昭和63年10月1日発行（毎月1回1日発行）第7巻第10号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

October 1988 10
定価 ¥380



キミのパソコンを活かす プリンタ大研究

購入のポイント
簡単な使いかた

読者参加企画 プログラミング・テクニックを公開しようスペシャル

パターン・ゲームの常識を破るタイトーの新作
サイバリオン

チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム
ディガンの魔石

だれでも打ち込める特選プログラム47本

BM-Jr. KONTIHA VEGETABLES
BM-LIIIMK5 移植版 Sweet Heart
ファミコン/ツインファミコン サイシンエイ/GONDLA PANIC/AURORA ISLANDS
FM-7/77 CHIPS/R-9 vs ビッグバイパー
JR-200 ロボット工場
M5 LIFE GAME/FUNNY WORLD2
MSX Bonx Banx/TPIP/ROLLING BALL
MSX2 赤ずきん－おおかみ退治伝説－
MZ-1200/700 じぐそーぱずる
MZ-700/1500 塔/THE MIDNIGHT ROBBER
MZ-1500 JUICE
MZ-80B MZ-ASSAULT
MZ-2000/2200 VESICULAR ECZEMAT
MZ-2500 ドミノたおし
PASOPIA7 移植版 PAC-WORLD
PC-6001/mkII/6601/SR METEO/THE千円WARS/
PC-6001mkII/6601/SR HOMERUN KING
PC-6001mkIISR/6601SR P-TYPE
PC-8001/mkII/SR Thunder"N"Blade/正義への旅立ち－アメリカ武者修業編－
PC-8001mkII/SR Break
PC-8001mkIISR KNIGHTS
PC-8801 消えた王様の冠2
PC-8801mkIISR 迷宮要塞塔
PC-88VA 行け行けハリアー
PC-9801 才転の逆襲
S1 君の瞳をタイホする！
SC-3000 SUPER ぼうずめくり
X1 勝利の讃歌パート2/浦島次子
X68000 ball
PB-110 ご君とばっ君/三獄記
PC-1245 落とし穴ゲーム

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000 GALAXY FORCE"ネーム・エントリー"
MSX R-TYPE"MONSTER BEAT"
PC-6001mkIISR/6601SR ライフフォース"ステージ2"
PC-8801mkIISR+サウンドボードII A-JAX"COMMAND Z78"
X1+FM音源ボード GRADIUSII "FAREWELL"

PC Engine用"X-HE2"と"XE-1proHE"紹介

SHARP New-Life People

20MBハードディスクモデル



X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE HD

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-611C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格399,800円
写真はCZ-611C-GY＋CZ-601D-GY＋CZ-6ST1-E

ハイコストパフォーマンスFDモデル



X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-601C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格319,800円
写真はCZ-601C-BK＋CZ-603D-BK

〈X68000ACEシリーズの主な特長〉●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ●68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト)●フレンドリーOS、Human68k搭載●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記録AD PCM※採用●マウス・トラックボール標準装備●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●20Mバイトハードディスク内蔵(CZ-611C)

※Adaptive Differential PCM

■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39㎜)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0.31㎜)CZ-611D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格145,000円
■14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31㎜)CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格84,800円(チルトスタンド同梱)
■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(CZ-601D/611D用)

資料請求券
X68000
Bユーザ
10枚

アートの領域へ。

クォリティを維持しつづけることは、ある意味では創造することより困難なこととも言われています。出会いが印象的であればあるほど、その後が大変です。このことは、そのままX68000の歩みを言い得ているかも知れません。確かに技術は日進月歩です。しかしそれだけでコンピュータがもつべき創造性を論ずることはできないのも、また事実です。私たちはテクノロジーとクリエイティブマインド、いわば人とマシンとのソフトウェアインターフェイスで応えます。ホリゾンタルなマシンとしての熟成。そこからはいくつもの分野が見えてくるはずです。そしてどんな分野にしろX68000の仕事はアートであるべきです——。ますます洗練されて信頼性を高めたACEシリーズの登場で、あなたはまた新たな可能性に出会えそうです。

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

●21型カラーディスプレイ	CU-21CD	標準価格139,800円
●RGBシステムチューナー	CZ-6TU	標準価格 35,800円
●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-8PC3	標準価格 65,800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
●FAXボード	CZ-6BC1	標準価格 79,800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
●マウス	CZ-8NM2	標準価格 6,800円
●トラックボール	CZ-8NT1	標準価格 13,800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。

イージーオペレーションの統合型表計算ソフト
BUSINESS PRO-68K CZ-212BS 標準価格 68,000円

コマンド型リレーショナルデータベース
DATA PRO-68K CZ-220BS 標準価格 58,000円

ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース
CARD PRO-68K CZ-226BS 標準価格 29,800円

FM音源をフルサポートするサウンドエディタ
SOUND PRO-68K CZ-214MS 標準価格 15,800円

マウスを使った簡単操作の楽譜ワープロ
MUSIC PRO-68K CZ-213MS 標準価格 18,800円

AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ
Sampling PRO-68K CZ-215MS 標準価格 17,800円

オリジナリティを活かせるポップアートツール
NEW Print Shop PRO-68K CZ-221HS 標準価格 19,800円

フルスクリーンエディタ内蔵の通信ソフト
Communication PRO-68K CZ-223CS 標準価格 19,800円

ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ
C compiler PRO-68K CZ-211LS 標準価格 39,800円

ソフトウェア開発ツール
THE 福袋V2.0 CZ-224LS 標準価格 9,980円

マルチタスク、リアルタイムオペレーティングシステム
OS-9/X68000 10月発売予定

本格財務会計ソフトウェア
TOP財務会計 CZ-227BS 標準価格200,000円

〈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
●沙羅曼蛇		9月発売予定
●熱血高校ドッジボール部	CZ-232AS	標準価格 7,800円
●フルスロットル	CZ-231AS	標準価格 8,800円

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

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)

この楽しさは、フツーじゃない。
PC-8800シリーズ新作エンタテイメントソフト、続々登場!

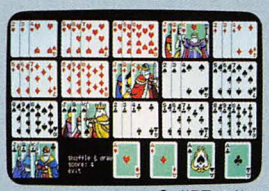


●ソーサリアン(88VA専用)

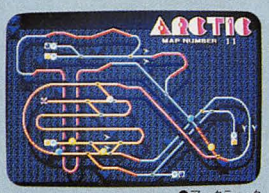


●ウルティマⅣ(88VA専用)

秋の夜長をめいっぱい楽しむために、今回は楽しい新作ソフトを紹介しよう。まずはじめは、人気アクションロールプレイングゲーム『ソーサリアン』。主人公を待ち受ける冒険がはじめから用意されているだけで15本もあるという欲張りなゲームなんだ。しかも、魔法を自分の力で作り出したり、いろんな商売に精を出したり……と、冒険に行かなくても十分楽しめちゃうところに人気の秘密がありそう。次は『ウルティマⅣ』。このゲームの目的は、7人の仲間を集め、8つの徳を高めてやがては聖者(アバタール)になることなんだけれど、これがなかなか大変。! 広大な世界を旅するだけでも大変なのに、謎は多いわ、モンスターは襲ってくるわと苦労が絶えないのだ。さて『ソリテア ロイヤル』は、「ピラミッド」「クロンダイク」といった一人用トランプゲームを11種類、パソコン上に再現したソフト。マウスも使える操作性の良さも手伝って「ふと気がつくと1時間以上遊んでいた」なんて人が続出している。お次は『アークティック』。レールの上を転がる4色のボールが主役、ポイントをうまく切換えてそれぞれ決められたシートにいれるゲーム。といえば簡単そうだけど、いざやってみるとなると……。最後に音楽ソフトを2つ紹介しよう。『パーソナル・ミュージシャンPC88』『ミュージックアート88』はどちらもPC-8800シリーズのもつ音楽機能を初心者でも手軽にかつ有意義に使いこなせるよう設計されているから、楽器が弾けない人もミュージシャン並みに遊べるぞ。!



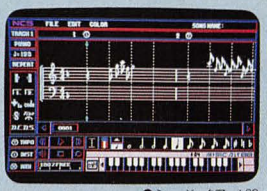
●ソリテア ロイヤル



●アークティック



●パーソナル・ミュージシャンPC88



●ミュージックアート88



PC-8800シリーズ話題の新作ソフトご紹介

●ソーサリアン(PC-88VA専用) 発売中 ¥9,800 大人気ソフトがシナリオ、サウンドを一新し、VA専用版として登場。! Falcom TEL.0425-27-0555

●ウルティマⅣ(PC-88VA専用) 発売中 ¥9,800 シリーズ第4作。グラフィックとサウンドがより強化されたVA版新登場。 ポニーキャニオン TEL.03-221-3271

●ソリテア ロイヤル 発売中 ¥6,800 トランプの一人遊びの集大成。11種のゲームが楽しめます。 ゲームアーツ TEL.03-984-1136

●アークティック 発売中 ¥5,800 レール上を転がるボールをゴールインさせれば勝ち、という簡単そうだけれども実は奥が深いゲームです。 アートディンク TEL.0474-77-7541

●ディレクター物語 発売中 ¥7,800 アイドルの卵をりっぱなタレントに育て上げるコミカルシミュレーションゲームです。 ビクター音楽産業 TEL.03-423-7901

●エグザイル―破戒の偶像 発売中 ¥8,800 アクションゲームとRPGを妥協せずに融合。もちろんサウンドボードⅡ対応です。 日本テレネット TEL.03-268-1268

●ラスト ハルマゲドン 発売中 ¥7,800 なんと、ディスク7枚組。! ニュータイプRPGです。 ブレイングレイ TEL.03-264-3039

●天地を喰らう 発売中 ¥6,800 人気コミックがRPGとなって登場。! ウインキーソフト TEL.06-388-8177

●ファンタジーⅢ―ニカデモスの怒り 発売中 ¥9,800 アメリカ版の移植、ファンタジーシリーズ全3作の完結編です。 スタークラフト TEL.03-988-2988

●スタークルーザー 発売中 ¥7,800 迫力満点のリアルタイム3Dアクションゲーム。 アルシスソフトウェア TEL.0956-22-3881

●スナッチャー 8月中旬発売予定 価格未定 アクションも十分に取り入れた、コナミ初の本格アドベンチャーゲーム。 コナミ TEL.03-262-9110

●パーソナルミュージシャンPC88 発売中 ¥12,000 ミュージック・ネットワーク TEL.045-912-2472

●ミュージックアート88 発売中 ¥14,800 NCS(日本コンピュータシステム) TEL.03-486-6311

C&C Computers and Communications

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

NEC

マニアの君に朗報。88VA用日本語MS-DOS(Ver2.11)がでたぞ。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。





日本語MS-DOS(Ver2.11)
ソフトウェア開発セット
(PS88-VA801-HMW)
価格48,000円

PC-88VA/VA2/VA3用に、日本語MS-DOS(Ver2.11)とマクロアセンブラ(Ver4.0)をセットにしたソフトウェア開発セットが誕生。これで、マクロアセンブラを使ってプログラム開発をしたり、市販の標準MS-DOS用のプログラム開発環境(コンパイラやユーティリティ)を利用する事ができるようになる。マニアの君にとっても、88VAの世界、これからどんどん広がっていきそうだね。



夢があるからアートする

おめでとう、第一回NECパソコンアート大賞決定。

"夢"をテーマに、この春広く作品を募集した「NECパソコンアート大賞」。おかげさまでNECのパソコンを使った夢いっぱいの手づくりアートが、386点も寄せられました。この場をもちまして、厚く御礼申し上げます。ご応募いただいた作品は、特別審査員の石ノ森章太郎先生(漫画家)、高橋章子先生(編集者)、小坂明子先生(音楽家)により厳正に審査していただき、その結果以下のお二人が各部門のアート大賞に輝きました。おめでとうございます。

アート大賞受賞者

オリジナルプログラム部門　中島勝さん(富山県)
[作品ジャンル:サウンド/タイトル:A tireless runner]

市販アプリケーション部門　柴田尚子さん(東京都)
[作品ジャンル:アニメーション/タイトル:Hello! Goodby!]



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FA
320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……168,000円



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り、書き込みも可能)
本体標準価格……198,000円



NEC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

〈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

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。)

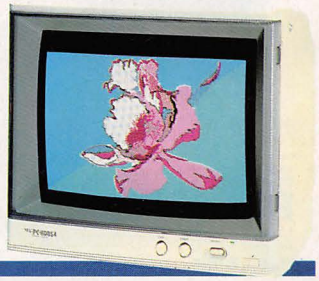
- 2,000文字対応。
- スモークフィルタ装着。
- 情報処理装置等電波障害
  自主規制協議会(VCCI)基準適合。
- オプションの専用回転台を使えば
  自由な角度に画面を設置できる

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。



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	高解像度☆は専用
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					○			

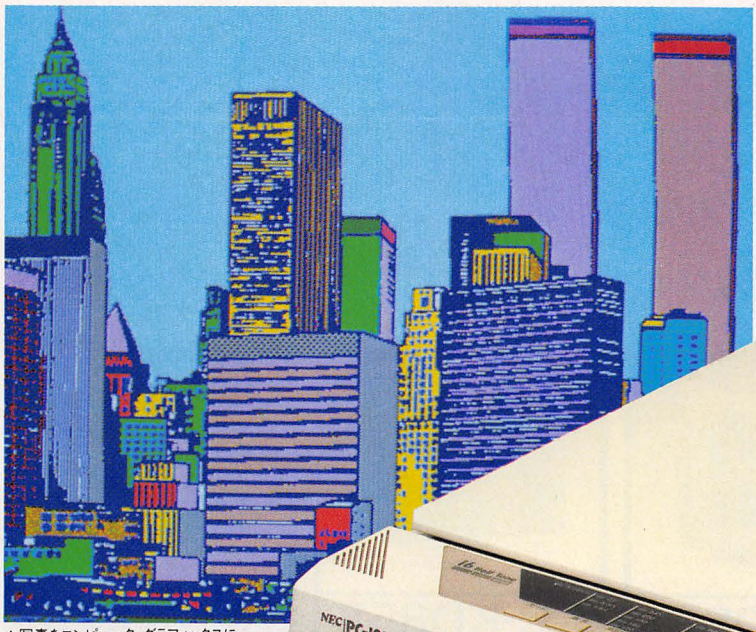
●△ビデオの入力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※専用高解像度ディスプレイをお薦めします。

〈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。

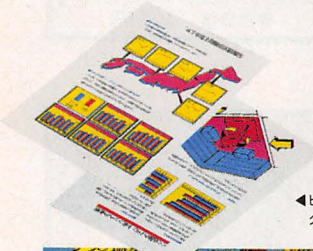
C&C Computers and Communications

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

ソフト軍団、続々登場。

話題のソフト群が多いっぱいに続々と登場。PCエンジンの世界がさらに広がり充実しました。視覚を刺激するリアルなビジュアル、感覚を直撃するエキサイティングなサウンドでゲームセンターの興奮をそのままに、いまここにPCエンジン。

3.PCエンジンが一番熱い!



魔王英雄伝 **ワタル**

©1988 HUDSON SOFT

ハドソン

好評発売中

希望小売価格4,900円

人気TVアニメが早くもPCエンジンにアクションゲームとして登場。7つの階層をクリアして、さあボスと闘え!!



ガイアの紋章

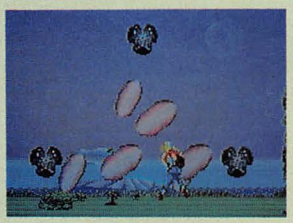
©日本コンピュータシステム

日本コンピュータシステム

9月下旬発売予定

希望小売価格5,500円

これが、高速思考ルーチンを搭載した、PCエンジン初のファンタジーシュミレーションゲームだ。さあ戦略を立てて戦え!!



SPACE HARRIER

スペースハリアー

©SEGA1986

NECアベニュー

11月下旬発売予定

価格未定

ゲームセンターで超人気を呼んだシューティングゲームが遂に登場。迫りくる敵たちを打ち倒し、ドラゴンランドを救うのだ。



ドラゴンスピリット ©NAMCO

ナムコ

発売日未定



価格未定

これがロマンシングシューティングゲームだ。闇の魔王ザウエルからアリーシャ王女を救うために、さあ飛び立て!



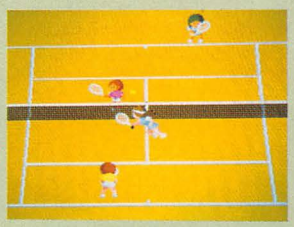


好評発売中

- ★ギャラガ'88
- ★戦国麻雀
- ★パワーリーグ
- ★R・TYPE 2
- ★ワールドスタジアム
- ★遊々人生※
- ★R・TYPE 1
- ★妖怪道中記
- ★ネクロマンサー※
- ★ビクトリーラン※
- ★カトちゃんケンちゃん
- ★功夫※
- ★上海※
- ★ビックリマンワールド※

希望小売価格 各4,900円 (※は、希望小売価格 各4,500円)





©NAMCO

ナムコ

好評発売中

希望小売価格4,900円

テニスゲームのおもしろさが限りなく広がった。個性豊かな18人の選手を使いこなせるぞ。テニス魔王が君を待っている。



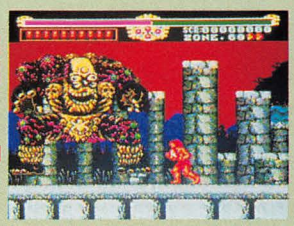
魔境伝説

©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

ビクター音楽産業

9月下旬発売予定

希望小売価格5,200円



PCエンジンならではの横スクロールタイプの痛快アクションゲームの登場だ!!襲ってくる敵キャラから少女を救い出せ。



エイリアンクラッシュ

©1988 naxat soft

ナグザット

9月中旬発売予定

希望小売価格5,200円



究極のピンボールゲームの登場だ。闇に潜むサソリどもをおびきだし、さあ攻撃だ/キミはもう宇宙一のクラッシャーマンだ/



©SEGA1986

NECアベニュー

10月発売予定

希望小売価格4,900円

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。



ハドソン

10月発売予定

希望小売価格4,900円

続々登場

- ★ゲートボール 10月発売予定
- ★ワードナの森 12月発売予定
- ★ダンジョンエクスプローラ 発売日未定

◇タイトル・発売日等は変更される場合があります。



標準価格3,500円

■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。



標準価格2,680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**

これさえあれば連射がだれでも簡単にできます。難しくて、なかなかクリアできない「アールタイプ」などのシューティングゲームには欠かせません。



標準価格2,480円

■コントローラーが5つつなげる**拡張アダプター・マルチタップ**

最大5人で同時プレイができる便利なアクセサリーです。5人でできる「遊々人生」や2人でやりたい「パワーリーグ」などのゲームに絶対必要です。

HE system

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。

一人で熱中しても、みんなで遊んでも、
いろいろ楽しいAVパソコン。
秋の夜長が面白い。
欲張り高性能、AV・EXに、き・め・て。

南野陽子

NIFTY-Serve
NANNOフォーラム

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

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

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

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

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。

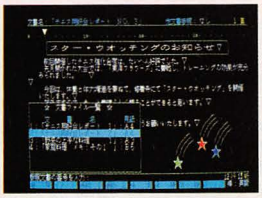
●日本語機能も強力。AV40EXには、日本語ワープロとして定評のあるOASYS Liteと同等の約4万語辞書ROMを搭載しました。すばやく、そして的確なかな漢字変換が可能です。AV20EXでもオプションの日本語カード(¥29,800)を使用して、40EXに匹敵する日本語処理がおこなえます。

●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。



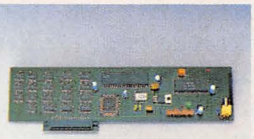
26万色ディジタイズ画面



日本語表示例(400ライン)

●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。



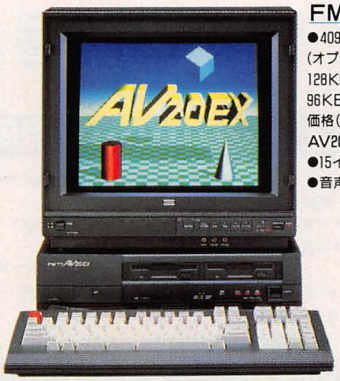
文字放送画面

FM77AV40EX

●26万色/4096色表示(200ライン時)と400ライン8色対応 ●強力な日本語機能 ●メインメモリ192KB(最大448KB)、グラフィック用VRAM192KB ●ビデオ入力端子標準装備 ●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VRAM96KB ●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

FMシリーズのアプリケーションソフトや関連書籍を一堂に集めたソフトウェアライブラリ。お気軽にご利用下さい。
●東京:FMプラザ御成門…受付☎(03)434-3280 運営時間 9:00AM~5:00PM(土・日・祝日は休館)
●大阪:FMプラザOBP……受付☎(06)947-5273 運営時間10:00AM~5:30PM(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

新しさに敏感 情報キャッチステー



NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801FA

注番 B1001

- PC-8801FA……¥168,000
- CU14BD(シャープ)……¥69,800
- マウス(TS-M88)＋ゲームパック＋ディスケット(10枚)＋TS-88SP……サービス

合計定価 ¥237,800

ツクモ特価➡ **¥175,000**

クレジット例	初回¥8,600
月々¥8,300×23回	

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801MA

注番 B1002

- PC-8801MA……¥198,000
- CU14BD(シャープ)……¥69,800
- マウス(TS-M88)＋ゲームパック＋ディスケット(10枚)＋TS-88SP……サービス

合計定価¥267,800

ツクモ特価➡ **¥195,000**

クレジット例	初回¥10,700
月々¥9,200×23回	

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-88VA 限定セット

注番 B1003

- PC-88VA……¥298,000
- CU-14BD(シャープ)……¥69,800
- ディスケット10枚＋TS-88SP……サービス

合計定価 ¥367,800

ツクモ特価➡ **¥218,000**

クレジット例	初回¥11,620
月々¥10,300×23回	

PC-8801シリーズ用周辺機器

PC-8801-10	ミュージックインターフェースボード	¥28,000➡特価 **¥23,800**
PC-8801-13	パラレルインターフェースボード	¥ 9,800➡特価 **¥ 8,500**
PC-8801-17	ビデオアートボード……	¥49,800➡特価 **¥42,000**
PC-8801-18	ビデオデジタイズユニット	¥89,800➡特価 **¥76,000**
PC-8801-22	マルチボードB……	¥22,000➡特価 **¥18,800**
PC-8801-23	サウンドボードII(~FR/MR)	¥39,800➡特価 **¥33,800**
PC-8801-24	サウンドボードII(FH/MH)…	¥39,800➡特価 **¥33,800**
TS-M88	マウス(SR以降の88)……	¥ 7,800➡特価 **¥ 4,800**
TS-88SP	ステレオアンプ内蔵スピーカ	¥11,800➡特価 **¥ 6,800**

PC-8801mkIISRシリーズ 増設ドライブ TEAC FD55BR



注番 B1004

- PC-8801mkII/SR/FR/FH用
- 取付ネジ、説明書付。FR/FHは別売ケーブル(¥2,000)が必要です。

ツクモ特価➡ **¥19,800**

スター精密 TR-24CL(f/P)

注番 B1008



¥69,800
プリンタ用紙・ケーブル・第2水準ROM付
特価 **¥37,800**

NEC PC-PR101TL2

¥83,800 注番 B1009



プリンタ用紙・ケーブル・第2水準ROM
特価 **¥62,800**

X1 turbo モデル10

注番 B1005

CZ-820C

今なら6種類のソフトパック「横綱」がついて……

ツクモ特価➡ **¥19,800**

X1 turbo モデル30

注番 B1006

- CZ-822CB……¥118,000
- CZ-820DB……¥79,800
- ディスケット(10枚)＋オリジナルゲームパック＋「イース」……サービス

合計定価 ¥205,600

ツクモ特価➡ **¥99,800**

クレジット例	初回 ¥9,884
月々¥8,900×11回	

X1 turboZ

注番 B1007

- 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

ツクモ特価➡ **¥189,000**

クレジット例	初回 ¥9,572
月々¥8,000×23回	

X68000 X1 turboZ II

特価販売中

ポケコン



シャープ PC-E200

定価¥22,000 注番 B1010

特価 **¥17,800**

シャープ PC-E500

定価¥28,800 注番 B1011

特価 **¥24,800**



※ポケコン本体ご購入の方にポケコンジャーナルプレゼント中!

X1/MZ-2500シリーズ用周辺機器

CZ-52F(E)	X1F(20)、X1ターボ(20)用増設ドライブ……	¥34,800➡特価 **¥21,800**
TS-FDMKII X1(S)	CZ-503F相当、I/F付属 ……	➡特価 **¥32,800**
TS-FDMKII X1(W)	CZ-502F相当、I/F付属 ……	➡特価 **¥49,800**
CZ-8PC3	熱転写カラープリンター……	ツクモ特価販売中
CZ-8PK5	10インチドットプリンター……	¥129,000➡特価 **¥49,800**
CZ-8PK6	15インチドットプリンター……	¥159,000➡特価 **¥89,800**
MZ-1P17	(MZ/X1)……	¥79,800➡特価 **¥39,800**
HD-202	20MBハードディスク(X1ターボ用 I/F付)合計定価¥112,800	➡特価 **¥79,800**
TS-MX1	マウス(X1/MZ-2500用)	¥7,800➡特価 **¥4,800**
モデムボード	全二重300ボーソフト付	➡特価 **¥8,000**
TS-M25	MZ-2500メモリー……	➡特価 **¥7,800**
TS-V25	MZ-2500 V-RAM……	➡特価 **¥8,800**

ツクモ通販現金書留申込書 BM10係

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

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!

ションツクモ 代金引換配達

冬のボーナス一括
☎03-251-9911へ



FM77AV20EX

注番B1012

- 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**

クレジット例	初回¥10,600
月々¥9,000×14回払い	

FM77AV40EX

注番B1013

- 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
- TR-24CL/f(熱転写プリンタ)……¥69,800

合計定価¥375,800

ツクモ特価➡**¥222,000**

冬のボーナス一括払いもできます。

クレジット例	初回¥11,580
月々¥10,500×23回	

FMシリーズ用周辺機器とソフト

FM77-171	文字放送カード(AV/EX)……	¥38,000➡特価 販売中
FMSC-101	ハンディスキャナ(AV/EX用I/F付)…	¥39,000➡特価¥34,800
FM77-414	ビデオカード(77EX)……	¥29,800➡特価¥26,000
FM77-411	ビデオデジタイズカード(77AV)……	¥24,800➡特価¥21,000
FM77-413	ビデオデジタイズカード(EX)……	¥16,800➡特価¥14,300
FM77-101	日本語通信カード(7/77)……	¥29,800➡特価¥25,300
FM77-211	日本語カード(AV20/EX)……	¥29,800➡特価¥25,300
MB22459	FM音源カード……	¥18,000➡特価¥12,800
RS-232C plus	RS-232C I/F＋I/Oスロット＋ケーブル(77/AV)	¥22,000➡特価¥20,900
Draco C	Cコンパイラ……	¥9,800➡特価¥ 8,800
いろどりAV	グラフィックワープロ(3.5"2D/2DD)……	¥25,000➡特価¥21,000
つどい	日本語統合ソフト(3.5"2D/2DD)……	¥38,000➡特価¥32,000
COMAS-V3S	日本語ワープロ(5"2D/3.5"2D)……	¥19,800➡特価¥16,800
サムライ	高性能日本語ワープロ(5"/3.5")……	¥19,800➡特価¥16,800
プリントショップ	印刷ソフト(5"/3.5")……	¥ 9,800➡特価¥ 8,300
玄徳WORD V2	……	¥28,000➡特価¥23,800
TS-M88	マウス(FMMO-101コンパチ)……	¥ 7,800➡特価¥ 4,800
TR-24CL/f	熱転写プリンター ……	¥69,800➡特価¥37,800
M-1024II/FM	ドットプリンター ……	¥99,800➡特価¥48,000

MSX2 ならソフトもハードもツクモだよ！

ナショナル A1F FS-A1F 定価¥54,800 (漢字ROM内蔵)



JOYメカ2型
＋
「グラディウスII」付
台数限定
ツクモ特価➡**¥49,800**

■MSX用ドライブ(ディスケット10枚サービス)

ソニー HBD-F1 ……特価¥34,800 注番B1020

ナショナル FS-FD1A……特価¥34,800 注番B1021

再登場

JOYメカ2型 注番B1022

ツクモオリジナルジョイスティック
X1/MSX/88シリーズ/FMシリーズ
特価¥3,800



大好評！パソコンラック

お値段も大きさも
共にお手頃です。

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B1024



サンワサプライ
SR-007 定価¥24,500

注番B1023



- 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

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B1025



受注専用ツクモ通販センター

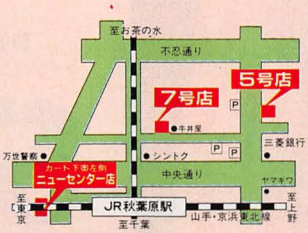
AM10時からPM10時まで受付

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

秋葉原各店



〒109-91 東京都千代田区
神田郵便局私書箱135号
九十九電機㈱

営 AM10時～PM7時

休 毎週木曜日(9/15は営業)

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

ツクモ名古屋店

営業時間 AM10:00～PM7:00

1号店☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 定休月曜

2号店☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 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 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

4th THANKS ツクモ

STAND-BY NEWS



TOKYOスタンバイ
1号店に引きつづき、

2号店も 9月10日 OPEN!

店内もグ〜ンとワイドになりました！　1号店ともどもよろしくお願いします。

TOKYO スタンバイ 03(258)8955 (1号店、2号店共通) / OSAKA スタンバイ 06(340)7777 電話AM10:00 受付〜PM8:00



EPSON
PC-286V
STD/H20

PC-286V-STD……¥298,000
CU-14ED……¥79,800
セット価格➡¥248,000
お支払例
①¥19,000×12回 ボーナス¥20,000×2回
② ¥8,600×24回 ボーナス¥20,000×4回



PC-9801RA2
PC-9801RA2……¥498,000
CU-14AD……¥84,800
NM-9950 II……¥245,000
セット価格➡¥598,000
お支払例
①¥18,500×24回 ボーナス¥60,000×4回
②¥20,200×36回 ボーナスなし



X1 turbo Z (パソコンテレビ)
CZ-880C-BK……¥218,000
PC-KD854……¥89,800
セット価格➡特価¥149,800
(ディスプレイは他のものでもセットでお安くします。)
お支払例
①¥10,000×12回 ボーナス¥20,000×2回
② ¥9,200×18回 ボーナスなし



X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE
CZ-601C-GY・BK……¥319,800
CZ-603D-GY・BK……¥84,800
➡スタンバイ価格
お支払例
①¥22,700×12回 ボーナス¥40,000×2回
② ¥9,900×36回 ボーナス¥10,000×4回

EPSON
PC-286L
STD-N/H10-N/STD-S



PC-286L-STD-N……¥348,000
➡スタンバイ特価
PC-286L-STD-H10-N……¥468,000
➡スタンバイ特価

6つの販売システム

- アフターサービス万全
- 中古品は全て3ヶ月保証
- 短期、長期、ボーナス一括払いのクレジットがOK
- お支払いは商品到着時(代引制度)全国どこでもOK
- ご都合にあわせて配達期日指定可能
- スタンバイオリジナルプログラムによる販売パソコンデータを完全管理



●東京1号店

中古パソコンの
豊富な在庫と抜群の品質！
パソコンファンはぜひ一度ご来店を！

JADMA Japan Direct Marketing Association
社団法人 日本通信販売協会会員

STAND-BY

東京：(1号店)〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル2F・3F)
(2号店)〒101 東京都千代田区外神田1-6-3(熊谷ビル2F)
大阪：〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)
営業時間／AM10:00〜PM7:00(東京1号店、2号店、大阪共)
定休日／東京(1号店、2号店共):毎週木曜日 大阪:毎月第2水曜日

パソコン データベース電話帳

テレコム社会の情報源
1988年秋号

データベースとその活用法がわかる本



大好評発売中

B5判216頁
定価1,500円
（送料250円）

パーソナルコンピュータの普及と、電話回線のデータ通信への解放のおかげで、これまで特定の企業でしか利用することのできなかったデータベースのオンラインによる活用ができるようになりました。一口にデータベースといっても、得意とするジャンルや、実際に利用する際の手続き、かかる費用など、ユーザーが基本的に知りたい情報は、一般には知られていないのが実状です。

また、せっかくデータベース会社と契約を結び、使いはじめてみたものの、ほしいデータにヒットさせることができず、宝のもちぐされになってしまっている例も少なくないようです。

本書では、オンラインによる情報サービス会社のうち、ユーザーの多い15社について、そのセールス・ポイントを徹底的にさぐり、データベース利用の実態を浮彫にする特集を組みました。

また、国内のデータベースを100社、日本から直接アクセスできる主要な海外データベースを21社、定評のある検索代行業者を24社紹介しています。

ケーススタディとしては、税制優遇措置を利用した、社員旅行勧誘先のデータ収集をテーマに、東京商工リサーチを使ったマーケティング例を紹介しています。

※書店に在庫が無い場合は取り寄せてもらうか、通信販売を御利用ください。

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

パソコン BBS電話帳

コンピュータ「通信」ユーザー必携

1988年 秋号

大好評発売中



全国500局のパソコン通信ネットを詳載

B5判546
定価1,600円
(送料300円)

『パソコンBBS電話帳』の1988年秋号が発刊になりました。

パソコンの普及と、電話回線のデータ通信への解放により、パソコン通信ネットワークは全国で続々誕生しています。本号では、500局ものネットワークをご紹介しています。

その内容は、数人の仲間だけで楽しんでいる小規模なものから数万人の会員数を持つ大型ネットまで、それぞれユニークな特徴と活動を行っているものばかりです。

都道府県すべてをカバーしていますから、皆さんの近所のネットを見つけることも簡単です。

特集としては、これから本格的に普及していくことが予想される画像伝送をとりあげています。もうすでに画像通信を運営している局もありますが、文字だけの通信とは比べものにならないほどいろいろな可能性を持っています。

ユニークな記事としては、EYE-NETのボードでキャンペーン中のアイドル「神崎聖子」ちゃんのパソコン通信との取組みのようすを取材したものもあります。

君も『パソコンBBS電話帳』を使って、ネットワーカーになってみませんか?

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

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

キミも今日からパソコン・ミュージシャン

LET'S PLAY!
コンピュータ・ミュージック 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

PCEngine HEシステム のすべて

話題の高性能ゲームマシンを徹底解剖

現行ゲーム10タイトルを完全紹介



A5判304頁
定価1,200円
(送料250円)

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

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

《掲載内容》

第1章：PCEngineのゲームを徹底解析する!

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

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

第2章：PCEngineの機能を探る!

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

第3章：PCEngineの機能をフルに発揮させよう

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

第4章：無限のパワーだ!/PCEngine「コア構想」

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

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

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

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　（送料250円）



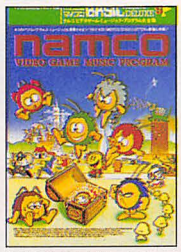
FM-7/77/AVプログラム大全集
FM-7/77シリーズ用プログラム71本満載。B5判
定価1500円　（送料250円）



PC-8801・8001プログラム大全集II
PC-88・80用プログラム101本を載せた第2弾。B5判
定価1500円　（送料250円）



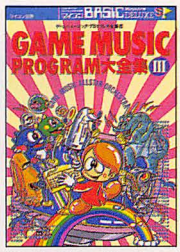
X1プログラム大全集II
X1シリーズ用プログラム75本満載の第2弾。B5判
定価1500円　（送料300円）



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）

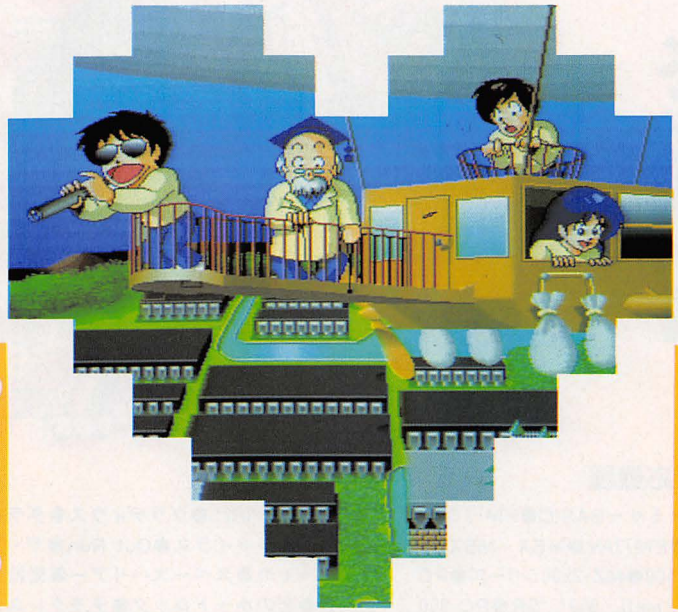


ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II
人気のコナミ、セガなどのVGMを満載。B5判
定価1600円　（送料250円）



ゲーム・ミュージック・プログラム大全集III
ファミコン、パソコン、ビデオゲームのミュージック満載／B5判
定価1500円　（送料300円）

マイコンBASICマガジン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）



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）

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）



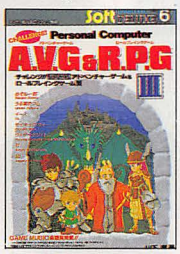
チャレンジ///パソコン・アドベンチャー・ゲーム
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1800円　（送料250円）



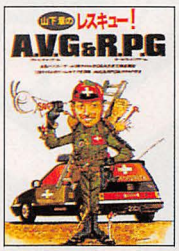
チャレンジ///パソコン・AVG & RPG
AVGとRPGの秀作がズラリ／A5判
定価1500円　（送料250円）



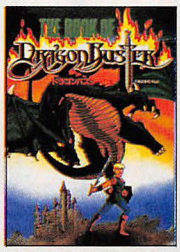
チャレンジ///パソコン・AVG & RPGII
スーパーソフトBOOKSとして再登場です／A5判
定価1600円　（送料250円）



チャレンジ///パソコン・AVG & RPGIII
"イース""ウィザードリィ"など大作をとりあげボリュームアップ。
B5判　定価1800円（送料300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）



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 namcoII
バラデュークからローリングサンダーまで掲載。A5判
定価1800円　（送料250円）



PC Engine－HEシステム－のすべて
話題の高性能をマシンをソフト，ハード両面で徹底解剖。A5判
定価1200円　（送料250円）



ペーパーアドベンチャー Vol.1
読んで楽しめるAVG29編掲載。A5判
定価780円　（送料250円）



ペーパーアドベンチャー Vol.2
読んで楽しめるAVG31編掲載。A5判
定価780円　（送料250円）

パソコン通信関連



パソコンBBS電話帳
全国のパソコン通信局500局のデータ紹介。B5判
定価1600円　（送料250円）



パソコンデータベース電話帳
国内100社，海外21社，検索代行業者24社紹介。B5判
定価1500円　（送料250円）

パソコンとMIDI楽器をつなぐインターフェース・マガジン



レッツプレイ/コンピュータ・ミュージックI
B5判
定価1500円　（送料250円）



レッツプレイ/コンピュータ・ミュージックII
B5判
定価1500円　（送料250円）



レッツプレイ/コンピュータ・ミュージックIII
B5判
定価1500円　（送料250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
西部本社 ☎(092)431-7411
札幌支局 ☎(011)641-5591
仙台支局 ☎(022)227-7211
新潟支局 ☎(0252)45-2526
関東総局 ☎(0273)26-3206
松本支局 ☎(0263)36-2266
静岡支局 ☎(0542)54-6405
名古屋支局 ☎(052)261-4541
金沢支局 ☎(0762)63-8661
京都支局 ☎(075)221-8021
神戸支局 ☎(078)391-5885
広島支局 ☎(082)228-5581
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

1ドットの精度チャレンジ

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



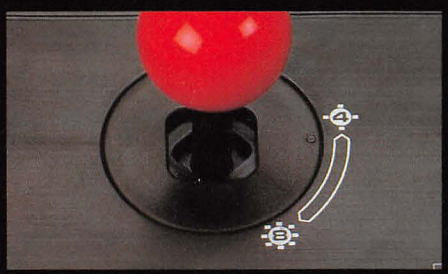
■ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です。●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

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

に

新方式の8方向，4方向メカニカル切換を実現

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



好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

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



実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

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



トリガ・スピードをA，B独立にコントロール

トリガA，Bボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。



連射速度を目で確認LEDインジケーター

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



シャープX1にも対応，専用電池ボックス

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



キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載

XE-1 PRO

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

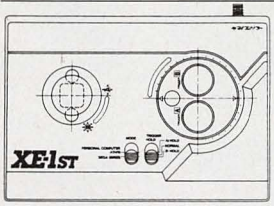
標準価格 9,500円(送料500円)

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, X1シリーズ, X68000, ※PC-8801FH/MH/FA/MA ※PC-8801mkIIFR/MR, PC-88VA(アタリ仕様ジョイスティックポート機) ※ご注意：PC-88シリーズでは，ソフトにより，ジョイスティックが作動しないものがあります。

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。

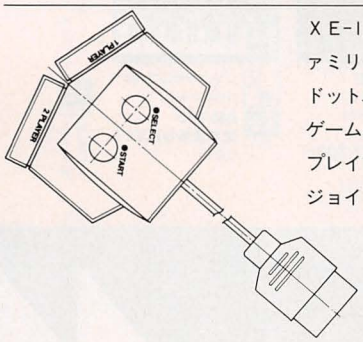


●セガマスターシステムにXE-1STを装着。スペースハリアーを快感シューティングする。

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

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)
IA8801
標準価格6,800円
©COMPILE



サイオブレード(T&Eソフト)
(MSX2/2DD)
TEM-89
標準価格8,800円
©T&E SOFT
11月発売予定



めぞん一刻 完結編
(マイクロキャビン)
(MSX2/4MROM)
MIC-M036R
標準価格7,800円
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV
9月発売予定



激走ニャンクル
(パナソフトセンター)
(MSX2/2DD)
SW-M005
標準価格6,800円
©MATSUSHITA/BIT²
9月発売予定



R-TYPE
(アイレム販売)
(MSX/3MROM)
IM-04
標準価格7,300円
©IREM
10月発売予定



シンセサウルス(BIT²)
(MSX/ROM)
BM-813
標準価格6,800円
©BIT²

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 ▶グ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 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱情報機器部MBM係まで。MSXはアスキーの商標です。





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10月号 目次
10

CONTENTS

読者参加企画
キミのプログラミング・テクニックを公開しようスペシャル
●MSX用「ローマ字→かな変換プログラム」
●PC-8801用「PC-88でX1のキャラクター・データを使おう」他 ——43

特別企画 パソコン周辺機器大研究
キミのパソコンを活かすプリンタはこれだ！
—購入ポイント/簡単な使いかた— 丹治佐一 ——47

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
米国のミュージック・コンピュータの実態
バブリン鉄男 ——51

好評連載 3回目
Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座
オリンピック・ゲームに挑戦 ～走る！跳ぶ！～ ——54

ミュージック基礎講座 最終回
楽譜の読みかたからプログラミングまで
—ドラムの楽譜の読みかた— Yu-You ——59

PC Engine用
2人用アダプタ"X-HE2"とジョイスティック"XE-1pro HE"
多田太郎 ——62

マンガで学ぼう
Dr.Dと影のパソコン・レクチャー
—もっとがんばるBASIC②配列DATAをREADする— くりひろし ——64

FM音源110番
Yu-You ——66

誌上公開質問状
キミの質問にパソコン・メーカーがズバリ答える ——68

BBS電話帳追補版
——74

CONTENTS

スーパーソフト・コーナー

パターン・ゲームの常識を破ったタイトー「サイバリオン」他 219

ゲーム・ミュージック新譜試聴室 300

ビデオゲーム・ミュージック・コレクション(楽譜)
ギャラクシー・フォース 302

ペーパー・アドベンチャー・コーナー
英語村 ひでさん・えにっくく 307

レスキュー! AVG&RPG
レスキュー隊がキミを救う 310

読者が創る…秘&意コーナー 314

読者の闘技場 316

山下章のフリートークボード 318

ファンタジー通信 —はてしない物語— 319

テーブルトークRPGコーナー
ORG/大貫昌幸 322

ビデオゲームグラフィティ 325

CHALLENGE HIGH SCORE! 328

マイコンBASICマガジン
HOT INFORMATION 336

SOFTWARE HOUSE
HOT INFORMATION
ソフトハウス8社のPRページ 338

U-com Buyer's Guide
—中古パソコン機器ガイド 347

BM特選プログラム・コーナー

BM-Jr.	KONTIHA VEGETABLES	野菜を使った神経衰弱	五月　一夜…108
BM-L III MK5	移植版Sweet Heart	X1からの移植。王女を救え！	ちやふりみ…110
ファミコン/ツインファミコン	サイシンエイ	2人用バトルゲームの登場	USU－I…113
	GONDLA PANIC	ゴンドラ上のマリオの物語	ミトッチ…115
	AURORA ISLANDS	レインボーアイランドもどきの楽しいゲーム	遠藤　高志…117
FM-7/77	CHIPS	画面のきれいなパズルゲーム	中沢　孝之…119
	R-9 vs ビッグバイパー	おなじみのキャラ同志の対決!!	MJB…121
JR-200	ロボット工場	キミはアルバイターとして生きていけるか!!	三村　俊彦…123
M5	LIFE GAME	うごめく細胞をやっつけろ!!	清野　智弘…126
	FUNNY WORLD 2	長すぎてごめんなさい!!	藤岡　英樹…128
MSX	Bonx Banx	右曲がりの変なやつ	宮本　義輝…131
	TPIP	スライムになったあなたの運命は？	小林　朋成…134
	ROLLING BALL	これは燃えるゾ!!	Kieth Gallant…137
MSX2	赤ずきん―おおかみ退治伝説―	赤ずきんちゃんのRPGだ!!	斉藤　弘司…140
MZ-1200/700	じぐそーぱずる	パソコンでジグソー・パズルを	OJINRUI…143
MZ-700/1500	塔	カラーコードを使った色合わせ	カリット…145
	THE MIDNIGHT ROBBER	怪盗ルンパのヒヤヒヤ物語	ないまん…147
MZ-1500	JUICE	追いかけアクション・ゲーム	キャベTWO…150
MZ-80B	MZ-ASSAULT	あのアサルトがMZに登場だ	天国よいとこ…152
MZ-2000/2200	VESICULAR ECZEMAT	和訳すると水虫！なんとまあ	トシちゃん26歳…155
MZ-2500	ドミノたおし	ギネスに挑戦。パズルゲーム	謎のパズル大好きおじさん…158
PASOPIA7	移植版PAC-WORLD	とうとうパソピアにも登場だ！	川町　兼弘…160
PC-6001/mkII/6601/SR	METEO	UFOにミサイルをぶつけろ!!	国竹　勝信…162
	THE 千円 WARS!	千円集めておかずを買いに行こう	岡部　晃明…164
PC-6001mkII/6601/SR	HOMERUN KING	ホームラン競争 カットバセ!!	芦田　典良…166
PC-6001mkIISR/6601SR	P-TYPE	究極のシューティング・ゲーム登場	羽柴　宏之…168
PC-8001/mkII/SR	Thunder' N' Blade	Bug太郎，久々の新作はこれだ!!	Bug太郎…170
	正義への旅立ち―アメリカ武者修業編―	ベラボーマンのようにパンチ!!	RED-FALCON…172
PC-8001mkII/SR	Break	ペンゴみたいなアクション	さびしんぼう…175
PC-8001mkIISR	KNIGHTS	本格シミュレーション・ゲーム	滝花　憲孝…177
PC-8801	消えた王様の冠 2	今度は迷宮内の謎を解け!!	梅沢利一郎…180
PC-8801mkIISR	迷宮要塞塔	サイコ・パワーで敵をやっつけろ	T. I Soft…183
PC-88VA	行け行けハリアー	VAならではのアクション・ゲーム	尾崎　裕一…185
PC-9801	才転の逆襲	サイコロをころがすパズル・ゲーム	Fa - Fa…188
S1	君の瞳をタイホする！	テレビ番組がゲームになっちゃった	Kim. ch…191
SC-3000	SUPERぼうずめくり	4人まで遊べるカードゲーム	岡　健二…194
X1	勝利の讃歌 パート2	アザラシと北極グマの物語	石川　泰之…197
	移植版 浦島次子	カメのこうらで敵をやっつけろ！	ズ　オ…199
X68000	ball	単純おもしろゲームとはこれのこと	KEN…201
PB-110	ご君とばっ君	ポケコンならではのアクション・ゲーム	佐藤　理…203
	三獄記	シミュレーション・ゲームまで登場	杉浦　臣光…204
PC-1245	落とし穴ゲーム	おもしろワンキー・ゲーム	国竹まさのぶ…205

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000	GALAXY FORCE	―ネーム・エントリー―	川野　俊充…207
MSX	R-TYPE	―MONSTER BEAT―	HANIWA…210
PC-6001mkIISR/6601SR	ライフフォース	―ステージ2―	薄田　昌広…211
PC-8801mkIISR＋サウンドボードII	A-JAX "COMMAND770"		AMP会長…213
X1＋FM音源ボード	GRADIUSII "FAREWELL"		小室　和生…215

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……前付カラー26
ソニー……折込カラー

ソフト・ハウス

ヒューマンソフト……中付92
T&Eソフト……折込，カラー219～220
日本ファルコム……カラー221～223
エニックス……カラー224～225
SPS……カラー226
アーテック……カラー227
マイクロネット……カラー228
ナムコ……カラー229
日本デクスタ……カラー230～232
コナミ……カラー249
ウルフ・チーム……カラー250
ニデコ……表3

パソコン・ショップ

東北・北海道
庄子デンキ……後付386
関東・甲信越
九十九電機……前付カラー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
フューチャーランド北本……中付96
パソコンショップマエハラ……中付97
ワールドインアオヤマ……中付98～105
パソコン情報センター……中付106
アイピーエル……後付354～357
OCT……後付362～363
AVCフタバ……後付364
アイビット電子……後付365
日本ウェーブ……後付366
聖和ライフサービス……後付367
サンマックス……後付368
メディアショップハイランド……後付370
ソフトショップラム……後付371
サードウェーブアップス……後付372
NOVA情報機器……後付374～376
日本マイコン流通センター……後付378～385
東海・中部
パソコンハウスダイナ……後付369
関西・中国
スタンバイ……前付カラー14
アイツー……後付358～361
中国電化サービス……後付371
ユニオン……後付373

レコード関連

キングレコード……カラー233

その他

シーレックス……中付93
アルファコーポレーション……後付377
キョーワインターナショナル……後付353
玉屋……後付372
テクナート……後付373

自社広告

別冊集/XE1PRO他……前付カラー15～25
DEMPAマイコンソフト/ペンタン他……カラー234～248

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10月号

第7巻　第10号
昭和63年9月25日印刷
昭和63年10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

▼これが、XDmk2専用「F1ツールディスク」の中身だ!!

さわって、おぼえて、ゲーマーの君も今日からプログラマー!

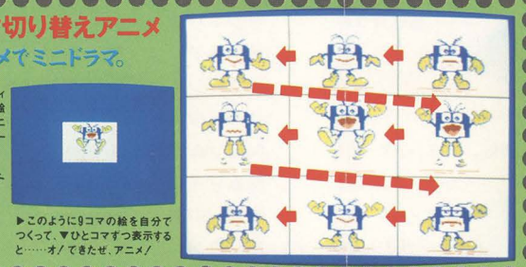
BASIC(マニュアル)プログラミング ツール

ぶあつい教科書なんていらない! ゲームをつくるためのカンタン〈基礎〉プログラム

①グラフィック切り替えアニメ

まずは、自作アニメでミニドラマ。

キミは、付属のグラフィックエディター(右ページで紹介)で9枚の絵を描くだけ。あとはディスクがアニメにしてくれる。かんたん・アニメーター体験だ!



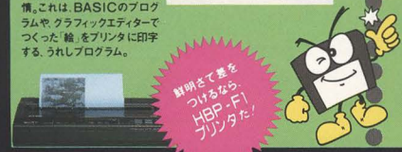
▶このように9コマの絵を自分でつくって、▼ひとコマずつ表示すると……オ! できたぜ、アニメ!

②グラフィック画面ハードコピー

欲しい画面、なんでもプリントアウト!

自分でプログラムしたカンタン画面。プリントアウトして残したり、友たちに見せたくなるのが人情。これは、BASICのプログラムや、グラフィックエディターでつくった「絵」をプリンタに印字する、うれしプログラム。

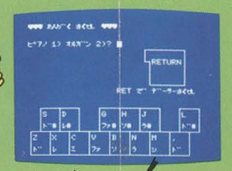




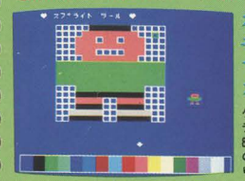
③基本楽器・音階プログラム

ゲームのBGMは自分でつくる!

キーボードで入力した音を、そのままデータとしてセーブできる。つまり、好きな曲を"弾いて"それを自作ゲームのBGMにできるのだ! スゴイ!



④スプライトパターン作成プログラム



カンジンのキャラクターづくりもカンタン!

ゲームのキャラクターをスプライトでつくるプログラム。8×8ドット、又は16×16ドットの大きさでスプライトをつくり、1ラインごと色をつけることもできる。さ、キミだけのユニーク・キャラの誕生だ。

↑たとえば、ここに登場するツール君も、こう描ける。

⑤カーソル、ジョイスティック、マウス、入力ルーチン

そして、キャラクターを自在に動かせ!

ゲームの中で、キャラクターを動かすための、基本プログラム。さっそく、自作のキャラクターを画面せましと暴れさせてみよう。

連射機能付ジョイパッド↓
JS-303T 2,000円



⑥シューティング プログラム

さ、いよいよシューティングの術だ。

自在に動きまわる敵キャラを攻撃するプログラム。4てつくった自作キャラクターを入力してシューティングを試してみよう。ミサイルが当ると音がする/

タマを撃つルーチンと、当たり判定のルーチンが習得できるハス。マシン語がわかるキミは、タマのスピードをプログラムしなおして、迫力シューティングにきりかえることもOK/



グラフィック エディター

好きな絵を自由に描いて、呼びだせる本格派GE

ゲームのタイトル、背景、コリにコリ、自慢しよう。



紙の上に描くのと同じくらいカンタン。スプリン5〜8までサポート。色づかいも最大256色までOK。そして、できあがった絵を拡大、縮少、反転、移動、複写と、まさにやりたいホウダイ。GE(グラフィック・エディター)として、まさに最高の機能を誇ります。もち、その絵をBASICプログラム上に呼びだし、ゲームの1まさまなグラフィックスとして使えるのだ。

モニターCPS-14F1なら、細かいとこまで鮮明描写!



←こんな絵もカンタンに描けちゃうのだ。あとはキミのセンスしだい。ウデしだい。

特選ゲーム集

キミと同じMSX仲間がつくった秀作ゲーム。キミのプログラマー魂に火をつけるぞ。

①SOCCER(サッカー)

ふたりで遊ぶ、サッカー空中戦。オーバーヘッドキックなんかもできる、なかなかのスグレモノ。カンタンプログラムで熱くなれる好例だ/

(右はプログラム・リストの一部)





②スクーター

右画面のコース上を8の字型にスクーターを走らせ、スピードと運転技術を競うゲーム。スクーターは左右のカーソルで選べる。スクーターの性能によって操作が難しくなるので注意。グラフィックエディターなどを使って画面の絵を自分で作って楽しんでみようぜ。



③キャリーフルーツ



「たかちゃん」をカーソルキーで操作して、青リンゴをすべて小屋へしまうゲーム。絵もうまい。画面もキレイ。全部で何と16面。キミは全面クリアできるか。

④奇跡の品物

(プログラム・リスト掲載)



チャオ」をカーソルキー又はジョイスティックで操作して遊ぶ、"グラフィカル神経衰弱"ゲーム。中身がみごと合うと、不思議な奇跡がおこります。

⑤ZIG

(プログラム・リスト掲載)

テニスとブロックくずしをミックスした、惑星間"悪魔退治"ゲーム。

これ以外にもいろいろ楽しめる便利ディスク
●目ざまし時計●ディスクコピー●関数グラフ●MSX-DOS●ベーシックファイラー

MSX2 HIT BIT

F1XDmk2にもれなくついてくる!
HB-F1XDmk2専用ツールディスク
「特製プログラミング おたすけディスク」
好評

ディスク内蔵で49,800円のオドロ機だ。

F1XDmk2

9/21新発売

●2DD大容量3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能●集中インジケーター●10キー付き、JIS配列キーボード
BASIC解説書つき HB-F1XDmk2 標準価格49,800円



ゲームで遊ぶか。ゲームをつくるか。

ますます身近な、ご新機。

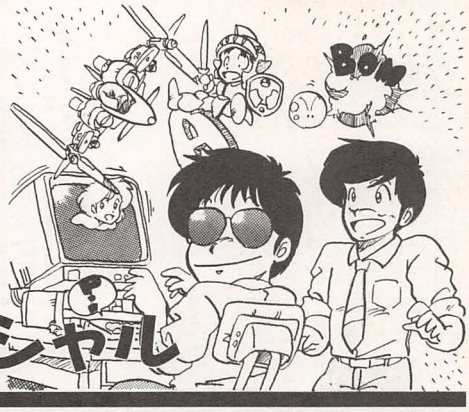
ゲームは、遊ぶ時代からつくる時代へ。ソニーのヒットビット。

It's a Sony

●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。

読者参加企画

キミのプログラミングテクニックを公開しよう スペシャル



みなさん，元気にパソコってますか？ますます盛りあがってきた〝テクニック公開〟，のコーナー。投稿も増えてきて，Dr.Dも大変よろこんでいます。

「このテクニックならだれにも負けない」とか，「こんな便利なプログラムを使って，ゲーム作りに励んでいます」とかいった投稿の中のメッセージを目にし，みなさんのがんばりがヒシヒシと伝わってきます。

そこで，今月は特別プレゼント。スペシャルと題して，一挙３本のプログラミング・テクニックを公開しちゃいます。今後のプログラミングに役立ててくださいね。

MSX/MSX2用
ひらがな入力の美学〜ローマ字→かな変換プログラム〜

Random田村

ベーマガ読者の諸君，御機嫌いかがかな？東○第五高校の天才アーティスト・プログラマー＆ストリート・プログラマーの帝王Random田村だ。

今回は（といっても今回だけだが）よくワープロ等でおなじみのローマ字→かな変換のシミュレータである。ベーマガ掲載のプログラムはハイスコアの名前登録等をするときに，よくＩＮＰＵＴ文を使用するため，アルファベットのキーボードに慣れてしまった人には，カタカナ（ひらがな）を捜すのがメンドーだし，ＩＮＰＵＴ文だから入力ミスも起こる場合がある。

そこで，諸君にはこれを使用してもらい，かな入力の美学というものを少しでも理解していただきたい。それでは講義をはじめる。講師はもちろん高橋はるみ…もといRandom田村である。心して受講するのだぞ。

使用方法

諸君は小学校４年のとき（まだ小学校４年じゃない人はゴメン）国語の時間にローマ字を習ったであろう。そうだ，それなのだ!!ローマ字を入力するだけなのだ!!

〝スタディ〟を〝ＳＴＵＤＹ〟と入力するのではなく，〝ＳＵＴＡＤＩＩ〟と入力するのだ!!ただし，「ち」なんかは，「ＣＨＩ」と入力しないでくれ，ちゃんと「ＴＩ」と入力するのだ!!そして「ん」を入力するときは「ＮＮ」と入力し，「を」は「ＷＯ」と入力してくれ。

ようし，これで入力の解説は終わった。では実際に活用してみよう。

まず，私の本名「たむら　しんいち」と入力してみよう。

```
TAMURA␣SINNITI
```

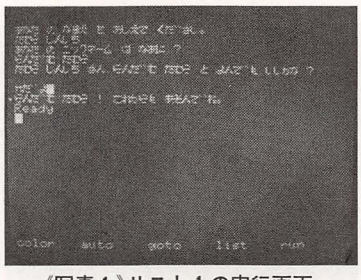
ローマ字を入力していくうちに自動的にひらがなに変換されていくだろう？それでは私の住んでる「ふくおかけん　むなかたぐん　ふくままち」と入力してみよう。

```
FUKUOKAKENN␣MUNAKATAGUNN␣FUKUMAMATI
```

もうこのへんまでくるとクセになってしまいそうである。それではダメ押しのもう一発，私の代表作「しゃあぷをすくえ」と入力してみよう。

```
SIYAAPU␣WO␣SUKUE
```

␣マークはもちろんスペースだ。それではつぎの講義に移る。



《写真１》リスト１の実行画面

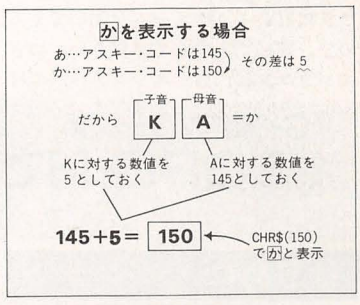
プログラム解説

このローマ字→かな変換の方法は母音と子音を組み合わせてデータを変換する母子変換（なんやそれ）を採用しております。ちなみに，私は母子家庭です。これも関係ないですね。

これはどーゆーことかと言いますと，まず，「ＡＩＵＥＯ」に対する「あいうえお」のアスキー・コードを用意し，カ行サ行タ行…といくごとにそのアスキー・コードからの距離を足していくというわけです。わかりづらいでしょうから第１図を見てほしい。

サンプル・プログラム〝お前と俺は友達か？〟の使いかた

ＲＵＮすると名前を聞いてくるので，さっき教えたとおりに本名を打ち込ん



《第１図》母音と子音を組み合わせてデータ変換する方法

PC-8801シリーズ用

キミのPC-88でX1のキャラクター・データを使おう

湯本　康顕

はじめに

このプログラムは，X1のキャラクター・データをPC-88シリーズで使って，リターン・キーを押してください。つぎに君のニックネームを聞いてくるので，同様に入力してください。つぎにパソコンは，君をニックネームで呼んでもいいかどうか聞いてきます。そして君が答えた結果には…（リスト見りゃわかるような気もするが…）。じつにしょーもないサンプルである。

あっ，そうそうこのローマ字入力は，CAPS LOCKキーを押してないとダメだよ。

どう，なかなかでしょ。

てやろうじゃないか！という，すばらしいプログラムなのです。

プログラムの説明

まず，リスト1がメイン・プログラムです。これをRUNすると，"POL L"というコマンドが使えるようになります。

《リスト1》お前と俺は友達か？のプログラム・リスト

```
10 '  ------------------------------
20 '  〔ROME=>KANAへんかんﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ〕 1988 TAS
30 '  PROGRAMMED BY     SHINICHI TAMURA
40 '  ------------------------------
50 '   ●●●〔 しょきせってい 、 ﾃﾞｰﾀよみこみ 〕●●●●●●●●●
60 DIM SI$(255),KA(255)
70 RESTORE:FOR I=1 TO 21
80 READ R$,R:SI$(ASC(R$))=R$
90 KA(ASC(R$))=R:NEXT I
100 READ CU,DE,A1,A2,NN,WO
110 ' ●●●〔 ﾒｲﾝ 〕●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
120 PRINT CHR$(12)
130 PRINT"あなた のなまえ を おしえて ください."
140 PX=0:PY=2:SR=15:GOSUB 510:NA$=PR$
150 PRINT"あなた の ﾆｯｸﾈｰﾑ は なあに ?"
160 PX=0:PY=4:SR=15:GOSUB 510:NI$=PR$
170 PRINT NA$;" さん.";NI$;" と よんでも いいかな ?"
180 PX=0:PY=7:SR=4:GOSUB 510
190 IF(PR$="いや")+(PR$="だめ")+(PR$="いやだ") THEN 210
200 PRINT NI$;" ! これからも あそんでね.":END
210 PRINT "えーっ! なんてｰ!? きみと ばくとは ともだちじゃないかー.":END
500 ' ●●●〔 ﾛｰﾏｼﾞ =>ｶﾅ へんかん 〕●●●●●●●●●●●●●
510 SL=0 :PR$=""
520 CX=PX:CY=PY:AB=0
530 LOCATE CX,CY:PRINT CHR$(CU);"  "
540 ' ---〔 ｷｰにｮｳﾘｮｸ 〕--------------------
550 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 530
560 IF (A$=CHR$(DE))*(SI>0) THEN 600
570 IF A$="  "          THEN 610
580 IF A$=CHR$(13) THEN LOCATE CX,CY:PRINT" ":RETURN
590 GOTO 630
600 PX=PX-1:SI=SI-1:PR$=LEFT$(PR$,SI):GOTO 520
610 LOCATE PX,PY:PRINT" ":PR$=PR$+" ":XP=1:GOTO 760
620 ' ---〔 にｮｳﾘｮｸした もじを しらべる 〕---------
630 AS=ASC(A$):IF SI$(AS)="" THEN 530
640 IF (BC$="N")*(A$="N") THEN AB=0:KM=NN:GOTO 750
650 IF (KA(AS)>=A1)*(KA(AS)<=A2) THEN 700
660 BC$=A$:AB=KA(AS):LOCATE CX,CY:PRINT A$:CX=CX+1
670 IF CX-PX=2 THEN LOCATE PX,PY:PRINT"  ":GOTO 520
680 GOTO 530
690 ' ---〔 ひらがな に へんかん 〕----------------
700 XP=1:KM=KA(AS)
710 IF BC$="Y" THEN 790
720 IF (BC$="W")*(CHR$(KM)="お") THEN AB=0:KM=WO
730 IF AB>300 THEN DO$="゛":XP=2:KM=KM-300:GOTO 750
740 IF AB>200 THEN DO$="゜":XP=2:KM=KM-200
750 PP$=CHR$(KM+AB)+DO$:PR$=PR$+PP$:LOCATE PX,PY:PRINT PP$
760 PX=PX+XP:SI=SI+XP:PP$="":DO$="":BC$="":IF SL=>SR THEN RETURN
770 GOTO 520
780 ' ------------------------------------
790 IF CHR$(KM)="う" THEN KM=KM-1:GOTO 720
800 IF CHR$(KM)="お" THEN KM=KM-2:GOTO 720
810 GOTO 720
820 ' ●●●●〔 へんかん ﾃﾞｰﾀ 〕●●●●●●●●●●●●●●●●●
830 DATA A,145,I,146,U,147,E,148,O,149
840 DATA K,5,S,10,T,79,N,84,H,89,M,94,Y,99,R,102
850 DATA W,107,G,205,Z,210,D,279,B,289,P,389,F,89,L,102
860 DATA 255 : ' ｶｰｿﾙﾏｰｸ の ｱｽｷｰｺｰﾄﾞ
870 DATA 8   : ' DELETE の ｱｽｷｰｺｰﾄﾞ
880 DATA 145 : ' "あ" の ｱｽｷｰｺｰﾄﾞ
890 DATA 149 : ' "お" の ｱｽｷｰｺｰﾄﾞ
900 DATA 253 : ' "ん" の ｱｽｷｰｺｰﾄﾞ
910 DATA 134 : ' "を" の ｱｽｷｰｺｰﾄﾞ
1000 ' ------------------------------
1010 ' たきしｮ に いしｮくするとき の ちゅうい
1020 ' ------------------------------
1030 ' --- ﾍﾞｰｼｯｸﾏｽﾀｰ L2/Jr は ----------
1040 ' ・' を REM に かえる.
1050 ' ・LOCATE を LET CURSOR= に かえる.
1060 ' --- JR-200 は --------------------
1070 ' ・' を REM に かえる.
1080 ' --- M5 (BASIC-I) は --------------
1090 ' ・LOCATE O,●:PRINT を print cursor(O,●) に かえる.
1100 ' ・' を ! に かえる.
1110 ' --- MZ-80 K/C (SP-5030) は -------
1120 ' ・' を REM に かえる.
1130 ' ・LOCATE を CURSOR に かえる.
1140 ' ・550ぎょう の A$=INKEY$ を GET A$ に かえる.
1150 ' ・580ぎょう の CHR$(13) を CHR$(102) に かえる.
1160 ' --- MZ-80B MZ-2000 は -------------
1170 ' ・' を REM に かえる.
1180 ' ・LOCATE を CURSOR に かえる.
1190 ' ・120ぎょう の CHR$(12) を CHR$(6) に かえる.
1200 ' ・550ぎょう の A$=INKEY$ を GET A$ に かえる.
1210 ' --- PC-6001/mk2/SR は -------------
1220 ' ・' を REM に かえる.
1230 ' --- SC-3000/H (Level-3 A/B) は ----
1240 ' ・LOCATE を CURSOR に かえる.
1250 ' --- それいがいの きしｮ は ---------------
1260 ' 120ぎょう の PRINT CHR$(12) を CLS に することも できる.
1270 ' IF (○○)+(●●) THEN -- を IF ○○ OR ●● THEN -- に することも できる.
1280 ' IF (○○)*(●●) THEN -- を IF ○○ AND ●● THEN -- に することも できる.
1290 ' ------------------------------
1300 '  830ぎょう の すうじ は それぞれ の きしｮ の あ、い、う、え、お の ｱｽｷｰｺｰﾄﾞ
1310 ' に かえてください.ｱｽｷｰｺｰﾄﾞは マニュアルに のってます.
1320 '  840-850ぎょう の DATA は かぎょう、すぎょう、たぎょう･･･の DATAです
1330 ' それぞれ"あ"のｱｽｷｰｺｰﾄﾞとの さをあらわしています
1340 ' たとえば、"か"の ｱｽｷｰｺｰﾄﾞが 150 で、
1350 ' "あ"の ｱｽｷｰｺｰﾄﾞが 145 だとすると
1360 ' 150-145 で 5 になります.
1370 ' どうようにして,"さ"の ｱｽｷｰｺｰﾄﾞが 155 で、
1380 ' "あ"の ｱｽｷｰｺｰﾄﾞが 145 だとすると
1390 ' 155-145 で 10 になります.
1400 ' だから   840 DATA K,5,S,10,･･･････ となります.
1410 ' ちなみに K,S･･ は かぎょう,すぎょう･･･ と いうことです.
1420 '  850ぎょう の G,Z,D,B は が,ざ,だ,ば です.
1430 ' それぞれ K,S,T,H のときの DATA に 200 を たしてください.
1440 ' たとえば,"K"のDATAが 5 なら "G"のDATAは 205 になります.
1450 '  850ぎょう の P は "ば" です.
1460 ' "H" のときの DATA に 300 を たしてください.
1470 ' "H"のDATAが 89 なら "P"のDATAは 389 になります.
1480 '  850ぎょう の F,L は H,R と おなじ DATAを いれてください.
1490 '  1ぎょう に たくさん の めいれいが はいるﾊﾟｿｺﾝ や.
1500 ' ELSE が つかえるﾊﾟｿｺﾝ は もっとみじかくて きます.
1510 ' ------------------------------
1520 ' ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ の ながれ
1530 ' ------------------------------
1540 ' 60 -100: 850-910の DATAを へんすうに だいにｮう
1550 ' 120-210: ちょっとした デモ
1560 ' 510-810: ﾛｰﾏｼﾞ =>ｶﾅ へんかんｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ (ここが ﾒｲﾝ である)
1570 ' ------------------------------
1580 ' へんすう の せつめい
1590 ' ------------------------------
1600 ' SI$(),KA(): ｷｰﾎﾞｰﾄﾞから の もじを ｶﾅのｱｽｷｰｺｰﾄﾞに へんかん
1610 ' CU: ｶｰｿﾙﾏｰｸ のｱｽｷｰｺｰﾄﾞ   DE: ﾃﾞﾘｰﾄの ｱｽｷｰｺｰﾄﾞ
1620 ' A1: あ の ｱｽｷｰｺｰﾄﾞ        A2: お の ｱｽｷｰｺｰﾄﾞ
1630 ' NN: ん の ｱｽｷｰｺｰﾄﾞ        WO: を の ｱｽｷｰｺｰﾄﾞ
1640 ' PX,PY: もじの にｮうﾘｮくかいし ざひょう  SR: にｮうﾘｮくで きる ながさ
1650 ' CX,CY: ｶｰｿﾙ の ざひょう     SL: にｮうﾘｮく中の もじすう
1660 ' BC$: しいん の もじ         AB: しいん の すうち
1670 ' KM: ばいん の ｱｽｷｰｺｰﾄﾞ      DC$: だくおん､はんだくおん
1680 END:' 1988年7月29日(金) Presented by Random たむら
```

《第１表》ＰＯＬＬコマンドの使いかた

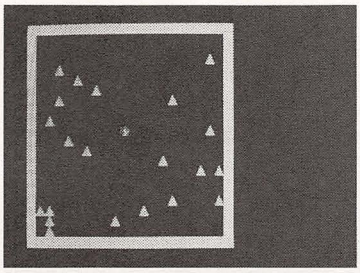
公式
ＰＯＬＬ　キャラクター番号

- キャラクター番号は，０～161まで162以上だと，オリジナル・エラー・メッセージがでる。
- ふつうは，Locate文でカーソルの位置を決め，それからＰＯＬＬ文でキャラクターを表示するという方法を使うと，よろしかろう。
- 上記のようにｘ，ｙは，Locate文で決める。
- 究極のテク（？）として，ＰＯＬＬ　ＡＳＣ(〝文字〟)というのもできるそうで，ありおりはべりいまそかり。　　©うる星やつら

《第２表》リスト３の使いかた

行形成
行番号　ＤＡＴＡ　データ，キャラクター番号

- データの終わりには，〝＊〟を忘れずにつける。
- プログラムに組み込むというより，〝リストＡ〟とでもしておいて，キャラクター定義プログラムにして，メインは〝リストＢ〟にするといいでしょう。
- データの部分が48文字でないと，〝Lengtherror〟というのがでます。
- 使用するときは，10080行からはじめて，入力し終わったらＲＥＮＵＭ100とでもして，ＳＡＶＥするといいと思います。



《写真２》リスト４の実行画面

くわしい使いかたは第１表を見てください。

つぎに，リスト３が，Ｘ１でいうところの〝ＤＥＦＣＨＲ＄〟(ユーザー定義文字のキャラクター・パターンをキャラクタ・ジェネレータに定義するコマンド。オリジナル・キャラクター作成に便利）というやつです。

自分で作ったゲーム・プログラムに組み込んで使用してください。一度実行すると，あとは，実行しなくてもいいです。くわしくは第２表を見てください。

なお，現在入っているデータは，リ

《リスト２》ＰＯＬＬコマンド拡張プログラム・リスト

```
100 REM ▼▼▼▼▼▼▼ WRITE ▲▲▲▲▲▲▲▲▲
105 COLOR 7:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS:LOCATE 11,11:PRINT"15 ﾋﾞｮｳﾏｯﾃｸﾀﾞｻｲ
110 CLEAR ,&HAFFF:AD=&HBF30:GY=170:FOR I=&HB000 TO &HBFFF:POKE I,0:NEXT
120 SU=0:FOR I=0 TO 15:READ A$:IF A$="*" THEN 300 ELSE A=VAL("&h"+A$)
130 POKE AD,A:AD=AD+1:SU=SU+A:NEXT:READ A:IF A<>SU THEN F=1 ELSE F=0
140 IF F=1 THEN PRINT GY"ｷﾞｮｳﾆ ERROR ﾊｯｾｲ!!":BEEP
150 GY=GY+10:GOTO 120
160 REM ▼▼▼▼▼▼▼ DATAS ▲▲▲▲▲▲▲▲▲
170 DATA CD,A3,18,32,37,BF,3E,00,FE,A2,38,24,21,4A,BF,7E,1682
180 DATA 3C,3D,C8,23,CD,0D,3E,C3,3F,BF,07,43,68,61,72,61,1571
190 DATA 63,74,65,72,20,4E,6F,20,65,72,72,6F,72,00,00,00,1237
200 DATA E5,3A,87,EF,3D,4F,3A,86,EF,3D,47,11,80,02,21,00,1544
210 DATA 00,04,05,28,03,19,10,FD,09,09,11,00,C0,19,54,5D,0775
220 DATA 3A,37,BF,6F,26,00,29,29,29,E5,C1,09,09,01,00,B0,1193
230 DATA 09,44,4D,F3,62,6B,50,59,0E,5C,E5,ED,79,06,08,C5,1675
240 DATA 01,00,00,1A,47,AF,CB,00,30,02,F6,C0,CB,00,30,02,1217
250 DATA F6,30,CB,00,30,02,F6,0C,CB,00,30,02,F6,03,48,47,1450
260 DATA AF,CB,01,30,02,F6,C0,CB,01,30,02,F6,30,CB,01,30,1667
270 DATA 02,F6,0C,CB,01,30,02,F6,03,4F,13,70,23,71,D5,11,1351
280 DATA 4F,00,19,D1,C1,05,20,B7,E1,0C,79,FE,5F,20,AB,D3,1847
290 DATA 5F,FB,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0772,*
300 REM ▼▼▼▼▼▼▼ HOOK ｶｷｶｴ ▲▲▲▲▲▲▲▲
310 POKE &HEEA8,&H30:POKE &HEEA9,&HBF:END
320 REM ------------------------
330 REM |  X1 ﾉ ﾎｶﾆ  ･MZ-1500     |
340 REM |            ･MZ-2500     |
350 REM |            ･S1  ﾅﾄﾞﾉ     |
360 REM | ｷｼｭﾉ PCG ﾃﾞｰﾀ ｶﾞ ﾂｶｴﾏｽ。|
370 REM ------------------------        By ﾕﾓﾄ ﾉﾘｱｷ
```

《リスト３》ＤＥＦＣＨＲ＄処理プログラム・リスト

```
10000 REM ▼▼▼▼▼▼▼ DEFCHR$ ｼｮﾘ ▲▲▲▲▲▲▲
10010 RESTORE 10070
10020 READ A$:IF A$="*" THEN END ELSE READ NO:IF NO>161 THEN POLL 255
10030 IF LEN(A$)<>48 THEN PRINT"Length error !!";CHR$(7):END
10040 AD=&HB000+NO*24:FOR I=0 TO 23:POKE AD+I,VAL("&h"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
10050 GOTO 10020
10060 REM ▼▼▼▼▼▼▼ CHR DATA ▲▲▲▲▲▲▲▲
10070 '    ├──── ｱ ｵ ────┤├──── ｱ ｶ ────┤├──── ﾐﾄﾞﾘ ────┤
10080 DATA 183C7EFF18181818183C7EFF18181818183C7EFF18181818,0
10090 DATA 3F1F0F1F3B71E0403F1F0F1F3B71E0403F1F0F1F3B71E040,1
10100 DATA 080C0EFFFF0E0C08080C0EFFFF0E0C08080C0EFFFF0E0C08,2
10110 DATA 40E0713B1F0F1F3F40E0713B1F0F1F3F40E0713B1F0F1F3F,3
10120 DATA 18181818FF7E3C1818181818FF7E3C1818181818FF7E3C18,4
10130 DATA 02078EDCF8F0F8FC02078EDCF8F0F8FC02078EDCF8F0F8FC,5
10140 DATA 103070FFFF703010103070FFFF703010103070FFFF703010,6
10150 DATA FCF8F0F8DC8E0702FCF8F0F8DC8E0702FCF8F0F8DC8E0702,7
10160 DATA 00000000000000000018183C3C7E7EFFFF18183C3C7E7EFFFF,8
10170 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000,9,*
10180 REM ---------------------------------------
10190 REM | 10080 ｷﾞｮｳ ｶﾗ DELETE ｼﾃ ﾂｶｯﾃｸﾀﾞｻｲ |
10200 REM | PCG ﾃﾞｰﾀ ｦ ｾﾝﾌﾟ ｲﾚｵﾜﾀﾗ RENUM 100|
10210 REM | ﾄ ﾃﾞﾓｼﾃ ｷﾞｮｳｦ ｿﾛｴﾃ、SAVE ｼﾃｸﾀﾞｻｲ   |
10220 REM | ｹﾞﾝｻﾞｲ ﾉ 10080-10170 ﾏﾃﾞﾉ ﾃﾞｰﾀ ﾊ  |
10230 REM | ｻﾝﾌﾟﾙ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ﾃﾞｽ RUN ｼﾃｶﾗ ﾘｽﾄ ｦ  |
10240 REM | RUN ｼﾀｸﾀﾞｻｲ。                  |
10250 REM | DATA ﾉ ｵﾜﾘﾆﾊ ｶﾅﾗｽﾞ '*' ｦ ﾂｹﾃｸﾀﾞｻｲ |
10260 REM ---------------------------------------    By ﾕﾓﾄ ﾉﾘｱｷ
```

《リスト４》おまけサンプル・ゲーム（遊びかたはＲＥＭ文参照）

```
100 REM --------- INIT ---------------
110 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:CLEAR ,&HAFFF:SCREEN 0,0:COLOR 7
120 RANDOMIZE(VAL(MID$(TIME$,7,2))):DIM K(20,20):RO=1:F=21
130 RESTORE 140:FOR I=0 TO 7:READ VX(I),VY(I):NEXT
140 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
150 REM ------ MAKE SCREEN -----------
160 CLS:LINE(0,0)-(16*(F+1),8*(F+1)),4,BF:LINE(16,8)-(16*F-1,8*F-1),0,BF
170 FOR I=0 TO RO*10:X=INT(RND(1)*20)+1:Y=INT(RND(1)*20)+1
180 IF K(X,Y)=1 THEN I=I-1
190 K(X,Y)=1:LOCATE X,Y:POLL 8:NEXT:X=10:Y=10:PO=RO*10+1
200 REM --------- MAIN 1 -------------
210 A=A+1:IF A>7 THEN A=0 ELSE LOCATE X,Y:POLL A:FOR R=0 TO 100:NEXT
220 IF INP(9)<>191 THEN 210
230 REM --------- MAIN 2 -------------
240 CX=X:CY=Y:IF INP(9)=191 THEN A=A+1:IF A>7 THEN A=0:GOTO 260 ELSE 260
250 X=X+VX(A):Y=Y+VY(A):IF X<1 OR X>20 OR Y<1 OR Y>20 THEN X=CX:Y=CY:GOSUB 290
260 FOR R=0 TO 10:NEXT:LOCATE CX,CY:POLL 9:LOCATE X,Y:POLL A
270 IF K(X,Y)=1 THEN BEEP 1:K(X,Y)=0:PO=PO-1:BEEP 0:IF PO=0 THEN 330
280 GOTO 240
290 REM -------- SUB ----------------
300 IF A>3 THEN A=A-4 ELSE A=A+4
310 RETURN
320 REM ---------- CLEAR ------------
330 RO=RO+1:IF RO=11 THEN A$="ｺﾝｸﾞﾗｯﾁｭ ﾚｰｼｮﾝ" ELSE A$="CLEAR !!"
340 LOCATE 12-LEN(A$)/2,10:PRINT A$:BEEP 1:FOR I=0 TO 500:NEXT:BEEP 0
350 IF A$="CLEAR !!" THEN GOTO 160
360 REM ------- ｺﾝｸﾞﾗｯﾁｭ ﾚｰｼｮﾝ ------
370 CLS 3:LOCATE 13,10:PRINT"ｵﾂｶﾚｻﾏ ﾃﾞｼﾀ.....":IF INKEY$<>"" THEN 370
1000 REM ---------------------------
1010 REM | ･ｽﾍﾟｰｽｷｰ ﾃﾞ ｽﾀｰﾄ          |
1020 REM | ･ｽﾀｰﾄ ｼﾀﾗ ｽﾍﾟｰｽｷｰﾃﾞ ﾎｳｺｳ  |
1030 REM |  ﾍﾝｶﾝ。 ﾐｷﾞﾏﾜﾘﾆ ｳｺﾞｷﾏｽ。   |
1040 REM | ･POLL ｺﾏﾝﾄﾞﾃﾞ 1 ｶｲﾉ ﾒｲﾚｲﾃﾞ|
1050 REM |  ﾋｮｳｼﾞﾃﾞｷﾙﾉﾊ 1ﾂﾀﾞｹ。      |
1060 REM |  ｿﾚｲｼﾞｮｳﾋｮｳｼﾞｽﾙﾆﾊ ﾏｼﾝｺﾞﾃﾞ |
1070 REM |  ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ.........|
1080 REM |            By ﾕﾓﾄ ﾉﾘｱｷ  |
1090 REM | P.S ｲﾏ、FMｵﾝｹﾞﾝﾉ BGM ﾙｰﾁﾝｦ |
1100 REM |     ﾂｸｯﾃｲﾏｽ。ﾃﾞｷﾀﾗｵｸﾘﾏｽﾉﾃﾞ |
1110 REM |     ｿﾉﾄｷﾊ ﾖﾛｼｸ ｵﾈｶﾞｲｼﾏｽ。  |
1120 REM | ﾃﾞﾊ ｻﾖｵﾅﾗ!!!!!!!!!!!!!!!!!!|
1130 REM ---------------------------
```

スト4のデータです。REM文を参考に各自使ってください。

リスト4は，サンプル・ゲームです。**リスト3**を実行したあとで使用してください。

ひまなおしゃべり（その1）

僕の友達がX1を持っていて，PCGがあるからX1はゲームが作りやすい。などと言っていました。

しかし，これで，PC-88もX1のように簡単にゲームが作れるはずです。X1とキャラクター・データがまるっきり同じなのですから。

それにけっこう速いんです。ノーマル・キャラで画面をうめつくして時間を計ると，7秒弱かかったのに対し，POLLコマンドでうめつくしても，やっぱり7秒弱でした。

機械語部の説明

キャラクターは，162個作れます。それは，$B000_H$～$BF2F_H$の間にストックされます。**リスト2**で何をやっているのかというと，ORをとり，1ラインを2ラインにしているということです。ここのところで，けっこう，てこずりました。結局2日間かかってしまいました。

ひまなおしゃべり（その2）

X1とデータがまったく同じですから，移植も簡単にできます。今までマシン語でキャラをPUTしてきた人には，データが½になるのもうれしいことですね。

これは，じつは，移植用に作ったものですので，あえて，エディタはつけていません。

ぜひ使用してみてね。

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0/V2.0)用
漢字ビッグ・サイズ・システム※要漢字ロム

岡本　清

ベーマガの投稿プログラムの写真を見ると，MZ-2500やX68Kなどでは，タイトル画面にでっかい漢字やアルファベットを使っていますね。X1では，とてもそんなことはできそうにありません。

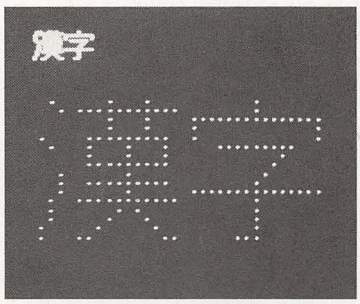
そこで，それを実現したのが，このシステム（?）なのです。

内容

通常，4キャラぶんにしか表示でき

《第3表》変 数 表

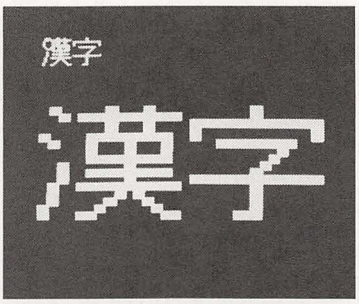
PP( )……漢字データ読み込み用
NO……PP( )の制御(?)



《写真3》リスト5の実行画面

ない漢字をでっかく拡大してしまおうというのです。**リスト5**を実行してみてください。確かに拡大しているのですが，これでは，どうしようもありません。

そこで改良を加えたのが，**リスト6**です。140行のWINDOW文の前の二つのかっこ内の数値を変えると，倍率，比率がいろいろと変わります。表示させる漢字数を増やしたいのなら，100行のPPのつぎのかっこ内の値を**256×漢字数－1**にしてください。そして，120行，150行のFOR　A＝0　TO　1を**TO　漢字数**にしてください。あまり多くするとエラーがでるでしょう。



《写真4》リスト6の実行画面

さらに，170行のIF文の中にNO< >**漢字数目（3個目とか4個目とかのこと）×256－1**をANDで付け加えなければなりません。

以上，大変わかりにくい説明ですみません。

構造

最初に表示した漢字をPOINT文でPPに読み込み，PSETで再現し，拡大させたのが**リスト5**，LINEを用いたのが**リスト6**です。

他機種については，まったくわからないので，移植のアドバイスはありません。MZ-2500などには，まったく必要ないプログラムです。

ゲーム，ツールのタイトル画面なんかに，十分活用可能だと思います。

《リスト5》漢字ビッグ・サイズ・システム①のプログラム・リスト

```
100 WIDTH 40:INIT:DIM PP(511)
110 POSITION 0,0:PATTERN -16,KANJI$(2033),KANJI$(2790)
120 FOR A=0 TO 1:FOR B=0 TO 15:FOR C=0 TO 15
130 PP(256*A+16*B+C)=POINT(A*16+C,B):NEXT:NEXT:NEXT
140 WINDOW(0,40)-(159,119),(0,0)-(31,15)
150 FOR A=0 TO 1:FOR B=0 TO 15:FOR C=0 TO 15
160 PSET(A*16+C,B,PP(256*A+16*B+C)):NEXT:NEXT:NEXT
```

《リスト6》漢字ビッグ・サイズ・システム②のプログラム・リスト

```
100 WIDTH 40:INIT:DIM PP(511)
110 POSITION 0,0:PATTERN -16,KANJI$(2033),KANJI$(2790)
120 FOR A=0 TO 1:FOR B=0 TO 15:FOR C=0 TO 15
130 PP(256*A+16*B+C)=POINT(A*16+C,B):NEXT:NEXT:NEXT
140 WINDOW(0,40)-(159,119),(0,0)-(31,19)
150 FOR A=0 TO 1:FOR B=0 TO 15:FOR C=0 TO 15
160 NO=256*A+16*B+C:NX=A*16+C
170 IF NO<>255 AND NO<>511ANDPP(NO-(NO<511))>0THENLINE(NX,B)-(NX+1,B+1),PSET,BF
180 NEXT:NEXT:NEXT
```

キミも原稿を書いてみないか？

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

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

基本的なことは，特選プログラム・コーナーの投稿と同じようにしてください。（編集部）

キミのパソコンを活かすプリンタはこれだ!! その①

——購入のポイント，簡単な使いかた——

丹治 佐一

パソコンの周辺機器としてなくてはならないものの一つとして，印字するための“プリンタ”があります。

今月号では，このプリンタについて購入のポイントや簡単な使いかたなどを紹介します。

プリンタがなくては！

パソコンを使えば画面上で自由自在に楽しめますが，結果を“紙面”として残したいときは，どうしても印字する“プリンタ”などを使う必要があります。

プリンタを使えば，プログラム・リストを紙面上に印字できるため，バグを捜すのも簡単です。

リストを印字させておけば，保存しておいたディスクが万が一壊れたり，消してしまっても，印字されたプログラム・リストのとおりに再度入力すれば保存したときの状態へ復帰できます。

また，ワープロ・ソフトを使って文章を作成したときは，どうしてもプリンタがなくては紙面に印字させることができません。

プリンタ自体をプログラムでコントロールすることもできます。好みの文字を自由に印字させ，オリジナル・シールを作ったり，星占いの結果を印字させるなど，自分のプログラムの結果を自由に紙面に残せます。

プリンタの種類と仕組？

プリンタといっても印字方式や紙面の印字サイズによっていろいろなものがでていますし，価格もまちまちです。

多く使われているものでは，“ドット・インパクト・プリンタ”，“感熱プリンタ”などでしょう。安価なものは，感熱式にみられます。

プリンタは，印字する活字を持っていません。活字の形となる“フォント”をROM（ロム）というメモリに持っています。

印字は通常の文字の場合，文字コードがパソコン側から送られ，そのコードに従ってプリンタ側が文字に書き換えて印字します。

よって，パソコンは同じでも，プリンタ側に内蔵されているフォントが異なるため，プリンタにより文字の形が変わります。

漢字プリンタでは，漢字ROMが内蔵されているため，漢字コードによる漢字の印字ができます。このフォントは，パソコンと同様にJIS第一水準と第二水準があり，両方内蔵されているものがよいでしょう。

印字は，それらのフォントの内容を読みだし，プリンタ・ヘッドのピンをコントロールして，インクを紙面に印字させます。

また，フォント以外の文字やグラフィックスの印字を行なうために“ビット・イメージ印字”というモードがあります。これは，プリンタ・ヘッドのピンをパソコンから送られるデータでコントロールして，自由な内容の印字を行なうものです。

●24ドット？

プリンタのカタログなどを見ると，24ドット構成のプリンタと書かれていることがあります。

この××ドットとはなんでしょうか？プリンタの印字は，先ほども説明したとおり，活字を持っていません。

点で構成されたフォント（書体）ROMの内容を読みだして，それをプリンタ・ヘッドで文字を作りだしているわけです。

つまり，プリンタで印字される文字は，すべて点で構成されているというわけです。

プリンタ・ヘッドは一度に縦の点しか打てませんが，ヘッドを左右に動かすことで平面の文字が作れます。

“24ドット”といったドット数は，その縦の点の数を表したものなのです。よってその点の数が多いほど，きれいな書体の文字が印字できるわけです。

漢字プリンタでは24ドット以上のものが印字スピードも速く，きれいな漢字フォントが印字できます。

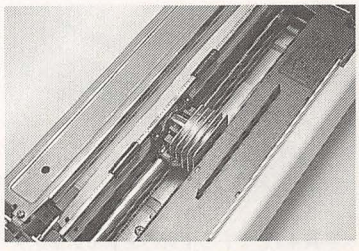
購入時は，できるだけドット数の多いプリンタを選ぶようにしましょう。

●ドット・インパクト・プリンタ

電磁石でピンを打ちだし，その先にあるインクリボンで紙面に印字させます（**写真1**）。

ピンを打ちだして印字させるため，印字音がうるさいという難点がありますが，比較的高速な印字ができ，普通紙の利用ができます。

レター（単票）紙や紙の左右に穴が開いたファンフォールド紙や連続用紙（ロール紙）が使えます。また，シールがファンフォールド紙に付いた“タックフォーム”を利用すれば，宛名書きやオリジナル・シールの作成が可能です。



《写真1》ドット・インパクト・プリンタのヘッド

紙押さえは，ファンフォールド紙を送るためのギア？が付いた“トラクタ・フィード”式（**写真2**）とレター紙や単票，ロール紙の印字に使う“フリクション・フィード”式（**写真3**）があります。最近のものでは，レバーによりどちらにでも利用できる機構を備えたものがあります。

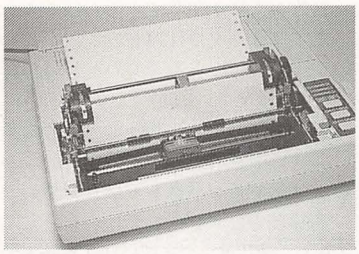
おすすめは，当然両方利用できるものですが，プログラム印字やとくにタックフォームの印字では，長く印字しても紙ずれの少ない“トラクタ・フィード”方式のものをおすすめします。

使用するインクリボン（**写真4**）は，ほとんどがエンドレスのリボンが使われるため，リボンがなくなって印字できなくなることはありませんが，リボンに染み込んでいるインクがなくなってくると印字が薄くなるので，インクリボンの交換が必要になります。

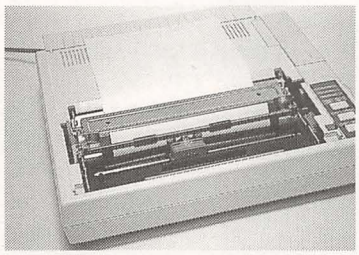
●熱転写プリンタ

卓上のワープロに多く使われているのが“熱転写”プリンタです。

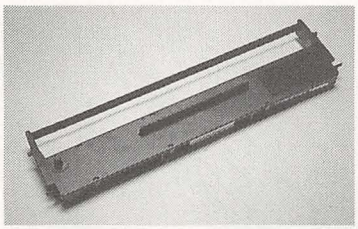
安価であり，印字音も静かで，乾電池で駆動できるものもあります。



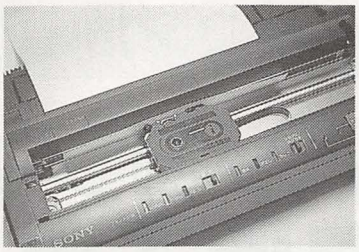
《写真2》ファンフォールド紙を送りこむ“トラクタ・フィード”式



《写真3》レター用紙，ロール紙などは“フリクション・フィード”式



《写真4》ドット・インパクト・プリンタのインクリボンの一例。リボンにインクがしみ込んでいる



《写真5》熱転写リボンを使った，熱転写プリンタ

印字は，熱転写リボン・カートリッジを使い，ヘッドがフォントのとおりに熱くなると，その熱によりリボンのインクが紙に付き印字されます（**写真5**）。感覚的には熱でペタペタとレタリングを貼り付けていく感じですね。

熱転写プリンタは，コピー用紙のようなものも使用できますが，紙面に光沢がないと，きれいにインクがのりません。

そこで，専用の“熱転写用紙”があったほうがよいでしょう。

また，熱転写プリンタでは，熱でインクを紙面に貼り付けていくため，一度印字されたものは，リボンにインクがなくなり再度印字することはできません（**写真6**）。つまり，印字して熱転写インクのリボンが巻き取られると，再度戻して印字させることは不可能です。

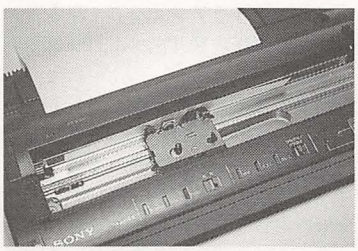
そのため，熱転写リボンを使ってバカ打ちさせたら，リボンが何本あってもたりません（卓上のワープロ機をお使いの方はよくわかると思います）。

ただ，熱転写プリンタは“感熱紙（サーマル紙）”（**写真7**）が利用できます。この紙は，熱を加えると黒くなる紙で，きっぷなどにも利用されています。

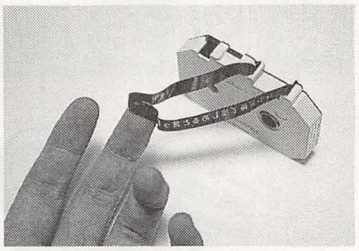
この紙を使うと熱転写リボンは不要です（**写真8**）。リボンがなくてもヘッドが熱をだすため，通常の印字と変わらなく印字できます。

ただし，感熱紙は熱などで変色するため，太陽光に当てたりすることはできません（**写真9**）。

つまり，長時間の保存には向かないのです。



《写真8》リボンを取りはずし，感熱用紙を使うとサーマル・プリンタになる



《写真6》熱転写プリンタのインクリボンの例。熱でリボンのインクを紙にはりつけていく



《写真7》感熱用紙（サーマル紙）と熱転写用紙

とは言っても，バカ打ちしてもリボンは減らないので，ワープロなどでは文章の校正やレイアウトの確認などに利用し，完成！というときに熱転写リボンと熱転写用紙に変えて印字するようにします。

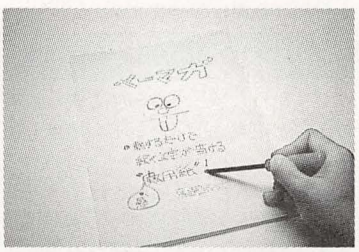
印字の濃さは，濃度ツマミで自由に変えられます（**印字例1**）。これは，熱転写プリンタの特徴かも知れません。

熱転写プリンタを購入するときは，熱転写リボンが機種によってまちまちであるため，後で購入できなくなる恐れがあります。確実にリボンが後々必ず購入できることを確認の上購入します（卓上のワープロ機でも同様です）。

●そのほか

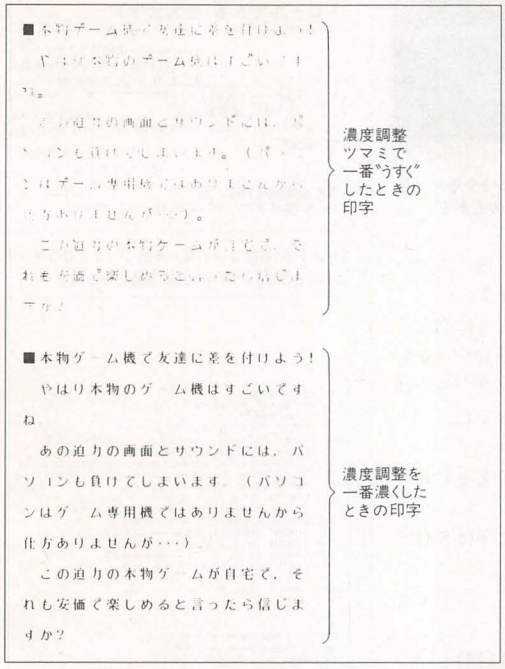
これらの他に，カラー印字が可能なプリンタやインクを霧のようにして飛ばして印字する“インクジェット・プリンタ”，印刷された活字同様のきれいさを誇る（印刷の版下原稿にできる）“レーザー・プリンタ”などがあります。

ただ，これらはちょっと値が張る



《写真9》感熱紙に，熱したドライバーでなぞると黒くでてくる

《印字例1》濃度調整をした例



のが難点です。

購入時の注意!

プリンタは，パソコンよりも方言があるかもしれません。

通常の印字では，基本的な部分が統一されているので問題ありませんが，プリンタの機能をフルに発揮させようと思うと，細かな制御コマンドがプリンタやメーカーによって異なるために，最悪の場合は印字できなくなる恐れがあります。

パッケージ・ソフトに対応プリンタが書かれているのは，そのためです。

使用パソコンの推薦プリンタを利用するのは賢明な方法です。もちろん，購入プリンタが使用パソコンに対応していればOKです。

購入時に店員に聞いてみたり，カタログなどでチェックしておきましょう。

また，利用したいパッケージ・ソフト内に購入したいプリンタが利用できるのかもチェックしておく必要があります。

たとえば，NECのPC－9801シリーズなどでは，PC－PR201シリーズが推薦機種となっているため，最近のプリンタでは，コマンド系列がPC－PR210系のものを装備しているが多くなってきています。

先ほども少し触れましたが，用紙やインクリボンなど消耗品が必ず購入できなければプリンタ本体が正常であっても印字できないわけですから，消耗品が後々まで購入できるような店でプリンタを購入しましょう。

予算に余裕があれば，インクリボンは数本購入しておいたほうがよいでしょう（プリンタ購入時にインクリボンをもう1本サービスしてもらおう）。

それからもう一つ，プリンタとパソコン本体を接続するケーブルは，パソコンによっても異なります。自分で製作することは非常に簡単ですが，腕に自信のない人は，プリンタ購入時にケーブルも購入しましょう（付属されているものもある）。

使ってみよう!

ではプリンタをさっそく使ってみましょう。

プリンタの端子とパソコンのプリンタ端子（パラレルポート）を接続します。用紙とインクリボンをセットすれば完了。パソコンとプリンタの電源を入れればOKです。

●画面をそっくりコピーしたい!

画面に表示されている内容をそのまま紙面に残しておきたい場合は，この方法を使いましょう(BASICのみ)。

キーボード上にある［COPY］キーを押せばOKです。そのほかに，COPYコマンドを使っても画面のコピーがプログラム上で行なえます。

●プログラム・リストの印字

プログラム・リストを印字させてみましょう(**リスト1**)。プログラムを表示させるコマンドは“LIST”でしたね。

そこで，　　LIST↵

と入力してもプリンタには印字されません。

プリンタにプログラム・リストを印字させるための命令は，“LLIST(エルリスト)”を使います。機種によっては，LIST／P（MZ－1500など）などもあります。

試しに，　　LLIST↵

とすると，プリンタが動きだし，リストが印字されます。使いかたは，LIST コマンドと同様です。ただ，結果がプリンタ側にでるだけです。

《リスト1》プログラム・リストをプリンタに印字

```
list↵                    ←プログラムリストを画面に表示させる
10 PRINT"ONE"
20 PRINT"TWO"
30 PRINT"THREE"           }プログラムが表示された
40 PRINT"FOUR"
50 PRINT"FIVE"
60 END
llist↵                    ←LISTの頭にlが付くと，プリンタ側にリストが印字される
10 PRINT"ONE"
20 PRINT"TWO"
30 PRINT"THREE"           }プリンタに印字された
40 PRINT"FOUR"
50 PRINT"FIVE"
60 END
```

また，ディスクのファイル名を見るためのコマンドは，“FILES”でしたね。

プログラム・リストの印字は“LLIST”でしたから，ファイル名の印字は“LFILES”？

ピンポン!そのとおり，

LFILES↵

でファイル名の印字がされます。

●プログラム中で自由に印字させる

実行結果や好みの内容を印字させるためにはどんなコマンドを使ったら良いのでしょうか？

画面に文字など結果を表示させるための命令は“PRINT（プリント）”命令でした。

先ほどの例をみても，プリンタに印字させるにはコマンドの頭に“L”が付いていましたから，同様にプリンタに文字を印字させるための命令は“LPRINT(エルプリント)”となるわけです（だからと言って他の命令の頭にLを付けてもプリンタ印字にはなりません。あしからず)。

たとえば，“BASIC Magazine”と印字するには，

LPRINT“BASIC Magazine”↵

とすればOKです。

使いかたは，PRINTと同じです。

画面に表示されるかわりにプリンタ側に印字されます(**リスト2，3**)。

漢字の印字も漢字プリンタでは可能です。

《リスト2》プログラム中でプリンタに印字させる①

```
list↵
10 LPRINT"ONE"
20 LPRINT"TWO"
30 LPRINT"THREE"
40 LPRINT"FOUR"
50 LPRINT"FIVE"
60 END                    ←PRINT文と使いかたは同じだけど，結果がプリンタ側にでる
run↵
ONE                       }プリンタに印字された
TWO
THREE
FOUR
FIVE
```

《リスト3》プログラム中でプリンタに印字させる②

```
list↵
10 LPRINT"BASIC Magazine"
20 END
                    └プリンタに印字する内容
run↵
BASIC Magazine ←――プリンタに印字された
```

《リスト4》漢字もプリンタに印字できる

```
                  ┌漢字がBASIC中で入れられれば,そのまま印字もできる
list↵             ↓
10 LPRINT"電波新聞社"
20 LPRINT"BASIC Magazine"
30 END

run↵              漢字プリンタであれば
電波新聞社 ←――ちゃんと印字される
BASIC Magazine
```

漢字コードを送って印字する方法の他に，漢字が直接入力表示できるＢＡＳＩＣであれば，ＬＰＲＩＮＴ文中に印字させたい漢字を入れておくだけでそのまま印字されます(**リスト4**)。

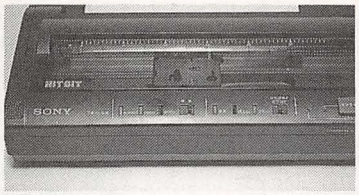
たとえば，“電波新聞社”と印字させるには，

ＬＰＲＩＮＴ“電波新聞社”↵とすればよいわけです。意外と簡単だね。

プリンタ・コントロール

プリンタにはいろいろな印字機能があります。文字の拡大や縮小，フォントの変更などいろいろな印字が可能です。

これらは，プリンタ上のスイッチ操作によって指示することも可能ですが(**写真10，印字例2**)，細かな指示はコマンドを直接パソコンから送ってコントロールする必要があります。



《写真10》前面パネルに印字フォントやモードを変えるスイッチが付いているものもある

コマンドは，プリンタごとに異なるといってもよいので，とてもやっかいなのですが，自分のプリンタのみを扱うのであれば問題ありませんね。

●コントロール方法は

コマンドをＬＰＲＩＮＴ文＋ＣＨＲ＄文で送ります。

たとえば，拡大(倍幅)文字はＳＯコードを送ります。

このコードは，アスキー・コードでいうと，“14”なので，

ＬＰＲＩＮＴ　ＣＨＲ＄(14)；↵

とします。つまり，コントロール・コマンドのコードをＣＨＲ＄文を使ってプリンタに送るのです。

ＣＨＲ＄文の後の“；”セミコロンはＬＦ（ラインフィード：改行）コードをプリンタに送らないようにするためのものです。

これは，プリンタへコマンドを送るときのポイントともなるもので，ＬＦコードが混じってコマンドがおかしくならないようにします。

このあと，印字したい文字をＬＰＲＩＮＴ文で送れば，倍幅となった文字で印字してくれます(**リスト5**)。

コマンドは，何バイトも送る必要があるものもあります。そのときは，いくつものＣＨＲ＄文で一つずつのコードを送ります。

たとえば，強調印字は“ＥＳＣ，！”コマンドです。よって，ＥＳＣ＝27，！＝33を送ります。

ＬＰＲＩＮＴ　ＣＨＲ＄(27)＋ＣＨＲ＄(33)；↵

または，

ＬＰＲＩＮＴ　ＣＨＲ＄(27)＋“！”；↵です。

このあとに，印字文字を送れば強調印字となります。

プリンタには，いろいろなコマンドがありますので，実験してみてください(**リスト6，7**)。

ただ単に，リスト印字だけではなく，プリント・アウトした結果を楽しむようなプログラムを作ってみましょう。

意外とプリンタのコントロールは，テクニックが必要だったりして，プログラムはおもしろいですよ。

なお，来月号は，各パソコン対応のプリンタの紹介を予定しています。

《印字例2》文字フォントを変えて印字した例(ソニー感熱プリンタHBP-FP使用)

■本物ゲーム機で友達に差を付けよう！
やはり本物のゲーム機はすごいですね。
あの迫力の画面とサウンドには，パソコンも負けてしまいます。（パソコンはゲーム専用機ではありませんから仕方ありませんが･･･）。

標準フォント

英数：NORMAL（明朝体）
ひらがな：標準
かたかな：標準

■本物ゲーム機で友達に差を付けよう！
やはり本物のゲーム機はすごいですね。
あの迫力の画面とサウンドには，パソコンも負けてしまいます。（パソコンはゲーム専用機ではありませんから仕方ありませんが･･･）。

ポエム体

英数：ポエム体
ひらがな：ポエム体
かたかな：ポエム体

■本物ゲーム機で友達に差を付けよう！
やはり本物のゲーム機はすごいですね。
あの迫力の画面とサウンドには，パソコンも負けてしまいます。（パソコンはゲーム専用機ではありませんから仕方ありませんが･･･）。

デコ,かしこ体

英数：デコ体
ひらがな：かしこ体
かたかな：かしこ体

《リスト5》パソコン側でプリンタをコントロールできる(拡大文字)

```
                    ┌倍幅コマンドコード
                    │  ┌LFコードをコマンドの後に出さないためにセミコロンを付ける
list↵               │  │
5 LPRINT CHR$(14);  ┘  └倍幅コマンドをプリンタに送る
10 LPRINT"電波新聞社"
20 LPRINT"BASIC Magazine"
30 END
                  プリンタでは文字の幅が倍になって印字した
run↵              ┌┘
電波新聞社        │
BASIC  Magazine   ┘
```

《リスト6》各種コントロール例①（※このコマンドはNECのプリンタPR201に準拠したものです）

```
list.
10 A$="電波新聞社"
20 B$="BASIC Magazine"
30 ESC$=CHR$(27)
40 LPRINT ESC$;"N";B$ ←― ドラフト文字
50 LPRINT ESC$;"H";B$ ←― NLQ(ニアレタークオリティ)文字
60 LPRINT ESC$;"Q";B$ ←― 縮小文字(1インチに17文字入る)
70 LPRINT ESC$;"E";B$ ←― エリートモード(1インチに12文字入る)
80 LPRINT ESC$;"P";B$ ←― プロポーショナルモード(文字によって幅
90 LPRINT ESC$;"H";   ←― NLQにする          を変える)
100 LPRINT ESC$;"S1";B$ ← スーパースクリプト(上半分)
110 LPRINT ESC$;"S2";B$ ← サブスクリプト(下半分)
120 LPRINT ESC$;"S0";   ←― 解除
130 LPRINT CHR$(14);B$ ←― 拡大文字
140 LPRINT CHR$(15);   ←― 解除
150 LPRINT ESC$;"!";B$ ←― 強調印字
160 LPRINT ESC$;CHR$(34); ←― 解除
170 LPRINT ESC$;"X";B$ ←― アンダーラインを付ける
180 LPRINT ESC$;"Y";   ←― 解除
190 END

run.
BASIC Magazine ←― ドラフト文字
BASIC Magazine ←― NLQ文字
BASIC Magazine ←― 縮小文字
BASIC Magazine ←― エリート文字
BASIC Magazine ←― プロポーショナル文字
BASIC Magazine ←― スーパースクリプト(上半分)
BASIC Magazine ←― サブスクリプト(下半分)
BASIC Magazine ←― 拡大
BASIC Magazine ←― 強調印字
BASIC Magazine ←― アンダーライン付印字
```

《リスト7》各種コントロール例②（※このコマンドはNECのプリンタPR201に準拠したものです）

```
list↵
10 A$="電波新聞社"
20 B$="BASIC Magazine"
30 ESC$=CHR$(27)
40 LPRINT ESC$+"e11";A$ ← 普通
50 LPRINT ESC$+"e12";A$ ← 横倍
60 LPRINT ESC$+"e21";A$ ← 縦倍
70 LPRINT ESC$+"e22";A$ ← 4倍角
80 END
                  縦 横 の倍率
                  └コマンド

run↵
電波新聞社 ←― 普通
電波新聞社 ←― 横倍
電波新聞社 ←― 縦倍
電波新聞社 ←― 4倍角
```

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

米国ミュージックコンピュータの実態

その⑤

バブリン鉄男

アメリカはビッグ・ドリームの国

コンピュータ・ミュージック講座もいよいよ大詰め。今回はおもむきを変えて，日本ではなく，アメリカで行なわれているコンピュータ・ミュージックの話をしてみましょう。

まず，本題に入る前にアメリカのパソコンに関する話を二つだけすると，今年の「フォーチュン」という雑誌が行なった調査によると，世界で最年少の百万長者は，ウイリアム・ビルゲーツだそうです。

「へー」ってこの名前を聴いただけで反応した人はかなり鋭い。なにを隠そう，この人はマイクロ・ソフトつまり，世界中のパソコンの多くが使っているＯＳ“ＭＳ－ＤＯＳ”を作っている会社の会長なのです。つまり，パソコンを自由に操る方法を発見した人が「世界最年少で億万長者の仲間入りをした」ということでしょう。

また，そのパソコン（パーソナル・コンピュータ）自体も今から約15年前には，この世に存在しなかったのです。オズニクアとジョブスという２人組が車のガレージを改造したところでパソコンなるものを作った時には，何人かのビジネスマンがそのパソコンという商品を見にいきますが，２人のカッコウと話しかたを聴いてみんな，そのパソコンなる商品を買わずに帰っていきます。

なんたって２人のカッコウと言ったら，１人はホウチミン髭で，もう１人は人と満足に話をすることができなかったという，自閉症の青年だったそうです。しかたなく２人はアップルという会社を作り，そこでパソコンという商品を売りはじめたのです。

というふうに，みんながいつも使っているパソコンにもアメリカではこんなビッグ・サクセスが隠されているのです。

大きな流れはマックとＳＴ

さて，アメリカでのパソコン全体のシェアということになると，残念ながら，ＮＥＣやシャープ，はたまたＭＳＸなどは登場しないのです。ただし，ファミコンは昨年ぐらいから市場にでまわりはじめていて，かなりの人気になっていますから，“いきなりミュージシャン”なんてソフトがアメリカで売られる日も近いかもしれません。

さて，アメリカで普及率が高いパソコンというと，なんといってもIBMのパソコンです。でも，パソコンで音楽ということになると，登場してくるのがマッキントッシュ（以下マック）とアタリ1040ＳＴ（以下ＳＴ）(写真1,2)なのです。ＩＢＭの音楽ソフトもここ数年でかなり数が増えてきていますから，数年後にはマックやＳＴと並ぶぐ



《写真１》これがウワサの「マック」ことマッキントッシュ



《写真２》低価格で人気の高い1040ＳＴをＤＸ7と組み合わせたようす

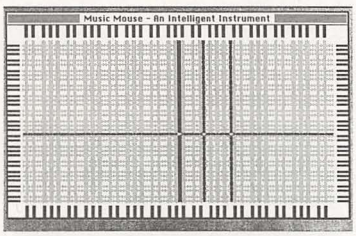
らいの規模になるかもしれませんが，現在はマック系やアタリのＳＴ系のソフトが圧倒的です。

そのなかでもマックを発売しているアップルはパソコンというものを作っただけでなく，マウスやプルダウン・メニューという概念も作りました。人間が使いやすいようにというフレンドリーという考えかたがアップルの製品にはより多くでていて，音楽はそのフレンドリーという発想が大切なものですから，アップルが発売したアップルⅡというパソコン以来現在のマックに到るまで，数多くの音楽ソフトが発売されています。

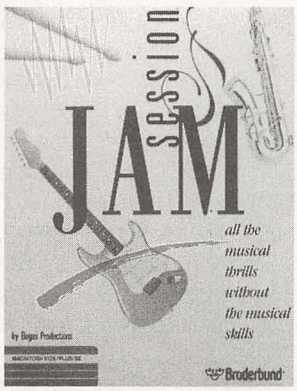
まず，マック用のスタンド・アローン（コンピュータの本体だけ）・ソフトで主なものをあげると，マウスを動かすだけで使える“ミュージック・マウス（斉藤由貴チャンがＣＭの中で演奏していたＮＥＣのインスタント・ミュージックみたいなもの）”（**写真３**）や画面上のアニメーションがパソコンのキーボードを押すことでアドリブをくりひろげる“ジャム・セッション”（**写真４**）などをはじめとして，簡単に音楽を楽しめるものだけでも，おススめできるもので10種類ぐらいあり，あと色々なものをあげると100種類以上のものがでています。くわしくはベーマガの別冊“レッツ・プレイ・コンピュータ・ミュージックⅢ”に書いてありますから，参考にしてくださいね。

そして，もう少し複雑なことをしたいという人向けなのが，“スタジオ・セッション”（**写真５**）です。このソフトはちゃんと自分で音楽を作っていくことができます。マウスでクリックして音符を並べていき，それをテープレコーダ型の画面のページで再生するのです。

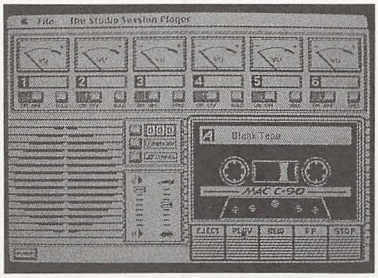
このソフトの初期バージョンは現在でもアメリカのシンセ・ネットなどのパソコン通信でパブリック・ドメイン・ソフト（パソコン通信の会員なら勝手に使っていいソフト）になっていました。しかもこの“スタジオ・セッション”で作った曲を“マック・レコーダ”（**写真６**）というソフトで音色を決め（このソフトはサンプリングもできる），“ジャム・セッション”で演奏させてしまうということも可能です。



《写真３》マック用の『ミュージック・マウス』



《写真4-a》『ジャムセッション』のパッケージ



《写真５》『スタジオ・セッション』の画面

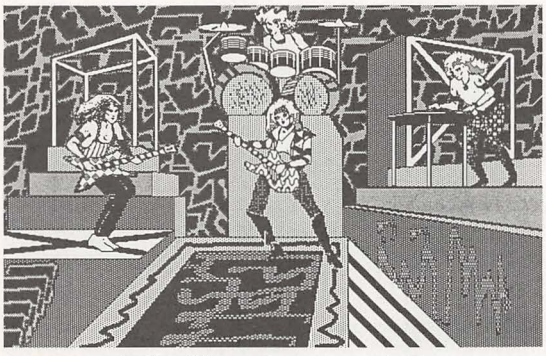
本格的に演奏をさせる

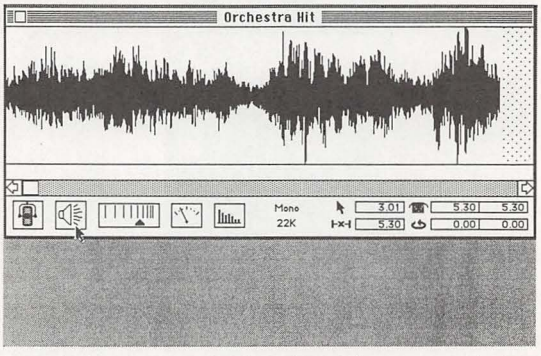
ＭＩＤＩの機能を使い，外部音源を本格的にパソコンを使って演奏をさせるということになると，マックだと“パフォーマー”と“コンポーザー”（**写真７**），（**写真８**）というソフトがあります。“パフォーマー”はかなり本格的なシーケンサー・ソフトで500トラック，15万音のデータを覚えることができ，また“コンポーザー”は“パフォーマー”と互換性のある譜面用ワープロ＆コンポーズド・ソフトです。日本でもプロのミュージシャンがスタジオや自宅で使っています。

そして，今アメリカで一番人気になっているのが，アタリ1040ＳＴです。アメリカだと16ビットなのにＣＲＴと本体で11万円ぐらいの値段。機能的にもマックと同じ68000系のＣＰＵを使っています。さらにサブＣＰＵやソフト用のカートリッジなどで処理速度のスピード化をしています。このスピード感覚といったら，まるで32ビットなのです。また内部メモリ１メガ，クロック8MHz，というのですから人気になって当然です。また本体にＭＩＤＩ端子（**写真９**）が付いているという音楽好きな人には画期的な構造になっています。

ゲームソフトも，音楽系のスタンド・アローン・ソフトもかなり数多くでていますが，なにしろ，毎月一つは音楽関係のソフトがでているというペース（ゲームはそれ以上）なので，ここではＭＩＤＩを使って本格的に使うソフト“スタインバーグ・プロ24”（**写真10**）の紹介を簡単にしましょう。

プロ24の最大の特徴は24トラックのマルチトラック・レコーダと同じ感覚で操作できる最大80000音，999小節の容量をもつシーケンサー・ソフトです。


《写真4-b》『ジャムセッション』の画面

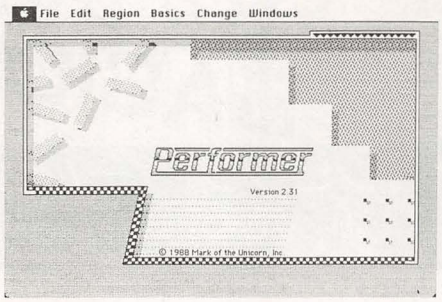


《写真６》エディットできるサンプリング・ソフト『マック・レコーダ』の画面

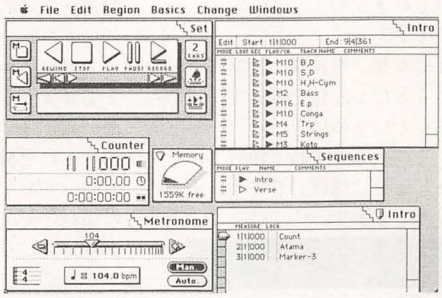
音楽を各パートごとにわけて入力して，まちがったところを修正し全体を作っていくわけですが，その入力方法だけでも六つもありますから，簡単に使うこともできますし，微妙で複雑な使いかたをすることもできます。

ひとつだけおもしろい使いかたを紹介しておくと，グリット・エディットというのがあります。これは音符を入力したあとに，その音符の鳴っている長さを変えていくという方法です。

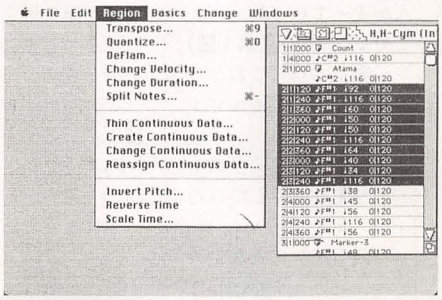
■お知らせ：今回取りあげたＡＴＡＲＩの1040ＳＴの本が別冊として近く発売されます。お楽しみに。



▲タイトル画面

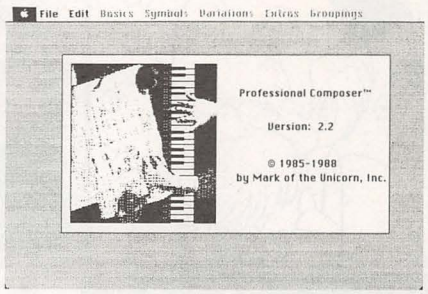


▲メイン画面

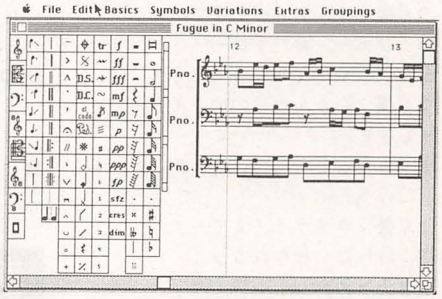


▲テンポ・チェンジ画面

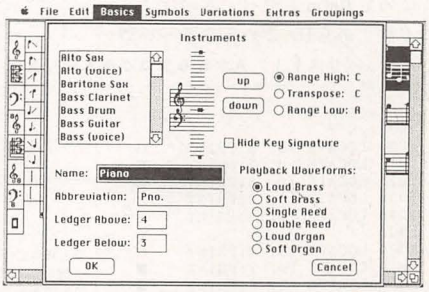
《写真７》『パフォーマー』の画面



▲タイトル画面

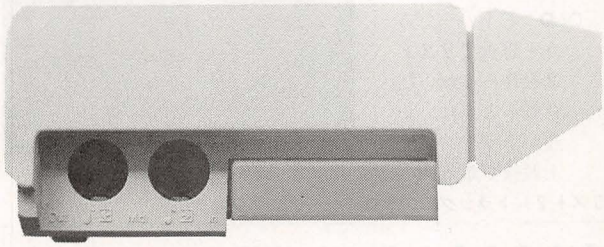


▲音符や休符もこれだけあればOK

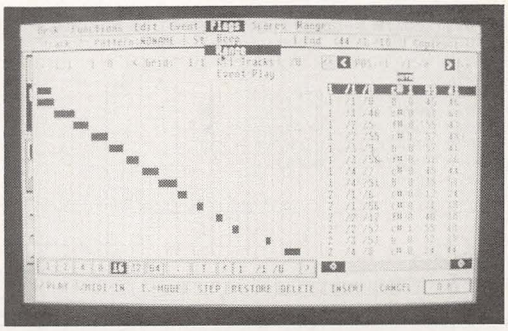


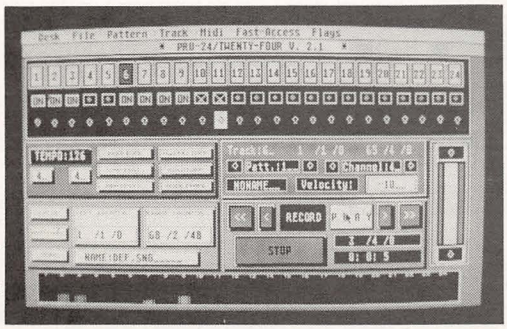
▲楽器音設定のウィンドウ

《写真８》『プロフェッショナル・コンポーザー』の画面

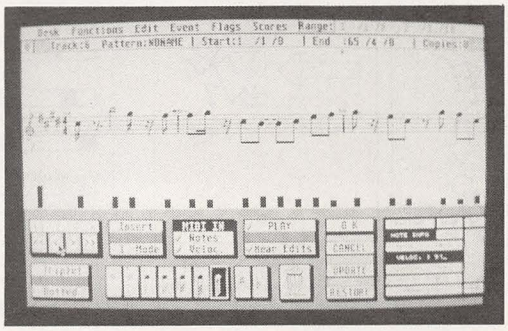


《写真９》1040ＳＴはMIDI端子付き！





《写真10》『スタインバーグ・プロ24』の画面





Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座

※各機種対応

「オリンピック・ゲームに挑戦」
—走る，跳ぶ—

おなじみ編集部では

つぐ美：くぅおらー，まてーい！
影：ひえー。おたすけー！
編集長：やめないか2人とも！
つぐ美：影さんが私の焼イモとったんですよ。
影：ちゃんと名前書いておかないからだろう。
つぐ美：ウルサイ！まて～！
影：待ったら殺されるー！
ゴチン！
Dr.D：イタッ！　だれじゃ，こんなところで100m走やっとるのは！
つぐ美：あらDr.ごめんなさ～い♡
編：2人とも暴れるなら広いところでやってくださいよ。…そうだ，Dr.今月はこれでいきましょうよ。「走る」ということで。
Dr.D：そうじゃな。やはりオリンピックも近いことだし，枠を広げて「走る，跳ぶ」というのは。
編：あっ，それいいですね。題して，「オリンピックに挑戦」ですネ。それではお願いします。

走る！

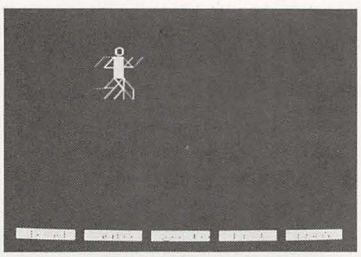
Dr.D：まず『走る』だが，これはいたって簡単。人が走っている絵をつぎつぎに書いてやるだけじゃ(**第1図**)。
編：本当にこれだけで人が走るんですか？
Dr.D：何なら**リスト1**を実行してみたまえ。
編：確かに人が走っていますね。でも，何だか空中を走っているみたいですよ。
Dr.D：そういうだろうと思って**リスト2**を作っておいた。背景とまではいかんがトラック（陸上競技で走るコースのこと）を表現してみた。なんと，BASICでスクロール（巻き物のように画面が動くこと）をさせている。
編：スクロールはマシン語を使わないとできないというのが定説なんですが…。
Dr.D：それを**500行**の一文が見事に打ち砕いておる。これは横スクロールの場合だが，覚えていて損はないテクニックじゃな。
編：それで，どういう仕組になっているんですか？
DrD：**第2図**を見てくれ。トラックの絵を少し左にずらして表示し，また少しずらして表示する。基本的にはこれだけじゃな。
編：そして，その少し左にずらすためのキーワードが『MID$』ですね。
Dr.D：そのとおり。文法は**第3図**のようになっている。$がついているから…。

《リスト1》人が走るプログラム・リスト

```
100 WIDTH 40
990 '
1000 LOCATE 10, 6:PRINT "  O  "
1010 LOCATE 10, 7:PRINT " /■\ "
1020 LOCATE 10, 8:PRINT "  ■  "
1030 LOCATE 10, 9:PRINT " / \ "
1040 LOCATE 10,10:PRINT "—   | "
1990 '
2000 LOCATE 10, 6:PRINT "  O  "
2010 LOCATE 10, 7:PRINT " /■  "
2020 LOCATE 10, 8:PRINT " —■  "
2030 LOCATE 10, 9:PRINT "  \| "
2040 LOCATE 10,10:PRINT "  /|  "
2990 '
3000 LOCATE 10, 6:PRINT "  O  "
3010 LOCATE 10, 7:PRINT " /■_ "
3020 LOCATE 10, 8:PRINT " —■  "
3030 LOCATE 10, 9:PRINT "  X  "
3040 LOCATE 10,10:PRINT " //  "
3990 '
4000 LOCATE 10, 6:PRINT "  O  "
4010 LOCATE 10, 7:PRINT " /■/ "
4020 LOCATE 10, 8:PRINT " —■  "
4030 LOCATE 10, 9:PRINT " _X  "
4040 LOCATE 10,10:PRINT "   \  "
9990 GOTO 1000
```

PRINT文のカタマリ

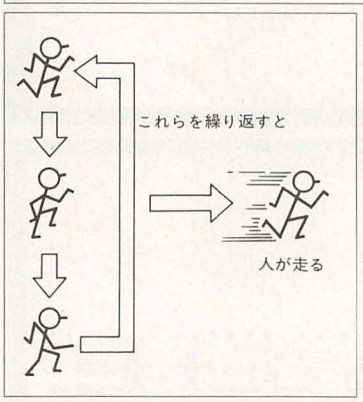
同じ場所につぎつぎと人間を描く
これで走っているように見える



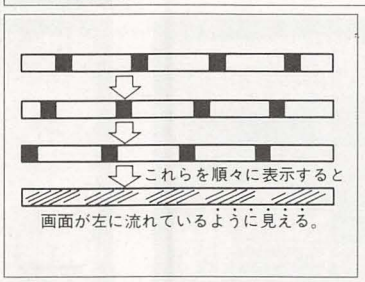
▲リスト1の実行画面

《リスト2》トラックのスクロール・プログラム・リスト

```
100 WIDTH 40
200 L$="===■===■===■===■===■===■===■===■"  ←トラックの線の初期化
500 L$=MID$(L$,2,31)+MID$(L$,1,1)  ←左側のMID$はL$の右部分，右側のMID$はL$の左側1文字
510 LOCATE 4,15:PRINT L$  ←L$を表示
990 GOTO 500
```



《第1図》人が走っているように見える



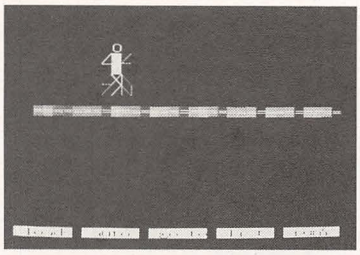
《第2図》トラックが横スクロールしているように見える

B$＝MID$(文字列，何文字目から，どれだけ)
例．A$＝MID$("ABCDE",2,3)
とすると

⇩

"ABCDE"の2文字目から3文字分だから
A$には"BCD"が入る。

《第3図》MID$の文法



▲リスト３の実行画面

編：文字関数（結果として文字列を返す関数）ですね。

Dr.D：そのとおり。他にもＩＮＫＥＹ＄やＣＨＲ＄等，最後に＄がつくものは結果として文字を返す。

編：それでこのＭＩＤ＄をどう使うんですか？

Dr.D：トラックの絵を少し左にずらすから，トラックの絵が入っているＬ＄の２番目から全部を取りだし，最初の文字を最後につける（**第４図**）。

編：なるほど，そしてこのＬ＄を操りかえし表示すれば，道がスクロールしているように見えますね。

Dr.D：そのとおり。このようにゲームをプログラムする場合，こうした飾りの部分やグラフィックはいかにしてそれらしく見せるかがポイントじゃな。

編：雰囲気が大切というわけですね。

Dr.D：そうして先ほどの**リスト１**に今のスクロールをつけたのが**リスト３**じゃ。

影：ふーっ。やっと逃げきった。やれやれ。ん？画面の中で人が走っているゾ？

編：影さんよりも速そうでしょ。

跳ぶ！

Dr.D：さて，つぎは『跳ぶ』だが…。

つぐ美：あっいた～。見つけた！

影：ギャー！（と言って逃げだす）

Dr.D：今のはものスゴイ跳びはねかたじゃな。

編：編集部の天井は結構低いんですから。

Dr.D：それで，『跳ぶ』だが**リスト４**を見てくれ。

編：プログラムは短いわりに変数が三つもありますね。

Dr.D：この三つの変数Ｙ，Ｖ，Ｈのうち，『跳ぶ』ときの処理の鍵を握っているのは，Ｖという変数だ。

影：サインはＶ！

編：いつのまにかもどってきてる。

Dr.D：…。あえて無視して話を進めるぞ。Ｙという変数はジャンプする物（ここでは**170行**でＰＲＩＮＴする〝●〟）の縦の座標を表している。そして，そのＹをどれだけ変化させるかを表すのがＶじゃ！

影：ところで，Ｈは何のための変数なんですか？

Dr.D：Ｈは●がジャンプするときの強さを表している。**110 行**で最初に値（ここでは５）を与えてから以後，一度も値を変えていない。

影：それならわざわざ変数にする必要もないんじゃないですか？

Dr.D：うむ。Ｈはここでは定数として扱っておる。

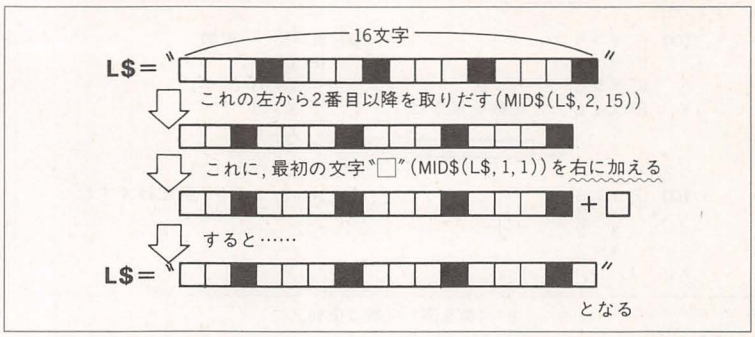
影：定数？

Dr.D：読んで字のごとく。変数とちがい，数を入れたらその値が一定のままの数じゃな。たとえばこのプログラムではＨを使わなくてもそのかわりに全部５を入れても問題ない。だが，もしジャンプする強さを３に変えたいとする。その場合プログラムの**130行**，**200行**と両方変更しなければならない。

影：２行ぐらいどうってことないですよ。

Dr.D：では変更するところが何か所もあったらどうするかね（**第５図**）？

編：パニックになりますね。



《第４図》ＭＩＤ＄を使った疑似横スクロール

《リスト３》トラック上を人が走るプログラム・リスト

```
                    Mを1～4に順々に変える
                    (MODは割った余り，この場合Mを4で割った余り)
100 WIDTH 40
200 L$="===■===■===■===■===■===■===■===■"
490 '
500 M=(M MOD 4)+1
510 ON  M GOSUB 1000,1100,1200,1300
590 '                                          Mの値によって飛ばす
600 L$=MID$(L$,2,31)+MID$(L$,1,1)
610 LOCATE 4,12:PRINT L$
980 GOTO 500
990 '
1000 LOCATE 10, 6:PRINT "  ○  "
1010 LOCATE 10, 7:PRINT "／■＼"
1020 LOCATE 10, 8:PRINT "  ■  "
1030 LOCATE 10, 9:PRINT " ／ ＼ "
1040 LOCATE 10,10:PRINT "―   ｜"
1080 RETURN
1090 '
1100 LOCATE 10, 6:PRINT "  ○  "
1110 LOCATE 10, 7:PRINT " ／■  "
1120 LOCATE 10, 8:PRINT " ■■  "
1130 LOCATE 10, 9:PRINT "  ＼  "
1140 LOCATE 10,10:PRINT "  ／  "
1180 RETURN
1190 '
1200 LOCATE 10, 6:PRINT "  ○  "
1210 LOCATE 10, 7:PRINT " ／■＿ "
1220 LOCATE 10, 8:PRINT " ■■  "
1230 LOCATE 10, 9:PRINT "  ×  "
1240 LOCATE 10,10:PRINT " ／／  "
1280 RETURN
1290 '
1300 LOCATE 10, 6:PRINT "  ○  "
1310 LOCATE 10, 7:PRINT " ／■／ "
1320 LOCATE 10, 8:PRINT "  ■  "
1330 LOCATE 10, 9:PRINT " ／×  "
1340 LOCATE 10,10:PRINT "   ＼  "
1380 RETURN
```

《リスト４》〝●〟が真上にジャンプするプログラム・リスト

```
100 WIDTH 40
110 Y=20:V=0:H=5 ←―各変数の初期化
120 '
130 V=H ←―移動量をHに設定
140 '
150 LOCATE 10,Y:PRINT " ";←前の〝●〟を消す
160 Y=Y-V ←―― Y座標の値を変える
170 LOCATE 10,Y:PRINT "●";←〝●〟を新しく表示
180 '
190 V=V-1 ←――移動量を減らす
200 IF V>=-H THEN 150 ←― 移動量が－Hになるまで
                          150行～200行を繰り返す
```

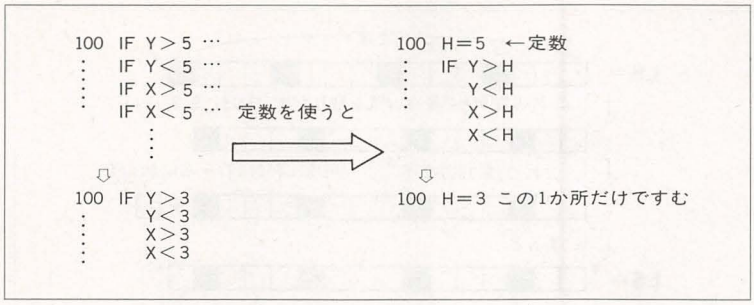
Dr.D：他にも円周率などをＰ＝3.1415…としていれておいたりすると，プログラムが見やすくなったりする。

影：なるほど。こいつは便利だ。

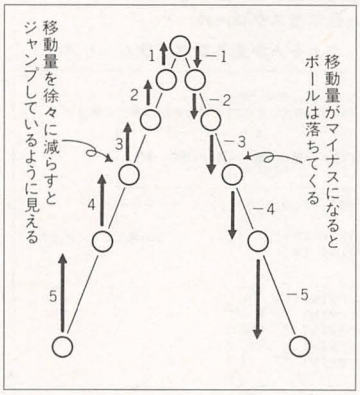
Dr.D：本題にもどるが，ジャンプをする場合，Ｙをどのように変えてやるかがミソじゃ。

影：Ｖはどうなったんですか？

Dr.D：だからＹを変えるためのＶじゃ！まずＶにジャンプする強さＨを与える（**130行**）。そして，ＹからＶだけ



《第5図》定数は便利！



《第7図》移動量はすべて組になっている

引いて縦がYの位置に●を描く(150～170行)。

影：どーして「引く」なんですか？

Dr.D：画面のY座標は一番上が0で下にいくにつれて増える（第6図)。そしてVが正のときYから引くとYは減る。つまり上にいく。

影：で，190行の引き算は何ですか？

Dr.D：Vから1を引いておる。つまり，つぎにYから引く量（●の移動量）が小さくなることになる。

影：でもそれを続けたらVは0より小さくなっちゃいませんか？

Dr.D：それでいいんじゃよ。マイナスを引くということは，足すということ。つまり今度は●は下に向かって落ちていく。

編：しかもVは－1，－2，－3となっていくから落ちてくる量は増えていくわけですね(第7図)！

Dr.D：そういうことだ。そして，VがHにマイナスをつけた値，つまり最初の移動量が同じで向きが逆になったとき，●は着地したということになる。

編：そこで200行でそれを判定しているわけですね。

Dr.D：移動量が同じになるまでは150～190行間をループ（操り返す）するわけじゃ。

影：なるほど，こ～してジャンプするわけなんですか。

《リスト5》トラックのスクロール+"●"のジャンプのプログラム・リスト

```
100 WIDTH 40
110 L$="===■===■===■===■"
120 Y=20:V=0:H=5
130 '
140 V=H
150 '
160 LOCATE 10,Y:PRINT " ";
170 Y=Y-V
180 LOCATE 10,Y:PRINT "●";
190 '
200 V=V-1
210 '
220 L$=MID$(L$,2,15)+MID$(L$,1,1)
230 LOCATE 4,21:PRINT L$;
240 '
250 IF V>=-H THEN 160
260 '
290 GOTO 120
```

Dr.D：そしてこれに先ほどの横スクロールをつけたのがリスト5じゃ。先ほどとのちがいはとくにない。

編：ちなみに，『投げる』の場合は？

Dr.D：ウ～ム，困った。

影：便秘ですか？

Dr.D：じつは，『投げる』は『跳ぶ』と同じなわけだ。人のキャラだと『跳ぶ』，ボールなどにすると『投げる』になるわけだな。

影：いいかげんですね。

Dr.D：まあ，キャラクターの作りかた次第というところかな？

いよいよゲームに！ 幅跳びの巻

影：ところでそろそろゲームのほうを…。

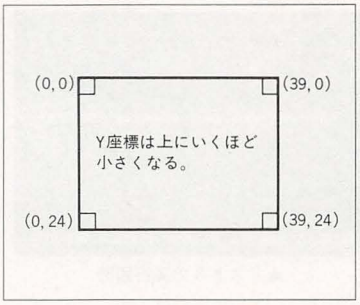
Dr.D：そうじゃな。走る，跳ぶ，ときたら，やはりオリンピックなら陸上…。

影：今月はハイパーオリンピックですね。

Dr.D：うむ，今回はその中の『幅飛び』に挑戦してみることにする。

編：助走の間，ボタンをたたきまくってラインぎりぎりでジャンプ・ボタンを押すアレですネ。

Dr.D：そのうち，今回は『ボタンの連射の判定』だけに注目してみる。さて，その方法をいきなり明かしてしまおう。



《第6図》画面の座標

影：今月のDr.は妙に元気です。

編：なんでも若い頃は，オリンピックを目指してたということらしいですからね。

ボタンの連射の判定

Dr.D：さて，人（ゲーム上の人間）が走るスピードをSという変数で表すとしよう。このSを，スペース・キーを押すと値が増えて，押していないとどんどん減っていくというようにしてやるにはどうしたらいいか？

影：キーボードの読み込みはＩＮＫＥＹ＄でしたっけ。

編：そして判定にはＩＦ文ですか？

Dr.D：そのとおり！ではそれを使って，実際に作ってみたまえ，影君。

影：……。ハイ，できました。リスト6です。110行でＡ＄にキーを読み込み，120行でそれがスペース・キーならSに1を足し，そうでないなら130行でSから1を引いています。Sの値がわかりやすいように，横座標がSのところに■を書いてみることにしました。

Dr.D：実行してみなさい。

影：Run！ ピー，あれ？もう一度Run！Ｐ～！ どうしてエラ～？

編：こうしたらどうですか（リスト7)?120～130行の判定の条件に，Sの範囲もいれてみたんですけど。

Dr.D：うむ，これが正解といったところじゃな。ただ，プログラムがあまりにシンプルなので，スピードが速すぎて"■"がほとんど右にきてくれないかもしれんが。まあそれは仕方ないじゃろ。

編：Dr. 今のプログラムを先ほどのリスト3にくっつけてみました（リスト8)。500～980行がメイン・ルーチンです。500～510行は人を動かすために，1000行以降のサブ・ルーチンを順々に呼んでいます。600～610行

は例のスクロールの部分。そして700～750行が今つけ足したキーの判定ルーチンです。それでは，R・U・N！

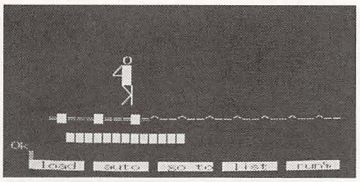
影：おおっ，これはまさにハイパーオリンピック！

踏み切り線を作る

Dr.D：さて，キーの判定がついたらあとはジャンプをつけるだけ。その前にジャンプする地点を表すためにスクロールに手を加えなければならん。

編：踏み切り線を作るわけですね。

Dr.D：今回はスクロールするキャラクターを変えることによって表現する。**リスト9**を見なさい。**1100行**からがミソ。Gという変数はどれだけ走ったかを表す。そして，スクロールしてでてくるキャラはP$に入れて，**1120行**でL$につけているわけじゃが，**1110行**がポイント。G＞29のときというのは，30以上走ったときだから，そこからは地形が変わることになる。そして今度は**1060～1200行**が，単なる操り返しではなく，50走ったら止まるようになっている。



▲リスト9の実行画面

影：それではRUN！おっ，走っているゾ。行けえ～。おっ砂地が現れた。ジャンプ～！ん？ジャンプしないゾ。

いよいよ完成

Dr.D：うむ，それを今からつけ足す。**1200行**で50走ったら，**1210行**以降にとぶようになっておるから，それ以降にジャンプのルーチンをつければよいわけじゃ。しかし，そのままでは真上にしかジャンプしないので，Xの値を増やすことを忘れてはいかん。**リスト10**を実行してみなさい。

影：おおっ！人がジャンプしているときにスクロールする！

Dr.D：Sの値（人の速さ）によってXを増やしているのだが，Xが増えす

《リスト6》スペース・キーの入力によるスピードの変化のプログラム・リスト

```
100 S=5 ←最初のスピードを5に設定
110 A$=INKEY$ ←A$にキーボードから読んだ文字を入れる
120 IF A$=" " THEN S=S+1 ←スペース・キーが押されたらSを増やす
130 IF A$<>" " THEN S=S-1 ←そうでなければSを減らす
140 LOCATE S,5:PRINT "■ ";
150 GOTO 110
```

IF A$=" " THEN S=S+1
ELSE S=S−1でも可

《リスト7》リスト6にS（スピード）の範囲を入れたプログラム・リスト

```
100 S=5
110 A$=INKEY$
120 IF A$=" " AND S<39 THEN S=S+1 ←Sの範囲も考えてみる
130 IF A$<>" " AND S>0 THEN S=S-1
140 LOCATE S,5:PRINT "■ ";
150 GOTO 110
```

《リスト8》スペース・キーの入力によって人がトラック上を走るプログラム・リスト

```
100 WIDTH 40
110 '
200 L$="===■===■===■===■===■===■===■===■"
210 S=6
490 '
500 M=(M MOD 4)+1
510 ON  M GOSUB 1000,1100,1200,1300
590 '
600 L$=MID$(L$,2,31)+MID$(L$,1,1)
610 LOCATE 4,12:PRINT L$
690 '
700 A$=INKEY$
710 IF A$=" " AND S<35 THEN S=S+1
720 IF A$<>" " AND S>6 THEN S=S-1
750 LOCATE S,15:PRINT "■ ";
790 '
980 GOTO 500
990 '
1000 LOCATE 10, 6:PRINT "  O  "
1010 LOCATE 10, 7:PRINT "/■\/"
1020 LOCATE 10, 8:PRINT "  ■  "
1030 LOCATE 10, 9:PRINT " / \ "
1040 LOCATE 10,10:PRINT "¯  |¯"
1080 RETURN
1090 '
1100 LOCATE 10, 6:PRINT "  O  "
1110 LOCATE 10, 7:PRINT " /■  "
1120 LOCATE 10, 8:PRINT "¯■¯ "
1130 LOCATE 10, 9:PRINT "  \| "
1140 LOCATE 10,10:PRINT "  /|  "
1180 RETURN
1190 '
1200 LOCATE 10, 6:PRINT "  O  "
1210 LOCATE 10, 7:PRINT " /■_ "
1220 LOCATE 10, 8:PRINT "¯■¯ "
1230 LOCATE 10, 9:PRINT "  X  "
1240 LOCATE 10,10:PRINT " //  "
1280 RETURN
1290 '
1300 LOCATE 10, 6:PRINT "  O  "
1310 LOCATE 10, 7:PRINT " /■/ "
1320 LOCATE 10, 8:PRINT "  ■  "
1330 LOCATE 10, 9:PRINT " _X_ "
1340 LOCATE 10,10:PRINT "   \ "
1380 RETURN
```

《リスト9》ジャンプする地点を表示するプログラム・リスト

```
1000 WIDTH 40
1010 '
1020 L$="===■===■===■===■===■===■===■===■"
1030 S=6
1040 G=0
1050 '
1060 M=(M MOD 4)+1
1070 ON  M GOSUB 1510,1580,1650,1720 ←Gの値によってP$に"■"か"="を入れる
1080 '
1090 G=G+1
1100 P$=MID$("■===",(G MOD 4)+1,1)
1110 IF G>29 THEN P$=MID$("^--",(G MOD 3)+1,1)
1120 L$=MID$(L$,2,31)+P$
1130 LOCATE 4,21:PRINT L$
1140 '
1150 A$=INKEY$
1160 IF A$=" " AND S<35 THEN S=S+1
1170 IF A$<>" " AND S>6 THEN S=S-1
1180 LOCATE S,23:PRINT "■ ";
1190 '
1200 IF G<50 THEN GOTO 1060
1210 '
1490 END
1500 '
1510 LOCATE 10,15:PRINT "  O  "
1520 LOCATE 10,16:PRINT "/■\/"
1530 LOCATE 10,17:PRINT "  ■  "
1540 LOCATE 10,18:PRINT " / \ "
1550 LOCATE 10,19:PRINT "¯  |¯"
1560 RETURN
1570 '
1580 LOCATE 10,15:PRINT "  O  "
1590 LOCATE 10,16:PRINT " /■  "
1600 LOCATE 10,17:PRINT "¯■¯ "
1610 LOCATE 10,18:PRINT "  \| "
1620 LOCATE 10,19:PRINT "  /|  "
1630 RETURN
1640 '
1650 LOCATE 10,15:PRINT "  O  "
1660 LOCATE 10,16:PRINT " /■_ "
1670 LOCATE 10,17:PRINT "¯■¯ "
1680 LOCATE 10,18:PRINT "  X  "
1690 LOCATE 10,19:PRINT " //  "
1700 RETURN
1710 '
1720 LOCATE 10,15:PRINT "  O  "
1730 LOCATE 10,16:PRINT " /■/ "
1740 LOCATE 10,17:PRINT "  ■  "
1750 LOCATE 10,18:PRINT " _X_ "
1760 LOCATE 10,19:PRINT "   \ "
1770 RETURN
```

Gが30以上の場合，D$に"へ"か"ー"を入れる

ぎると画面をはみだしてしまう。そこで**1330行**でそれを判定し，画面をはみだすようなら**1350〜1390行**で地面をスクロールさせるというわけじゃな。そこでスコア（跳んだ距離）を表示するようにしたのが**リスト11**。これを**リスト10**につけ加えてくれ。

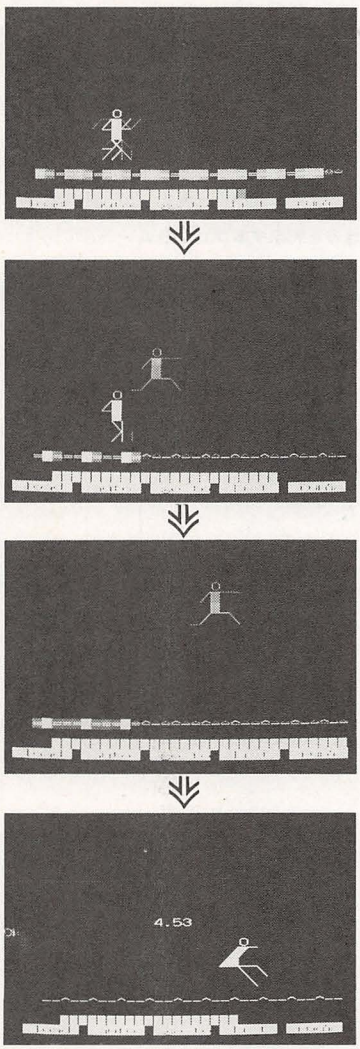
スペース・キーを連打してスピードを増す。ジャンプは自動で跳んでくれる。リターン・キーで再スタート。

影：おおっ。Dr.ありがとう。これでソウルに行けなくても楽しめるゾ！

つぐ美：焼きイモ返せ〜。待て〜。

影：しつこいなー。逃げろー。

Dr.D：ここは毎日オリンピックじゃな。



▲リスト10＋リスト11の実行画面

♥　♥

《リスト10》幅跳びのプログラム・リスト

```
1000 WIDTH 40
1010 '
1020 L$="===■===■===■===■===■===■===■===■===■"
1030 S=6
1040 G=0
1050 '
1060 M=(M MOD 4)+1
1070 ON  M GOSUB 1580,1650,1720,1790
1080 '
1090 G=G+1
1100 P$=MID$("■===",(G MOD 4)+1,1)
1110 IF G>29 THEN P$=MID$("^--",(G MOD 3)+1,1)
1120 L$=MID$(L$,2,31)+P$
1130 LOCATE 4,21:PRINT L$
1140 '
1150 A$=INKEY$
1160 IF A$=" " AND S<35 THEN S=S+1
1170 IF A$<>" " AND S>6 THEN S=S-1
1180 LOCATE S,23:PRINT "■ ";
1190 '
1200 IF G<50 THEN GOTO 1060
1210 '
1220 X=10:Y=15:V=0:H=4
1230 '
1240 V=H
1250 '
1260 LOCATE X,Y  :PRINT "      "
1270 LOCATE X,Y+1:PRINT "      "
1280 LOCATE X,Y+2:PRINT "      "
1290 LOCATE X,Y+3:PRINT "      "
1300 LOCATE X,Y+4:PRINT "      "
1310 '                    Y座標といっしょにX座標も変える(XはSの値によって
1320 Y=Y-V:X=X+S/7◀――増える量がちがう)
1330 IF X<22 THEN 1400◀――Xが21を越えたらスクロール
1340 X=22:Q=S/7◀――Xは固定し，Sの値によってスクロールする距離をQに入れる
1350 FOR I=1 TO Q
1360  G=G+1
1370  L$=MID$(L$,2,31)+MID$("^--",(G MOD 3)+1,1)
1380  LOCATE 4,21:PRINT L$
1390 NEXT I
1400 '
1410 IF V<0 THEN 1480
1420 LOCATE X,Y  :PRINT "  ○   "
1430 LOCATE X,Y+1:PRINT " /■_  "
1440 LOCATE X,Y+2:PRINT "  ■_  "
1450 LOCATE X,Y+3:PRINT " /  \ "
1460 LOCATE X,Y+4:PRINT "¯     "
1470 GOTO 1530
1480 LOCATE X,Y  :PRINT "   ○  "
1490 LOCATE X,Y+1:PRINT "  ◢¯  "
1500 LOCATE X,Y+2:PRINT " ◢_   "
1510 LOCATE X,Y+3:PRINT "   \ \"
1520 LOCATE X,Y+4:PRINT "    \ "
1530 '
1540 V=V-1
1550 IF V>=-H THEN 1260
1560 END
1570 '
1580 LOCATE 10,15:PRINT "  ○  "
1590 LOCATE 10,16:PRINT "/■\"
1600 LOCATE 10,17:PRINT "  ■  "
1610 LOCATE 10,18:PRINT " / \ "
1620 LOCATE 10,19:PRINT "¯   ¯"
1630 RETURN
1640 '
1650 LOCATE 10,15:PRINT "  ○  "
1660 LOCATE 10,16:PRINT " /■  "
1670 LOCATE 10,17:PRINT " ¯■  "
1680 LOCATE 10,18:PRINT "  \  "
1690 LOCATE 10,19:PRINT "  /  "
1700 RETURN
1710 '
1720 LOCATE 10,15:PRINT "  ○  "
1730 LOCATE 10,16:PRINT " /■_ "
1740 LOCATE 10,17:PRINT " ¯■  "
1750 LOCATE 10,18:PRINT "  ×  "
1760 LOCATE 10,19:PRINT " //  "
1770 RETURN
1780 '
1790 LOCATE 10,15:PRINT "  ○  "
1800 LOCATE 10,16:PRINT " /■/ "
1810 LOCATE 10,17:PRINT "  ■  "
1820 LOCATE 10,18:PRINT " _×  "
1830 LOCATE 10,19:PRINT "   \  "
1840 RETURN
```

《リスト11》スコアを表示（リスト10につけ加える）

```
1030 S=6:O=0


1195 O=O+S


1551 '
1552 LOCATE 15,13:PRINT USING "##.##";O/150◀――跳んだ距離を表示
1553 '
1554 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1554◀――リターン・キーが押されるまで待つ
1555 RUN
```

短期連載

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—

最終回：ドラムの楽譜の読みかた

Yu—You

みなさんコンニチハ。おひさしぶりでございます。ここんとこ数か月間，いろいろな事情によりＦＭ音源110番以外のすべての仕事を休んでしまったYu—You，ついに今月からCome Back!!　この2か月間，ボクの代打をつとめてくれていた粟田君，本当に御苦労さまでした。そして本当にどうもありがとうございました。…とは言ったものの，今度は別の仕事がつまっていまして，どうしてもミュージック・プログラムのコーナーのほうまでは手がまわりませんよー。

え，何の仕事かって…？　う〜ん，この際だからコマーシャルも兼ねて発表してしまうと，じつは今別冊を書いているからなのです。タイトルは，「ＦＭ音源音色ライブラリー」。内容はピアノからパーカッション(ドラム)にいたるまで，約400の音色を書き込でいます。さらに，音色の作りかた，ＦＭ音源の歴史，原理にいたるまで，細かく書いていて決してソンはしないでしょう。発売は９月末の予定です。

さてさて，短期集中連載でやってきたこのコーナーも，ついに今月をもちまして終わらせていただきます。で，最終回を飾る内容はと言いますと，そう，リズム・パートの楽譜の書きかたについてです。

読んでタメになるこの内容，この際だからジックリと勉強してみてね。

Lesson 1
基　礎　知　識

え〜と，本題に入る前にドラムの楽譜に関する簡単な知識を学びましょう。

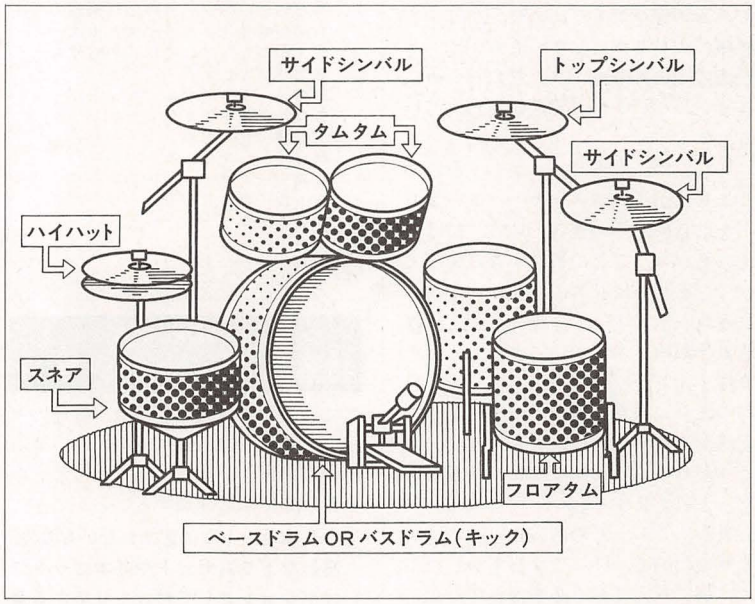
現在ボク達が耳にすることができる音楽には，たっくさんのジャンルがあります。ジャズやロック，オーケストラ(交響曲)，そして民族音楽にいたるまで…。ドラムとはおおよそ，それらすべての音楽に使われていると言っても過言ではありません。たとえば，オーケストラにはティンパニー，ジャズやロックにはドラムセット。そして日本音楽にだって小鼓（こづつみ）をはじめとする和太鼓。そのようにリズムをカウントしたり，曲にメリハリを付けたりするうえで必要不可欠なのがドラムの音なのです。

今回とりあげるのはそれらの中でもみなさんが最も興味深いと思われるドラムセットについてです。まあ，当然と言えば当然ですけどね…。

あっそうそう，もう一つ重要なことを頭に入れておいてください。それはドラムセットの楽譜の書きかたには，“こう書かなければならない!!”といった約束はない，ということです。このことについては，Lesson 2以降を読んでいただけるとわかると思います。

Lesson 2
基本セット音の表記

ジャズやロックなどで使われるセットドラムは，たいてい**第１図**のような楽器で構成されています。まあ，これ



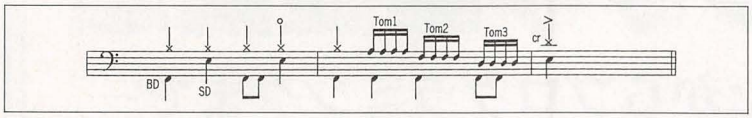
《第１図》セットドラムの構成



《第２図》基本セットのドラム音の表記方法



《第3図》ドラム音の別の表記方法



《楽譜1》ドラム音の特殊な表記例の楽譜



《第4図》タム4，ハイハット・ペダルワーク，クラッシュ・シンバル2の表記方法



《第5図》リズムマシン（一部）の表記方法

らの楽譜の読み書きが第1歩となるのですが，ここで一つ注意点を書いておきます。それは，“ここから先に書くことは，あくまでボク自身が普段使っている書式である”ということです。その書きかたというのは，一応ＹＡＭＡＨＡのＲＸシリーズ（リズムマシン：ドラムの音をだすためのサンプリング機械）式を基準にしているもので，一般的に国内外のロックなどのパーカッション・パートの表記法に使われているものです。

ちなみに，本当であるかどうかは知りませんが，他のメーカー（ローランドをはじめ，その他いろいろ）には，そのメーカーごとの表記が存在するようで，それらはリズムマシン内で使われるコード（ノート・ナンバー：音程を表す数値）のちがいによるものだそうです。

つまり，現在においてたくさんの表記法が存在するのは，いろいろなメーカーがリズムマシンをだしているからだ，と言えますネ。

まあ，このへんの内容というのはかなり専門的で，けっこうむずかしいので，別に覚えておく必要はありません。覚えたら覚えたで，マメ知識として頭の片スミにでも残しておいてください。

では**第2図**を見てください。これが**第1図**で示したような基本セットのドラム音の表記法です。これは最もメジャーだと思うので，これを覚えておくと，まず大丈夫でしょう。これ以外にも，**第3図**のように，あまり見かけない書きかたもありますが，そんなときはたいていそれぞれの音が一番最初にでてきたときに，その音符の上方やその付近に楽器名を書いているので，まずまちがいはないでしょう（**楽譜1**参照）。

マメ知識

たいていのリズム譜には楽器の名前が略号化されてでてきます。マメ知識として，それらの略号を覚えてみましょう。

ＢＤ……バスドラム
ＳＤ……スネアドラム
ＴＯＭ…タムタム
ＨＨ……ハイハット
ＣＲ……クラッシュ・シンバル
ＲＩＤ…ライド・シンバル
ＣＯＷ…カウベル
ＳＨ……シェイカー
ＨＡ……ハンドクラップ
ＯＨ……オーケストラ・ヒット

Lesson 3
特殊なパーカッション

この章で取りあげるのは，普通のセットドラムではあまり見かけない楽器の楽譜の書きかたです。で，そのような楽器は3種類に分類することができ，

① 基本セットには含まれないものの，高級なドラムセットや基本セットにオプションとして付けたりできる楽器。

② ラテン・パーカッション（ラテン系の音楽の中で，リズムをきざむために使用される楽器）。

③ リズムマシンの中でしか使えないような楽器。

…といった感じになります。

では，それぞれについてもう少しくわしく見ていくことにしましょう。

《第1表》ラテン・パーカッションの種類

コンガ
カウベル
ティンバレス
ボンゴ
アゴゴ
クィーカ

タンバリン
カスタネット
} この二つはラテン・パーカッションではないのだが，面倒なのでここに分類しておきます。

《第2表》リズムマシンの種類

ハンド・クラップ
オーケストラ・ヒット
ティンパニー
ホイッスル
Ｅタム1（エレクトリック・タム）
Ｅタム2
Ｅタム3
Ｅタム4
ドラ

まずは①についてですが，おおよそつぎのようなものを挙げることができます。

○タム4
○ハイハット・ペダルワーク
○クラシュ・シンバル2
○カウベル

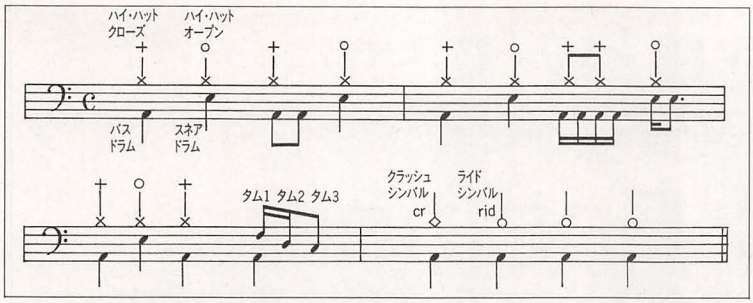
カウベルについては，ラテン系のパーカッションの説明をするときに一緒に解説します。それ以外の“タム4”と“ハイハット・ペダルワーク”，“クラッシュ・シンバル2”については**第4図**に楽譜上での表しかたを記しておきます。

ではつぎの②のラテン・パーカッションについて説明したいと思います。

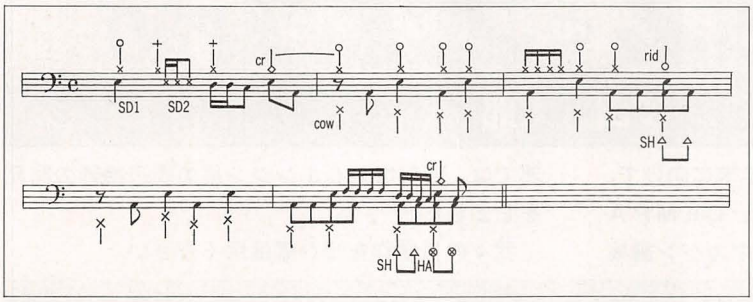
ラテン・パーカッションとは先ほども書いたように，ラテン系の音楽で使われている楽器を言います。その種類を数えてみると…1，2，3…，う～ん，あまりに種類がありすぎてボクにもわかりませ～ん。

まあ代表的なものを**第1表**にまとめておくのでそちらを見てくれればだいたいの種類はわかると思いますが，問題はその表記法です。なんせ数が数ですから五線の中に書いてしまうというわけにもいきません。そこで，こんなときはつぎのうちのどちらかの方法を使うことが多いようです。

○もう1本，ラテン専用の五線を用意する。
○五線を無視し，五線の下（バスドラ



《楽譜2》ドラムの音の楽譜例



《楽譜3》アフターバーナー“City202”のリズム譜の一部

《リスト1》楽譜3のプログラム・リスト（X68000用）

```
  200 m_init()
  250 dim str pd(30)[256]
  260 dim char po(255),v(4,9),voi(4,10),vn
  290 dim str hs[256],ms[256],ls[256]
  300 /*
  310 for i=1 to 8
  320   m_alloc(i,1000)
  330   m_assign(i,i)
  340 next
  370 pdata()
  380 m_play( )
  390 end
10000 /*
10010 /*  P L A Y   D A T A
10020 /*
10500 func pdata()
10510 m_tempo(170)
10520 /*
11010 pd(1)="v15l8q8o3@45 f4v13f16f16fr4v15fr l4rfrfrfrfrfrfrfrf
11020 pd(2)="v10l8q1o1@47 r2.rf rfr4fr4.fr4.l8ffff rfr4fr4. ffffffff
11030 pd(3)="v12l4q8o4@60 e@59eer@60eeee @59e16e16e16e16@60eer eeee eeer
11040 pd(4)="v11l4q8o3@53 r1 cccc cccc cccc cccc
11050 pd(5)="@48v10l16q8o2 r2bbg8r4r1r1r1r4<dddd>bbggr8g8
11080 pd(8)="y15,155v13l8q8o5@51r2.c4r1r1r1r2.c4
11500 for i=1 to 8
11510 m_trk(i,pd(i))
11520 next
11980 /*
11990 /*
19000 return()
19010 endfunc
```

ムの下）に書く。

ほとんどは後者の方法を使いますが，ラテン・パーカッションの使用頻度（ひんど）が激しい曲（サイトロン・レーベルの「GALAXY FORCE／S. S. T. BAND」の中に収録されているアレンジ・セガ5曲目，『マジカル・サウンド・シャワー』など…）などは，前者を使用します。前者，後者とも，書く位置や玉（音符の表示部）の形には，ほとんど決まりなどありません。信用するのは唯一音符に書かれている楽器名だけですから，そのへんを注意しておいてください。

さて最後は③のリズムマシン特有の音色についてです。

マメ知識

ラテン・パーカッションを表すための音符の玉には，×などの他に△，▲などを使うことが多いようです。でも，これにも特定の決まりといったものは存在しないので，もしキミ達が自分で楽譜を書こうと思ったときには，“♡”なんかを使ってもいいのです。要はフィーリングなのだよ。

第2表を見てもらえばわかるように，これについてもけっこうたくさんあります。そして，それらの表記法については一部を除いてラテン・パーカッションと同様，ほとんど決まりといったものは存在しません。

その“一部”については**第5図**に示しておくので，そちらを見てください。それ以外については，たいていの場合，五線上のあいている線上に書き込むのがオーソドックスと言えます。

よって，その音符の付近に記されている楽器名さえ見ていけば，別にむずかしくもないでしょう。

Lesson 4 まとめ

さてさて，今月はリズムパートの楽譜の読みかたについてやってきましたが，このへんでもう一度おさらいしてみましょう。

その1：　基本セットに含まれる楽器の表記法は，第2図で示したような表しかたを基本として覚えておく。

その2：　ラテン・パーカッションのリズム譜については，ほとんど決まりというのが存在しないので，それぞれの音符についている楽器名を参考とする。

とまあ，こんなかんじにまとめあげることができます。ですから，以上二つの注意点さえしっかりと頭に入っていれば，リズムパートの楽譜なんてこわくはありませんね。

Lesson 5 実践編

いよいよオーラス。このコーナーの最後を飾る“実践編”，みなさんも気合いを入れて取り組んでみてください。

楽譜2は，ごく一般的な表記法を使って，ボク自身が作ったものです。これは簡単ですから，すぐにわかりますね!!

楽譜3ですが，これは88年2月号の268ページにでていたアフターバーナー“City202”のリズム譜の一部です。一応サンプルとして，この楽譜をプログラム化したものを**リスト1**に載せておきますが，各自でもプログラム化にトライしてみてください。

最後に

いつの日でも初心者とは存在するもの。このコーナーは，あくまでも初心者に対していろいろ勉強してもらうためのコーナーですから，もしかすると，またいつの日かベーマガにカムバックするかもよ…。それでは，みなさん，がんばってください。

先月号の解答：L16O5Q8CC〈BBAA〉CC　CC〈BBAA〉CC〈A8A8A8A8〉C4C4　O6
EEEEEEEE Q4 GECEGECEGECEGECEC〈BA〉CC〈BAC〉

新・製・品・紹・介

2人用アダプタと高性能高機能ジョイスティック

PC Engine用 X-HE2 for PC Engine と XE-1 PRO HE

多田　太郎

PCエンジン用のソフトも，この年末に向けて，かなりのタイトルがそろいそうです。DEMPAマイコンソフトとマイコンBASICマガジン編集部では，協同でPCエンジン用の周辺機器の開発をしました。

我々の自信作をぜひ御活用ください。

2人プレイが楽しめるPC Engine用 オリジナル・パッドアダプタ“X-HE2”

PC Engineには，ジョイパッドの接続端子が一つしかありません。しかしこの端子には，最大5個のマルチパッドやジョイスティックがつながる信号が用意されているのです。

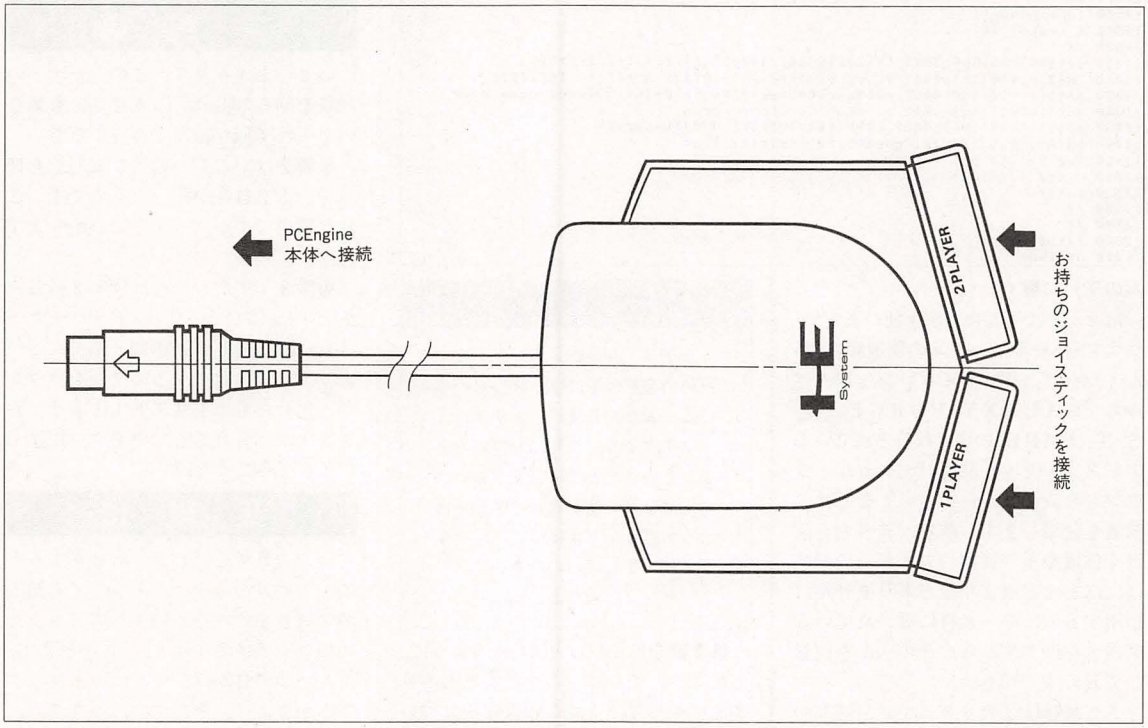
つなげるパッドやジョイスティックは，PC、Engine専用のものが必要となります。

“X-HE2”は，①と②の信号を取りだせるもので，2プレイヤーのゲームを楽しむことができます。

内部は，単純に信号線を分離させているのではなく，ICを3個も使って，信号を分離しています。

予定価格は1,600円。

これでワールドスタジアムなどのゲームもやっと友達とプレイできるようになりますよ！



《第1図》パッド・アダプター“X-HE2”の使いかた

5マルチタップを装備！最強のPC Engine用ジョイスティック・システム“XE-1pro HE”登場!!

新方式の4方向，8方向切換えのメカニカル・スイッチ，好みのポジションが選べる270度回転式のショット・パネル（いずれも特許申請中）の他に業務用ゲーム機と同じマイクロ・スイッチ方式のコントローラなど，ジョイスティックのイメージを塗りかえる，ものすごいスペックで登場し，大人気を博している“XE-1pro”シリーズにPC Engine専用バージョンが加わりました（予定価格9,500円）。

“XE-1pro”の基本的な機能をここでおさらいしてみましょう。

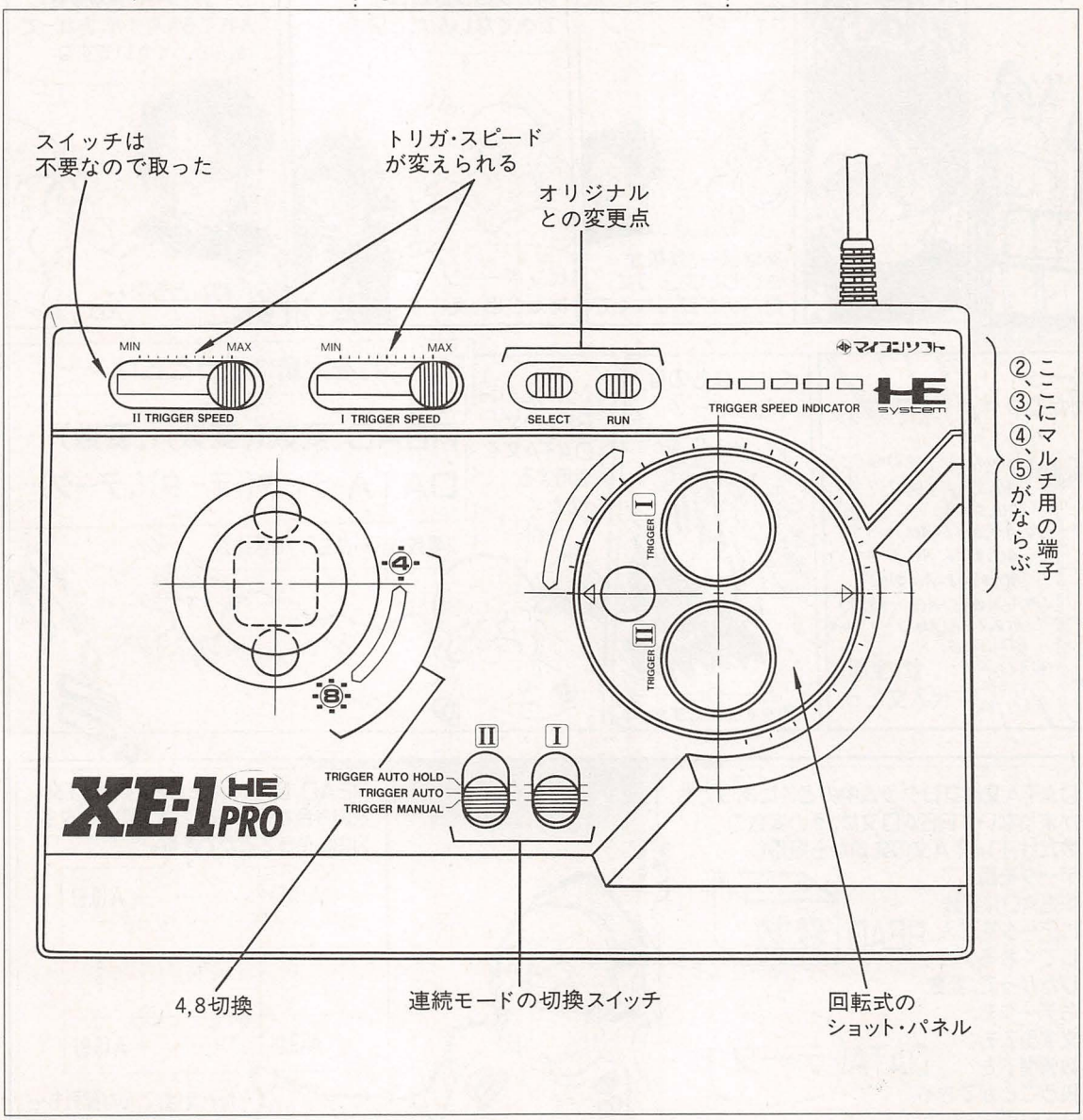
①業務仕様のコントローラを使用
②4方向，8方向メカニカル切換え方式
③トリガボタンⅠ，Ⅱ独立連射コントロール可
④A，B独立連射ON/OFF/連射固定スイッチ付
⑤トリガ・モニタ用ＬＥＤインジケータ装備
⑥270度回転式ショット・パネル装備

となっています。

まあ，考えられる，あらゆる機能が装備されているジョイスティックと言えるでしょう。

HEバージョンには，さらにパッドやジョイスティックを4本接続できるマルチタップ端子も付いているのです。本体と合わせると5本のジョイスティックが使えることになります。

店頭には10月中旬にはならぶ予定です。御期待ください。



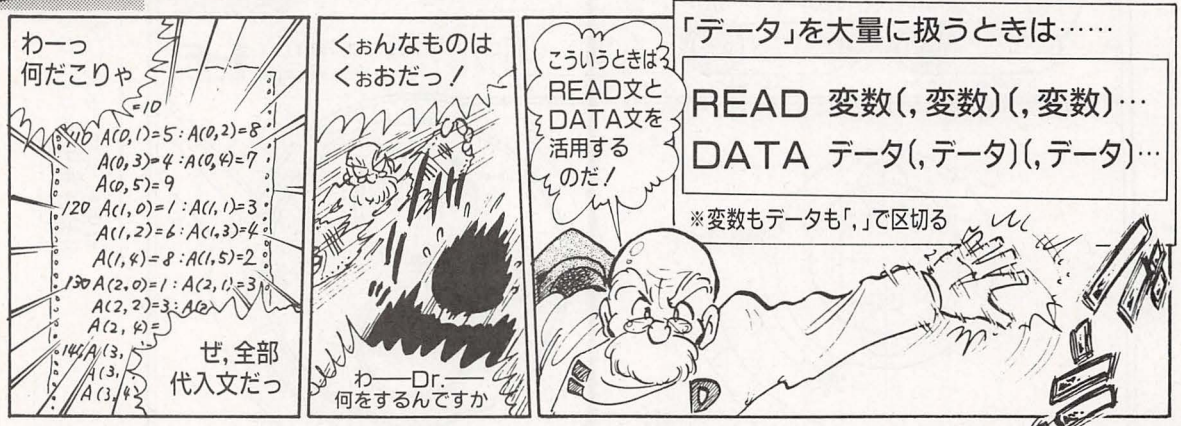
《第2図》“XE-1pro HE”の上部

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー ㊲

——もっとがんばるBASIC(2)－配列DATAをREADする—— by くりひろし

★ＢＡＳＩＣでゲーム等を作るとき，いちばんめんどうくさいのが，マップやグラフィックのデータです。
★影くんがやってしまったように，全部代入文にするのは最低です。打ち込むのがめんどうなのもさることながら，使われるメモリの量がばかになりません。ここは当然ＤＡＴＡ文でデータを持って，使うときにＲＥＡＤ文で変数に読み込むのがベストです。
★ＤＡＴＡ文では，数値でも文字列でもデータとして扱えますが，そのままでは空白や，(カンマ)は使えません。こういうときは〝 〟で囲めばＯＫです。
★なお，数値変数に文字列を読もうとしたときにでるエラーは，みなさんよくご存知〝Syntax eror〟です。
★来月も，もっとがんばりませう。







```
10 FOR I=0 TO 9
20   FOR J=0 TO 9
30     READ A(I,J)
40   NEXT J
50 NEXT I
   ⋮
100 DATA 1,3,5,8,2,1,0,5,6
110 DATA 3,4,7,3,0,0,0,2,1
120 DATA 4,6,8,9,8,1,1,1,1
   ⋮
```

A(0,0)～A(0,9)の分

A(0,0)～A(9,9)までの100個分のデータが要る

```
DATA 00, 01, 02, 03
DATA 10, 11, 12, 13
DATA 20, 21, 22, 23
DATA 30, 31, 32, 33
```

〈例〉

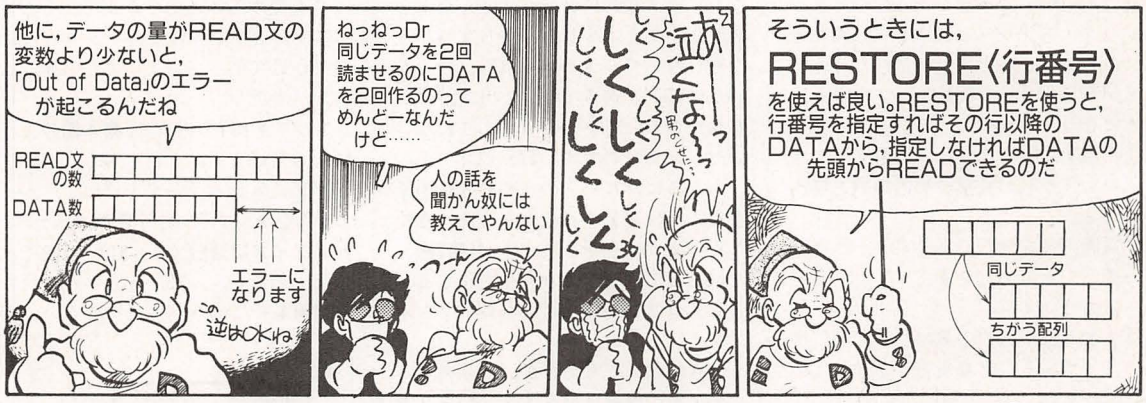
A(0,0)	A(0,1)	A(0,2)	A(0,3)
A(1,0)	A(1,1)	A(1,2)	A(1,3)
A(2,0)	A(2,1)	A(2,2)	A(2,3)
A(3,0)	A(3,1)	A(3,2)	A(3,3)

ループの順をまちがうと大変だから注意しようね！

な？

あ――ホント――だ――




他に,データの量がREAD文の変数より少ないと,「Out of Data」のエラーが起こるんだね
READ文の数
DATA数
エラーになります
この逆はOKね
ねっねっDr同じデータを2回読ませるのにDATAを2回作るのってめんどーなんだけど……
人の話を聞かん奴には教えてやんない
泣くなっ
しくしくしくし

FM音源110番

by Yu-You

はい，みなさんコンニチハ。Yu-Youどえ〜す。

時が流れるのは，じつに早い。『FM音源110番』のコーナーも，知らず知らずのうちに1年を軽く越えてしまいました。

ところで，みなさん，初期のころのFM音源110番ってどんなコーナーだったか知ってますか？　じつはミュージック・プログラムのコーナーのスミで半ページ程度だけ，申しわけなさそうに細々とやっていたものだったのです。今では，どうでしょう。2〜3ページをどうどうと使えるようになりました。

そんなある日，ある読者からつぎのような指摘がありました。

「最近のFM音源110番は内容がむずかしすぎて，初心者の僕が読んでも理解に苦しむ点が多い」

…さあ，こいつぁ困ったぞ〜，と思ったYu-You，さっそく編さんやミュージック・スタッフと会議を開いた結果つぎのようなことに気を付けたうえでFM音源110番を新装オープンすることになりました。

①用語集の欄を作り，その号でてきたむずかしい言葉や専門用語を解説する。

②質問内容を"難"，"易"の2レベルに分類し，それぞれをまんべんなく載せるようにする。

③みなさんからの応募についても，後記してある"応募規定"を守っていただく。

などなど…。

今後もこのコーナーを盛りあげていくように，みんなでがんばりましょう。

Q

Yu-You先生，GORRY先生こんにちは。

僕はパソコンをはじめて2か月という未熟者です。どうかつぎのことについて教えてください。

エンベロープとは何ですか？　また，使いかたも教えてください。ちなみに僕の機種はMSX2です。

P.S.メルヘンメイズ最高!!

〔山形県東田川郡・**アリスちゃんの兄14才**〕

A

う〜む。『P.S.メルヘンメイズ…』が大変気に入った…。ボクもあのゲームが大好きなのです（まだ3面までしかいかないけど…）♥

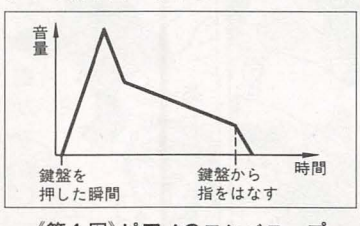
さてさて質問にお答えしますが，エンベロープとは一言で言うと"音量(音色)の時間的変化"となります。な〜んて書いても初心者には少しむずかしいと思うので，具体的な例をあげながら簡単に説明してみましょう。

私たち人間が住むこの世界には"時間"というものがあり，これは絶対に止められないものです。そんな中で，音には時間がたつことによって必ず何らかの変化が起こるものです。たとえばピアノの音を見てみましょう（**第1図**）。

ピアノの音は鍵盤を押した瞬間，「キン!!」という音とともに音量が最大になり，その後急に音量が半減したかと思うと，あとは少しずつ少しずつ小さな音になっていきます。ほら，こんな感じに時間が過ぎていくことによって，音量が変わっていくようす，これがエンベロープなのです。おわかり…？

ちなみにフルートの音やPSGの原音なんかは音量や音色がまったく変化しないようにも思われますが(**第2図**)，これだって「音量が0ずつ変化する」と考えればりっぱなエンベロープなんですよ。

つぎに使いかたですが，アリスちゃんの兄君の機種はMSX2，つまりPSGが3チャンネルまで使えますね。そこで演奏するときにVコマンド（音量を設定するコマンド）を使うかわりに，"S9M○○"というパラメータを入れてみてください。そうすることによって**第3図**のようなエンベロープと



《第1図》ピアノのエンベロープ

なるはずです。

その際エンベロープのスピード（音が小さくなる速さ）を調節したいなら，"M○○"の○○に対して1〜20万程度の数値を入れてみてください。

Q

Yu-You先生，こんにちは。

僕は少々古いですが"アウトラン"のマジカルサウンド・シャワーを作っています。が，あの右から入って左へ抜けていく"クラッシュ・シンバル※"の音がどうしても作れません。音源はYM−2151です。どうかHelp Me!!

〔愛知県西春昇郡・**Dark Slime？才**〕

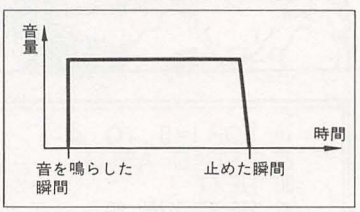
A

ほっほ〜。クラッシュ・シンバルの音が作れませんとな。よしよし，オレに任せい!!　…な〜んて言っては見たものの，すみません，ボクにも作れません。あのような非整数次倍音※がかなりの音程にわたって混じり合っている音色は，FM音源が最もニガテとしているところなのです。

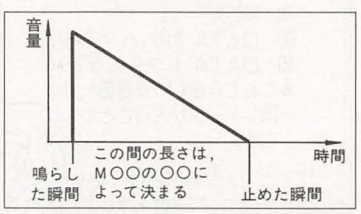
そこで，まあ一種の裏技とも言える方法を伝授してあげましょう。

OPM（YM−2151）はけっこうかしこい音源で，レジスタの15番の最上位ビットを1にすることによって，ノイズを発することができます。そこでそのノイズをクラッシュ・シンバルに見せかけて使ってしまいましょう。これが一番簡単。

レジスタ15※の内容は，**第4図**のようになっています。これを参考に，レジスタ15に入れるデータを算出し，えっわからないって？　まあ簡単に言うと，**n＝ノイズ周波数（0〜31）＋128**で求めたnの値を，y15，nといった具合にMML中で書き込んでやるといいん



《第2図》PSGの音源，フルートのエンベロープ



《第3図》特殊なエンベロープ

ですね。

そうやった後で第8チャンネルを使って適当な音符を並べて音をだすとノイズが鳴るはずです。その際，第8チャンネルに含まれる他の1～3オペレータ*は無視し，4オペレータだけを使うようにしましょう。

それと"左"から"右"については，出力位置を指定する"Pコマンド"を使えばいいですね。参考までに**リスト1**を付けておきます。

Q ぼくはPC88+サウンドボードIIを使っているのですが，"fm.ipl"をロードすると，9月号の"TONE CHANGER"が使えなくなってしまうのです。どうしたら使えるようになるか教えてください。

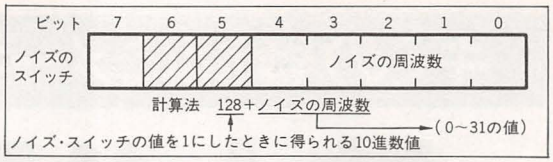
〔神奈川県川崎市・SCHEME16才〕

A こんにちは。うる星&めぞんのイベントに行ってきてゴキゲンのGORRYです(当然初日！)。

さて，"fm.ipl"は"TONE CHANGER"で使うメモリと重なっているのでそのままでは使えません。というわけで，**リスト2**がサウンドボードII用です。

まず，"fm.ipl"を立ちあげてください。拡張音色を使うかどうかには[Y]キーを押しましょう。あとはリストを入力するだけでOKです。

サウンドボードII用では，62～126番



《第4図》OPMのレジスタ15の内容

を書き換えることができるようになっています。つまり，拡張音色はすべて書き換えることができるのです。

使いかたは変わりません。配例A%(4，9)に音色データ(CMD VOICEのデータと同じ)を，変数NOに書き換える音色を入れ，GOSUB＊VOICE．SETとすればOKです。

《リスト1》クラッシュ・シンバルのサンプル・プログラム・リスト(X68000用)

```
  200 m_init()
  250 dim str pd[256]
  260 dim char po(255),v(4,9),voi(4,10),vn
  290 dim str hs[256],ms[256],ls[256]
  300 /*
  310 for i=1 to 8
  320   m_alloc(i,1000)
  330   m_assign(i,i)
  340 next
  370 pdata()
  380 m_play( )
  390 end
10000 /*
10010 /*  PLAY  DATA
10020 /*
10500 func pdata()
10510 m_tempo(170)
10520 /*
11000 pd="y15,155v1318q8o5@51p1c4p2c8
11510 m_trk(8,pd)
19000 return()
19010 endfunc
```

《リスト2》PC-88サウンドボードII用TONE CHANGERのプログラム・リスト

```
1 'SAVE"PLAY@.SB2"
100 CLEAR ,&HB7FF
110 DEFINT A-Z:DIM AX(4,9),OP(4):OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
120 AD=&HB800
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
140 READ A$
150 D=VAL("&H"+A$)
160 POKE AD,D:AD=AD+1
170 C!=(C!¥256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)¥3179
180 NEXT
190 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C! THEN PRINT "DATA ERROR!",CHR$(7):STOP
200 NEXT
210 D=(&H76C1+NO.MAX%&H25):POKE &HE00E,D AND 255:POKE &HE00F,D ¥ 256
220 DATA F3,21,80,B8,11,00,21,01,25,00,3E,02,D3,31,ED,B0,51F
230 DATA AF,D3,31,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,6DC
240 GOTO 1000
500 'VOICE SET-------------------------------------------------------------------
510 ¥VOICE.SET
520 NO=NO-&2:IF NO<0 OR NO>63 THEN PRINT"TONE No. ERROR":STOP
530 ADD=&H2100+&H25¥NO:AD=&HB880:POKE &HB805,ADD AND 255:POKE &HB806,(ADD/256) A
ND 255
540 POKE AD   ,AX(0,0)                    'AF
550 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
560 AD=AD+1
570 POKE AD   ,(AX(I,8) AND 7)¥16+AX(I,7) 'DT/ML
580 POKE AD+4 ,AX(I,5)                    'TL
590 POKE AD+8 ,AX(I,6)¥64+AX(I,0)         'KF/AR
600 POKE AD+12,AX(I,1)                    'DR
610 POKE AD+16,AX(I,2)                    'SR
620 POKE AD+20,AX(I,4)¥16+AX(I,3)         'SL/RR
630 POKE AD+24,AX(I,9)                    'AMS
640 NEXT
650 AD=AD+25
660 POKE AD   ,AX(0,1)¥16                 'OM
670 POKE AD+1 ,AX(0,2)                    'WF
680 POKE AD+2 ,AX(0,3)                    'SY
690 POKE AD+3 ,AX(0,4) AND 255            'SPEED L
700 POKE AD+4 ,AX(0,4) ¥ 255              'SPEED H
710 POKE AD+5 ,AX(0,5) AND 255            'PMD
720 POKE AD+6 ,AX(0,6) AND 255            'AMD
730 POKE AD+7 ,AX(0,7)                    'PMS
740 DEF USR=&HB800:A=USR(0):RETURN
999 '---------------------------------------------------------------------------
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ AX(I,J):NEXT:NEXT
1010 '     AF  OM  WF  SY   SPEED AMD PMD PMS
1020 DATA  44, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
1030 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS       SOUND NAME
1040 DATA  31,  0,  0,  1,  0, 22,  0,  2,  3,  0
1050 DATA  18,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  8,  3,  0
1060 DATA  31,  0,  0,  1,  0, 23,  0,  4,  7,  0
1070 DATA  18,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  4,  7,  0
1080 NO=&2:GOSUB ¥VOICE.SET
1090 '---------------------------------------------------------------------------
10000 CMD PLAY "@&2V15L4CDEFG
```

用語集

クラッシュ・シンバル：ロックなどで使われている"ジャ～ン"という金属音をだす楽器

非整数次倍音：原音と同時にだしたときに，不協となる音

レジスタ：FM音源がユーザーからいろいろな情報を受け取る窓口。0～255まであり，その働きはすべてちがう。

オペレータ：FM音源が音を作る際に材料とする正弦波を作りだす機械。OPN(88などが使っているFM音源)やYM－2151は，1チャンネルにつきこれを4個まで使うことができる。

応募規定

このコーナーに，応募する際にはつぎのことに注意してください。

① ハガキの裏，左上に2cm四方のマスを作り，そこに"Q"とか"㊙"とか，"掲"などと必ず書き込んでください。

② 自分の住所，氏名(本名)，年令，電話番号を必ず書き込むこと。

③ つぎの中から君のFM音源レベルを一つ選ぶ。

L1：まだ右も左もわからない初心者。音色のパラメータの意味もまったくわからない。

L2：かなり苦労はするが，時間さえかければ望みどおりの音色(…に近いもの)を作ることができる。

L3：どんな音色でも10分あれば作れるエキスパートだぜ!!

これらを守ったうえで，以下のあて先まで送ってください。

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「FM音源110番」係

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－8001mkⅡ』で，マシン語のゲーム・プログラムを打ち込むにはどうすればいいのですか？

〔宮城県仙台市・**Mr.8001シリーズ13才**〕

A 『ＰＣ－8001mkⅡ』を使用して，ベーマガ等に掲載されている，マシン語プログラムを打ち込む方法についてですが，まず，ＢＡＳＩＣ上から，マシン語プログラムを置くエリアを確保します。このエリアを確保する命令が，“ＣＬＥＡＲ”です。“ＣＬＥＡＲ”文に続くパラメータは，各プログラムにより変化しますので，ベーマガ等に掲載されているプログラムでしたら，このパラメータも載っていると思いますので，そちらを参考にしてください。

なお，詳しくは，本体添付のユーザーズ・マニュアルを参考にしてください。

つぎに，マシン語エリアを確保しましたら，“ＭＯＮ”コマンドで，モニタに入ります。“Ｓ”コマンドを使用します。

使用方法：

Ｓ〈スタート・アドレス〉

終了は，ＳＴＯＰキーです。

入力は，16進（00～ＦＦ）で行ないます。

例：ＳＥ000

（＆ＨＥ000番地から，プログラムを置きます）。このスタート・アドレスは，“ＣＬＥＡＲ”で確保した先頭となります。

この方法でメモリに直接プログラムを書き込むことができます。

〔回答者：**猫**〕

Q 『ＰＣ－8801mkⅡ』は，「Ｎ－ＢＡＳＩＣ」，「Ｎ88－ＢＡＳＩＣ Ｖ1モード」の他にも，別のＢＡＳＩＣが使えると聞きましたが，使えるならそのＢＡＳＩＣ名と，その入手のしかたを教えてください。

〔愛知県春日井市・**伊原一郎**〕

A 『ＰＣ－8801mkⅡ』で使用できるＢＡＳＩＣは，「Ｎ－ＢＡＳＩＣ」と「Ｎ88－ＢＡＳＩ Ｖ1モード」の2種類のみです。

〔回答者：**猫**〕

Q 『ＰＣ－8801ＦＡ／ＭＡ』で，『パーソナル・インフォメーション・ツールＰＩ』を使用することはできますか？

〔東京都東大和市・**矢吹亮太朗13才**〕

A 『パーソナル・インフォメーション・ツールＰＩ』は『ＰＣ－88ＶＡ』および『ＶＡ2／3』の機能を生かすよう，「ＰＣ－Engine」上でのみ動作できるようになっています。ですから，「ＰＣ－Engine」が作動しない従来の『ＰＣ－8801シリーズ』では使用できません。

〔回答者：**猫**〕

Q 『ＰＣ－8801ＭＡ』などの２ＨＤ－２Ｄ共用のドライブで２Ｄのディスクを使っているとドライブがいたんでしまうと聞きました。本当なのでしょうか？

〔兵庫県神戸市・**福田周二18才**〕

A 『ＰＣ－8801ＭＨ』や『ＰＣ－8801ＭＡ』の２ＨＤ／２Ｄ共用ドライブで，２Ｄのディスクを使用しても，ディスク・ドライブがいたむと言うことはありませんので，安心してください。

２ＨＤ／２Ｄ共用のディスク・ドライブで，２Ｄとして，一度書き込みを行なったディスクは，共用ディスク・ユニットと専用ディスク・ユニットの読み書きのヘッドの大きさがちがうために，２Ｄ専用のディスク・ユニットで読み込んだ場合にエラーを起こす場合がありますので，共用ディスク・ユニットで一度書き込みを行なった２Ｄのディスクは，２Ｄ専用のディスク・ユニットでは，使用しないでください。

〔回答者：**猫**〕

Q 『ＰＣ－8801mkⅡＦＲ』にＭＩＤＩと『サウンドボードⅡ』を同時に接続することはできますか？

〔大阪府松原市・**戒谷仁志15才**〕

A 『ＭＩＤＩインターフェースボード〈ＰＣ－8801－10〉』と『サウンドボードⅡ〈ＰＣ－8801－23〉』を同時に『ＰＣ－8801mkⅡＦＲ』に接続したいとのことですが，『ＦＲ』には拡張スロットが一つしかありませんし，拡張ユニット等も販売されていませんので，２枚のボードを同時に本体に入れることは，物理的に不可能です。

〔回答者：**猫**〕

Q 僕は，『ＰＣ－8801mkⅡモデル30』を持っています。このパソコンで，ＳＲ以降の機種対応のソフトを使うにはどうすればいいのですか？

〔三重県阿山郡・**佐藤智典13才**〕

A 『ＰＣ－8801mkⅡ』の本体を，『ＰＣ－8801mkⅡSR』以上の機種（Ｖ２モードが使用可能な機種）と同等の機能にするための，ボード類は残念ながらありません。

ただ，サウンド関係に関しては，『サウンドボード』もしくは，『サウンドボードⅡ』を搭載することにより，ＳＲ以上の機種と同等になります。

しかし,『ＰＣ－8801mkⅡＳＲ』以上に，対応となっている市販ソフトに関しては,『ＰＣ－8801mkⅡ』では，動作させることはできません。

〔回答者：猫〕

Q 『ＰＣ－88ＶＡ2／3』で，ゲームの効果音でよく使われる,「ウッ」とか「アタッ」などのような音声合成を作ることはできますか？

〔新潟県三島郡・**石垣幸司16才**〕

A 音声合成を作るには，サウンドのＩＣを直接制御することになり，かなりむずかしくなります。しかし,『ＰＣ－88ＶＡ2／ＶＡ3』は標準で『サウンドボードⅡ』を搭載していますので，音声合成をするより，ＡＤＰＣＭ機能を使用したほうが簡単にゲーム中に音声をだすことができます。

まず，プログラム中でだしたい音（ウッ！など）を，カセット・テープに録音します。

つぎに,『ＶＡ2／ＶＡ3』の本体の背面にある“ライン入力端子”とラジカセ等の“ライン出力端子”をオーディオ用のピンジャック・ケーブルで接続します。

ＰＣＭ命令でサンプリングの環境を指定します。

PCM150, 3, 16, 1

150＝音量

3 ＝出力を左右両チャンネル

16 ＝サンプリング・レート16kHz

1 ＝バックグランド・モード

つぎに,ＡＤＰＣＭ録音を行ないます。

PCM RECORD0, 30

0＝開始時刻

30＝録音時間

0.1秒単位で指定ができます。

30と指定すると，3秒の録音。

これでサウンド・メモリにデータを格納しました。

このままでは，電源を落とすとデータが消えてしまいますので，フロッピーディスクにセーブします。

PCM SAVE“2：HOKUTO.PCM”, 0, 30

サウンド・メモリ上にあるデータを0秒めから，3秒めまでをＨＯＫＵＴＯ．ＰＣＭというファイル名でセーブしました。あとは，ゲームなどのプログラムの最初に環境を設定し，ＨＯＫＵＴＯ．ＰＣＭをロードしておきます。

PCM 150, 3, 16, 1

PCM LOAD“2：HOKUTO.PCM”, 0, 30

必要に応じて，たとえばゲームのキャラクターとキャラクターがぶつかったときに割り込みをかけて,“ウッ！”という音をだしてはいかがでしょう。

PCM PLAY0, 20, 1

0秒めから2秒間の音を再生します。

また，カセットは，0秒めから3秒めに“ウッ！”という声を録音し，5秒めから9秒めに“北斗のケン”という声を録音して，12秒めから14秒めに“アタッ！”という声を録音しておき，0～15秒までＰＣＭ ＲＥＣＯＲＤし，ＳＡＶＥを行なうと，条件に応じて,“ウッ！”,“北斗のケン”,“アタッ！”の音がだせます。

PCM PLAY0, 30 ウッ！

0秒めから3秒間を再生

PCM PLAY50, 40 北斗のケン！

5秒めから4秒間を再生

PCM PLAY120, 20 アタッ！

12秒めから2秒間を再生

〔回答者：猫〕

Q 『ＰＣ－9800シリーズ』の『サウンドボード〈ＰＣ－9801－26Ｋ〉』で，ジョイスティック制御のプログラムを作りたいのですがどうすればいいのですか？

〔大阪市・**勝島庸介14才**〕

A 「Ｎ88－日本語ＢＡＳＩＣ(86)」ではジョイスティック制御の命令はサポートされていませんが,『サウンドボード』上の「ＹＭ2203」というＬＳＩのＩ／Ｏポートを使用して，ＭＳＸ仕様のジョイスティックを2台制御することができます。

「ＹＭ2203」のＩ／Ｏポートは，&h1 88と&h18 Aに割り当てられており，&h188は，内部レジスタ指定やステータリードに使われ，&h18Aは，データのリード・ライトに使われます。

また,「ＹＭ2203」は，内部にいくつかのレジスタを持っており，その中でジョイスティック制御に関連するレジスタは，&hEと&hFになります。&hEはデータリード，&hFはデータライトになります。

「ＹＭ2203」のレジスタを操作するために，Ｉ／Ｏポートの&h188にレジスタを指定し，&h18Aからデータを読み書きする形になります。

サンプル・プログラム(**リスト1**)を示しますので，参考にしてください。

〔回答者：へそ〕

Q 僕は『ＰＣ－9801ＶＸ21』を買ったのですが,「Ｎ88－日本語ＢＡＳＩＣ(86)」のほかに，どのようなＢＡＳＩＣがあるのですか？

〔香川県木田郡・**黒石忠明19才**〕

A 本体に添付されている「Ｎ88－日本語ＢＡＳＩＣ(86)」のほかに，ＭＳ－ＤＯＳ上で動作する,「Ｎ88－日本語ＢＡＳＩＣ(86)（ＭＳ－ＤＯＳ版）インタプリタ」と,「Ｎ88－日本語ＢＡＳＩＣ(86)コンパイラ」があります。

「Ｎ88－日本語ＢＡＳＩＣ(86)（ＭＳ－ＤＯＳ版）インタプリンタ」は,「Ｎ88－日本語ＢＡＳＩＣ(86)」と同等あるいはそれ以上の機能，操作性，処理性能があり,「Ｎ88－日本語ＢＡＳＩＣ(86)」と互換性があります。

また,「Ｎ88－日本語ＢＡＳＩＣ(86)コンパイラシステム」は,「Ｎ88－日本語ＢＡＳＩＣ(86)（ＭＳ－ＤＯＳ版）イン

《リスト1》ジョイスティック制御のプログラム

```
100 CONSOLE ,,0 : CLS 3
110 CLEAR ,&H9E00 : PLAY ALLOC 0                          :'サウンドボード初期化
120 X=40 : Y=15 : BX=40 : BY=15
130 LOCATE X,Y : PRINT "@";
140 '
150 OUT &H188,&HF                                         :'レジスタアドレス指定
160 OUT &H18A,&H80                                        :'モード設定
170 OUT &H188,&HE                                         :'レジスタアドレス指定
180 A=INP(&H18A)                                          :'データリード
190     IF (A AND  1)= 0 THEN Y=Y-1 : IF Y< 0 THEN Y= 0 :'  UP
200     IF (A AND  2)= 0 THEN Y=Y+1 : IF Y>24 THEN Y=24 :'  DOWN
210     IF (A AND  4)= 0 THEN X=X-1 : IF X< 0 THEN X= 0 :'  LEFT
220     IF (A AND  8)= 0 THEN X=X+1 : IF X>78 THEN X=78 :'  RIGHT
230     IF (A AND 16)= 0 THEN BEEP 1                      :'  トリガ１
240     IF (A AND 32)= 0 THEN BEEP 0                      :'  トリガ２
250     IF (A AND 63)=63 THEN GOTO 180
260 '
270     LOCATE BX,BY : PRINT " ";
280     LOCATE  X, Y : PRINT "@";
290     BX=X : BY=Y
300 GOTO 180
310 '
320 'このプログラムは N88-日本語BASIC(86) 用です．
330 '110行のCLEAR文はユーザーズメモリが640KBの場合です．
335 'ユーザーズメモリが 128KB の場合は CLEAR ,&H1E00
340 '                    256KB  "       CLEAR ,&H3E00
350 '                    384KB  "       CLEAR ,&H5E00
360 '                    512KB  "       CLEAR ,&H7E00
370 'の値に変更してください．
```

タプリタ」と機能，処理能力の面でほぼ同等のものを持っており，コンパイルしたプログラムは，インタプリタで動作させたものとくらべ，２～４倍の高速性能を持ちます。

なお，上記インタプリタ，およびコンパイラを起動するには，ＭＳ－ＤＯＳのシステム・ディスクが必要になります。〔回答者：**へそ**〕

Q 『ＰＣ－9801ＵＶ11』に，５インチのフロッピーディスク・ドライブを接続すると，『ＰＣ－9801ＶＭシリーズ』のゲームソフトが使用できますか？もしできるのなら，どのようなドライブを使えばいいんですか？

〔山梨県東八代郡・**小林豊13才**〕

A 『ＰＣ－9801ＵＶ11』に５インチのフロッピーディスク・ドライブを接続すれば，『ＰＣ－9801ＶＭシリーズ』のソフトを使用できます。

５インチ・ミニフロッピーディスク・ユニットとして，『ＰＣ－9831－ＭＦ２』（価格145,000円）が発売されています。〔回答者：**半ちゃんいじめ**〕

松　下

Q 『ＦＳ－Ａ１』の映像・音声ケーブルがこわれてしまいました。このケーブルを入手することは可能ですか？

〔大阪市・**真船勝博12才**〕

A 映像・音声ケーブル『ＤＦＱＦ00Ｚ39Ｚ』（価格 640円）は，ナショナルサービス扱いで販売しています。

お近くのナショナルショップか量販店にたずねてみてください。

〔回答者：**雲丹いくら子**〕

Q 『ＭＳＸオーディオ〈ＦＳ－ＣＡ１〉』を持っているのですが，「ＦＭＰＡＣ対応」と書いてあるソフトにＦＭ音源として使うことはできますか？

〔北海道空知郡・**河田　渉16才**〕

A 『ＭＳＸオーディオ〈ＦＳ－ＣＡ１〉』と『ＦＭＰＡＣ』とは，使用しているＩＣが異なりますから，互換性はありません。

ですから，『ＦＭＰＡＣ』対応のソフトに『ＦＳ－ＣＡ１』は使えません。

〔回答者：**かまかま**〕

Q ＭＳＸで，１文字に最大16色まで色を使うことができるようにするにはどうすればいいのですか？なるべく詳しく教えてください。

〔千葉県習志野市・**加藤瑞章13才**〕

A ＭＳＸではＣＯＬＯＲ命令を使って画面の色を変えることができます。０～15まで16色あり，数字で色を選択します。ダイレクト・モードでは，つぎのように入力します。

ＣＯＬＯＲ␣**文字の色**，**背景の色**，**周辺の色**↵

（␣…スペース・キー，↵…リターン・キー，色は０～15の数字を入れます）

下に簡単なプログラムをつけますので，それぞれ０～15が何色であるか試してみてください。

```
10␣ＣＬＳ↵
20␣ＩＮＰＵＴ“ＣＯＬＯＲのばんごう”;Ｃ↵
30␣ＣＯＬＯＲ␣15，Ｃ，Ｃ↵
40␣ＢＥＥＰ↵
50␣ＧＯＴＯ␣10↵
```

※ＢＥＥＰは，音をピッとだす命令です。実行の終了はＣＴＲＬ・キーを押しながらＳＴＯＰキーを押します。

〔回答者：**かまかま**〕

Q 最近『ＦＳ－Ａ１Ｆ』を買いました。このパソコンで，前に使っていたテープのプログラムが，うまくロードできません。

どうすればいいのですか？

〔埼玉県入間郡・**毛呂山太郎15才**〕

A 『Ａ１Ｆ』はディスク・ドライブ内蔵なので，ディスク２台分のワークエリアがとられユーザー・エリアがその分減っています。テープソフトはユーザー・エリアが不足していると起動しません。

そこでシフトキーを押しながら電源を入れてください。ディスクは使用できないようになりますがユーザー・エリアが増え，テープソフトがロードできるようになるはずです。

ちなみに，コントロール・キーを押しながら電源を入れると，ディスクが１台だけ使用できるようになります。

また市販のテープソフトは基本的にディスクに移すことはできません。

〔回答者：**雲丹いくら子**〕

Q 僕は，『ＦＳ－Ａ１』を持っています。このパソコンに使えるマウスには，どのようなものがありますか？品番や値段をくわしく教えてください。

〔新潟県上越市・**吉田吉夫14才**〕

A ＭＳＸ用マウス『ＦＭ－ＪＭ1』（価格7,800円）をお使いください。

〔回答者：**雲丹いくら子**〕

カシオ

Q ＭＳＸ用のＱＤを使用する場合，ユーザー・エリアをどのくらい使いますか？

また，１枚当たりの容量を教えてください。〔京都市・**タコ16才**〕

A ＭＳＸ用クイックディスクを使用する場合，ユーザー・エリアは使用しません。従って，ユーザー・エリアが減ることはありません。

また，ＱＤの容量はＡ・Ｂ両面合計で128Ｋバイト（アンフォーマット時）です。〔回答者：**ターザン**〕

Q 『ＰＢ－110』を持っていますが，カセット・インターフェースを自作することはできますか？

〔茨城県つくば市・**匿名希望14才**〕

A 本体を壊してしまうおそれがありますから，カセット・インターフェースの自作はやめたほうがいいでしょう。

『ＰＢ－110』には専用のカセット・インターフェース『ＦＡ－３』（価格7,900円）もしくは『ＦＡ－５』（価格4,500円）を使用してください。

〔回答者：**ターザン**〕

Q 『ＰＢ－100Ｆ』用カセット・インターフェース『ＦＡ－３』とミニ・プリンタの『ＦＰ－12』もしくは『ＦＰ－12Ｓ』がほしいのですが，近くの店に売っていません。入手の方法と価格を教えてください。

また，『ＦＰ－12』と『ＦＰ－12Ｓ』のちがいも教えてください。

〔青森県三戸郡・**和田一博14才**〕

A 『ＦＡ－３』（価格7,900円）と『ＦＰ－12Ｓ』（価格16,500円）は，カシオ製品取扱い店に注文してもらえば，購入できます。『ＦＡ－３』のかわりにリモート端子のない『ＦＡ－５』（価格4,500円）を使用することも可能です。

もう一つの『ＦＰ－12Ｓ』と『FP-12』のちがいですが，これは，ただ単に固定台の大きさがちがうだけです。『ＦＰ－12Ｓ』は固定台が大きく『ＰＢ－410』と『ＦＸ－720Ｐ』でもサイズが合うようになっています。〔回答者：**ターザン**〕

任天堂

Q　ACアダプタがこわれてしまいました。ACアダプタのみ買うことはできませんか。

〔埼玉県川越市・**菅野弘樹14才**〕

A　ファミコン本体用ACアダプタは，近所のファミコン販売店で売っています。もし，なければ任天堂まで注文してください。価格1,500円＋送料350円で販売しています。

〔回答者：**マリオ**〕

Q　『エキスパンドコネクタ』の右下のピンと他のピンをつないだら作動しなくなりました。画面は何もうつらず音も鳴りません。PPUかCPUのICがこわれてしまったと思うのでICを取りよせることはできるでしょうか。また，修理にだすとすればいくらかかりますか？

〔秋田県平鹿郡・**佐藤徳実16才**〕

A　PPUとCPUの二つのLSIは，『ファミリーコンピュータ』が，絵や音をだすための中心になる部品です。これらが故障した場合の修理代金は，部品代と技術料を含めておおよそ5,000～6,000円くらいかかります。任天堂まで，症状を書いて修理依頼してください。

それから，「ピンをつないだ」とありますが，回路をショートすることになりますから，電源を入れた状態では絶対に行なわないでください。また，通常，ファミコンで『エキスパンドコネクタ』のピンとピンをつないで使うことはありません。

〔回答者：**マリオ**〕

Q　『ディスクシステム』を立ちあげたとき，あのマリオとルイージのでる画面がうまくでません。よくRAMアダプタをたたくけど，うまくでません。これはRAMアダプタかそのコネクタの故障ですか？また，それを修理にだしたら直すのにいくらかかりますか。

〔静岡県小笠郡・**前橋　智13才**〕

A　まず，接触不良と考えられます。その場合，ファミコン側とRAMアダプタ側の両方の60Pコネクタ部分を調べる必要があります。

つぎに，たとえばカセット・タイプのソフトが正常に作動するようでしたらRAMアダプタの回路に支障があると考えられます。

RAMアダプタを修理した場合の修理代金は，部品代と技術料を含めておおよそ3,000円ぐらいからです。まず，コネクタのクリーニングを行ない，よくならないときは，任天堂まで修理にだすことをおすすめします。

〔回答者：**マリオ**〕

Q　『ファミリーコンピュータ』の本体のフレーム(カバー)がすごくきたなくなったので，新しくしたいのですが，フレームだけでも売っていますか？売っていたら，値段も教えてください。売ってなかったらがまんします。

〔東京都大田区・**梅崎一成14才**〕

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

現金，もしくは切手にて，任天堂まで部品名と送付先を書いて注文してください。

交換については，ていねいにネジをはずしていけばできると思います。「イジェクタ」のバネの部分を移しかえるところと，コードが成型のすきまをぬうようにしてつけられていますから，ここはとりわけ慎重に行なってください。

〔回答者：**マリオ**〕

シャープ(MZ)

Q　『MZ－700』のBASICテープをなくしてしまいました。もし販売しているのならいくらぐらいしますか？また，どこで販売していますか。

〔秋田県平鹿郡・**ポッポ16才**〕

A　『MZ－700』には，S－BASICとHu－BASICの2種類のBASICが本体に同梱されています。これらのBASICテープは，お近くのシャープエンジリアリング(株)で販売していますので，品番と価格を紹介します。

(商品名)S－BASIC／Hu－BASIC
(標準価格)各3,600円

〔回答者：**ペガサス**〕

Q　『MZ－1500』のクイックディスク・ドライブのふたがこわれてしまったのですが，どうすれば手に入りますか？　本体ごと修理にださないとだめでしょうか？

(神奈川県横浜市・**グリーン・ベレー15才**)

A　『MZ－1500』用のクイックディスク・ドライブのふただけの販売は行なっていませんので，ドライブ全体の修理が必要となります。なお，修理はお近くのシャープエンジニアリング(株)へ依頼してください。

〔回答者：**ペガサス**〕

Q　『MZ－1500』のブランク・ディスクが手に入らなくなりました。どうすれば手に入りますか？

また，『MZ－1500』のBASICのディスクをなくしてしまいました。どうすれば良いでしょうか？

〔静岡県賀茂郡・**飯田　浩16才**〕

A　『MZ－1500』用のブランク・ディスクおよびBASICのディスクは，お近くのシャープエンジニアリング(株)で販売しておりますので，価格，機種名をご紹介致します。

◎ブランク・ディスク
(機種名)　MZ－6F03
(標準価格)1枚　450円
◎BASICのディスク
(商品名)　BASIC(5Z－001)
(標準価格)3,600円
◎販売元
シャープエンジニアリング(株)

〔回答者：**ペガサス**〕

Q　『MZ－1500』を使ってプログラムを打っていますが，画面にでる文字が大きいのでとても見ずらいです。本格的パソコンみたいに字を小さく，かっこよくできませんか？

〔広島市・**島迫副造14才**〕

A　文字が大きいので，小さくしたいということは，横40桁×縦25行の表示を横80桁×縦25行に変更するということですが，『MZ－1500』は，ハードウエアの仕様により，横40桁×縦25行しか表示できません。したがって横80桁×縦25行の表示は，『MZ－1500』ではできません。

〔回答者：**ペガサス**〕

シャープ(X1)

Q　僕は，『X1Fモデル20』を持っています。このパソコンに，ディスク・ドライブの『CZ－53F』を増設することはできますか？

〔兵庫県多可郡・**藤本範久15才**〕

『X1 Fmodel20』には，『CZ－53F』を増設することはできません。増設には『CZ－503F』（価格49,800円）をご利用ください。

〔回答者：**多田太郎**〕

『X1G』で，ディスプレイの『14M－511C』や『14M－412C』は使うことができますか？

〔神奈川県川崎市・**仲條正和**〕

『14M－511C』，『15M－412C』はいずれも2,000文字対応のディスプレイですので，『X1G』に接続可能です。なお，接続の際のケーブルは，コンピュータ本体同梱の専用ケーブルをご使用ください。

〔回答者：**多田太郎**〕

今度，『X1 turboZ』を買う予定なのですが，このパソコンに，データ・レコーダを接続することはできますか？

〔北海道旭川市・**楠　則夫15才**〕

『X1 turboZ』には，カセット・インターフェースがありますので，専用データ・レコーダ『CZ－8RL1』を接続していただけます。

〔回答者：**多田太郎**〕

『X68000ACE－HD』で，スイッチを入れると，アイコン・モードにならないで，コマンド・バージョン1.01になってしまいました。アイコン・モードにもどす方法を教えてください。

〔茨城県岩井市・**山崎康弘16才**〕

Human68Kには，ビジュアル・モードとコマンド・モードがあり，そのどちらからでも起動することができます。どちらのモードで起動するかは，起動時に使用するシステムディスク中のファイルの状態（"TITLE. SYS"というファイルがあるかないか）によって決まります。ディスクの初期状態では，ビジュアル・モードで起動するようになっており，元にもどすには，つぎの手続を行なってください。

①コマンド・モードの状態で，

A＞VS↵

とし，ビジュアル・シェルを起動する。

②アイコン（コマンド・モードで起動するため，"TITLE. SYS"のファイルネームを"TITLE. VS"などに変更したはずです）をクリックし，反転させた後，右ボタンをドラッグ（押したままの状態で移動する）し，"RENAME"を選ぶ。

③ファイル名を"TITLE. SYS"と入力する。

以上の手続きの後，リセットし，起動し直すと，ビジュアル・シェルから起動するようになります。

〔回答者：**多田太郎**〕

僕は，『X1 turboII』とプリンタの『CZ－8PC1』を持っています。このセットで，turboBASICを使って，4倍角の文字を印字する方法を教えてください。

〔北海道札幌市・**池内亮平16才**〕

『X1 turboII』で『CZ－8PC1』に4倍角文字を印字させるには，縦2倍拡大文字の設定と横2倍拡大文字の設定を組み合わせます。サンプル・プログラム（**リスト2**）を実行してみてください。

《リスト2》4倍角のサンプル・プログラムと印字例

```
100 'ｳｳｼﾞｮｳ
110 LPRINT "パソコン誌上公開質問状"
120 'ﾖｺ2ﾊﾞｲ
130 LPOUT CHR$(&H1C,&H70)
140 LPRINT "パソコン誌上公開質問状"
150 'ﾀﾃﾖｺ 2ﾊﾞｲ
160 LPOUT CHR$(&H1A,&H56)
170 LPRINT "パソコン誌上公開質問状"
180 LPOUT CHR$(&H1C,&H71)
190 LPOUT CHR$(&H1A,&H57)
```

パソコン誌上公開質問状
パソコン誌上公開質問状
パソコン誌上公開質問状

『X1シリーズ』用のCP／Mには，どのような機能がありますか？

〔東京都品川区・**筧　一彦13才**〕

『X1シリーズ』用CP／M，『ランゲージマスター〈CZ－128SF〉』には8080アセンブラ，8080デバッガのソフトウエア開発ツールを備えていますので，8080アセンブラによるソフトウエアの開発ならば，パッケージのみで行なっていただけます。Z80アセンブラによるソフトウエア開発を行なう場合は，市販のZ80用アセンブラを購入してください。

また，『X1』用CP／Mは，米国デジタルリサーチ社のCP／Mの機能に加えて，つぎのような機能を備えています。

①テキストのアトリビュートをコントロールできます。テキストに色，反転，ブリングなどがつけられるほか，倍角，ユーザー定義のキャラクター・ジェネレータも使用できます。

②『X1』の持つグラフィック機能をフルに使用できます。

③内蔵のサウンド・ジェネレータをサポートしています。

④320Kバイトの外部メモリをサポートしています。

また，マイクロプロ社のスクリーンエディタである『ワードマスター（Word Master）』を搭載しており，テキスト・ファイルの作成，編集を効率よく行なうことができます。

〔回答者：**多田太郎**〕

『X68000ACE－HD』を持っているのですが，電源を「入」にしても「領域が確保されていません」とでます。どうしたらよいのでしょうか？

〔愛知県海部郡・**宗宮良直13才**〕

ご質問の場合，起ちあげがハード・ディスク優先になっているにもかかわらず，ハード・ディスクの領域確保，つまり初期設定ができていないと思われます。

まず，システム・ディスクを起動し，ハード・ディスク起動の環境を整える必要があります。やりかたは，

①ドライブ0にシステム・ディスクを入れ，OPT. 1キーを押しながら電源を入れます。OPT. 1キーを押しながら起動すると，すでに設定してある起動の優先順位を無視してフロッピーディスクから起動します。

②コマンド・モードから，ハード・ディスクをフォーマットします。

A＞￥BIN￥FORMAT／H↵

③画面の指示に従って，領域確保を行ないます。

④コマンドの最後にシステムを転送するかどうか聞いてきますので，"Y"としシステムを転送してください。

また，システム，辞書ディスクの全ファイルを内蔵ハード・ディスクへ転送した場合は，システムを再起動した後，"ACE"というフォルダー・アイコンの中の"INSTALL, BAT"を実行してください。

とくに，市販のソフトウエアなどを実行したい場合などは，OPT. 1キーを押しながら，リセット・スイッチを押してください。

〔回答者：**多田太郎**〕

《第１表》X68K/X１シリーズ用プリンタの仕様

仕様＼プリンタ	CZ-8PK7	CZ-8PK8	CZ-8PK9	CZ-8PC3
印字方式	インパクト・ドット・マトリクス	インパクト・ドット・マトリクス	インパクト・ドット・マトリクス	ドット・マトリックス・ノン・インパクト(熱転写)
印字ヘッド	24ピン	24ピン	24ピン	24ピン
印字方向	両方向	両方向	両方向	片方向
主要文字種	パイカ,エリート,コンデンス,スーパー/サブ・スクリプト,グラフィック,漢字(JIS第1, 第2),外字(80種)	パイカ,エリート,コンデンス,スーパー/サブ・スクリプト,グラフィック,漢字(JIS第1, 第2),外字(80種)	パイカ,エリート,コンデンス,スーパー/サブ・スクリプト,グラフィック,漢字(JIS第1, 第2),外字(80種)	パイカ,エリー,コンデンス, スーパー/サブ・スクリプト, グラフィック, 漢字(JIS第1, 第2), 外字(100種)
文字構成	普通文字 29×23ドット(縮小15×23ドット) 漢　字 24×24ドット(半角11×24ドット)	普通文字 29×23ドット(縮小15×23ドット) 漢　字 24×24ドット(半角11×24ドット)	普通文字 29×23ドット(縮小15×23ドット) 漢　字 24×24ドット(半角11×24ドット)	普通文字 18×24ドット(縮小10×24ドット) 漢　字 24×24ドット(半角12×24ドット)
文字サイズ	普通文字 2.0×3.2mm(縮少1.1×3.2mm) 漢　字 3.4×3.4mm(半角1.5×3.4mm)	普通文字 2.0×3.2mm(縮小1.1×3.2mm) 漢　字 3.4×3.4mm(半角1.5×3.4mm)	普通文字 2.0×3.2mm(縮少1.1×3.2mm) 漢　字 3.4×3.4mm(半角1.5×3.4mm)	――
印字文字数	パイカ 80字/行　エリート 96字/行 縮　小 137字/行　漢　字 51字/行	パイカ 136字/行　エリート 163字/行 縮　小 233字/行　漢　字 87字/行	パイカ 80字/行　エリート 96字/行 縮　小 137字/行　漢　字 51字/行	パイカ 80字/行　エリート 96字/行 縮　少 137字/行　漢　字 51字/行
印字速度	パイカ 73字/秒(高速モード時220字/秒) エリート 88字/秒(高速モード時176字/秒) 縮　小 125字/秒(高速モード時188字/秒) 漢　字 47字/秒(高速モード時 94字/秒)	パイカ 73字/秒(高速モード時220字/秒) エリート 88字/秒(高速モード時176字/秒) 縮　小 125字/秒(高速モード時188字/秒) 漢　字 47字/秒(高速モード時 94字/秒)	パイカ 50字/秒(高速モード時150字/秒) エリート 60字/秒(高速モード時120字/秒) 縮　小 86字/秒(高速モード時128字/秒) 漢　字 32字/秒(高速モード時 64字/秒)	パイカ 60字/秒(高速モード時80字/秒) エリート 72字/秒(高速モード時96字/秒) 縮　小 103字/秒(高速モード時137字/秒) 漢　字 40字/秒(高速モード時53字/秒)
改行間隔	1/6, 1/8, n/120(n/180)インチ選択可能	1/6, 1/8, n/120(n/180)インチ選択可能	1/6, 1/8, n/120(n/180)インチ選択可能	1/6, 1/8, n/120(n/180)インチ選択可能
用　紙	単票用紙,連続用紙(ファン・フォールド紙),ハガキ	単票用紙,連続用紙(ファン・フォールド紙),ハガキ	単票用紙,連続用紙(ファン・フォールド紙),ハガキ	熱転写用紙,感熱用紙,その他
紙送り方式	フリクション・フィード方式 紙幅可変プッシュ・トラクタ・フィード方式	フリクション・フィード方式 紙幅可変プッシュ・トラクタ・フィード方式 フ	フリクション・フィード方式 紙幅可変プル・トラクタ・フィード方式	フリクション・フィード方式
複写能力	オリジナル＋3枚	オリジナル＋3枚	オリジナル＋2枚	――
リボン	専用リボン・カートリッジ(黒)	専用リボン・カートリッジ(黒)	専用リボン・カートリッジ(黒)	専用リボン・カセット(各種)
環境条件	温度5℃～35℃(動作時), －30℃～65℃(保存時) 湿度10%～80%(動作時), 5%～85%(保存時) 非結露	温度5℃～35℃(動作時), －30℃～65℃(保存時) 湿度10%～80%(動作時), 5%～85%(保存時) 非結露	温度5℃～35℃(動作時), －30℃～65℃(保存時) 湿度10%～80%(動作時), 5%～85%(保存時) 非結露	――
電　源	AC100V±10% 50/60Hz	AC100V±10% 50/60Hz	AC100V±10% 50/60Hz	AC100V±10% 50/60Hz
外形寸法	幅430×奥行407×高さ143.5mm	幅605×奥行407×高さ143.5mm	幅415×奥行320×高さ155mm	幅390×奥行300×高さ97mm
重　量	9kg	12kg	7kg	約6.2kg

Q 先日,雑誌で『X1turbo Z』と『Z II』との仕様のちがいを見ていると,CPUが,『Z』のほうが「Z80A」,『Z II』のほうが「Z80」と書いてありました。『Z』と『Z II』ではCPUはちがうのですか？

また,この２機種のCPU以外のちがいも教えてください。

〔福岡県北九州市・**ポコポコ14才**〕

A 『X1turboZ』,『X1turboZ II』いずれもCPUには,「Z－80A」を使っています。この２機種の仕様上の相違点は,メインRAMが,『X1turboZ』が64Kバイトなのに対し,『X1turboZ II』は128Kバイト持っていることです。また,『X1turboZ II』には,『X1turboZシリーズ』ならではの機能(4,096色グラフィックスなど)をサポートした「NEW Z－BASIC」を搭載しています。

なお,『X1turboZ』をお持ちのかたはオプションの「NEW Z－BASIC(CZ－141SF)」をご使用いただければ,『X1turboZ II』と同等の機能で使うことができます。〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』用のプリンタには,どのようなものがありますか？価格や特徴などを教えてください。

〔愛知県豊田市・**匿名希望17才**〕

A 『X68000／X１シリーズ用』純生プリンタ４機種をご紹介します(**第１表**)。

■ CZ－8PK7　24ピン漢字プリンタ(80桁)　価格 122,000円

■ CZ－8PK8　24ピン漢字プリンタ(136桁)　価格 152,000円

■ CZ－8PK9　24ピン漢字プリンタ(80桁)　価格 89,800円

■ CZ－8PC3　熱転写カラー漢字プリンタ　価格 65,800円

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 僕は,『X68000』を持っています。このパソコンで半角のひらがなを打つにはどうすればいいのですか？かなキーとひらがなキーをロックしても半角のカタカナがでてくるだけです。

〔愛知県名古屋市・**吉田和人15才**〕

A 『X68000』で半角のひらがなは,シフトJISコード入力により入力します。キーボードのかなキーとひらがなキーをロックし,全角キーが解除されていても,半角のひらがなは表示されません。たとえば,半角の"あ"を表示するときには,コード入力キーをロックし"80B1"と入力してください。このコードは,取扱説明書の½角文字コード表を参考にしてください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』の周波数は高解像度では31.5kHzですが低解像度ではいくつなのですか？

また,８ピン高解像度対応のモニタにも使用できますか？

〔石川県珠州市・**東山雄一15才**〕

A ご質問のとおり,『X68000』の水平同期周波数は高解像度時で31.5kHzですが,低解像度時には15.98kHzになります。

また,コネクタはアナログRGB15ピンとなっていますので,専用ディスプレイの『CZ-600D』(価格129,000円)か『CU-15M1』(価格99,800円)をおすすめします。〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1G』のフロッピーディスク・ドライブは,ターボなどと同じ２D, ２DD, ２HDのうちのどれなのでしょうか？

〔三重県伊勢市・**中田光一21才**〕

A 『X1G model30』内蔵のフロッピーディスクは５インチ２Dタイプです。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』に,マウス以外にジョイパットを取りつけたいのですが,つなぐことはできますか？

〔宮城県仙台市・**西本　清16才**〕

A 『X68000』には,ジョイスティック・ポートが二つあります。ですから,アタリ仕様のジョイパットであれば,そのポートに２個まで接続可能です。

〔回答者：**多田太郎**〕

応募のきまり

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

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

パソコンBBS電話帳追補版

このコーナーは，8月に出版された「パソコンBBS電話帳1988年秋号」(定価1,600円) の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットをはじめたり，パソコンBBS電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら，ぜひ，このコーナーまでお知らせください。

ながさき-NET

「提案します!!コミュニケーションしませんか」

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，PDSサービス，ヘルプ機能

■オプション機能
XMODEM，MNP（クラス4）

■アクセス電話番号
0958-26-7912(2400bps)
8回線

■運用時間
24時間

■運営者の住所
〒850　長崎市万才町2-12

■運営者名
NTT長崎電報局

■連絡先電話番号
0958-22-2229

■ネットワークの概要
オンライン・サインアップの登録による無料会員制です。

■入会（登録）対象・制限
パソコン愛好者ならだれでもOK。

■入会金など
入会金：無料　　会費：無料

■入会方法
専用申込書に記入の上，事務局へ送付するかオンラインで申し込む。

■現在の会員数
112名（7月13日現在）

■通信制御手順
- ●漢字・文字コード：シフトJIS，旧JIS
- ●通信速度：2400bps
- ●通信方式：全二重
- ●データビット長：8ビット
- ●パリティー・チェック：なし（NONE）
- ●ストップ・ビット：1ビット
- ●フロー制御：行なう（XON）
- ●シフト制御：行なわない（SOFF）

■ゲスト利用について
ID：GUEST
パスワード：なし
制限：シスオペ宛以外電子メール不可

ロンドハウスBBS

「友達の友達は皆友達」

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，PDSサービス，オンライン・ゲーム，ヘルプ機能

■オプション機能
XMODEM，YMODEM

■アクセス電話番号
09889-3-4830(300/1200bps)
1回線

■運用時間
24時間（予告なしにお休みあり）

■運営者住所
〒901-22　沖縄県宜野湾市普天間1-12-24

■運営者名
名城政二郎（ロンドハウス）

■連絡先電話番号
09889-3-4830

■ネットワークの概要
オンライン・サインアップによる登録制

■入会（登録）対象・制限
だれでも入会OK。

■入会金など
入会金：無料

■入会方法
NEWで入る。

■現在の会員数
80名（6月19日現在）

■通信制御手順
- ●漢字・文字コード：シフトJIS
- ●通信速度：300／1200bps
- ●通信方式：全二重
- ●データビット長：8ビット
- ●パリティー・チェック：なし
- ●ストップ・ビット：1ビット
- ●フロー制御：行なう（XON）
- ●シフト制御

■ゲスト利用について
ID：GUEST
パスワード：GUEST
制限：ポストできない。

NCS-NET

「沖縄発ワールドワイドなネット」

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議，PDSサービス，オンラインショッピング，データベース，ニュース，ヘルプ機能

■オプション機能
XMODEM，MNP（クラス4）

■アクセス電話番号
非公開（300／1200／2400：MNP）
Tri-P（300／1200／2400bps）
2回線，アクセス・ポイント65

■運用時間
24時間（メンテナンス／不定期）

■運営者住所
〒900　沖縄県那覇市松山1－9

■運営者名
NET事業部　　澤岻

■連絡先電話番号
0988-64-1181

■ネットワークの概要
有料会員制

■入会（登録）対象・制限
どなたでもOK。とくに沖縄好きなら大OK。

■入会金など
入会金：個人1,000円，法人5,000円
会費：個人12,000円／年，法人30,000円／年

■入会方法
(株)エヌシーエス沖縄まで入会申入書の請求をしてから事務局が受け付ける。

■現在の会員数
30名（7月25日現在）

■通信制御手順
- ●漢字・文字コード：シフトJIS，新JIS旧JIS，NEC漢字
- ●通信速度：300／1200／2400bps（自動判別）
- ●通信方式：全二重
- ●データビット長：8ビット
- ●パリティー・チェック：なし（NONE）
- ●ストップ・ビット：1ビット
- ●フロー制御：行なう（XON）
- ●シフト制御：行なわない（SOFF）

■ゲスト利用について
ID：ありません

訂正とおわび

「パソコンBBS電話帳1988年秋号」の374ページに掲載している『OCSC-NET』のアクセス電話番号を
06—717—3917
に訂正し，おわび申しあげます。**(編集部)**

☆パソコンBBS電話帳編集室では，全国で催されるネットワーカーたちのオフライン・交流のようすを募集しています。ハイキング，講演会，宴会など，さまざまな楽しい出来事を写真に撮って，撮影日，ネットワーク名，写真の具体的な説明をお書き添えの上，編集部までお送りください。必ず次回発行のBBS電話帳にて掲載いたします。なお，お送りいただいた写真は返却いたしませんのでご注意ください。

パソコン
BBS電話帳秋号
好評発売中!!
定価1,600円

回覧して下さい。

校　長				

第４回〈昭和63年度〉

エレクトロニクス工作コンテスト

◇応募のご案内◇

主催＝電波新聞社　　後援＝文部省・通商産業省・郵政省

児童・生徒のすぐれたエレクトロニクス工作作品に対し表彰し，賞品を贈呈します。

「エレクトロニクス工作コンテスト」は，科学技術のうち，特に将来の急速な発展が見込まれるエレクトロニクス分野について，創意・工夫に富んだ作品を広く募集し，表彰を行い，賞品を贈呈することにより，青少年の創意，創作，工夫する力を育て，科学技術の振興奨励を図ることを目的に，昭和60年より毎年実施されています。多数の児童・生徒が参加いただきますようお願い致します。



元文部大臣
剱木亨弘
（エレクトロニクス工作コンテスト最終審査委員長）

より豊かな人間育成を願って（ごあいさつに替えて）

高度情報化社会という新しい時代の波を迎え，社会生活のみならず学校教育の場でも，時代に対応した新しい学習内容の提供のあり方が探究されています。

一方，技術教育の現状をみると，技術の進展に伴う成果は生活・教育のあらゆる分野で享受されている一方で，技術の原理を知り，創意・工夫と努力の結集により「製作」しようとする分野は，ソフトウエア（利用技術）ブームもあり低調となっています。

エレクトロニクス工作コンテストは今回が第４回目ですが，第１回目から全国学校関係者の協力を得て，多数の優秀な応募作品があったことは非常に意義のあることで，また作品も非常な力作ぞろいと聞いています。

今後とも本事業の趣旨に賛同賜り，多くの児童・生徒の応募が得られるよう念願しております。

1 応募の規定

1 応募資格

全国の小学校・中学校・高等学校の児童・生徒であること(個人またはグループ)。

2 募集部門

小学生の部
中学生の部
高校生の部

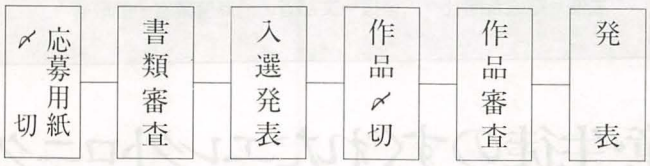
3 応募用紙

様式1の応募用紙を使用してください。

4 募集期間及び発表

(1)募集期間　昭和63年7月1日㈮～9月30日㈮

(2)審査及び発表(昭和64年1月中旬)までのプロセス



5 送付先

㈱電波新聞社内「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局

〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　☎(03)445－6111(代表)

6 応募作品について

A. 指定作品

別記指定作品15種類のうちから，1種類を選び，配線図（指定していない）を見て製作する。この場合，下記の4点に重点をおいた作品であること。

1. 基本的な製作テクニック(例：ハンダ付け，ケース加工，レイアウト，配線など)
2. 創意・工夫がなされているもの
3. 作品のまとまりの良さ
4. 作品の完成度の高さ(例：作品が実際に動くなど)

B. 自由作品

応募者が雑誌，書籍等を参考にして，独自に製作した創意工夫に富んだ作品とする。この場合，下記の5点に重点をおいた作品であること。

1. 発想のおもしろさ
2. 作品のまとまりの良さ
3. 応用範囲の広さ
4. 製作費に比較して価値の高いこと(コストパフォーマンスの良さ)
5. 技術力の高さ

7 応募の注意事項

(1)指定作品，自由作品の別により，入賞の可能性に差はありません。

(2)コンテストの応募作品は未発表のもので，他のコンテストや前回までの本コンテストに応募していないものであること。ただし在籍校の機関誌・展示会などに発表したものはかまいません。

(3)指定作品と類似した市販キットを購入して組み立てた場合は，製作テクニック及びその作品に新たな創意工夫を加え，創意工夫の程度を競うものとする。

(4)指定作品の回路図(参考回路図)はコンテスト事務局に用意されており，返信用切手をはった封筒を同封し，事務局に請求してください。

8 応募要領

(1)応募の場合には，所定の応募用紙に記入したうえ校長の推せんを得てエレクトロニクス工作コンテスト事務局に提出（郵送）する。なお，応募用紙は 事務局に請求してください。

(2)第１次審査(書類審査) 合格者は作品を所定の「応募箱」に入れて事務局に送付する。なお，郵送料などの経費はいっさいかかりません。

9 賞状・賞品

優秀作品のうち別記の各賞に入賞した応募者に対し賞状・賞品・記念品を，またその所属学校に学校賞を授与する。

10 受賞作品の発表等

(1)入賞作品の発表は，受賞者及び受賞者の所属する学校長に直接通知すると共に「電波新聞」紙上，及び月刊誌「ラジオの製作」誌上で発表する。

(2)受賞作品の概要については「ラジオの製作」で記事掲載を行う。

(3)応募作品は原則として，審査終了後４ヵ月以内に応募者に返却する。

11 特許及び商品化権

受賞作品の著作権・商品化権はすべて電波新聞社に帰属し，無断で転載・展示・商品化を禁じます。なお出版化・商品化については別途協議させていただきます。

2 指定作品,及び参考図書の一例

■指定作品名

1. お風呂水位ブザー
2. AMラジオ
3. 定電圧電源器
4. インターホン
5. メカニック・ロボット
6. タイマー
7. ワイヤレス・マイク
8. スピーカーシステム
9. ミニオルガン
10. レベルメーター(LED)
11. 電子ルーレット
12. メロディボックス
13. TVコンバーター
14. パソコン周辺機器
15. 光線銃

これらの配線図は「エレクトロニクス工作コンテスト事務局」に用意されています。また下記に示した図書等にも実体図や製作方法などが紹介されています。

■参考図書の一例(電波新聞社)

- 月刊「ラジオの製作」
- 図解エレクトロニクス工作No. 1
- 〃 No. 2
- ジュニア電子工作教室 No. 1
- 〃 No. 2
- 〃 No. 3
- パソコン周辺機器製作マニュアル
- たのしいIC工作マニュアルNo. 1
- IC工作マニュアルNo. 2
- 〃 No. 3

他の出版社からもエレクトロニクス工作関連の出版物が発刊されています。どの出版物を参考にしても審査上で差別することはありません。

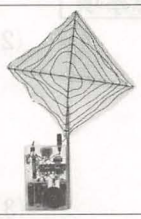
最近の応募にみる指定作品例

お風呂水位ブザー



兵庫・東谷中3
小木曽元哉君

AMラジオ



東京・千駄木小6
鈴木信明君

定電圧電源器



愛知教育大付属
名古屋小4
小崎智則君

インターホン



京都・大住小5
土屋稚稔君

メカニック・ロボット



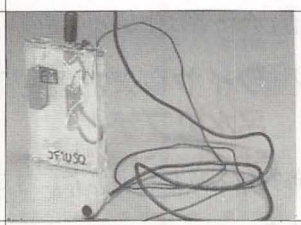
愛知・福岡小6
柴田泰三君

タイマー



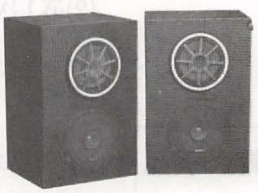
大阪・葛城中1
森田 学君

ワイヤレス・マイク



群馬・上小淵小6
中沢裕士君

スピーカーシステム



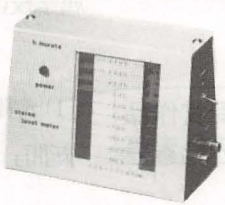
香川・南部小6
川部貴之君

ミニオルガン



京都・嵯峨中3
小西英向君

レベルメーター



山口・大内中3
村田 仁君

電子ルーレット



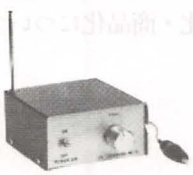
東京・屋城小6
馬場岳人君

メロディボックス



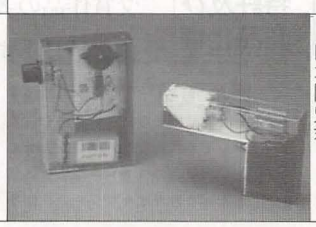
岐阜・谷汲中2
寺井祥彦君

TVコンバーター



東京・西葛西中3
霜田憲一君

光線銃



神奈川・国府中3
山北剛史君

3 協賛会社一覧,及び審査委員名

■「エレクトロニクス工作コンテスト」最終審査委員　(順不同)

剱木亨弘	(委員長)	元文部大臣
柳川覺治	(委　員)	参議院議員
高石邦男	(〃)	文部事務次官
渡辺　茂	(〃)	東京科学技術大学学長,東大名誉教授

■「エレクトロニクス工作コンテスト」審査委員　(順不同)

渡辺　茂	(委員長)	東京科学技術大学学長,東大名誉教授
飯利雄一	(副委員長)	信州大学教授,(前)文部省初中局視学官
佐藤　洋	(委　員)	電気通信大学教授
伊平保夫	(〃)	東京都立深川高等学校校長
唐木　宏	(〃)	東京都立白鷗高等学校教諭
佐久間幸男	(〃)	全国中学校理科教育研究会会長
北島義治	(〃)	全日本中学校技術・家庭科研究会会長
岸川正登	(〃)	(前)全国小学校理科研究協議会会長
小尾　昭	(〃)	全国小学校理科研究協議会会長

■協賛会社一覧(予定,順不同)

【ア行】
アルプス電気グループ
アイコム
アルインコ電子
安展工業
エレックセンター
オンキョー

【カ行】
カイセ
キヤノン
共立電子産業
ケンウッド
コメット

【サ行】
サトーパーツ
サンハヤト
三和電気計器
三洋電機グループ
シャープ
スーパービデオ
菅野電機研究所
セイコーエレクトロ産業
摂津金属工業
千石電商
ソニー
ソニー・エナジー・テック

【タ行】
タナシン電機
電子文化研究所
谷岡電子
タカチ電機工業
T・ZONE ADO/TOYOMURA
テイク
東芝電池
東京ホビーセンター
東芝

【ナ行】
日本ビクター
日本コロムビア
日本電気グループ
日本マランツ
日本無線
日本圧電気

【ハ行】
パイオニア
日立マクセル
日立製作所
日立家電販売
フォステクスクラフト
富士通
北辰産業

【マ行】
マブチモーター
マスプロ電工
松下電器グループ
三菱電機

【ヤ行】
八重洲無線

【ラ行】
ロケット

【ワ行】
若松通商

4 賞の種類と賞品

■賞の種類

文部大臣奨励賞

小学生の部	1点
中学生の部	1点
高校生の部	1点

〔副賞:電波新聞社長賞〕

※応募者数等により審査委員会の判断で変更する場合があります。

※文部大臣奨励賞は現在申請中です。

努力賞

小学生の部
中学生の部 ― 若干名
高校生の部

優秀賞

小学生の部	3点
中学生の部	3点
高校生の部	3点

佳作

小学生の部	10点
中学生の部	10点
高校生の部	10点

副賞(日本を代表する電機メーカー賞) (順不同)

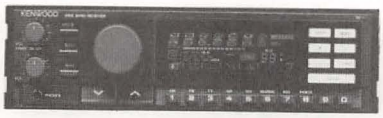
日立賞…1点
松下賞…1点
東芝賞…1点
ソニー賞…1点
三洋賞…1点
シャープ賞…1点
日本電気賞…1点
三菱電機賞…1点
富士通賞…1点
パイオニア賞…1点
アルプス電気賞…1点
マブチモーター賞…1点
ケンウッド賞…1点
日本マランツ賞…1点
アイコム賞…1点
八重洲無線賞…1点

(予定)

■賞品 (賞状・記念楯のほか下記の商品等, 予定)

優秀賞受賞者の所属学校には衛星放送受信システムなどが贈呈される。

文部大臣奨励賞



ゼネカバ受信機(小学生の部)
高級パーソナルワープロ(中学生の部)
16ビットパソコン(高校生の部)

優秀賞



CDプレーヤー

佳作



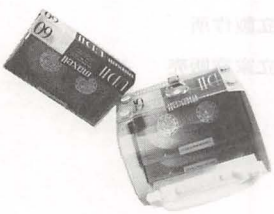
パーソナル・ワープロ

努力賞



液晶テレビ

入選
(書類審査合格者)



テープセット

学校賞



工具セット

参加賞



特製シャープペン

（様式１）

第4回（昭和63年度）

エレクトロニクス工作コンテスト応募用紙

エレクトロニクス工作コンテスト審査委員長 殿

昭和　　年　　月　　日

応募者名（クラブ名等）	性別	応募者住所
	男 女	〒（　　－　　） TEL（　　）　　－

所属学校名	校長名
都道府県（国立／公立／私立）　　学校　　年　　組	（印）
学校の住所 〒（　　－　　） TEL（　　）　　－	指導教官名 （印）

●下記のとおり応募致しますので，審査をお願いします。

作品テーマ	指定作品 自由作品 （どちらかを○でかこむ）	作品名	
部門	小学生の部，中学生の部，高校生の部	学校　　年　　組	
作品のねらいまたは動機 （指定作品の場合は，改良点など書く）			
製作時に工夫したり努力した点	1. 2. 3. 4. 5.		

〈記入上の注意事項〉①「作品のねらい，または動機」，「製作時に工夫した努力した点」については，ていねいにしかも要領よく書いてください。特に自由作品の場合，書類審査における重要な判断材料となります。

②応募作品の内容は原則として，本紙にすべて書いてください。書類審査は，この応募用紙で行います。操作上の注意事項などは作品に付けてください。

キリトリ線

配線図
回路図
（おおまかなものでもよい）

（単価の安いものは書かなくてもよい）

部品名	型番	価格(円)	数量	その他
総経費	(円)（おおよその数字でよい）			

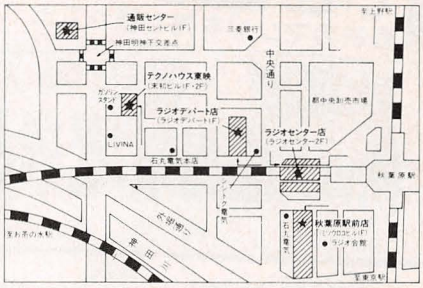
参考図書キット名
（くわしく書いて下さい）

作品の写真等（外観や内部の写真を3葉程度はりつけてください。第1次審査の重要な判断基準となりますので注意してください。）
（おおよその大きさ：幅　　cm×奥行き　　cm×高さ　　cm）

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

安さ・サービス・丁寧……秋葉原の東映無線

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48
利率(%)	1.5	2	3.9	6	7	8	10	11	13	16	19	23	26



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-9801U2 限定超特価¥85,000

PC-8801mkII/20 限定超特価¥49,800

注番B10-01
PC-9801U2
＋FTC-12GTS-A1(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
＋FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥383,780➡ 65%OFF ¥135,000

注番B10-02
PC-8801mkII/20
＋CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
＋カラーケーブル
¥306,660➡ 68%OFF ¥98,000

注番B10-03
PC-8801FA
＋CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥247,800➡ 34%OFF ¥165,000

注番B10-04
PC-88VA2
＋PC-KD863S(NEC、15型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
¥416,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B10-05
PC-9801VX21
＋PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
＋NM-9700(NEC、10ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
＋プリンター用紙(10"×11")1,000枚
¥688,800➡ 40%OFF ¥414,000

注番B10-06
PC-9801VX21
＋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)
＋NM-9950II(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
¥794,800➡ 40%OFF ¥476,800

注番B10-07
PC-9801UX21
＋FTC-12GTS-A1(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
＋FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥433,780➡ 26%OFF ¥320,000

注番B10-08
PC-9801UV11
＋FTC-12GTS-A1(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
＋FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥350,780➡ 25%OFF ¥263,000

注番B10-09
PC-9801RA2
＋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)
¥618,780➡ 25%OFF ¥462,000

注番B10-10
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、モノクロボン5個サービス)
¥443,580➡ 35%OFF ¥288,000

注番B10-11
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)
＋AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、モノクロボン5個サービス)
¥513,780➡ 33%OFF ¥342,000

注番B10-12
PC-286V-STD
＋CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥377,800➡ ??%OFF ~~¥750,000~~

NEC & EPSON ラップトップ好評発売中!!

注番B10-13
PC-286V-STD
＋CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
＋VP-135K(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＋ESC/Pスーパーカートリッジ＋プリンターケーブル
＋プリンター用紙(15"×11")500枚
¥552,800➡ 40%OFF ¥329,000

注番B10-14
PC-286V-H20(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)
＋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)
＋VP1000PTU(プルトラクタユニット)
＋プリンター用紙(15"×11")500枚
¥753,800➡ 30%OFF ¥527,000

注番B10-15
PC-286L-STD-N(エプソン、ラップトップ、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、モノクロボン5個サービス)
¥422,800➡ ??%OFF TOEI大特価

富士通

FMR-50FD ＋FMR60KB101 限定超特価¥213,000

FMR-30BX 限定超特価¥188,000

注番B10-16 ➡棚ずれ品
FM77-AV2
＋FMTV-151(富士通、15型パソコンTV)
¥247,800➡ 76%OFF ¥59,800

注番B10-17
FM77AV40
＋FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥366,000➡ ??%OFF ~~¥135,000~~

注番B10-18
FM77AV20EX
＋FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥217,800➡ ??%OFF TOEI大特価

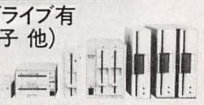
注番B10-19
FM77AV40EX
＋FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥366,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B10-20
FMR-30BX
＋MS-DOS
＋一太郎
＋FMPR203W2(富士通、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可)
＋プリンターケーブル
¥440,800➡ ??%OFF ~~¥298,000~~

注番B10-21
FMR-50FD
＋FMR60KB101(富士通、JISキーボード)
＋FMDPC-431(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

各種ドライブ有(緑電子 他)



注番B10-22
PC-LINE35
(磁気研究所、3.5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥44,800➡ 29%OFF ¥32,000

注番B10-23
GD-33MF MAX
(クロリア、3.5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD単独接続可、PC用)
¥74,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B10-24
TF-55S
(テック/ハーツ、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B10-25
TF-55W
(テック/ハーツ、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B10-26
GD-55MF MAX
(クロリア、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD単独接続可、PC用)
¥84,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B10-27
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B10-28
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B10-29
KH-90:東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
¥27,800➡ 20%OFF ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B10-30
KH-12G:東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡ 20%OFF ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B10-31
KH-1200GJ:東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
¥39,800➡ 20%OFF ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B10-32
FTC-12GTS-A1:東映、12型カラーディスプレイ、0.37mm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
¥79,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B10-33
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B10-34
FMTV-152:富士通、15型パソコンTV、2ピンMSXII対応、2000文字
¥89,800➡ 42%OFF ¥52,000

注番B10-35
CMT-147L:サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、4050文字、チルトスタンド付
¥79,800➡ ??%OFF ~~¥50,000~~

注番B10-36
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、4050文字
¥34,800➡ 20%OFF ¥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➡ 48%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)……¥258,000➡ ??%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・ESC/Pスーパーカートリッジ・プリンターケーブル付、PC用)……¥173,000➡ ??%OFF ~~¥99,800~~
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、モノクロリボン5個サービス)……¥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、ハガキガイド付、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個・プリンターケーブル付、PC/FM用)……¥81,800➡ 51%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)……¥144,000➡ ??%OFF ~~¥68,000~~
K M-1724P(ブラザー、15"ドットインパクト漢字プリンター、カットシートフィーダ付、ハガキ印字可、PC用)……¥185,000➡ ??%OFF ~~¥99,800~~
L M-1024IIP/X(ブラザー、10"ドットインパクト漢字プリンター、ビンフィーダ付、ハガキ印字可、PC/MSX用)……¥104,800➡ ??%OFF ~~¥55,000~~

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 WORD Bank-Pen(エプソン、ハンディ・ワープロ、毛筆書体・48ドット熱転写漢字プリンター内蔵)……¥24,800
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(クロリア、PC-9801用I/O拡張ユニット、6スロット、I/Fケーブル付)……¥69,000➡ ??%OFF TOEI大特価
H MD2400A(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……¥59,800➡ 40%OFF ¥35,800
I MD1200E(オムロン、モデム、1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……¥24,800➡ 36%OFF ¥15,800
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-8001mkII-01(NEC、漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)……¥32,000➡ 53%OFF ¥15,000
N ET-707(エプソン、3.3"液晶カラーTV)……¥47,800➡ ??%OFF TOEI大特価

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！

今16ビット PC-98シリーズ PC-286シリーズ がお買い得！

秋葉原・名古屋アメ横 全店

秋の大感謝祭！どきどきプライスセール！

NEC PC-9801フェア

NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9801RA2/RA5 新製品
高性能32ビットCPUとマルチタスクOS、MML機能。
PC-9801RA2…￥498,000
PC-9801RA5…￥736,000

新製品
固定ディスクユニット
PC-HD020(20MB) ￥158,000
PC-HD040(40MB) ￥238,000
PC-HD130(130MB) ￥638,000

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
アイシーエム
MC-20EX
￥128,000
PC286用も登場！！
- 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

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
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。

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
- CANDY 3
- 忍者2
- The GRAPH
- ロータス1.2.3
- Multiplan3.1
- VP-Planner
- dBASE III Plus
- The CARD 2
- 桐Ver 2
- 二代目大番頭
- PI(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！
ビジネスソフト講習会にも参加して下さい。

とにかく行ってみよう！ 東京 秋葉原



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。
- COMSTAR1212AT ￥21,000
- COMSTAR2424AT/5 ￥66,000

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
NEW Macintosh II ￥978,000
Macintosh SE ￥798,000
Macintosh Plus ￥398,000

LAP TOPパソコンコーナー

EPSON **PC-286L** -STD-N
￥348,000
PC-286L H10-N ￥468,000
TOSHIBA **J-3100** J-3100SL/002(本体) ￥298,000 J-3100SL/011(HDタイプ) ￥398,000

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-CAD II	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

社員募集のお知らせ

あなたもシスペックの仲間になりませんか

現代は「好きこそ物の上手なり」ではなく「好きこそ仕事の始まり」です。
安心 中途採用のハンディーはありません
成長 広がる業界で、伸びざかりの会社です
★詳しいお問い合わせは、お気軽にお電話ください。
☎257-6341 総務:薄井まで

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

お申し込み・ご注文 電話料金無料 フリーダイヤル 0120-012488 ナンバーワン ツウシンハンバイ お問い合わせは… 東京03-257-0281(代)

マウス 大特価¥3,980 100カウント
200カウント 大特価 ¥4,500



パソコンデスク シグマ PW-833 ¥16,800



特価はお問合せ下さい
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。



特価はお問合せ下さい
NEC PC-98シリーズ

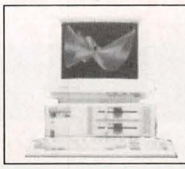
Aセット PC-9801VX21＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
TONE特価 クレジット例 ¥6,220×36回 ㊎¥25,000×6回

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



特価はお問合せ下さい
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)
特価¥255,000 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



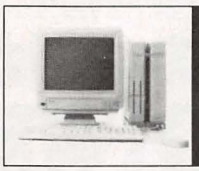
特価はお問合せ下さい
SHARP X1シリーズ

Aセット X1G(CZ-822C＋CZ-820D)
99,800 クレジット例 ¥4,260×24回 ㊎なし

Bセット X1turboZ(CZ-880C＋CZ-880D)
188,000 クレジット例 ¥5,540×36回 ㊎なし

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

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



特価はお問合せ下さい
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-603D
TONE特価 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➡特価御奉仕中



特価はお問合せ下さい
富士通 FM77AVシリーズ

Aセット FM77AV20EX＋FMTV152
特価¥128,000 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	プラザー 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-2410ASF2 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。

マニアのためのパソコンショップ 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

今すぐここへリクエスト

お応えします。あなたのためのベストプラン



新歩人の情報ターミナル
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

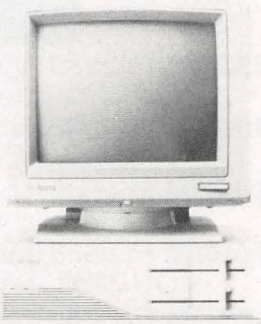


長期クレジットの金利がさらにお安くなりました。

3つの新世代ユーザー環境を提案

パーソナル32ビット PC-9801RAシリーズ

新登場



32ビット80386を採用、また標準メモリ1.6Mバイトを搭載。
カスタムVLSIによる大幅な省スペース化を実現。
オペレーティングシステムを中心とした新しいユーザー環境が上位環境へと推進する。

PC-9801RA2

次世代ユーザー環境への対応を考えた高感度マシン。

プラン1001　98RA2お買得基本セット　TELにて

PC-9801RA2	498,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	633.300円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス23,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

プラン1002　98RA2超お買得ワープロセット

PC-9801RA2	498,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
AR-2415(136桁、漢字プリンター、トラクタフィーダ内蔵)	144,000円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOSVer3.3)	18,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
PD-02(縦型4段パソコンデスク)	43,000円
MT-1(マウステーブル)	5,500円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	886,200円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価578,000円

12,000円×36回	ボーナス36,800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
10,100円×72回	ボーナス　なし

プラン1003　98RA2本格ビジネスセット　TELにて

PC-9801RA2	498,000円
N5913L(0.31ミリ、ノングレア高解像度CRT)	138,000円
NM-9950 II(136桁、カラー漢字プリンター)	245,000円
NM-9032-02(カット紙の連続給紙)	38,000円
NM-9032-01(連続紙の給紙)	10,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
PD-02(縦型4段パソコンデスク)	43,000円
MT-1(マウステーブル)	5,500円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	1,166,100円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス44,300円×6回
14,000円×48回	ボーナス34,300円×8回
12,000円×60回	ボーナス26,600円×10回
14,200円×72回	ボーナス　なし

PC-9801RA5

40Mバイトハードディスクを内蔵。新世代マシン。

プラン1004　98RA5お買得基本セット　TELにて

PC-9801RA5(40MBHDD内蔵)	736,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	871,300円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス38,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス30,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス27,300円×10回
10,800円×72回	ボーナス　なし

プラン1005　98RA5本格ワープロセット　TELにて

PC-9801RA5(40MBHDD 内蔵)	736,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR201V2(136桁、高速カラー漢字プリンター)	298,000円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	58,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
PD-02(縦型4段パソコンデスク)	43,000円
MT-1(マウステーブル)	5,500円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	1,278,200円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

19,800円×36回	ボーナス50,000円×6回
15,000円×48回	ボーナス41,100円×8回
13,000円×60回	ボーナス31,400円×10回
15,700円×72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。
支払い開始は半年先/でも商品はほしいというお客様でもOK/6カ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。

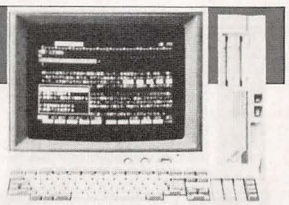
チェック9 下取り、買取りもOK!
お手持ちのパソコンを下取りして、わずかな予算で新製品と買い換えることができます。

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× 回
   ボーナス 円× 回

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。

プラン1006 UV11純正基本セット TELにて

PC-9801UV11	265,000円
CMT-147S(0.39ミリ、アナログCRT)	74,800円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500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	373,300円
クリーニングディスクサービス	

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス27,800円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,200円×8回
5,100円×60回	ボーナス なし

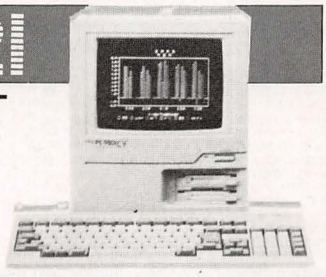
プラン1007 UV11お買得ワープロセット

PC-9801UV11	265,000円
CMT-147S(0.39㎜、アナログCRT)	74,800円
TR-24CL(80桁カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎Ver3(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
クリーニングディスクサービス	

特価345,000円

10,000円×24回	ボーナス34,400円×4回
7,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,000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1008 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
クリーニングディスクサービス	

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス19,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,700円×8回
5,300円×60回	ボーナス なし

JUST FOR PERSONAL BUSINESS

小さな98、大きく誕生。

1人1人のニーズに応える3.5インチファミリー新モデル。

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1009 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
クリーニングディスクサービス	

ウェーブ・アイ特価

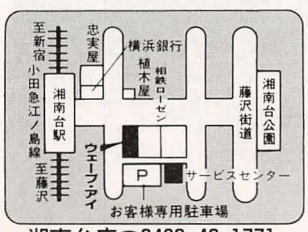
10,000円×24回	ボーナス28,900円×4回
6,500円×36回	ボーナス22,200円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
6,600円×60回	ボーナス なし

プラン1010 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)オムロン	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
クリーニングディスクサービス	

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
6,400円×60回	ボーナス なし



湘南台店☎0466-43-1771

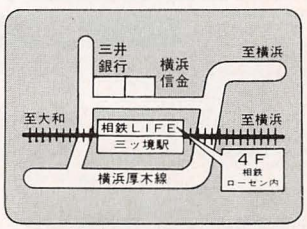
新歩人の情報ターミナル

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



三ッ境店☎045-363-7044

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1011 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
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	545,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス25,600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1012 VX21超お買得ワープロセット

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
VP-135KPCセット(136桁、漢字プリンター) ・トラクターユニット、PCカートリッジケーブル付	173,000円
一太郎 Ver3(ワープロソフト)	58,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500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
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	819,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価489,000円

10,000円×36回	ボーナス32,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス29,600円×10回
8,500円×72回	ボーナス なし

プラン1013 VX21本格ワープロ、アートセット

PC-9801VX21	433,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR201TH(136桁、高速カラー熱転写プリンター)	145,000円
PC-PR201TL-04(カット紙の連続給紙)	25,000円
PC-PR201V-08(ハガキの連続給紙)	5,000円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	58,000円
Z's STAFF KID(グラフィック作成ソフト)	28,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500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3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	842,080円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価549,000円

12,000円×36回	ボーナス31,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス26,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス30,900円×10回
9,600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1017 UX21純正基本セット TELにて

PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	23,000円
定価合計	460,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス28,100円×4回
5,500円×36回	ボーナス23,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,800円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

プラン1018 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)	23,000円
定価合計	603,080円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価398,000円

9,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
4,500円×60回	ボーナス21,500円×10回
6,900円×72回	ボーナス なし

プラン1019 UX21お買得ビジネスセット

PC-9801UX21	348,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
VP-135KPC(136桁、漢字プリンター) ・トラクタユニット、PCカートリッジ、ケーブル付	173,000円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	58,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500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(3.5インチ2HD)10枚	23,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	827,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価535,000円

12,000円×36回	ボーナス28,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
7,000円×60回	ボーナス23,200円×10回
9,300円×72回	ボーナス なし

プラン1014 VX21実戦ワープロアートセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	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(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
GT-100V(ハンディーイメージスキャナー)	44,800円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500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3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	848,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,500円×36回	ボーナス28,900円×6回
9,000円×48回	ボーナス26,700円×8回
6,500円×60回	ボーナス28,300円×10回
9,600円×72回	ボーナス なし

プラン1015 VX21本格ビジネスセット

PC-9801VX21	433,000円
CMT-147H(0.31ミリ、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
NM-9032-01(連続紙の給紙)	10,000円
NM-9032-02(カット紙の連続給紙)	38,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
新松(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
EX-120(横型パソコンラック)	47,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	1,067,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価695,000円

15,000円×36回	ボーナス40,800円×6回
12,000円×48回	ボーナス29,600円×8回
9,000円×60回	ボーナス30,700円×10回
12,200円×72回	ボーナス なし

プラン1016 VX21MIDIプロフェッショナルセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
ミュージくん (音楽作成ツール)	98,000円
MA-12AV(防磁タイプ・外部スピーカー)	29,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	700,800円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス29,800円×6回
6,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス30,200円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

FM R-50

機能充実の汎用パソコン、大容量1MBメモリを標準実装。



プラン1020 FMR50お買得ワープロセット 41%引

FMR50FD	380,000円
FMDPC433(0.31ミリ、高解像度CRT)	123,000円
FMR60KB101(JISキーボード、マウスI/F付)	30,000円
FMMO202(マウス)	20,000円
FMPR203B2(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	68,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
A4カット100枚	480円
B284A100(日本語MS-DOS、V3、1)	18,000円
定価合計	746,980円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価438,000円

10,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
7,600円×72回	ボーナス なし

プラン1021 FMR50お買得ビジネスセット 39%引

FMR50FD	380,000円
FMDPC433(0.31ミリ、高解像度CRT)	123,000円
FMR60KB101(JISキーボード、マウスI/F付)	30,000円
FMMO202(マウス)	20,000円
FMPR-353A(136桁、漢字プリンター)	138,000円
プリンターケーブル	4,500円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
B284Y011(FM-OASYS、ワープロソフト)	78,000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
15インチ連続紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	927,200円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価565,000円

13,000円×36回	ボーナス28,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス26,900円×10回
9,900円×72回	ボーナス なし

FM R-60

24ドットの高品位パソコン、見やすい24ドット日本語表示が可能な高解像度GS。



プラン1022 FMR60本格ビジネスセット 37%引

FMR60FD	455,000円
FMDPC631D(0.26ミリ、ノングレア処理、高解像度CRT)	210,000円
FMR60KB101(JISキーボード、マウスI/F付)	30,000円
FMPR-353A(136桁、漢字プリンター)	138,000円
プリンターケーブル	4,500円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、データベース、グラフ処理)	98,000円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	68,000円
B283A100(日本語MS-DOS)	18,000円
FMMO202(マウス)	20,000円
PD-02(縦型4段パソコンラック)	43,000円
MT-1(マウステーブル)	5,500円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	1,115,400円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価699,800円

15,000円×36回	ボーナス41,700円×6回
12,000円×48回	ボーナス30,300円×8回
9,000円×60回	ボーナス31,300円×10回
12,200円×72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

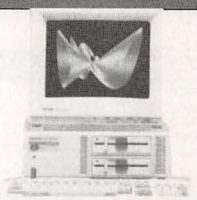
AM9:30▶PM9:00 電話一本即納!

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。

PC-286V·U

コストパフォーマンスを追求したパーソナルマシンPC-98とのソフト互換。



プラン1023 286V超お買得基本セット 38%引

PC-286V-STD	298,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	420,300円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価259,800円

8,000円×24回	ボーナス23,100円×4回
4,500円×36回	ボーナス21,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,900円×8回
5,200円×60回	ボーナス なし

プラン1024 286V超お買得ワープロセット 37%引

PC-286V-STD	298,000円
CU-14AD(0.3ミリ、高解像度CRT)	84,800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(ワープロソフト)	58,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500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3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	578,380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価359,800円

7,000円×36回	ボーナス25,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
3,000円×60回	ボーナス25,800円×10回
6,300円×72回	ボーナス なし

プラン1025 286Vお買得HDセット 36%引

PC-286V-H20(20MBハードディスク内蔵)	443,000円
CU-14AD(0.3ミリ、高解像度CRT)	84,800円
VP-135KPC(136桁、漢字プリンター) ・トラクタユニット、PCカートリッジ、ケーブル付	173,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
PC-286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	751,700円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価475,000円

10,000円×36回	ボーナス29,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,900円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし

プラン1026 286U超お買得基本セット 30%引

PC-286U-STD	248,000円
CMT-147S(0.39ミリアナログCRT)	74,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	345,800円

クリーニングディスクサービス

特価239,800円

7,000円×24回	ボーナス23,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,800円×60回	ボーナス なし

プラン1027 286U超お買得ワープロセット 37%引

PC-286U-STD	248,000円
CU-14AD(0.3ミリ、高解像度CRT)	84,800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(ワープロソフト)	58,000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
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	528,380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価345,000円

6,000円×36回	ボーナス28,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,400円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
6,000円×72回	ボーナス なし

PC-8801MA·FA

鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源搭載。

プラン1028 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
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	339,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス24,600円×3回
7,000円×24回	ボーナス22,300円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,200円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし

プラン1029 88MA超お買得ワープロアートセット 37%引

PC-8801MA	198,000円
CMT-147S(0.39ミリアナログ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
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段パソコンデスク)	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3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	440,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価275,000円

8,000円×24回	ボーナス27,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス21,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
5,500円×60回	ボーナス なし

プラン1030 88MAワープロ通信セット 32%引

PC-8801MA	198,000円
CU-14AD(0.3ミリ、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
MK-MOUSE(マウス)	7,800円
COMSTAR1212AT(1200bps モデム)	21,000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3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	483,980円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価328,000円

10,000円×24回	ボーナス29,700円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
6,600円×60回	ボーナス なし

プラン1031 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
CU-14AD(0.3ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-8801-17(65536色表示可能)	49,800円
PS-88-012-2W(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3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	510,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス21,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス20,800円×10回
6,400円×72回	ボーナス なし

プラン1032 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
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	303,000円

クリーニングディスクサービス

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20,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

プラン1033 88FA超お買得ワープロアートセット 38%引

PC-8801FA	168,000円
CU-14BD(0.42ミリ、アナログCRT)	69,800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
MK-MOUSE(マウス)	7,800円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	390,180円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価239,800円

7,000円×24回	ボーナス23,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,800円×60回	ボーナス なし

プラン1034 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

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス34,400円×4回
7,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
7,000円×60回	ボーナス なし

プラン1035 88FA本格ワープロアートセット TELにて

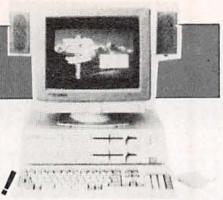
PC-8801FA	168,000円
PC-TV353(0.39ミリ、TV内蔵、高解像度CRT)	110,000円
PC-PR406H(80桁、高速、カラー熱転写プリンター)	94,800円
PC-8801-17(ビデオボード、65536色表示)	49,800円
PI(ワープロソフト、アート機能付)	40,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
イメージターボ88(ハイディーイメージスキャナ)	34,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
定価合計	554,980円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,700円×8回
3,500円×60回	ボーナス27,100円×10回
6,900円×72回	ボーナス なし

PC-88VA2・3



**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！**

プラン1036　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
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	439,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス25,600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1037　88VA2お買得ビジネスセット　34%引

PC-88VA2	298,000円
PC-KD862(0.39ミリ、アートボード対応CRT)	99,800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段パソコンデスク)	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
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	589,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価389,000円

8,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
6,800円×72回	ボーナス　なし

プラン1038　88VA2ワープロアートセット　TELにて

PC-88VA2	298,000円
PC-TV353(0.39ミリ、TV内蔵、高解像度CRT)	110,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800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
PI(ワープロソフト、図形編集)	40,000円
PC-88VA-11K(ビデオボード、スーパーインポーズ、デジタイズ)	39,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	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3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	653,380円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

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
8,000円×72回	ボーナス　なし

プラン1039　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3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	539,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス24,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
6,700円×72回	ボーナス　なし

X1turboZII



**NEW Z-BASICを
搭載した、まさに最強の
8ビットマシン。**

プラン1040　ターボZII純正基本セット　TELにて

CZ-881CB	179,800円
CZ-880DBK(カラーCRT、TV内蔵)	109,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	312,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス22,000円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス18,900円×6回
5,500円×48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。**

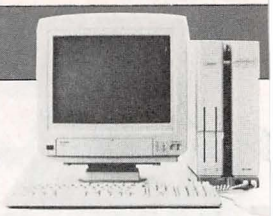
プラン1041　A1F基本セット　28%引

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-VC3011(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

X68000ACE



**ハードの余裕がフレンドリーな
オペレーションを生みだしている。
ますます熱くなる
クリエイティブワークステーション**

プラン1042　X68000ACE純正お買得基本セット　TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	422,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス24,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,300円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,300円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン1043　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3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	462,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

6,000円×36回	ボーナス26,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,200円×10回
5,700円×72回	ボーナス　なし

プラン1044　X68000ACEミュージックセット　TELにて

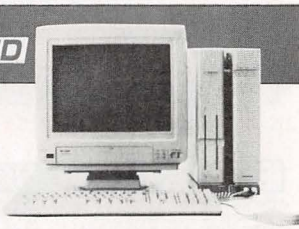
CZ-601C	319,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
MUSICPRO-68K(楽譜ワープロ)	18,800円
Sound PRO-68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	523,480円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス29,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス29,800円×8回
3,500円×60回	ボーナス28,800円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

X68000ACE HD



**X68000に20MBハード
ディスクを搭載。
ますます熱くなる
クリエイティブパーソナル
ワークステーション。**

プラン1045　X68000ACEHDお買得基本セット　TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	502,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス27,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
6,400円×72回	ボーナス　なし

プラン1046　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3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	542,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,500円×10回
6,900円×72回	ボーナス　なし

プラン1047　X68000ACEHDアートセット　TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
Z's STAFF PRO-68K(グラフィックツール)	58,000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3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	653,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

11,000円×36回	ボーナス30,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス27,300円×8回
6,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
9,000円×72回	ボーナス　なし

プラン1048　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-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800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3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	670,480円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス26,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス22,700円×8回
7,000円×60回	ボーナス22,000円×10回
9,200円×72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 &SE



人の思考をさまたげない
使いやすさ。
育ちのよさが
親しみやすいマック
メインメモリも2MBに。

プラン1049 マッキントッシュプラス基本セット 21%引

マッキントッシュプラス 2MB 漢字	398,000円
アップル3.5ドライブ(800KB 外部FD)	76,000円
バブルジェットプリンター BJ-130A	169,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
定価合計	660,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価519,000円

12,000円×36回	ボーナス25,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,300円×10回
9,100円×72回	ボーナス なし

プラン1050 マッキントッシュSEバンドルセット 21%引

マッキントッシュ SE 2MB 漢字 FD	598,000円
アップルキーボード(J)	30,000円
バブルジェットプリンター BJ-130A	169,000円
エクセル 1.06(J)	98,000円
日本語スーパーペイント	39,800円
イージーワード・イージーブックバンドルセット	98,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	17,000円
定価合計	1,049,800円

クリーニングディスケット・マウスパッドサービス

特価826,000円

18,000円×36回	ボーナス47,500円×6回
14,000円×48回	ボーナス36,800円×8回
10,000円×60回	ボーナス40,700円×10回
14,500円×72回	ボーナス なし

プラン1051 マッキントッシュSE(HD)バンドルセット 20%引

マッキントッシュ SE 2MB 漢字 HD	748,000円
アップルキーボード(J)	30,000円
レーザライタIISC	499,800円
SCSI システムケーブル	10,000円
SCSI ケーブルターミネーター	6,000円
エクセル 1.06(J)	98,000円
日本語スーパーペイント	39,800円
イージーワード・イージーブックバンドルセット	98,000円
定価合計	1,529,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価1,220,000円

30,000円×36回	ボーナス49,700円×6回
22,000円×48回	ボーナス46,400円×8回
18,000円×60回	ボーナス40,800円×10回
21,400円×72回	ボーナス なし

FM77AV40EX・20EX

プラン1052 AV40EX純正基本セット TELにて

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

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

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1053 AV40EXお買得セット TELにて

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

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

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1054 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

クリーニングディスクサービス

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23,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,600円×8回
5,700円×60回	ボーナス なし

プラン1055 AV40EX純正アートセット 37%引

FM-77AV40EX	168,000円
FM-TV154(カラーCRT、テレビ内蔵)	138,000円
FMPR-203B2(80桁、カラー熱転写プリンター)	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
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	22,000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	505,880円

クリーニングディスクサービス

特価318,000円

10,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
6,400円×60回	ボーナス なし

プラン1056 AV20EX純正基本セット TELにて

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

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

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1057 AV20EX超お買得ワープロセット 45%引

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、テレビ内蔵)	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
いろどりAV(ワープロソフト)	25,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	22,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	362,380円

クリーニングディスクサービス

特価198,000円

9,000円×18回	ボーナス20,200円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
5,300円×48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承ります。)

PC-8801mkⅡ/30	特価39,800円	PC-88VA	特価138,000円	CZ-880C(XIターボZ)	特価95,000円
PC-8801mkⅡ SR/30	特価78,000円	FM-77AV/2	特価48,000円	CZ-812C(X1Fモデル20)	特価29,800円
PC-8801mkⅡ FR/30	特価75,000円	FM-77AV20/2	特価58,000円	DM-405(2,000文字CRT、新古品)	特価32,000円
PC-8801FH	特価82,000円	FM-77AV40	特価75,000円	VP-135K	特価58,000円
PC-8801mkⅡ MR	特価89,000円	CZ-870C(XIターボⅢ)	特価75,000円	VP-80(80桁、漢字プリンター)	特価35,000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(797)1221

PC-8801MA

- 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

注文No. A-1011

NEC PC-8801MA	¥198,000
NEC PC-KD863S(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

PC-8801FA

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。

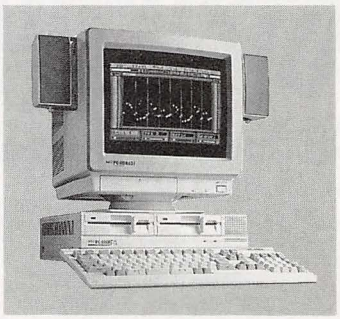
注文No. A-1012

NEC PC-8801FA	¥168,000
NEC PC-KD863S(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¥5,200×30回〔ボーナス〕¥22,000×5回
②¥9,000×18回〔ボーナス〕¥27,000×3回
③¥8,600×30回〔ボーナス〕無し

暮らしを広げる多彩な機能。
新しい発見、そして感動が生まれる。



●どこよりもお得な高額下取り実施中!!●今すぐお電話下さい

X68000

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

- 機能美あふれるハイコンパクト設計。
- 32ビットへの移行がスムースに行える将来性を見越した68000CPUを採用。
- メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備(最大12Mバイト)。
- クロックは10MHzのハイスピード。
- アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512モードで同時発色の上、新開発スプライト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-1021

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

大特価にて提供中

お支払例
①¥4,800×60回〔ボーナス〕¥17,000×10回
②¥8,800×30回〔ボーナス〕¥29,000×5回
③¥9,100×48回〔ボーナス〕無し

注文No. A-1022

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¥6,100×60回〔ボーナス〕¥17,000×10回
②¥9,000×36回〔ボーナス〕¥28,000×6回
③¥9,000×60回〔ボーナス〕無し

注文No. A-1023

SHARP CZ-601C	¥319,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
SHARP CZ-6STI(チルトスタンド)	¥5,800
標準価格合計	¥445,400
現金特別価格	¥445,400

大特価にて提供中

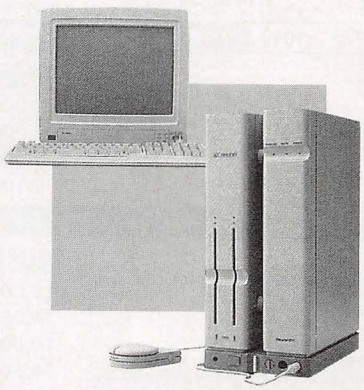
お支払例
①¥5,100×60回〔ボーナス〕¥16,000×10回
②¥9,100×30回〔ボーナス〕¥29,000×5回
③¥9,300×48回〔ボーナス〕無し

注文No. A-1024

SHARP CZ-611C	¥399,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
SHARP CZ-6STI(チルトスタンド)	¥5,800
SHARP CZ-6VTI(カラーイメージユニット)	¥69,800
標準価格合計	¥595,200
現金特別価格	¥595,200

大特価にて提供中

お支払例
①¥6,800×60回〔ボーナス〕¥21,000×10回
②¥8,800×42回〔ボーナス〕¥31,000×7回
③¥10,300×60回〔ボーナス〕無し



当社はX68000 PRO SHOPです。

●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!

X turbo Z II

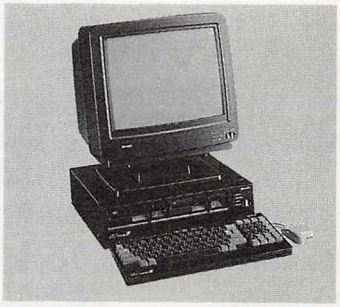
"マルチアーティストマシン"

- 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-1025

SHARP CZ-881CBK	¥179,800
SHARP CZ-880DB	¥109,800
標準価格合計	¥289,600
現金特別価格	¥220,000

お支払例
①¥5,100×30回〔ボーナス〕¥20,000×5回
②¥9,000×18回〔ボーナス〕¥26,000×3回
③¥8,500×30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

●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。



C.B.クラブ

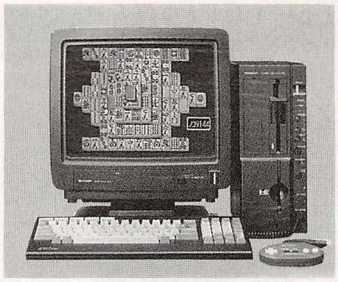
当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

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

買取り専用デスク 03(797)1231

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、



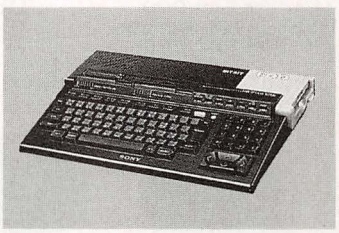
注文No. A-1026
SHARP CZ-830CBK ￥99,800
SHARP CZ-820DB ￥79,800
標準価格合計 ￥179,600
現金特別価格 ——— ￥119,600
お支払例
①¥5,200×16回〔ボーナス〕¥23,000×2回
②¥8,900×12回〔ボーナス〕¥10,000×2回
③¥8,100×16回〔ボーナス〕無し

●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

MSX2 HB-F1XD

連射、スピコンプログラミング。
実力のディスク内蔵マシン。

メガROMソフトも使えるWスロットルと大容量3.5インチFDDを内蔵。ゲームの速度をコントロールするスピコン機能や連射ターボ機能、そして疲れたときは、ポーズボタンで一休み。又テンキー装備でプログラミングもラクラクこなせます



注文No. A-1033
SONY HB-F1XD ￥54,800
現金特別価格 ——— ￥54,800
大特価にて提供中
お支払例
①¥8,100×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,200×16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

MSX2 FS-A1F

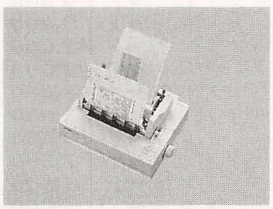
けっきょくフロッピーが欲しくなる。
漢字ROMも内蔵にディスクも装備。

ディスクの出し入れも便利なフロントタイプ大容量3.5インチFDDを内蔵。テンキーと漢字ROMも標準装備の上、グラフィックや住所録がいきなりできるツールソフトが付属で買ったその日からすぐ楽しめます。

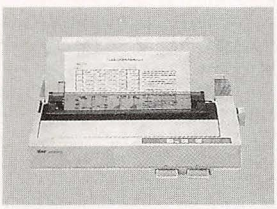


注文No. A-1034
NATIONAL FS-A1F ￥54,800
現金特別価格 ——— ￥54,800
大特価にて提供中
お支払例
①¥8,100×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,200×16回〔ボーナス〕無し

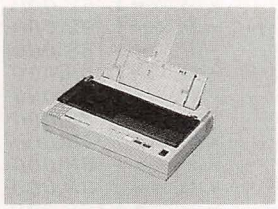
●どこよりもお得な高額下取り実施中!!●今すぐお電話下さい



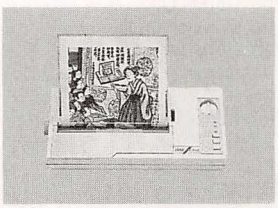
注文No. B-1003
"用紙操作性をここまで追求。"
EPSON VP-800PCセット ￥124,000
現金特別価格 ——— ￥124,000
大特価にて提供中
お支払例
①¥5,100×12回〔ボーナス〕¥22,000×2回
②¥8,800×12回〔ボーナス〕無し



注文No. B-1004
"書体が選べるマルチフォント。"
STAR AR-2415 ￥144,000
現金特別価格 ——— ￥69,800
お支払例
①¥7,400×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,300×24回〔ボーナス〕無し



注文No. B-1005
"24ドット・80桁漢字プリンタ"
BROTHER M-1024ⅡP/X ￥107,500
現金特別価格 ——— ￥49,800
お支払例
①¥5,300×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,100×18回〔ボーナス〕無し



注文No. B-1006
"7色カラー印字、ハガキ印字。"
STAR TR-24CL ￥77,300
現金特別価格 ——— ￥39,800
お支払例
①¥6,900×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,600×12回〔ボーナス〕無し



注文No. O-1001
パソコンラック（キャスター付）
シグマ PW-833 ￥29,500
現金特別価格 ——— ￥17,800

注文No. O-1002
パソコンデスク（キャスター付）
シグマ PW-876 ￥22,000
現金特別価格 ——— ￥12,800

注文No. O-1003
"自然な姿勢でキーイン"OAチェアー
シグマ ET-10F ￥19,000
現金特別価格 ——— ￥15,200

注文No. O-1004
100枚収納のカギ付フロッピーケース
ELECOM FP5-100 ￥3,800
現金特別価格 ——— ￥2,200

●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

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。

クレジット 金利大幅ダウン!!

COMPUTER BANK

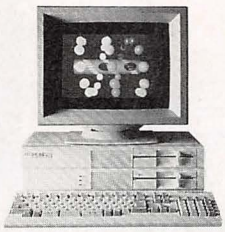
JADMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

03(797)1221



NEC
PC-8801
¥228,000➡ ¥19,000
PC-8801+01(漢字ROM)
¥266,000➡ ¥22,000



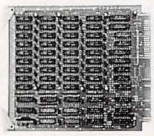
NEC
PC-88VA
¥298,000➡ ¥148,000



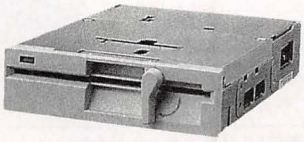
NEC
PC-9801
¥298,000➡ ¥36,000
PC-9801+01(漢字ROM)
¥338,000➡ ¥42,000



和知電子
MK MOUSE 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス、PC9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ¥4,800
MK MOUSEⅡ(ブラックマウス) 新品
(PC-8801シリーズ/MSX/MSX2/FM-77AV対応)
¥7,800➡ ¥5,200



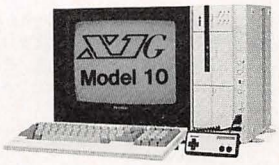
和知電子
128KB RAMボード 新品
(PC-9801U2・UV2・VF2用)
¥11,000➡ ¥6,800
256KB RAMボード 新品
¥19,800➡ ¥10,200
512KB RAMボード 新品
¥29,800➡ ¥14,800



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



SHARP
CZ-812C(X-1F/20)
¥139,800➡ ¥35,000
CZ-822CB(X1-Gモデル30)
¥118,000➡ ¥42,000



SHARP 新品同様
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) 新品同様
¥72,780➡ ¥19,600
X-1Gモデル10ディスプレイセット
(本体+CU-14GB) 新品同様
¥119,600➡ ¥46,600

NEC

本体

PC-8001MKⅡSR …… ¥108,000➡ ¥ 15,000
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-9801 …… ¥298,000➡ ¥ 36,000
PC-9801+01(漢字ROM付) …… ¥338,000➡ ¥ 42,000
PC-9801E …… ¥215,000➡ ¥ 68,000
PC-9801F2 …… ¥398,000➡ ¥ 98,000
PC-9801F3(5"2DDIドライブ、10MBハードディスク) …… ¥758,000➡ ¥168,000
PC-9801U2 …… ¥298,000➡ ¥ 88,000
PC-9801UV2 …… ¥318,000➡ ¥162,000
PC-9801VM2 …… ¥415,000➡ ¥198,000
PC-100/20(モノクロタイプ) …… ¥448,000➡ ¥ 38,000
PC-100/30(カラータイプ) …… ¥558,000➡ ¥ 42,000

ディスプレイ

PC-8049N(14"カラー2000文字) …… ¥158,000➡ ¥ 20,000
PC-8052(14"カラー2000文字) …… ¥118,000➡ ¥ 20,000
PC-8841(12"モノクロ4050文字) …… ¥ 44,000➡ ¥ 18,000
PC-KD852(14"カラー4050文字) …… ¥ 99,800➡ ¥ 48,000
PC-KD854 新品 …… ¥ 89,800➡ ¥ 58,000
PC-KD651(100/30専用) …… ¥198,000➡ ¥ 42,000
PC-TV452 新品同様 …… ¥128,000➡ ¥ 68,000
N5913(14"カラー4050文字) …… ¥165,000➡ ¥ 68,000

ディスクドライブ・プリンタ・他

PC-6031SR(3.5"1DD、1ドライブ) 新品同様 …… ¥ 59,800➡ ¥ 20,000
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➡ ¥ 62,000
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-8027(10"ドットプリンタ) …… ¥ 89,000➡ ¥ 22,000
PC-PR101L(10"24ドット漢字プリンタ) 新品同様 …… ¥175,000➡ ¥ 58,000
PC-PR103(10"ドットプリンタ) …… ¥ 89,800➡ ¥ 20,000
PC-VC101(ビデオプリンタ) 新品同様 …… ¥198,000➡ ¥ 58,000
NM-9300(10"24ドット漢字プリンタ) …… ¥253,000➡ ¥ 42,000
NM-9900(15"24ドット漢字プリンタ) …… ¥298,000➡ ¥ 92,000
NM-9950(15"24ドット漢字カラープリンタ) …… ¥245,000➡ ¥108,000
NK-3618-22(10"漢字プリンタ) …… ¥234,000➡ ¥ 35,000
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➡ ¥ 14,800

＊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➡ ¥ 10,200
和知電子/MKマウスⅡ(PC-8801シリーズ/MSX/FM AV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➡ ¥ 10,200
和知電子/512KB・RAMボード(PC-9801シリーズ拡張スロット増設用) 新品 …… ¥ 29,800➡ ¥ 14,800
SNE/SNE2(PC-9801シリーズ用5"2HD×2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品 …… ¥118,000➡ ¥ 59,800
SNE/SNE3(PC-9801シリーズ用3.5"2HD×2ディスクドライブ、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
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/TR-24CL(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ、ケーブル付) 新品 …… ¥ 74,700➡ ¥ 39,800
ブラザー/M-1024Ⅱ P/X(10"24ドット漢字プリンタ、ケーブル付) 新品 …… ¥127,300➡ ¥ 49,800

SHARP

本体・ディスプレイ

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

● 最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

Let's CALL

全商品保証付	中古も6ヶ月の保証期間だから安心です。	クレジットでOK	カレッジクレジットも取扱います。
全国無料配送	全国どこでも配達料はいただきません。	日曜配達可	留守の多い方でも安心です。
高額下取り	少ない予算で買いかえもラクラク。	高額買取り	電話1本で即、現金お支払い。
代金引換えシステム	商品到着時の代金支払いでOK。	ボーナス一括払い	商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

全商品6ヶ月保証付



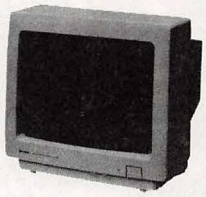
SHARP 特選極上品
CZ-822CB(X-1Gモデル30)
¥118,000➡¥59,800
(中古¥118,000➡¥42,000)
X-1Gモデル30ディスプレイセット
(本体+CU-14GB) 特選極上品
¥167,800➡¥79,600
X-1Gモデル30TVディスプレイセット
(本体+専用TVディスプレイ) 特選極上品
¥197,800➡¥89,600



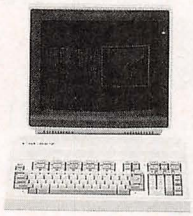
SHARP
CZ-880CB
(X-1Turbo Z本体)
¥218,000➡¥78,000
CZ-880DB 新品同様
¥109,800➡¥85,000
セット価格
¥327,800➡¥163,000



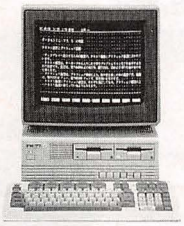
SHARP
CU-14GE/B 新品
(14インチ2000字デジタルRGB)
¥49,800➡¥29,800



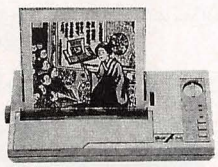
SHARP
CU-14A4 新品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGB、PC用アナログRGBケーブル付
¥89,800➡¥49,800



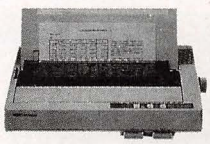
富士通
MB25010(FM7)
¥128,000➡¥12,000
MB25015(FMnew7)
¥99,800➡¥12,000



富士通
MB25250(FM77D2)
¥228,000➡¥42,000
MB25255(FM77L2)
¥193,000➡¥45,000



スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ、第2水準漢字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
(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➡¥48,000
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

CZ-812C(X-1F model 20) ¥139,800➡¥ 35,000
CZ-822C(X-1G model 30) ¥118,000➡¥ 42,000
MZ-2521(MZ-2500 Model 30) ¥198,000➡¥ 58,000
CU-14F1(14"カラー2000文字) ¥ 64,800➡¥ 18,000
CU-14H1(14"カラー4050文字) ¥ 99,800➡¥ 45,000
MZ-1D22(14"カラー4050文字) ¥108,000➡¥ 45,000

ディスクドライブ・プリンタ・他

CZ-800F(5"2D、2ドライブ) ¥198,000➡¥ 38,000
CZ-502F(5"2D、2ドライブ) ¥ 99,800➡¥ 42,000
CZ-503F(5"2D、1ドライブ) ¥ 49,800➡¥ 25,000
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
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
CZ-8RB(X-1シリーズ用ROM BASIC) ¥ 19,800➡¥ 10,000

＊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) 特選極上品 ¥118,000➡¥ 59,800
CZ-880CB(X-1Turbo Z) ¥218,000➡¥ 78,000

＊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➡¥ 85,000
CZ-600D(15"カラー4050文字RGBTV) 新品同様 ¥129,800➡¥ 88,000

富士通

MB25015(FM-new7) ¥ 99,800➡¥ 12,000
MB25250(FM-77D2) ¥228,000➡¥ 42,000
MB25255(FM-77L2) ¥193,000➡¥ 45,000
FM77AV-1 ¥128,000➡¥ 42,000
FM77AV-2 ¥158,000➡¥ 52,000
FM77AV20-2 ¥168,000➡¥ 62,000

MB27343(14"カラー2000文字) ¥ 67,800➡¥ 22,000
MB27410B(15"24ドット漢字プリンタ) ¥300,000➡¥ 68,000
MB27411(10"24ドット漢字プリンタ) ¥198,000➡¥ 58,000
FMPR-351(15"24ドット漢字プリンタ) ¥250,000➡¥ 78,000

その他メーカー各種

EPSON/TF-10(PC対応5"2D、2ドライブ) ¥129,800➡¥ 30,000
EPSON/TF-20(PC対応5"2D、2ドライブ) ¥142,000➡¥ 30,000
EPSON/FP-80(10"ドットプリンタ) ¥149,800➡¥ 22,000
EPSON/RP-80F/T(80桁ドットプリンタ) ¥104,000➡¥ 22,000
EPSON/RP-80F/TⅡ(80桁ドットプリンタ) ¥ 89,000➡¥ 22,000
EPSON/SP-80(80桁ドットプリンタ) ¥ 56,800➡¥ 18,000
EPSON/UP-130K(130桁漢字ドットプリンタ) ¥298,000➡¥ 58,000
EPSON/VP-130K(130桁漢字ドットプリンタ) ¥190,000➡¥ 68,000
EPSON/SR-120S(300/1200bps全二重モデム) 新品同様 ¥ 29,800➡¥ 23,800
精工舎/GP-550E(80桁16ドット漢字プリンタ) ¥119,800➡¥ 18,000
精工舎/GP-550M(80桁16ドット漢字プリンタ) ¥ 89,800➡¥ 18,000
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➡¥ 15,000
精工舎/SL-80MK(PC対応24ドット漢字プリンタ) ¥118,000➡¥ 48,000
ロジテック/K-305(PC対応) ¥128,000➡¥ 28,000
ロジテック/LFD-550(PC対応) ¥148,000➡¥ 30,000
ロジテック/LFD-550Ⅱ(PC対応) ¥118,000➡¥ 30,000
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➡¥ 48,000
スター精密/G-10XPJ(PC対応10"漢字プリンタ) ¥104,900➡¥ 20,000
OMRON/MD1200A2(300/1200bps全二重モデム) 新品限定品 ¥ 24,800➡¥ 19,800
他MSX/MSX2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~

今月の特別セット

①PC-8801セット(本体+5インチ2ドライブ+2000文字カラーディスプレイ) ¥ 77,000
NEC PC-8801+EPSON TF-20(or TF-10 or LOGITEC LFD-550)
+SHARP CU14-GE
②PC-8801漢字セット(漢字ROM付本体+5インチ2ドライブ+4050文字カラーディスプレイ) ¥100,000
NEC PC-8801+01+EPSON TF-20(or TF-10 or LOGITEC LFD-550)
+SHARP CU14-A4+デジタルRGBケーブル

●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

Let's CALL
03(797)1221
超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

テクノジョイ

ECCS（エックス）マルゼンムセン

モニターA



SANYO or ゼネラル

14インチ 2000文字対応
8ビンデジタル
21ピンアナログ入力
音声回路内蔵

定価¥~~64,800~~

モニターB（テレビ付）



富士通

21ピンアナログ入力
テレビ/ビデオ入出力付
ワイヤレスリモコン付属 2000文字対応
テレビも見える！
ビデオもつなげる！

定価¥~~89,800~~

※メーカーによりデザイン及び色は異なります。 ※共通オプション RGBケーブル ¥3,000

MSX用フロッピーディスク

SONY HBD-F1



3.5インチ2DD

定価¥~~36,800~~

Panasonic FS-A1F



定価¥~~54,800~~

3.5インチFDD内蔵
第1水準漢字ROM

モニターAセット（ケーブル含む）
定価¥~~122,600~~ **特価¥82,800**
モニターBセット（ケーブル含む）
定価¥~~147,600~~ **特価¥104,800**

SONY HB-F1MKII



定価¥~~29,800~~

スピードコントローラー、連射ターボ搭載。

モニターAセット＋HBD-F1
定価¥~~134,400~~ **特価¥89,800**
モニターBセット＋HBD-F1
定価¥~~159,400~~ **特価¥109,800**

Panasonic FS-A1MKII



定価¥~~29,800~~

連射ジョイパッド付属
テンキーボード有

モニターAセット
定価¥~~97,600~~ **特価¥62,500**
モニターBセット
定価¥~~122,600~~ **特価¥84,800**

SONY 熱転写プリンター HBP-F1

JIS第1水準・第2水準内蔵、マルチフォント可能、24×24ドット、ハガキ 印字モード



定価¥~~44,800~~ **ECCS特価!!**

Panasonic SW-M004 パナアミューズメントカード2



- FM音源内蔵
- SRAMでテープセーブ 可（電源を切っても消えません）

対応ソフトも続々登場!!

定価¥~~7,800~~ **ECCS特価!!**

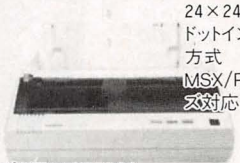
SONY センサーキッド HBJ-HO81C



温度・光・音、3つのセンサーをコントロール。
MSX2で色々楽しめる！
ドクターDの解説書付。

定価¥~~6,800~~ **ECCS特価!!**

brother ドットプリンター M-1024MKIIPX



24×24ドット
ドットインパクト方式
MSX/PCシリーズ対応

定価¥~~99,800~~
特価¥59,800

Panasonic FDDセット FS-FD1A



3.5インチ2DD
FS-A1Fに付けると2ドライブとして使用できます。

定価¥~~39,800~~ **ECCS特価!!**

SONY 通信モデム HBI-1200



1台で1200ボー/300ボーが自動選択できる。

定価¥~~32,800~~ **特価¥27,800**

Panasonic サウンドユニット

MSXで本格的な電子楽器だ！



定価¥~~29,800~~
特価¥25,000
専用キーボード ¥29,800

富士通 FM77AV40セット



FM-77AV40＋
FM-TV-154＋
MF-2DD(5枚)

※台数に限り有り。売り切れの際はご容赦下さい。
特価¥138,000

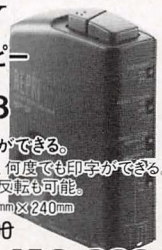
SHARP ポケコン PC-E200



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

定価¥~~22,000~~ **ECCS特価!!**

SONY ハンディーコピー HCP-C8



普通紙にコピーができる。
8㎜幅で取り込み、何度でも印字ができる。
拡大（2倍）、白黒反転も可能。
取り込み範囲：8㎜×240㎜

定価¥~~14,800~~ **特価¥12,800**

SHARP 電子手帳 PA-7000



定価¥~~19,800~~
特価¥16,800

秋の大感謝祭!!

秋の夜長はECCS特価で…お楽しみ!

クレジットご利用のお客様に耳寄りなお知らせ!!

合計価格が8万円以上に限り低金利でクレジットできます!!

例：12回払いの場合、通常10%➡**5.5%**　24回払いの場合、通常17%➡**10%**

10万円の商品を24回払いでクレジットを組むと…

金利・手数料	初回金	月々	総支払額
従来金利　17%	11,200	4,600×23回	117,000
大作戦金利10%	6,500	4,500×23回	110,000

ナント！7,000円もういちゃうよ!!

※この低金利クレジットは**通信販売**扱いのみとさせていただきます。

一家に一台の時代！パーソナルファックスもマルゼンムセンで！

MURATA M-1

簡単操作の小型ファックス。
Ｂ４送信、Ａ４受信。



定価￥~~99,800~~
特価￥77,800

MURATA M-2

留守番電話内蔵。メッセージもＯＫ!!
B4送信、A4受信。外出先からのコントロールも可。



定価￥~~128,000~~
特価￥108,000

SHARP FO-50

ワンタッチダイアル付。
Ｂ４送受信可。



定価￥~~99,800~~
ECCS特価!!

SHARP FO-52

音声メッセージ付。暗唱番号設定付でイタズラ防止も可。
Ｂ４送受信可。



定価￥~~128,000~~
ECCS特価!!

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!!

PD-600



特価￥18,800(〒共)

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
※価格の中にハードおよびイスは含まれておりません。



特価￥16,800(〒共)

ミニタイプ PW-875

98やFMシリーズ等に最適。場所をとらないコンパクトサイズ。
最大寸法：高さ87.5×幅61×奥行58cm



特価￥9,800(〒共)

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￥12,800**(〒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　ヒテオ入力端子付
ボディカラーは赤

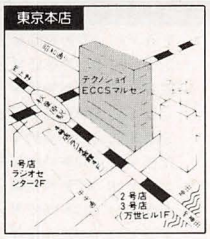
CTV-600J
定価￥~~63,000~~
特価￥35,800(〒共)
※ACアダプターサービス



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 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（ラシオセンター2F）……☎03 255-8976
2号店（万世ヒル1F）……☎03 255-6963
3号店（万世ヒル1F）……☎03 255-6962
4号店（ラシオ会館4F）……☎03 255-4386
立川ターミナルヒル店（wiLL6F）…☎0425-27-6211代
大阪支店　日本橋店……☎06-641-0110代
〒556 大阪市浪速区日本橋5-9-16
名古屋支店　第1アメ横店……☎052-263-1626代
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店　第2アメ横店……☎052-263-6162代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43

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、ボーナス併用一括払いもＯＫ！

現金書留　〒101 東京都千代田区神田佐久間町１-６-４
マルゼンムセン㈱通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください

銀行振込　第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい

郵便振替　口座番号 東京６-93996 丸善無線電機㈱
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ

代金引替　商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。地域や商品によって手数料がかかりますので、事前にご確認下さい。

数量限定品もありますので、品切の際はご容赦下さい。掲載の商品以外にも多数お取扱いしています。お気軽にお問合わせ下さい。

また また また 秋葉原で おなじみの

冬のボーナス 一括払い 手数料(金利)なし!
(63/12月 ・64/1月 のどちらか指定下さい。)

9/10~10/15

●お近くの方はお
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

さらに金利が安くなった!! 超低金利クレジット
- ▶12回……4.5%
- ▶24回……9.5%
- ▶36回……13.0%
- ▶48回……17.0%
- ▶60回……22.0%

NEC PC-88VA2/VA3/8801MA/FA

送料¥2,000

CU-14AD(シャープ・0.31mmピッチ、4050文字、アートホート対応)

(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)+ケームソフト12種 定価¥416,000▶特価**¥293,000**
- Bセット:PC-88VA2+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ケームソフト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**¥215,000**
- Ⓓセット PC-8801MA+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ケームソフト12種 定価¥267,800▶特価**¥180,000**
- Ⓔ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**¥191,000**
- Ⓕセット PC-8801FA+PC-KD855+MD-2D(10枚)+ケームソフト12種 定価¥257,800▶特価**¥162,000**

Ⓑ、Ⓓ、Ⓕのモニターを
1. PC-KD854 (定価¥89,800)に変更の場合¥4,000
2. CU-14AD (定価¥84,800)に変更の場合¥7,000
3. PC-KD862 (定価¥99,800)に変更の場合¥22,000
4. PC-KD861 (定価¥138,000)に変更の場合¥43,000
5. PC-KD853 (定価¥118,000)に変更の場合¥30,000
6. PC-TV353 (定価¥110,000)に変更の場合¥27,000
7. PC-TV453N(定価¥138,000)に変更の場合¥42,000
8. PC-TV451N(定価¥158,000)に変更の場合¥60,000

を加算して下さい

- ●ミュージックインターフェースボード(PC-8801-10)……定価¥28,000▶特価¥ 23,000
- ●サウンドボードII(PC-8801-23 24)……定価¥39,800▶特価¥ 32,500
- ●マウス(MKII、SR以降のPC-88用)……定価¥7,800▶特価¥ 4,500

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

- Ⓐセット:PC-PR201H3(NEC)……定価¥225,000▶特価**¥164,000**
- Ⓑセット:PC-PR201V2(NEC)……定価¥298,000▶特価**¥203,000**
- Ⓒセット:PC-PR201G(NEC)……定価¥158,000▶特価**¥118,000**
- Ⓓセット:PC-PR101G(NEC)……定価¥138,000▶特価**¥102,000**
- Ⓔセット:PC-PR101TL2(NEC)……定価¥83,800▶特価¥ 58,000
- Ⓕセット:PC-PR201TH(NEC)……定価¥145,000▶特価**¥104,000**
- Ⓖセット:PC-PR406S(NEC)……定価¥94,800▶特価¥ 71,000
- Ⓗセット:PC-PR406H(NEC)……定価¥94,800▶特価¥ 68,000
- Ⓘセット:NM-9950II(NEC)……定価¥245,000▶特価**¥127,000**
- Ⓙセット:NM-9700(NEC)……定価¥163,000▶特価¥ 82,000
- Ⓚセット:AP-500(PCセット)(エプソン)……定価¥74,800▶特価¥ 45,000
- Ⓛセット:VP-800(PCセット)(エプソン)……定価¥124,000▶特価¥ 84,000
- Ⓜセット:VP-1000(PCセット)(エプソン)……定価¥154,000▶特価**¥103,000**
- Ⓝセット:HG-2550(PCセット)(エプソン)……定価¥258,000▶特価**¥179,000**
- Ⓞセット:VP-3000(PCセット)(エプソン)……定価¥290,000▶特価**¥204,000**
- Ⓟセット:VP-135K(PCセット、トラクターユニット付)(エプソン)……定価¥158,000▶特価¥ 77,000
- Ⓠセット:TR-24CL(スター)……定価¥69,800▶特価¥ 32,500
- Ⓡセット:AR-2415(スター)……定価¥144,000▶特価¥ 65,000
- Ⓢセット:CZ-8PC3(シャープ)……定価¥65,800▶特価
- Ⓣセット:CZ-8PK8(シャープ)……定価¥152,000▶特価
- Ⓤセット:CZ-8PK9(シャープ)……定価¥89,800▶特価

P&A超特価 TEL下さい。

- Vセット:FM-PR203B2……定価¥80,000▶特価¥ 47,000

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

●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)

NEC PC-9801LV21

(送料¥1,000)
定価¥345,000▶特価**¥255,000**

(送料¥2,000)
RA2/RA5



NEC PC-9801VM21/VX21/UX21/UV11/CV21

- Aセット PC-9801VM21+PC-KD854+MD-2HD(10枚) 定価¥479,800▶特価 P&A超特価 TEL下さい
- Bセット PC-9801VX21+PC-KD854+MD-2HD(10枚) 定価¥522,800▶特価 P&A超特価 TEL下さい
- Cセット PC-9801UX21+PC-KD854+MF-2HD(5枚) 定価¥437,800▶特価 P&A超特価 TEL下さい
- 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**

NEW

- Fセット:PC-9801RA2+PC-KD854+MD-2HD(10枚) 定価¥587,800▶特価**¥419,000**
- Gセット:PC-9801RA5+PC-KD854+MD-2HD(10枚) 定価¥825,800▶特価**¥595,000**

A~Gのモニターを
1. CU-14AD (定価¥84,000)に変更の場合¥5,000
2. PC-KD853 (定価¥118,000)に変更の場合¥25,000
3. PC-KD871 (定価¥158,000)に変更の場合¥57,000
4. PC-TV353 (定価¥110,000)に変更の場合¥23,000
5. PC-TV453N(定価¥138,000)に変更の場合¥39,000
6. PC-TV451N(定価¥158,000)に変更の場合¥57,000
7. N-5913L (定価¥138,000)に変更の場合¥48,000

を加算して下さい

EPSON PC-286

送料¥2,000

- Aセット:PC-286V-STD+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**
- Dセット:PC-286L-STD-N+MF-2HD(5枚) 定価¥348,000▶価格はお電話下さい。
- Eセット:PC-286L-H10-N+MP-2HD(5枚) 定価¥468,000▶価格はお電話下さい。

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シリース用	●SHOGUN	定価¥34,800▶特価**¥25,000**
	●SAMURAI	定価¥19,800▶特価**¥15,200**
PC-9801用	●桐 Ver.2	定価¥98,000▶特価**¥75,000**
	●ロータス1・2・3	定価¥98,000▶特価**¥64,000**
	●NINJA2	定価¥39,800▶特価**¥28,600**
	●新・松	定価¥58,000▶特価**¥44,600**
	●一太郎 Ver.3	定価¥58,000▶特価**¥42,000**
	●花子	定価¥58,000▶特価**¥42,000**
X68000用	●Z'S STAFF PRO68K	定価¥58,000▶特価**¥44,000**
	●Cコンパイラ PRO68K	定価¥39,800▶特価**¥31,800**
	●KAMIKAZE(神風)	定価¥68,000▶特価**¥50,000**
	●C-TRACE68	定価¥68,000▶特価**¥52,000**

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+CZ-601D)+M-2HD(10枚)
定価￥519,600▶価格はお電話下さい

12回	36,100	24回	18,900	36回	13,000	48回	10,100	60回	8,400

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) CZ-603D定価￥84,800)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)+ジョイカート+ケームソフト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)+ジョイカート+ケームソフト3種
定価￥289,600▶超特価**¥210,000**

12回	18,200	24回	9,500	36回	6,500	48回	5,100	60回	4,200

X-1 TWIN 送料￥2,000

Aセット:X-1twin(CZ-830C+CZ-830D)+M-2D(10枚)+ジョイカート+ケームソフト3種
定価￥197,800▶超特価**¥142,000**

ワープロ (送料￥1,000)

AN E C	文豪ミニ5H	定価￥128,000▶特価	**¥ 88,000**
B富士通	オアシス30AFIII	定価￥228,000▶特価	**¥157,000**
C富士通	F-ROM11D	定価￥138,000▶特価	**¥ 95,000**
D東芝	ルポ90FII	定価￥178,000▶特価	**¥115,000**
E東芝	ルポ80F	定価￥128,000▶特価	**¥ 73,000**
Fナショナル	FW-u1S PRO	定価￥178,000▶特価	**¥125,000**
Gサンヨー	SWP-340	定価￥128,000▶特価	**¥ 84,000**
Hキャノン	a-250	定価￥218,000▶特価	**¥139,000**
Iシャープ	WD-270H	定価￥148,000▶特価	**¥103,000**

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(ロンテック)	定価￥142,800▶特価	**¥ 64,000**

ハードディスクコーナー (送料￥1,000)

20M	A	Little B(緑電子)(I F付)	定価￥128,500▶特価	**¥ 88,000**
	B	HDD-20R(エプソン)	定価￥128,000▶特価	**¥ 97,000**
	C	HD-202(ウインテク)	定価￥ 98,000▶特価	**¥ 72,000**
	D	R2 JR(ウインテク)	定価￥125,000▶特価	**¥ 87,000**
	E	ITH-520N(アイテック)	定価￥ 99,800▶特価	**¥ 71,000**
	F	ITH-320S(アイテック)	定価￥125,000▶特価	**¥ 68,000**
	G	LHD-32NR(ロジテック)	定価￥218,000▶特価	**¥ 83,000**
	H	LHD-32HR(ロジテック)	定価￥158,000▶特価	**¥113,000**
	I	MC-20EX(アイシーエム)	定価￥128,000▶特価	**¥ 94,000**
	J	CRC-HD2A(コンピュータリサーチ)	定価￥ 89,800▶特価	**¥ 71,000**
40M	A	Little B4(緑電子)(I F付)	定価￥192,500▶特価	**¥138,000**
	B	HDD-40R(エプソン)	定価￥218,000▶特価	**¥167,000**
	C	R-4HS(ウインテク)	定価￥178,000▶特価	**¥130,000**
	D	ITH-540S(アイテック)	定価￥168,000▶特価	**¥116,000**
	E	ITH-540HS(アイテック)	定価￥188,000▶特価	**¥130,000**
	F	LHD-34HR(ロジテック)	定価￥198,000▶特価	**¥140,000**
	G	MC-40S(アイシーエム)	定価￥188,000▶特価	**¥142,000**
	H	CRC-HD4A(コンピュータリサーチ)	定価￥129,800▶特価	**¥103,000**

★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



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

Ⓑセット FM-77AV20EX+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
定価￥217,800▶特価**¥122,000**

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

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

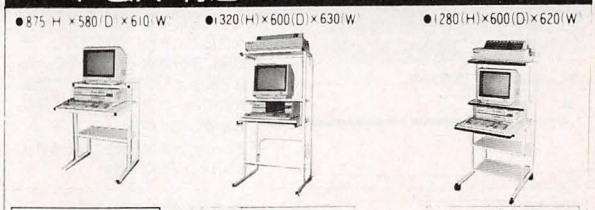
FM-77AV40

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)



A 3段	B 4段	C 5段
●875(H)×580(D)×610(W)	●1320(H)×600(D)×630(W)	●1280(H)×600(D)×620(W)
¥8,500	**¥13,500**	**¥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-2400B(オムロン)(モテム)	定価￥ 49,800➡特価	￥ 37,500
H	MD-1200AII(オムロン)(モテム)	定価￥ 24,800➡特価	￥ 19,000
I	SR-240AT(エプソン)(モテム)	定価￥ 59,800➡特価	￥ 45,000
J	PV-A2400MNP(アイワ)(モテム)	定価￥ 59,800➡特価	￥ 44,000

通信販売お申し込みのご案内

《現金一括でお申し込みの方》
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

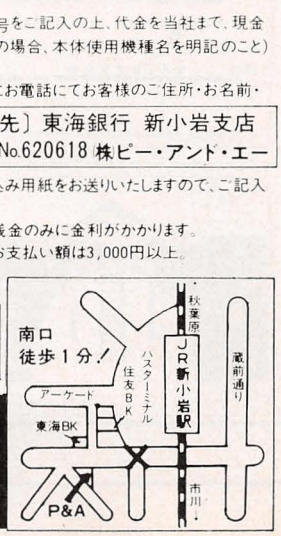
《銀行振込でお申し込みの方》
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
当 No.620618 株ピー・アンド・エー

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

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
金利%	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



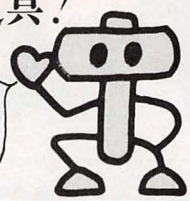
●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

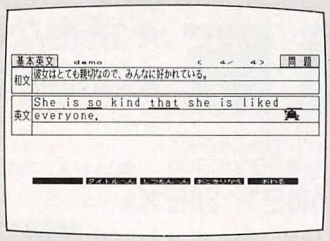
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目7番地1号
●営業時間 AM11:00~PM9:00
日・祭日も受付けます
(但しPM8:00迄)
☎03-651-0148(代) FAX. 03-651-0141

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



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。



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。

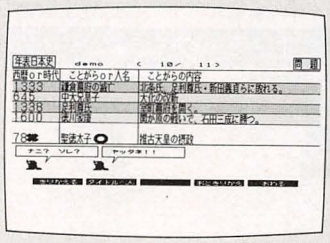
学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文



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。問題パターンは地図の位置から地名などを答える方式、地名などから位置を答える方式の2つ。

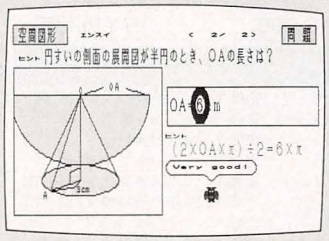
学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし



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。

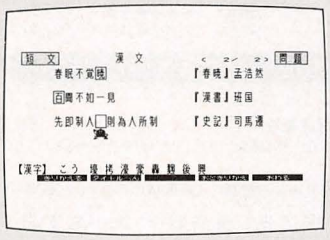
学習コース：①年表日本史②年表世界史③地図日本史④地図世界史



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。

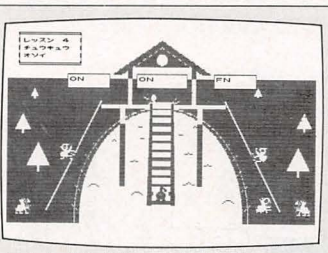
学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ



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で覚えてしまおう。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

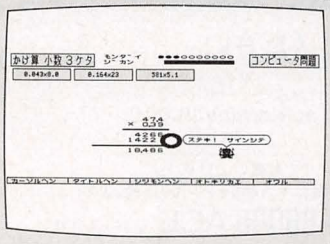


マザーダック タイピング

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

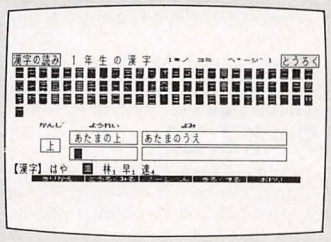
計算力をどんどんつける 計算大工さん



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

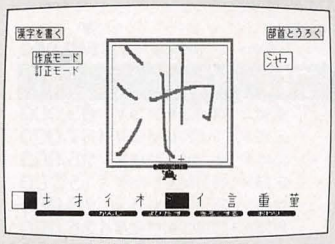
漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編



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。学年別コースには基本データが入っている。ワープロの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

漢字がつくれる 漢字大工さん 書き方編



部首エディターをつかって、へん・つくりなどの部首を自分で登録できる。その部首を組み合わせて好きな漢字がつくれ、その文字を問題として登録することができる。ほかに1年～6年の学年別コース、書きあやまりやすい漢字のコースがある。

学習コース：①漢字を書く②漢字をえらぶ③書きあやまりやすい漢字

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

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テEFD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

S：システム版　○：標準版　開：開発中

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

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

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

視力障害解消!

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

軽る〜いカーボン新登場!

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

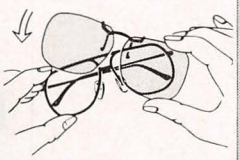


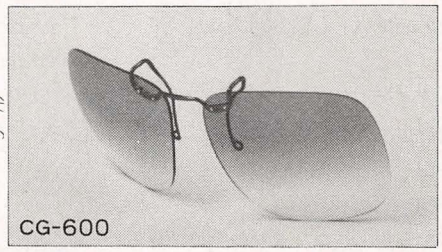
(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000￥13,000を**特別価格￥9,800**(ハードケース付(送料込))

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

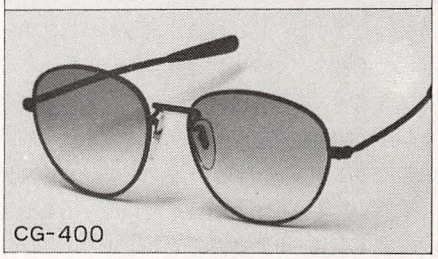
新発売





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

コンピュータグラスのベストセラー



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

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

〒910
福井市二の宮5丁目14−3
シーレックス㈱
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
シーレックス株式会社
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

マイコン スーパーソフトマガジン
SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol. 7

総ページ数約350ページ
B5判 予価1,800円

CHALLENGE!

A.V.G&R.P.G IV

9月下旬発売!

おまたせしました。皆さん待望の「チャレンジ!AVG&RPGIV」がいよいよ発売になります。各回は，秀作AVG&RPGの紹介はもちろん，筆者の山下　章先生ならではのちがった角度で，各作品を徹底分析するなど，他に見られない充実した内容となっています。

入門者から上級者まで，だれにも満足してもらえることまちがいなし!　発売がまち遠しいですね。

★『チャレンジ!AVG&RPG IV』主な内容

第1章・秀作AVG&RPG・セレクション

いつものような各ゲームの徹底紹介はもちろん，それぞれちがった切り口からその作品のおもしろさを分析する。1ゲームにつき30〜70ページと読みごたえも十分!!

●ジーザス(interview)

筆者とジーザス開発チームとの座談会がメイン。その他，未公開原画や設定資料も多数掲載。ジーザス・ファンのみなさんは必読ですぞ!

●ウイングマン・スペシャル(message)

ウイングマン・シリーズと言えば，やはり反応豊かなリアクション・メッセージが思い浮かぶ。ここでは，そのほぼ全メッセージを一挙に公開!　いまだに未発見の隠れアイテム情報なんかもある。

●めぞん一刻・完結編(原画)

この作品のグラフィックは，本職のアニメーターに描いてもらったと言う。その原画を中心に，㊙設定，ボツ画面などドドドンと紹介。

●ハイドライド3(making of)

T&Eの内藤さんに書いていただいた開発手記がなんと18ページ!　洞窟内の写真マップを史上初公開する他，内藤さんvsレスキュー隊の対談なんて企画もある。ゲームに関するすべてのパラメータも公開されているゾ。

●ウルティマIV(map)

とにかく広大なマップを誇るこのゲームは，美しくまとめあげたビジュアル・マップを中心に紹介。人物，アイテム，情報などゲームをプレイする際にガイドブック的に使えるようになっている。モンスター・マニュアルのページのイラストが超かっこいいんだ!!

●アークス(document)

山下先生がこのゲームをクリアするまでの過程を同時進行形式でつづる。鬼がでるか蛇がでるか，読んでみてのお楽しみ!

第2章・チャレンジ!アドベンチャー・ゲーム

人気のAVG8本を，チャレ・アベおなじみの全面画紹介のパターンで解説する。レスキュー隊のメンバーも精力的に協力しているぞ。

●ザ・マン・アイ・ラブ

原画に着色したカラー版も掲載。

●マデリーン

●セイレーン

原画・ボツ画面・絵コンテなど見どころ多し。

●ガルフォース

園田健一・柿沼秀樹の原画をバリバリ掲載!

●リバイバー

全マップ付完全攻略。

●タッチ

●陽あたり良好

●アドレナリン・コネクション

第3章・ホンキでPlay・ホンネでReview!!

ベーマガに連載中の同名コーナーの総集編。

●ドーム

●桃太郎伝説

●ドラゴンクエストIII

●キャプテン翼

●コナミMSXゲーム

第4章・ゲーム・ミュージック楽譜&・プログラム集

掲載全作品の楽譜を完全網羅。さらに，パソコン・ゲーム史上最高のミュージックと評判の『スキーム』の全30曲の楽譜&マップも完全掲載!!　DEMPAサウンド・チームによるミュージック・プログラムも載っている。ゲーム・ミュージク・ファンは必見だゾ!!



マイコンBASICマガジン近刊別冊のご案内

マイコンBASICマガジン編集部では，本誌の他にも，パソコンが大好きなみなさんのために，数多くの別冊や単行本を発行しています。このページでは，9月中に発売が予定されている新刊本3冊をご紹介しましょう。

プロの使っている音色をキミにも
FM音源音色ライブラリー

B5判，予価1,600円

今，巷（ちまた）では，パソコン・ミュージックが大流行。ゲームのミュージックをパソコンで鳴らしてみたり，MIDIを介して本格的に取り組んでみたりと，楽しみかたは人それぞれです。そんな人たちの中で，一番の悩みは音色作りではないでしょうか。

この本では，こうした人たちのために，プロが作った音色を提供しようというものです。音色は，ピアノからパーカッション（ドラム）まで，約400の音色を紹介しています。これだけあれば，音色には不自由しないことうけあいです。さらに，音色の作りかたやFM音源の原理などもわかりやすく，ていねいに解説していますから買って，決して損はしません!!

全国のMSXユーザーに贈る
MSX・MSX2プログラム大全集II

B5判，定価1,500円

昨年発売され，好評を博した。「MSX・MSX2プログラム大全集」さらにパワーアップされIIになって発刊されます。

この本では，前作にも増して一段と内容の濃くなったゲーム・プログラムを80本掲載。アクションやパズルなど従来から多かった種類のゲームに加え，今回はロールプレイング・ゲームも数多く掲載しています。また，MSX2専用のプログラムも20本近く採用しています。

実用プログラムも，サンプリング・プログラム，キャラクター・エディタ，PSG・エディタなど，ゲーム作りに即使える便利なものを厳選して掲載しています。

さらに，ハードの特集では，「MSXを10倍楽しむ方法」と題して，MSXパソコンを使って，ワープロ，パソコン通信，ミュージック，コンピュータ・グラフィックスなどをどのようにして楽しむのかを詳しく解説。やりかたから，やるための周辺機器までを懇切丁寧（こんせつていねい）に紹介しています。

などなど，MSXユーザーのために心をこめて編集しました。ぜひ一度読んでみてください。

名機よ永遠なれ!!
MZプログラム大全集

B5判，定価1,300円

あの往年の名機MZシリーズの大全集が遂に発売されることになりました。

MZシリーズと言えば，MZ-80Kがでてから現在まで幅広いファン層を持ち，パソコン・ブームの火つけ役となったマシンです。

今回この本では，MZ-80K／1200／700／1500シリーズとMZ-80B／2000／2200／2500シリーズのプログラムを大量125本掲載しています。プログラムの内容は，ゲームあり，実用あり，ミュージックありと，幅広い内容が盛り込まれています。

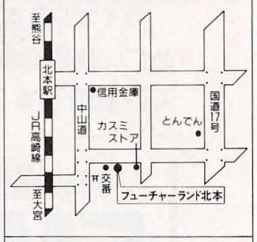
さらに，「FMやPC-80などの他機種のプログラムをMZに移植してみよう」という企画記事もあり，これさえ読めば，他機種のプログラムも楽しめますよ。

MZシリーズの本としては，最後のものになると思われますので，心をこめて編集しました。

パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい

FUTURE LAND

㈲明光電気商会 フューチャーランド北本
〒364 埼玉県北本市本宿2－40
TEL0485(91)2199 FAX0485(92)9301 お申し込みは、電話かFAXでどうぞ●●●



NECストア

● お申し込み方法 ●

■現金一括の場合
お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。(埼玉銀行北本支店 普通No.123744㈲明光電気商会)

■クレジットの場合
お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。

NEC PC-9801CV21



●多彩な機能とカラーディスプレーを一体化
●640Kバイトのメモリを標準実装
●PC-9801CV21
~~¥355,000~~
ご提供価格
276,000円

18回	1回目	19,360	2～18回	18,100	18回	1回目	18,895	2～18回	17,500	18回	1回目	18,020	2～18回	17,900	18回	1回目	26,640	2～18回	25,200
24回	1回目	15,180	2～24回	14,100	24回	1回目	15,610	2～24回	13,600	24回	1回目	14,860	2～24回	13,900	24回	1回目	21,520	2～24回	19,600
36回	1回目	10,820	2～36回	10,100	36回	1回目	12,940	2～36回	9,700	36回	1回目	12,540	2～36回	9,900	36回	1回目	16,880	2～36回	14,000

NEC PC-9801LV21



●話題のラップトップ
●バックライト付液晶ディスプレー
●PC-9801LV21
~~¥345,000~~
ご提供価格
267,000円

NEC PC-9801UV11



●PC-9801UV11
~~¥265,000~~
特 204,000円
●PC-KD854(ドットピッチ0.39mm)
~~¥89,800~~
特 68,000円
標準価格計~~¥354,800~~
ご提供価格計 **272,000円**

NEC PC-9801VX21



●PC-9801VX21
~~¥433,000~~
特 296,000円
●PC-KD853
(ドットピッチ0.31mm)
~~¥118,000~~
特 88,000円
標準価格計551,000
ご提供価格計 **384,000円**

NEC PC-9801UX21



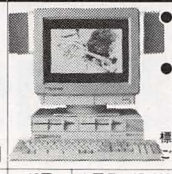
●PC-9801UX21
~~¥348,000~~
特 268,000円
●PC-KD853
(ドットピッチ0.31mm)
~~¥118,000~~
特 88,000円
標準価格計~~¥466,000~~
ご提供価格計 **356,000円**

NEC PC-88VA2



●PC-88VA2
~~¥298,000~~
特 234,000円
●PC-KD863S
~~¥118,000~~
特 88,000円
標準価格計~~¥416,000~~
ご提供価格計 **322,000円**

NEC PC-8801mA



●PC-8801mA
~~¥198,000~~
特 159,000円
●PC-KD863S
~~¥118,000~~
特 88,000円
標準価格計~~¥316,000~~
ご提供価格計 **247,000円**

NEC PC-8801FA



●PC-8801FA
~~¥188,000~~
特 134,000円
●PC-KD863S
~~¥118,000~~
特 88,000円
標準価格計~~¥286,000~~
ご提供価格計 **222,000円**

18回	1回目	24,060	2～18回	23,400	18回	1回目	22,870	2～18回	21,100	18回	1回目	17,295	2～18回	16,200	18回	1回目	14,870	2～18回	14,600
24回	1回目	19,280	2～24回	18,200	24回	1回目	16,560	2～24回	16,500	24回	1回目	14,010	2～24回	12,600	24回	1回目	13,160	2～24回	11,300
36回	1回目	14,920	2～36回	13,000	36回	1回目	12,040	2～36回	11,800	36回	1回目	11,040	2～36回	9,000	36回	1回目	9,540	2～36回	8,100

エプソン PC-286L



●98UV互換ラップトップ16ビットマシン
●PC-286L-STD-N
標準価格348,000円
●PC-286L-STD-S
標準価格318,000円

ご提供価格 **お電話下さい。**

エプソン PC-286V



●PC-286V-STD
標準価格298,000円
●PC-286CD2
(新製品)
標準価格 94,800円

標準価格計
392,800円

ご提供価格 **お電話下さい。**

エプソン PC-286U

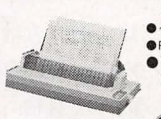


●PC-286U-STD
標準価格248,000円
●PC-286CD2
(ドットピッチ0.31mm)
標準価格 94,800円

標準価格計
342,800円

ご提供価格 **お電話下さい。**

エプソン VP-135KPC



●15インチ24ピン漢字プリンター
●ケーブル付トラクター付
●PC-9801、8801、286用
●VP-135KPC
(PCセット)
~~¥173,000~~
特 99,800円

18回	1回目	7,763	2～18回	6,500	18回	1回目	8,155	2～18回	6,700	18回	1回目	10,480	2～18回	9,700	24回	1回目	5,454	2～24回	5,100
24回	1回目	5,540	2～24回	5,000	24回	1回目	7,090	2～24回	5,200	24回	1回目	9,540	2～24回	7,500	36回	1回目	5,736	2～36回	3,600
36回	1回目	6,860	2～36回	3,500	36回	1回目	6,460	2～36回	3,700	36回	1回目	6,360	2～36回	5,400					

NEC 文豪mini5H



●美的が素敵・ラップトップスタイル
●行動派ワープロ
●PWP-50H
~~¥128,000~~

ご提供価格
98,000円

NEC 文豪mini5HA



●9インチCRT付・未来派ワープロ
●PWP-50HA
~~¥148,000~~

ご提供価格
103,000円

NEC 文豪mini7H



●美しさに差がつく高品位48ドットプリンター付
●PWP-70H
~~¥188,000~~

ご提供価格
148,000円

パソコンラック



●あらゆるパソコンにジャストフィット
●サンワサプライSR-007
~~¥24,500~~
※マウステーブル・ペーパートレイは別売です
マウステーブル
SR-007M ¥5,800
ペーパートレー
SR-007P ¥4,800

ご提供価格 **16,800円**

パソコン教室 生徒募集

―入学者200名の実績―
- **基礎コース**
- **ソフト修得コース**
- **問題演習コース**

入学金 10,000円
受講料 10,000円／1ヶ月
毎週1回1ヶ月4回
使用システム PC-9801

プリンター

PC-PR201H3(NEC)	~~¥225,000~~→179,000円
PC-PR201G(NEC)	~~¥158,000~~→127,000円
PC-PR201V2(NEC)	~~¥298,000~~→238,000円
PC-PR101TL2(NEC)	~~¥83,800~~→ 65,800円
VP-1000PC(エプソン・PC用)	~~¥154,000~~→123,000円
M-1724P(プラザー・PC用15インチ)	~~¥148,000~~→107,000円

フロッピーディスク・ハードディスク

FDC-352(アクセル・3.5インチ2HD×2ドライブFD)	~~¥99,800~~→ 69,000円
FDC-351(アクセル・3.5インチ2HD×1ドライブFD)	~~¥64,800~~→ 46,000円
FDC-54(アクセル・5インチ2HD×2ドライブFD)	~~¥98,800~~→ 69,000円
FDC-51(アクセル・5インチ2HD×1ドライブFD)	~~¥64,800~~→ 46,000円
HDC-351(アクセル・20メガHD)	~~¥128,000~~→ 89,000円
CRC-HD2(コンピュータリサーチ・20メガHD)	~~¥113,000~~→ 79,800円
HDD-20R(エプソン・20メガHD)	~~¥128,000~~→106,000円
FD-81(アクセル・98用2HDFD用インターフェース)	~~¥19,800~~→ 17,800円

ディスプレー

PC-KD855(NEC・0.41mm)	~~¥69,500~~→ 54,000円
PC-KD861(NEC・0.31mm回転台付)	~~¥138,000~~→105,000円
PC-KD862(NEC・0.39mm)	~~¥99,800~~→ 73,000円
PC-TV352(NEC・TV付)	~~¥115,000~~→ 86,000円
PC-TV452(NEC・TV付)	~~¥128,000~~→ 87,000円
N-5913L(NEC・0.31mm回転台付)	~~¥138,000~~→109,000円

その他

MK-9800(和知電子・98用バスマウス)	~~¥9,500~~→ 6,000円
HIS-01(ニーズ・ハンディスキャナー/文豪mini/書院他)	~~¥19,800~~→ 17,000円
SC-1(アクセル・ハンディスキャナー/9801/286用)	~~¥29,800~~→ 27,500円
PC-IN502(NEC・イメージスキャナー)	~~¥99,800~~→ 66,000円
PC-IN503II(NEC・イメージスキャナー)	~~¥165,000~~→133,000円
FM-1(アクセル・98用FM音源ボード)	~~¥22,000~~→ 16,800円
VC-D84(NEC・HiFiビデオ)	~~¥98,000~~→ 69,800円
VC-D820(NEC・HiFiビデオ)	~~¥138,000~~→ 86,000円
C-14R11(NEC・14型リモコン付カラーTV)	37,000円

営業時間

AM10：00
～
PM 8：00

●アフターケア完全保証
(全国どこでもOK)

●全国無料配送
(日曜配送可)

●FAXでも注文OK
0485－92－9301

その他なんでも気軽にお問合わせ下さい。

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

ウシャス……II®5,600円
F1スピリット……®5,600円
新10倍カートリッジ……®5,600円
△シャロム……®4,600円
△サラマンダ……®5,500円
パロディウス……®5,600円
激突ペナントレース……II®5,600円
○エルギーザの封印……I®/II®5,600円
△ザナドゥ……®6,200円
△ドラゴンバスター……II®4,000円
△忍者じゃじゃ丸くん……®3,500円
△ナイトシェード……®3,500円
信長(全国版) II⑬8,400円、I®/II®9,400円
三国志 …II®14,100円 I®/II⑬12,200円
ジンギスカン……II⑬/I®/II®9,400円
ワールドゴルフ2……II⑰7,500円
ガンダーラ……II⑰7,500円
ドラゴンクエスト2……II®6,500円
太陽の神殿……II®7,500円
イース/II……II⑰7,500円
学園物語……II®/II⑯6,500円
ミスティ……II⑯6,500円
サイキックウォー……II⑱8,400円
王子ピンピン物語……II⑰7,500円
魔神宮……II⑰7,500円
夜叉……II®7,500円、II⑯6,500円
○アークス……II⑱8,400円
第4のユニット2……II⑰7,300円
○アレスタ……II®6,500円
○天使達の午後II/番外編……II⑰7,500円
○クリムゾン……II⑯6,500円
殺意の接吻……II⑯6,500円
ファンタジー……II⑲9,400円
○ラストハルマゲドン……II⑰7,500円
○イシターの復活……II®6,500円
○エグザイル……II⑱8,400円
ウルティマIV……II⑬11,200円
マース……II®6,500円
ゾイド……II®5,600円
ハウメニロボット……II⑰7,500円

X1、X68000

アルギースの翼……ターボ⑤7,500円
ジンギスカン……X1ターボ⑤9,400円
ラプラスの魔……X1シリーズ⑤7,500円
ソーサリアン……ターボ⑤9,400円
ソーサリアンシナリオユーティリティ…X1ターボ⑤5,600円
イース/II……X1ターボ⑤7,500円
スーパー大戦略……X1ターボ⑤7,600円
ファンタジーIII…X1シリーズ/ターボ⑤9,400円
ゼリアード……X1ターボ⑤7,200円
ねぎ麻雀……X1シリーズ⑤6,500円
○ARCUS……X1シリーズ/ターボ⑤9,400円
ハイドライドIII……X1シリーズ⑤7,500円
めぞん一刻完結編……X1シリーズ⑤7,500円
ワールドゴルフ2……X1ターボ⑤7,500円
○エグザイル……X1ターボ⑤8,400円
ラストハルマゲドン……X1/○X687,500円
DOME……X1/X68 9,400円
源平討魔伝……X68 7,500円
グランドマスター……X68 9,400円
○ドラゴンスピリット……X68 8,400円
○リターン・オブ・イシター……X68 7,500円
ソフトでハードな物語……X68 7,500円
麻雀狂時代……X68 7,500円
○熱血ドッジボール部……X68 7,500円
○フルスロットル……X68 8,400円

FM7/77

ガンダーラ……AV7,500円
プロ野球FAN……AV8,400円
女子大生女交際図巻……AV7,500円
サイキックウオー……77/AV8,400円
ジンギスカン……77/AV9,400円
DOME……AV9,400円
ファンタジーIII……AV9,400円
イース/II……AV7,500円
○麻雀悟空……77 6,500円
ウルティマIV……77 11,200円
波動の標的……AV9,400円

88/9801

スタークルーザー……88V2 7,500円
ファンタジーIII……88/98シリーズ9,400円
アンジェラス……88V2 7,800円
天使達の午後II/番外編…○88V2/98 5HD7,500円
維新の嵐……88VA/98 9,400円
めぞん一刻・完結編…88/98シリーズ7,500円
ソーサリアン……88V2/88VA/98 9,400円
ソーサリアンシナリオユーティリティパック 88V2/88VA/98 5,600円
イース/II……88V2/98シリーズ7,500円
ARCUS……88V2/98 7,500円
ラスト・ハルマゲドン……88V2/98 7,500円
抜忍伝説……88V2/98シリーズ9,400円
エグザイル……88V2/○98 8,400円
○スターシップランデブー……88V2/98 5HD 7,500円
カオスエンジェルス……88V2 7,500円
魔獣戦記ガーデアン……88V2 7,500円
GENGI……88V2 7,500円
太平洋の嵐DX……98シリーズ14,100円
琥珀色の遺言……98シリーズ9,400円
原宿アフターダーク……98/○88V2 9,400円
フォトクラブ……88V2 6,500円
マスターオブモンスター……88V2 7,600円
ウルティマIV……88/98 5HD 9,400円
○きまぐれオレンジロード…88V2/98 7,500円
ロードウォー2000……○88V2/98 9,400円
ディレクター物語……88V2/○98 7,500円
Mr.プロ野球……88V2/98 5HD 9,400円
○ベトナム1968……98シリーズ 9,400円
アルギースの翼……88V2/98 7,500円
ジンギスカン……88/98シリーズ 9,400円
クルージュ……88V2 8,400円
マイトアンドマジック 88V2/88VA/98 9,400円
パワフルまあじゃん……88V2/98 6,500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

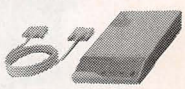
PW-876
22,000円→
12,800円
幅620×高さ865
×奥行600mm



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

NECパーソナルモデム

CUMSTAR1212AT
21,000円→18,000円
300/1200全2重
ATコマンド対応、ケーブル付



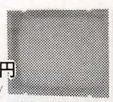
88/98対応モニター

SHARP CU-14ED
79,800円→
59,800円
アナログRBG、ケーブル付
2モードオートスキャン、
ワイドスイッチ付
ピッチ0.39



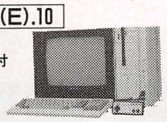
MSX対応モニター

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



SHARP XIG(E).10

69,800円→16,800円
ジョイカード、レコーダ付
ビデオ入力端子付
〈数量限定品〉



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



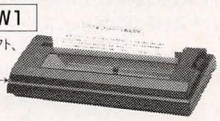
ナショナルMSX2ディスクドライブ

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

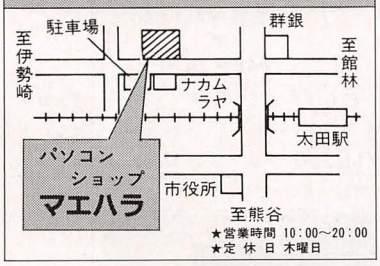


ナショナルMSX2ワープロプリンタ

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

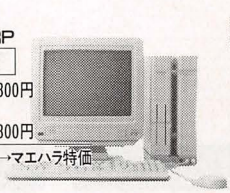
NEC 9801UV11

本体 265,000円
CU-14ED 79,800円
システム価格 344,800円→268,000円



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

FESTIVAL AOYAMA

THE 9801 SERIES

思いたったら電話いつでも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 A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

¥ 4,200×36回	㊍ 15,000	㊎ なし
¥ 6,800×36回	㊍ なし	㊎ なし
¥ 9,800×24回	㊍ なし	㊎ なし

PC-8801FA Fコース

PC-8801FA〈本体〉……¥168,000
PC-TV453N〈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	㊍ 15,000	㊎ なし
¥ 8,200×30回	㊍ なし	㊎ なし
¥13,000×18回	㊍ なし	㊎ なし

●アートボード対応TT画像タイプ

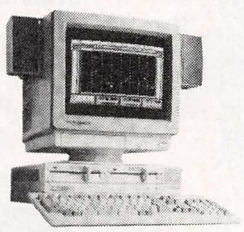
PC-88VA2 Aコース

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
▼
現金大特価

¥ 9,800×36回	㊍ なし	㊎ なし
¥14,200×24回	㊍ なし	㊎ なし

PC-8801FA



PC-8801MA F'コース

—マルチビデオコース—

PC-8801MA〈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	㊍ 20,000	㊎ なし
¥ 6,000×36回	㊍ なし	㊎ なし
¥ 8,700×24回	㊍ なし	㊎ なし

PC-8801MA B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

¥ 4,500×36回	㊍ 18,000	㊎ なし
¥ 7,600×36回	㊍ なし	㊎ なし
¥10,900×24回	㊍ なし	㊎ なし

PC-9801VX21 C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
▼
¥342,000

¥ 8,400×48回	㊍ なし	㊎ なし
¥10,800×36回	㊍ なし	㊎ なし
¥ 7,600×36回	㊍ なし	㊎ 10万

PC-9801VX21 A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ドット漢字プリンター〉……¥154,000
新・一太郎〈Ver. 3.0〉……¥ 58,000
ブランクディスケット〈5" 2HD-10枚〉……¥ 24,000

定価合計 ¥742,800
▼
現金大特価

¥ 8,800×36回	㊍ なし	㊎ 20万
¥ 9,300×36回	㊍ 35,000	㊎ なし
¥11,800×48回	㊍ なし	㊎ なし

PC-9801VX21 F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ドット漢字プリンター〉……¥154,000
VP-1000CFS〈カットシートフィーダー〉……¥ 30,000
PC-9872〈MKマウス〉……¥ 9,500

定価合計 ¥711,800
▼
¥469,800

¥ 6,600×48回	㊍ なし	㊎ 20万
¥ 7,300×48回	㊍ 25,000	㊎ なし
¥11,200×36回	㊍ 22,000	㊎ なし

●¥9,000×6年リース

PC-9801VX21 H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〈チルドスタンド〉……¥ 5,800
バックアップキット……¥ 4,400

定価合計 ¥528,000
▼
現金大特価

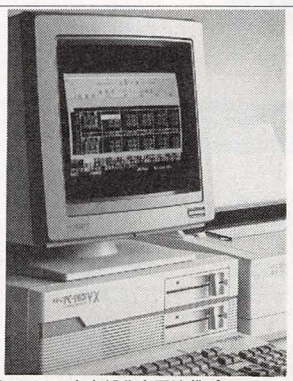
¥ 6,000×24回	㊍ なし	㊎ 20万
¥ 8,200×48回	㊍ なし	㊎ なし
¥10,500×36回	㊍ なし	㊎ なし

PC-286V Cコース

PC-286V-STD〈本体〉……¥298,000
PC-286CD II〈4050文字 カラーディスプレー〉……¥ 94,800
ブランクディスケット〈5" 2HD-10枚〉……¥ 24,000

定価合計 ¥416,800
▼
現金大特価

¥ 5,800×24回	㊍ 20,000	㊎ 8万
¥ 7,800×24回	㊍ 30,000	㊎ なし
¥15,100×12回	㊍ 30,000	㊎ 5万



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

北海道文化放送「ニュース最終版」フジテレビ系 CM放送中

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	► 現金特価
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	► 現金特価
NEC	PC-8801-23〔サウンドボードII〕	¥ 39,800	► ¥ 33,800	I/Oデータ	PIO-9234G-3ME	¥ 67,000	► 現金特価
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	► 現金特価

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)

PC-8801シリーズ アプリケーション インフォメーション

ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
日本語MYCARD Ver2.0	5'2D	¥58,000	現金特価	
ユーカラart	5'2D/5'2HD	¥30,000	現金特価	
SUPER春望クリエイティブII	5'2D	¥34,800	現金特価	
SUPER春望クリエイティブII	5'2HD	¥37,800	現金特価	
Z's staff kid88	5'2D/5'2HD	¥25,000	現金特価	
INK POT M	5'2HD	¥20,000	現金特価	
P1	5'2D/5'2HD	¥40,000	現金特価	
ユーカラVA	5'2D/5'2HD	¥36,000	現金特価	
ユーカラmini	5'2D/5'2HD	¥ 9,000	現金特価	
漢字・青色申告の友	5'2D/5'2HD	¥29,000	現金特価	PC-8801, 8801II不可
	カナ版	¥25,000	現金特価	

買い替え大作戦 ☆買い替えがこんなにもおとく…この機会のがすなョ! 10月18日まで有効

下取機種	購入機種	差額	下取機種	購入機種	差額
X-1G10	X1turbo(本体)	¥ 47,800	PC-9801U2	PC-9801UV21	¥198,000
X-1ターボIIセット	X1turboZ セット	¥120,000	PC-9801F2	PC-9801 VM21	下取り大特価
X-1G30(本体)		¥159,000	PC-9801VF2		下取り大特価
PC-8801/II30	PC-8801 FA	¥113,000	PC-9801F2	PC-9801 VX21	下取り大特価
PC-8801SR30		¥ 81,000	PC-9801VF2		下取り大特価
PC-8801MR		¥ 76,000	PC-9801VM21		下取り大特価
X-1F10(本体)	X1twin(本体)	¥ 58,000	PC-9801F2	PC-286V STD	¥142,000
CZ-822C+CZ-820D	X68000 セット	下取り大特価	PC-9801VF2		¥120,000
CZ-870C+CZ-870D		下取り大特価	PC-9801F2	PC-286V H20	¥242,000
PC-8801MH		下取り大特価	PC-9801VF2		¥220,000
X-1G30(本体)	X1turboIII(本体)	下取り大特価	PC-9801VM2		¥155,000

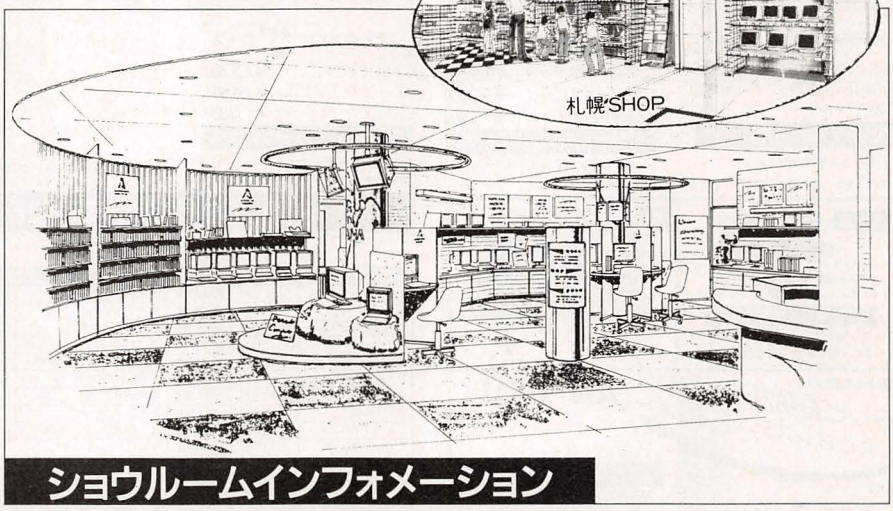
今、一番売れているお店を選ぶこと!

元気いっぱいの札幌です。「価値ある商品」に「魅力いっぱいのアイテム」

それが、パソコン選びのヒケツです。
より早く,より確かに知っていただくために‥ワールド イン アオヤマ







ショウルームインフォメーション

9月のお休み……1(木)・7(水)・8(木)・22(木)・29(木)
10月のお休み……5(水)・6(木)・13(木)・20(木)・27(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　03-987-7771
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　011-251-1777

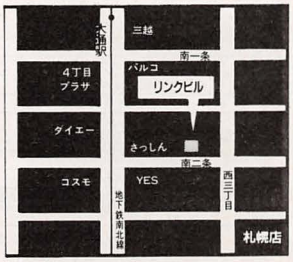
電話受注センターは年中無休ですのでお気軽に御利用下さい。

友達を誘ってぜひ遊びに来てね!!

東京:池袋店



北海道:札幌店



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●X68000 XE(エグゼ)クラブに入会●CLUB246ゴールド会員として登録

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

X68000をコースでお買上げのお客様全員に最新ソフト「熱血高校ドッジボール部」「フルスロットル」「ツインビー」「アルカノイド」のうちいずれかプレゼント中!



最新ソフトプレゼント 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

¥ 6,500×36回	㊎2.9万 ㊐なし
¥11,300×36回	㊎なし ㊐なし
¥16,400×24回	㊎なし ㊐なし

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(音色作成ソフト)	¥ 15,800
ミュージックPRO68K(楽譜入力ソフト)	¥ 18,800

定価合計¥539,200➡~~¥364,800~~

¥ 5,700×48回	㊎2万 ㊐なし
¥11,600×36回	㊎なし ㊐なし
¥16,800×24回	㊎なし ㊐なし

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内付タイプ)	¥98,000

定価合計¥613,200➡現金特価

¥ 9,200×36回	㊎3.5万 ㊐なし
¥12,000×24回	㊎5.8万 ㊐なし
¥12,500×24回	㊎なし ㊐20万

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)	¥ 84,800
CZ-6ST1(チルドスタンド)	¥ 5,800

定価合計¥490,400➡現金大特価

安すぎて表示できません

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をコースでお買上げのお客様全員に最新ソフト「熱血高校ドッジボール部」「フルスロットル」「ツインビー」「アルカノイド」のうちいずれかプレゼント中!

限定品 CZ8PC3

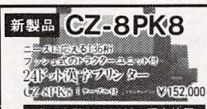


第2水準漢字ROMが内蔵されているので安心お得
24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC3(Xコンセーブル付)……¥69,800

定価合計¥65,800➡¥54,800

¥3,300×18回	㊎なし ㊐なし
¥4,900×12回	㊎なし ㊐なし

新製品 CZ-8PK8



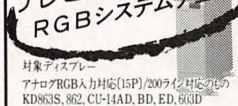
ニュー24ドット漢字プリンター
ファンクションのアクセラレーション付
24ドット漢字プリンター
(CZ-8PK8(Xコンセーブル付))……¥152,000

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

SHARP AN-8TU

テレビ番組が楽しめる!!
RGBシステムチューナー



対象ディスプレー
アナログRGB入力対応(15P)/200ライン対応のもの
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
Z's STAFF PRO68K	¥58,800	¥47,800	画像処理システム	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PRO68K	¥18,800	現金特価	FM音源機能をフルに稼動	CZ-6BB1	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!!他のビジネスツール	CZ-6BG1	GP-1Bボード	¥ 59,800	現金特価
弥生	¥80,000	¥64,000	事業所用経理システム	CZ-6BU1	ユニバーサルI/Oボード	¥ 39,800	現金特価
C-TRACE	¥68,000	¥57,000	3次元コンピュータグラフィックス	CZ-6BE1A	1MB増設RAMボード	¥ 38,000	現金特価
DATA PRO68K	¥58,000	現金特価	コマンド型データベース	CZ-6BF1	増設用RS232Cボード	¥ 49,800	現金特価
CARD PRO68K	¥29,800	現金特価	カード型データベース	CZ-6BP1	数値演算プロセッサボード	¥ 79,800	現金特価
Sampling PRO68K	¥17,800	¥15,000	サンプリングエディター	CZ-6BC1	FAXボード	¥ 79,800	現金特価
NEW Printshop PRO68K	¥19,800	現金特価	ポップアートツール	CU-21CD	21インチカラーディスプレー	¥139,800	現金特価
Communication PRO68K	¥19,800	¥16,800	フルスクリーンエディタ内蔵通信ソフト	CZ-603D	14インチカラーディスプレー	¥ 84,800	現金特価
THE 福袋 V2.0	¥ 9,980	¥ 8,500	ソフト開発ツール	CZ-8NS1	カラーイメージスキャナ	¥188,000	現金特価
OS-9/X68000			オペレーティングシステム	CZ-6BN1	スキャナ用パラレルボード	¥ 29,800	現金特価

新製品 X-1シリーズ周辺機器

X-1 Twin対応 全てのX-1シリーズに対応

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥32,800
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥ 23,800	現金特価
CZ-8TM2	モデムユニット	¥ 49,800	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
CZ-8NM2	X-1 turboマウス	¥ 6,800	¥ 5,780
AN-8TU	RGBシステムチューナー	¥ 35,800	現金特価
CZ-6PV1	カラービデオプリンター	¥198,000	現金特価
AN-160SP	アンプ内蔵スピーカー	¥ 59,800	¥48,800
X1エミュレータ	X1ソフトをX68000へファイル転送	¥ 9,800	現金特価
CU14F/G用	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-BASIC 64KRAM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!!

FM77AV40EX/20EX

●鮮明なグラフィック表示 ●最先端の情報が見られる、便利な文字放送
●日本語機能も強力 ●●パソコンをさらに便利にする文字放送カード
●メインCPUの動作クロックを25%アップ(AV40/20比)
●高速日本語処理をサポートするF-BASIC ●受信した情報の編集、加工も簡単にできる



FM77AV20EX A コース

FM-77AV20EX(本体)	¥128,000
FM-TV152(200文字カラーディスプレーTV)	¥ 89,800
御希望ゲームソフト1本	¥ 7,800
福袋	¥ 0

定価合計¥225,600➡現金特価

¥3,300×36回	㊎なし ㊐3万
¥4,200×36回	㊎なし ㊐なし
¥6,100×24回	㊎なし ㊐なし

FM77AV20EX B コース

FM-77AV20EX(本体)	¥128,000
FM-TV152(200文字カラーディスプレーTV)	¥ 89,800
文字放送カード(FM-77-171)	¥ 38,000
カラー漢字プリンター(24ドット漢字/26KB)	¥ 80,000
プリンターケーブル(FMCBL202)	¥ 66,800

定価合計¥342,600➡¥228,000

¥4,500×48回	㊎なし ㊐5万
¥5,800×48回	㊎なし ㊐なし
¥7,400×36回	㊎なし ㊐なし

FM77AV40EX C コース

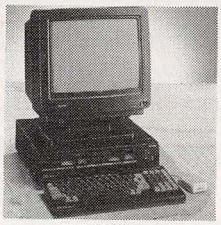
FM-77AV40EX(本体)	¥168,000
FM-TV154(1050文字カラーディスプレーTV)	¥138,000
御希望ゲームソフト1本	¥ 7,800
福袋	¥ 0

定価合計¥313,800➡¥224,000

¥ 6,400×24回	㊎2.5万 ㊐なし
¥ 7,300×36回	㊎なし ㊐なし
¥10,500×24回	㊎なし ㊐なし

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋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

X1turbo Z/ZII



Z II 仕様コース
（ハーフレゾ仕様によりZ II とZ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"Z II 登場。
メインメモリ128Kバイト実装
NEW Z-BASIC搭載!!

X1turbo Z Aコース

CZ-880CB〔本体〕……¥218,000
CZ-880DB〔15 カラーディスプレー〕¥109,800
CZ-6ST1B〔チルドスタンド〕…¥ 5,800

定価合計¥333,600➡¥190,600		
¥ 6,100×36回	㊎なし	㊏なし
¥ 4,800×48回	㊎なし	㊏なし
¥ 8,900×24回	㊎なし	㊏なし
¥16,800×12回	㊎なし	㊏なし

X1turbo Z Bコース

CZ-880CB〔本体〕……¥218,000
CZ-880DB〔15 カラーディスプレー〕¥109,800
CZ-6ST1B〔チルドスタンド〕…¥ 5,800
CZ-141SF〔Z-BASIC-64KRAM〕¥ 18,800

定価合計¥352,400➡¥206,000		
¥ 6,700×36回	㊎なし	㊏なし
¥ 5,200×48回	㊎なし	㊏なし
¥ 9,600×24回	㊎なし	㊏なし
¥18,200×12回	㊎なし	㊏なし

X1turbo ZII Aコース

CZ-881CB〔本体〕……¥179,800
CZ-880DB〔15 カラーディスプレー〕¥109,800
CZ-6ST1B〔チルドスタンド〕…¥ 5,800
バックアップキット……¥ 4,800

定価合計¥300,200➡現金特価		
¥ 4,500×36回	㊎ 15,000	㊏なし
¥ 5,500×48回	㊎なし	㊏なし
¥ 7,000×36回	㊎なし	㊏なし
¥10,100×24回	㊎なし	㊏なし

X1turbo ZII Bコース

CZ-881CB〔本体〕……¥179,800
CZ-880DB〔15 カラーディスプレー〕¥109,800
CZ-6ST1B〔チルドスタンド〕…¥ 5,800
CZ-8PK7〔24 ドットプリンター〕¥122,000

定価合計¥417,400➡現金特価		
¥ 5,300×36回	㊎なし	㊏ 15000
¥ 7,900×48回	㊎なし	㊏なし
¥ 9,100×30回	㊎ 18000	㊏なし
¥14,800×24回	㊎なし	㊏なし

新製品 X1twin



X1twin Aコース

CZ-830CB〔本体〕……¥99,800
CZ-820DB〔2000文字 HIEディスプレー〕…¥79,800
イースII……¥ 7,800

定価合計¥187,400➡現金特価		
¥ 3,100×42回	㊎なし	㊏なし
¥ 3,500×36回	㊎なし	㊏なし
¥ 5,000×24回	㊎なし	㊏なし

TVも映るメディアコース

X1twin Bコース

CZ-830CB〔本体〕……¥99,800
AN58C〔RFコンバーター〕……¥ 2,980
イースII……¥ 7,800

定価合計¥110,580➡¥77,000		
¥ 3,300×24回	㊎なし	㊏なし
¥ 4,300×18回	㊎なし	㊏なし
¥ 6,200×12回	㊎なし	㊏なし

家庭用TVに直接可

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!!

X1G Model10 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	㊏なし
¥ 4,600×12回	㊎なし	㊏なし
¥ 8,800× 6回	㊎なし	㊏なし

X1G Model10 Bコース

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

定価合計¥72,780➡¥19,300

X1G Model10 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
クレジット支払個はお電話で

X1G Model10 Eコース

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

定価合計¥173,400➡¥39,000		
¥ 3,700×12回	㊎なし	㊏なし
¥ 7,000× 6回	㊎なし	㊏なし
¥13,800× 3回	㊎なし	㊏なし

家庭用TVに直接可



X-1G30お買上げのお客様全員に
ハイドライドIII（¥7,800）をプレゼント!!

ビデオCDデオより電子TVビジュアル端子搭載
1. 初のマルチビジュアル端子搭載
あらゆる心を加速する
2. ジョイカード標準装備
横幅13cm 組合わせ自在の
3. タテ・ヨコ両用タイプ
実時間画像処理、FM音源、パソコン通信など
4. 先進機能にもうれしい対応

X1G Model30 A'コース

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

定価合計¥222,600➡¥119,500		
¥ 3,900×36回	㊎なし	㊏なし
¥ 5,700×24回	㊎なし	㊏なし
¥10,700×12回	㊎なし	㊏なし

TVも映るメディアコース

X1G Model30 Bコース

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

定価合計¥120,980➡¥62,300		
¥ 3,000×24回	㊎なし	㊏なし
¥ 5,700×12回	㊎なし	㊏なし
¥11,000× 6回	㊎なし	㊏なし

家庭用TVに直接可

X1G Model30 Cコース

CZ-822C〔本体〕……¥118,000
CU-14G〔2000文字ディスプレー〕¥ 49,800

定価合計¥184,800➡¥89,600		
¥3,000 ×36回	㊎なし	㊏なし
¥4,300 ×24回	㊎なし	㊏なし
¥8,200 ×12回	㊎なし	㊏なし

X-1G30：ハイドライドIIIプレゼント!!

X1G Model30 Dコース

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

定価合計¥201,200➡¥99,500		
¥3,300 ×36回	㊎なし	㊏なし
¥4,700 ×24回	㊎なし	㊏なし
¥6,100 ×18回	㊎なし	㊏なし

TVも映るメディアコース

FMシリーズソフト＆周辺機器

タイトル	定価	販売価格	コメント	型番	商品名	定価	販売価格
いろどりAV	¥25,000	¥21,000	グラフィックワープロ	FM77-171	文字放送カード	¥38,000	現金特価
つどい	¥38,000	¥32,000	日本語統合ソフト	FM77-211	日本語カード	¥29,800	¥23,900
COMAS-V3S	¥19,800	¥16,800	日本語ワープロソフト	FM77-413	ビデオデジタイズカード	¥16,800	¥13,800
FMサウンドエディタII V1.1	¥20,000	現金特価		FMSC-101	ハンディスキャナ(I/F付)	¥39,000	¥34,800
FMジュークボックスV1.0	¥12,000	現金特価	プログラム演奏	FM77-414	ビデオカード	¥29,800	¥26,000
FM日本語シート	¥12,000	現金特価	日本語表作成ツール	FM77-704,401	MIDIアダプタ	¥31,800	¥27,000

FM77AV20EX、40EX用です。

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用)		CZ-128SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
turbo CP/M(漢字版)		CZ-130SF(2D・5"FD版)	¥14,800	¥13,600
ミュートピア		CZ-139SF(2D・5"FD版)	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO(漢字版)	CZ-117SF(2D・5"FD版)	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

ワールドインアオヤマの お得で安心なサービス

北海道文化放送「ニュース最終版」フジテレビ系 CM放送中

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でお伝え下さい。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

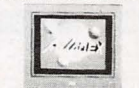
CU-14G(B・E)(8ピンRGBディスプレー)
定価¥49,800➡**¥29,800**

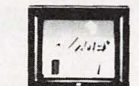
EPSON 新品限定品5セット
PC-286V-STD

PC-286V-STD(本体)……¥298,000
CU-14AD(0.31ディスプレー)……¥ 84,800
セット合計¥382,800➡**¥247,000**

SHARP X1 turboZ

このセットにCZ-14ISFを付けるとturboZIIになります
CZ-8801(本体)……¥218,000➡¥120,000
CZ-8801B(モニター)……¥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**

FM77AV40EX

FM-77AV40EX……¥168,000
FM-TV154……¥138,000
セット合計
¥306,000➡ ¥180,000

FM77AV20EX

FM-77AV20EX……¥129,800
FM-TV152……¥ 88,000
セット合計
¥217,800➡ ¥118,000

NEC 新品限定品5セット
PC-8801-FA

PC-8801FA(本体)……¥168,000
CU-14BD(4050ディスプレー)¥ 64,800
セット合計¥232,800➡**¥160,000**

SHARP 限定品
CZ-822C
ハイドライブIIC(47,800ソフトプレゼント
CZ-822C……¥118,000
定価合計¥118,000➡**¥59,800**

Panasonic A1 MSX2 新品
アッシュダーネソフト付
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
連射式ジョイパッド付、他並10ソフトを搭載
FS-A1mk2……¥29,800
発売記念価格……**¥26,800**

NEC PC-9801VA2
定価¥298,000➡**¥200,000**

NEC PC-PR406H 限定品

日本語カラー熱転写プリンター
定価¥94,800➡**¥66,900**

NEC NM-9950II 限定品

15インチ24ドット日本語シリアルプリンター
定価¥245,000➡**¥134,000**

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**

SANYO WAVY 23 新品限定品

PHC-23(MSX・128K)
定価合計¥32,800➡**¥24,800**

NEC

PC-9801VX21(本体)
定価合計¥433,000➡¥268,000

SHARP PC-1360 限定品
PC-1360(カラープロッター)(本体)¥29,800
プロッター編集機能
定価合計¥29,800➡**¥19,800**

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい ☎03-987-7771
お使いの本体に合うディスプレーをお気軽にお問い合せ下さい。

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➡**¥ 19,800**
PC-6601(3.5ドライブ付、家庭用TVに直接可能)……¥143,000➡**¥ 19,800**
PC-6601SR(3.5ドライブ付、家庭用TVに直接可能)……¥155,000➡**¥ 23,000**

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**

ディスプレー
NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)
PC-KD251K……¥ 59,800➡**¥ 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CU14FA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**
FM-TV152(文字21Pディスプレーテレビ)……¥ 89,800➡**¥ 19,800**
CZ-811D……¥ 89,800➡**¥ 35,000**
CZ-820DB(2000文字ディスプレーTVテレビ)……¥ 89,800➡**¥ 35,000**
CZ-820DJ(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➡**¥ 45,000**
PC-8853N(0.31ピッチRGB)……¥168,000➡**¥ 46,000**

●4050文字アナログディスプレー
PC-KD851(4050、0.31アナログディスプレー)……¥158,000➡**¥ 60,000**
PC-KD852……¥ 99,800➡**¥ 48,000**
PC-KD853(4050、0.31アナログディスプレー)……¥138,000➡**¥ 68,000**
PC-KD854……¥ 89,800➡**¥ 50,000**
PC-KD854(新品)……¥ 89,800➡**¥ 57,800**
PC-KD855(4050、0.42アナログディスプレー)……¥ 64,800➡**¥ 12,000**
PC-KD862(アナログRGB)……¥ 99,800➡**¥ 55,000**
PC-KD863S(ステレオ0.39アナログディスプレー)……¥138,000➡**¥ 65,000**
CU-14AD(アナログRGBビデオボード対応)(新品同様)……¥ 84,800➡**現金特価**

●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➡**¥ 44,000**
CU14AG2(アナログRGB)……¥ 84,800➡**¥ 47,000**
CU14A4(アナログRGB)(新品同様)……¥ 89,800➡**¥ 49,800**
N5913(4050、0.31ディスプレー)……¥138,000➡**¥ 78,000**
N5913L(4050、0.31ディスプレー)……¥138,000➡**¥ 82,000**

●4050文字/2000文字アナログディスプレーテレビ
PC-TV351……¥129,800➡**¥ 57,000**
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**
PC-TV353(2000/4050、0.39ディスプレーテレビ)……¥110,000➡**¥ 68,000**

●その他
PC-60M43(15色ディスプレー)……¥ 65,800➡**¥ 18,000**

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**
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➡**¥ 32,000**
PC-80S31(5"フロッピーディスク)(システムディスク・ケーブル付)¥168,000➡**¥ 35,000**

8801シリーズ本体
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➡**¥ 16,000**
PC-8801(漢字ロム付)……¥266,000➡**¥ 19,800**
PC-8801 II10……¥168,000➡**¥ 29,800**
PC-8801 II30(5ドライブ2機増設)……¥275,000➡**¥ 49,800**
PC-8801 II30(5ドライブ2機標準装備)……¥275,000➡**¥ 49,800**
PC-8801 IISR30(5ドライブ2機増設)……¥258,000➡**¥ 77,000**
PC-8801 IIFR20(5ドライブ1機標準装備)……¥148,000➡**¥ 64,300**
PC-8801 IIFR30(5ドライブ1機増設)……¥178,000➡**¥ 73,000**
PC-8801 IIFR30(5ドライブ2機標準装備)……¥178,000➡**¥ 74,800**
PC-8801FH20……¥138,000➡**¥ 75,000**
PC-8801FH30……¥168,000➡**¥ 85,000**
PC-8801FA……¥168,000➡**¥105,000**
PC-8801 IIMR(1Mバイトドライブ2機標準装備)……¥238,000➡**¥ 82,000**
PC-8801MH……¥208,000➡**¥ 98,000**
PC-8801MA……¥198,000➡**¥130,000**
PC-88VA……¥298,000➡**¥138,000**
PC-88VA2……¥298,000➡**¥200,000**
256K増設ラムボード(I/Oデータ)(新品)……¥ 15,000➡**¥ 12,000**
512K増設ラムボード(I/Oデータ)(新品)……¥ 22,000➡**¥ 16,900**

9801シリーズ本体
2ME増設ラムボード(I/Oデータ9234G)(新品)……¥ 55,000➡**¥ 12,900**
2ME増設ラムボード(I/Oデータ9X34P)(新品)……¥ 65,000➡**¥ 19,800**
3ME増設ラムボード(I/Oデータ9234G)(新品)……¥ 75,000➡**¥ 59,800**
4ME増設ラムボード(I/Oデータ9234G)(新品)……¥ 98,000➡**¥ 77,000**
4ME増設ラムボード(I/Oデータ9X34P)(新品)……¥112,000➡**¥ 89,000**
FM-1(アクセル、PC-9801-26Kコンバチ)(新品)……¥ 22,000➡**¥ 15,800**
PC-9801U2(新品)……¥298,000➡**¥ 98,000**
PC-9801UV2……¥318,000➡**¥145,000**
PC-9801UV21……¥318,000➡**¥165,000**
PC-9801UX21(3.5 2HDドライブ2基装備)……¥348,000➡**¥238,000**
PC-9801F2(5"ドライブ2機標準装備)……¥398,000➡**¥ 96,000**
PC-9801m2(1Mバイトドライブ2機標準装備)……¥415,000➡**¥140,000**
PC-9801VF2(5"ドライブ2機標準装備)……¥348,000➡**¥130,000**
PC-9801Vm2(5"ドライブ2機標準装備)……¥415,000➡**¥180,000**
PC-9801Vm21……¥390,000➡**¥198,000**
PC-9801Vm21(本体)(新品同様)……¥390,000➡**現金特価**
PC-9801VX2……¥433,000➡**¥228,000**
PC-9801VX21(本体)……¥433,000➡**¥248,000**
PC-9801VX41(本体)……¥630,000➡**¥348,000**
PC-9801XL2(ダブル)(PC-98 32ビットパソコン)……¥988,000➡**¥618,000**
PC-98LT model 2……¥288,000➡**¥118,000**

プリンター
PC-PR103……¥ 89,800➡**¥ 20,000**
PC-PR403……¥ 99,800➡**¥ 32,000**
PC-PR104(日本語プリンター)……¥ 99,800➡**¥ 35,000**
GIOXPJ(PC-8822対応)(新品同様)……¥ 99,800➡**¥ 32,000**

●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……¥ 79,800➡**¥ 58,000**
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**
PC-PR405……¥ 69,800➡**¥ 29,800**
PC-PR201TL(15インチ熱転写プリンター)(新品)(限定2本)……¥135,000➡**¥ 89,800**

●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)……¥138,000➡**¥ 68,000**
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➡**¥ 68,000**
NM-9400S……¥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➡**¥138,000**
PC-PR201H2(カラープリンター)……¥245,000➡**¥145,000**
PC-PR201F……¥188,000➡**¥ 89,000**
PC-PR201F2(第2水準漢ロム付)(新品同様)……¥158,000➡**¥105,000**
NM9950II(15カラープリンター)(新品限定5台)……¥245,000➡**¥134,000**
VP130K(カートリッジ、ケーブル付)……¥177,000➡**¥ 68,000**
VP135K(カートリッヂ、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-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➡**¥ 89,000**
LHD-32NR(ロジテック20MBHDD)(新品)……¥118,000➡**¥ 89,000**
ITH-540HS(アイテック40MBHDD)(新品)……¥188,900➡**¥139,900**
R4HS(ウインテック40MBHDD)(新品)……¥178,000➡**¥115,000**
HD-202(20MHDD(I/F・ケーブル付)(新品)……¥ 98,000➡**¥ 70,700**
HD4040HSmkII(新品)(限定2台)……¥390,000➡**¥260,000**

SHARP

CZ-8BV1(新古品)……¥39,800➡**¥ 19,800**
CZ-81P(X-1C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(5'2D、10枚)(新品)……¥18,000➡**¥ 1,600**

本体
MZ-1500……¥ 89,800➡**¥ 18,000**
MZ-2520(本体)……¥159,800➡**¥ 10,000**
MZ-2521(本体)……¥198,000➡**¥ 55,000**
MZ-2531(本体)……¥199,800➡**¥ 88,000**
MZ-2861(本体)……¥328,000➡**¥120,000**

ディスプレー
CU-14GE(2000、デジタルディスプレー)(新品)……¥ 49,800➡**¥ 29,800**
CU14A4(4050、アナログデジタルRGB)(新品同様)……¥ 89,800➡**¥ 49,800**
CU-14AD(4050、0.31アナログディスプレー)……¥ 84,800➡**¥ 52,000**
CU-14BD(4050、0.42アナログディスプレー)……¥ 64,800➡**¥ 39,800**
MZ-1D22(4050文字ディスプレー)……¥ 99,800➡**¥ 44,800**
MZ-1D26(4050文字ディスプレー)(限定品)……¥ 89,800➡**¥ 65,000**
CZ-830D(2000、4000、アナログディスプレー)……¥ 98,000➡**¥ 69,800**
CZ-880D(4050文字カラーディスプレーテレビ)……¥109,800➡**¥ 68,000**

北海道文化放送「ニュース最終版」 フジテレビ系 CM放送中

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 ク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 買換えをクーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか？

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自信は価格だけではありません。

パソコンの買取り、査定、注文

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話１本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-9991

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～21:30 ●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

X68000

CZ-600C〔X68000本体〕	¥369,000	¥220,000
CZ-600C〔X68000本体〕	¥369,000	¥230,000
CZ-601C〔X68000本体〕	¥319,800	¥230,000
CZ-611C〔X68000本体20MEハードディスク付〕	¥399,800	¥308,000
CZ-600D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥129,800	¥ 78,000
CZ-601D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥119,800	¥ 80,000
CZ-611D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥145,000	¥100,000

The.X-1

CZ-801C〔X-1C本体〕	¥119,800	¥ 9,200
CZ-803C〔本体〕	¥119,800	¥ 9,200
CZ-804C〔本体〕	¥199,800	¥ 14,000
X-1F 10〔CZ811本体〕	¥ 89,800	¥ 12,000
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	¥ 39,800
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥ 79,800	¥ 35,000
CZ-820D〔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	¥ 49,800
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕	¥ 99,800	¥ 59,800
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕〔新品〕	¥ 99,800	現金特価
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	¥ 68,000
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	¥189,000
X68000セット〔CZ-600C＋CZ600D〕	¥498,800	¥298,000
CZ-620H〔20MBHDD〕〔新品同様〕	¥178,000	現金特価

X-1周辺機器

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-300F〔3フロッピーディスク〕	¥ 59,800	¥ 9,800
CZ-502F〔5"デュアルディスク〕	¥ 99,800	¥ 58,000
CZ-503F〔5"シングルディスク〕	¥ 49,800	¥ 25,000
ディスクには1"F、ケーブルシステムディスク付		
CZ-52F・CZ-53F・〔増設ドライブ〕	¥ 29,800	現金特価
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥ 23,800	¥ 18,000
CZ-8EP〔拡張I/Oポート〕〔新品〕	¥ 11,800	¥ 9,800
CZ-8EB3〔拡張I/Oボックス〕〔新品〕	¥ 33,800	現金特価
CZ-139SF〔作曲・編集が楽しめるミュージッククリエイタ〕〔新品〕	¥ 12,800	¥ 11,700

＊CZ-139SFはFM音源ボードが必要となります。

プリンター

CZ-80PK	¥123,800	¥ 19,000
CZ8PP2〔プロッタプリンター〕	¥ 54,800	¥ 9,800
CZ-8PC1〔24熱転写プリンター〕	¥ 69,800	¥ 46,000
CZ-8PC2〔24熱転写プリンター〕	¥ 69,800	¥ 49,800
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	¥ 9,000
FM-NEW7	¥ 99,800	¥ 10,000
FM-77L2	¥193,000	¥ 42,000
FM-77L4	¥238,000	¥ 45,000
FM-77D2	¥228,000	¥ 39,800
FM-77AV1	¥128,000	¥ 47,000
FM-77AV2	¥158,000	¥ 52,000
FM-77AV20EX〔本体〕〔新品〕	¥128,000	¥ 79,800
FM-77AV40EX〔本体〕〔新品〕	¥168,000	¥118,000
FMR-30BX〔本体〕〔限定品〕	¥268,000	¥168,000
FMR-50FD〔本体〕〔限定品〕	¥380,000	¥198,500
文字放送カード〔FM-77-171〕	¥ 38,000	¥ 28,800
MIDIアダプター＋ケーブル〔FM-77-401, 704〕	¥ 31,800	¥ 23,800
FM16π〔本体〕	¥298,000	¥ 18,800

ディスプレー

MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕	¥ 67,800	¥ 26,000
CZ-820D〔2000文字デジタルテレビ〕〔新品同様〕	¥ 79,800	¥ 39,800
CUJ14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔ケーブル付〕	¥ 49,800	¥ 29,000
FM-DPC231D〔インチカラーディスプレー〕	¥ 89,800	¥ 59,800
FM-TV152〔15インチカラーディスプレーテレビ〕	¥ 89,800	¥ 19,800
FM-TV154〔15インチカラーディスプレーテレビ〕	¥138,000	¥ 82,800

フロッピーディスク

MB-27611	¥128,000	¥ 48,000
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	¥ 86,000
FMPR-203W2〔10ドットプリンター〕〔新品〕	¥ 80,000	¥ 49,800
FMPR-204B2〔10熱転写カラープリンター〕〔新品〕	¥ 80,000	¥ 62,000

データレコーダ

MB27502	¥ 12,800	¥ 7,200
MB27501	¥ 12,800	¥ 6,000

EPSON・TOSHIBA

PC-286V-STD〔本体〕	¥298,000	¥180,000
PC-286V-H20〔本体〕	¥443,000	¥280,000
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
PC-286CDII〔ディスプレー〕	¥ 94,800	¥ 69,800
PC-286L-STDS〔ラップトップ〕	¥318,000	¥208,000
J-3100SL002〔ラップトップ〕	¥298,000	¥239,000
HDD-20S〔HD3.5インチ20MB、1/Fケーブル付〕〔新品〕	¥198,000	¥ 89,000
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
AP80K〔80ケタ熱転写プリンター〕	¥ 80,300	¥ 35,000
AP-500〔10インチ24ドット熱転写プリンター〕	¥ 74,800	¥ 19,000
VP-130K〔15インチ24ドットプリンター〕	¥188,000	¥ 68,000
VP-135K〔15インチ24ドットプリンター〕	¥148,000	¥ 75,000
VP-1000〔15インチ24ドットプリンター〕	¥154,000	¥ 98,000
ミュージくん〔ローランドミュージックシステム〕	¥ 99,800	¥ 75,000
MD2400B〔オムロン2400ポモデム〕〔限定品〕	¥ 49,800	¥ 38,300
GT-100〔ハンディスキャナ〕	¥ 44,800	¥ 24,000

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	¥ 14,800
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	¥ 9,800
HX-10D〔東芝、RF、16K〕	¥ 67,800	¥ 8,000
FS-A1〔ナショナルMSX₂128K〕	¥ 29,800	¥ 17,800
FS-A1〔ナショナルMSX₂128k〕〔新品〕	¥ 29,800	¥ 19,800
FS-A1F〔ナショナルMSX₂3.5FDD内蔵〕〔新品〕	¥ 59,800	¥ 46,000
PHC-23〔MSX₂128K、2スロット〕〔新品〕〔限定品〕	¥ 32,800	¥ 24,800
HB-F1〔SONY MSX₂128k〕	¥ 32,800	¥ 17,800
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。



オリジナル
パソコンデスク
650×835×600
定価 22,800円
特価 16,800円

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



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
5'2DD・5'2HDシリーズ			
Genji	5FD	7,800	7,260
ディフロ	5FD	6,800	6,330
エグザイル	5FD	8,800	8,190
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
ラスト・ハルマゲドン	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
ガーディアン	2HD	7,800	7,260
グランド・マスター	2HD	9,800	9,120
アルキースの翼	5FD	7,800	7,260
フライトシミュレーション2	5FD	8,800	8,190
トーム	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
ハワフルまあじゃん	5FD	6,800	6,330
ファンタシー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
ロードス島戦記	2HD	9,800	9,120
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
太平洋の嵐ハワーアップ	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
インサイダーズ	5FD	9,800	9,120
気まぐれオレンジロード	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻 完結編	5FD	7,800	7,260
恋点いジプシー	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
超高速天文シミュレーション	2HD	9,800	9,120
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
サイブレード	2HD	8,800	8,190
第4のユニット	5FD	6,800	6,330
ヨトゥーン	5FD	7,800	7,260
ロードウォー2000	5FD	9,800	9,120
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・ライト3(6味)	5FD	7,800	7,260
日本短歌センスプライト	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
マンハッタンクレイエム	5FD	7,800	7,860
第4のユニット 2	5FD	7,600	7,070
ロード・オブ・ウォーズ	5FD	8,500	7,910
女子大生交際図鑑	5FD	7,800	7,260
プロ野球養成キフス	5FD	3,900	3,700
ハウメニロボット	5FD	9,500	8,840
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
ガンターラー	5HD	7,800	7,260
女性社員を活かす法	5FD	8,000	7,440
アマンザス	2HD	7,800	7,260
★ちょっと名探偵	5FD	6,800	6,330
★ドッキン美奈子先生	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たちⅣ	2DD	4,000	4,000
★東京女子医科学園	5FD	4,800	4,600
★ふぇありいている	5FD	7,800	7,260
★あぶない女性心理学	5FD	5,800	5,400
★天使たちの午後美奈子	5FD	7,800	7,260
★少女伝説	5FD	6,800	6,330
★東京女子医科学園	5FD	7,800	7,260
★燃える野球拳	5FD	6,800	6,330
★リップスティック1～5	5FD	各3,000	各3,000
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★天使たちの美奈子番外	5FD	7,800	7,260
★カインドキャル	5FD	6,800	6,330
★熱手に成シャン	5FD	6,800	6,330
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
ソーサリアン追加シナリオ1	2DD	3,800	3,550
ソーサリアンユーティリティ	2DD	3,800	3,550
★美少女写真館スタジオ	2DD	3,800	3,600
★なぎさの館	5FD	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
ジャドウハンター	5FD	6,800	6,330
キングナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
女子社員を活かす法	5FD	8,000	7,440
初めてのテーブルマナー	5FD	8,000	7,440
蒼き狼ジンギスカン	5FD	9,800	9,120
サンドラ	5FD	6,800	6,330
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
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
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
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
1942	5FD	6,800	6,330
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
パターンエディータ 88	5FD	7,000	6,510
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
妖姫伝	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2	5FD	8,800	8,190
お嬢様くらぶ	5FD	6,800	6,330
マンハッタンクレイエムVA対	5FD	7,800	7,260
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
女子大生交際図鑑 VA対	5FD	7,800	7,260
ジンギスカンサウンド付	5FD	12,300	11,440
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
ヒーチ・ヘット VA対	5FD	6,800	6,330
サ・マン・アイ・ラブ VA対	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻VA対	5FD	6,800	6,330
★スカホン探険隊	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
★成田でシャンケンを	5FD	6,800	6,330
★カインドキャル	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソーフランストーリー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★ネギ麻雀	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
★くりむしレモン	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
Genji SR	5FD	7,800	7,260
マスター&モンスター SR	5FD	8,000	7,440
原宿アフターダーク SR	5FD	8,800	8,190
ロードウォー2000 SR	5FD	9,800	9,120
アクロジェット SR	5FD	6,800	6,330
気まぐれオレンジロード SR	5FD	7,800	7,260
サイオブレードSR SR	5FD	8,800	8,190
ディアフロ SR	5FD	7,800	7,260
ザ・タワーオブ・ドラゴンSR SR	5FD	6,800	6,330
ハッカー SR	5FD	6,800	6,330
ミュージアムサウンドVer2 SR	5FD	12,800	11,910
キャルウォーズSR SR	5FD	6,800	6,330
項羽と劉邦 SR	5FD	7,200	6,700
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
ヘルソウォーク SR	5FD	6,800	6,330
アクター SR	5FD	12,800	11,910
ヴァルツェル SR	5FD	8,800	8,190
デリンジャー SR	5FD	7,800	7,260
アッシュ SR	5FD	7,800	7,260
トーム SR	5FD	9,800	9,120
ヨトゥーン SR	5FD	7,800	7,260
怨霊戦記 SR	5FD	8,800	8,190
スペース・ハリアー 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
サバッシュ 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
スタークルーサーSR SR	5FD	7,800	7,260
カオスエンジェルSR SR	5FD	7,800	7,260
英和辞典	5FD	14,800	13,770
ディレクター物語SR 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 SR	5FD	7,800	7,260
自己中心派2SR SR	5FD	6,800	6,330
電脳水滸伝 SR SR	5FD	7,800	7,260
ヤシャ外伝1SR SR	5FD	4,800	4,470
めぞん一刻 完結編 SR	5FD	7,800	7,260
死霊戦線 SR SR	5FD	7,800	7,260
スティル・ソードSR SR	5FD	6,800	6,330
サジリ SR SR	5FD	7,800	7,260
ガンダーラー SR SR	5FD	7,800	7,260
スターシップランデブーSR SR	5FD	8,800	8,190
プロ野球ファンSR SR	5FD	8,800	8,190
アルキースの翼 SR SR	5FD	7,800	7,260
クルージュ SR SR	5FD	8,800	8,190
うる星やつら SR SR	5FD	6,800	6,330
アントロキュヌス SR SR	5FD	7,800	7,260
ジーザス SR SR	5FD	7,800	7,260
華三銃 SR SR	5FD	7,800	7,260
ザ・スキーム SR SR	5FD	7,800	7,260
スーパー大戦略 SR SR	5FD	8,000	7,440
ビーチヘッド SR SR	5FD	6,800	6,330
エグザイル SR SR	5FD	8,800	8,190
雀豪Ⅰ SR SR	5FD	8,800	8,190
ラスト・ハルマゲドンSR SR	5FD	7,800	7,260
ハイデッカー SR SR	5FD	7,800	7,260
プロ野球養成キフス SR	5FD	3,900	3,700
麻雀悟空 SR SR	5FD	6,800	6,330
イース 2 SR SR	5FD	7,800	7,260
★ときめきスポーツキャルSR SR	5FD	7,800	7,260
★なぎさの館 SR SR	5FD	7,800	7,260
★アイフチャルフクションSR SR	5FD	5,800	5,400
★ゴリンピック SR SR	5FD	4,800	4,440
★おちゃめなゆうれいSR SR	5FD	6,800	6,330
★フォートクラブ SR SR	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ SR SR	5FD	4,800	4,600
★天使たち番外編 II SR	5FD	7,800	7,260
★東京女子医科学園図鑑 SR	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たちⅣ SR SR	5FD	4,000	4,000
★天使の美奈子 SR SR	5FD	7,800	7,260
SR、MRシリーズ			
ミュージックアートBBSR SR	5FD	14,800	13,770
大戦略 88 SR SR	5FD	7,800	7,260
ファンタジー3 SR SR	5FD	9,800	9,120
ウルティマ Ⅳ SR SR	5FD	9,800	9,120
アート・オブ・ウォーSR SR	5FD	8,800	8,190
ソーサリアン SR SR	5FD	9,800	9,120
九玉伝 SR SR	5FD	7,800	7,260
新王取物語 SR SR	5FD	10,000	9,300
リトル・コンピューターSR SR	5FD	6,800	6,330
ザナドウ SR SR	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2 SR SR	5FD	5,800	5,400
T.D.F. SR SR	5FD	6,500	6,330
セイレーン SR SR	5FD	7,800	7,260
波動の標的 SR SR	5FD	9,800	9,120
ウォーニング SR SR	5FD	6,800	6,330
第4のユニットSR 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 SR	5FD	9,800	9,120
ジハード SR SR	5FD	7,800	7,260
Mr.プロ野球 SR SR	5FD	9,800	9,120
サイキックウォー SR SR	5FD	8,800	8,190
ソーサリアン追加シナリオ1 SR	5FD	3,800	3,550
バトル・ゴリラ SR SR	5FD	7,800	7,260
ミュージアム 3 SR SR	5FD	9,800	9,120
ソーサリアンユーティリティ SR	5FD	3,800	3,550
アートオブウォーシナリオ SR	5FD	4,800	4,440
★悪女伝説 SR SR	5FD	6,800	6,330
★ふぇありいている SR SR	5FD	7,800	7,260
★ほっとミルク SR SR	5FD	7,800	7,260
★ドッキン美奈子先生SR SR	5FD	7,800	7,260
VAシリーズ			
ソーサリアンシステムパック	2HD	5,800	5,400
上海 VA	2HD	6,500	6,050
ソーサリアン追加シナリオ1	2HD	3,800	3,550
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
ソーサリアンユーティリティ	2HD	3,800	3,550
フライト・イン・ハワイ	5FD	7,800	7,260
維新の嵐 VA	2FD	9,800	9,120
維新の嵐サウンドVA	2FD	12,300	11,440
★ドッキン美奈子先生VA	2FD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
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
ギングサーモン	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
マンハッタンクレイエム	5FD	7,800	7,260
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
ドナ	5FD	7,800	7,260
メルヘンウェール 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
新ベストナインフロ野球	5FD	6,800	6,330
雀ボール	5FD	5,800	5,400
ミュージアム 2	5FD	8,800	8,190
ミュージアム 3	5FD	9,800	9,120
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
イース	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
トーム	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
麻雀悟空	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
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
リクラス	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
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
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★ソーフランストーリー	5FD	7,800	7,260
★くりむしレモン	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
アークス	3FD	9,800	9,120
Genji	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
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
リバース	3FD	7,800	7,260
ライレーン	3FD	7,800	7,260
新王取物語	3FD	10,000	9,300
マンハッタンクレイエム	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
信長の野望	3FD	6,800	6,330
大戦略 FM	3FD	6,800	6,330
タなきのホライゾン	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
パターンエディータ	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
麻雀悟空	3FD	6,800	6,330
イース	3FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	3FD	11,800	10,980
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	3FD	5,800	5,400
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
リクラス	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
メルヘンウェール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
レイトック	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
ラスヴェガス	3FD	6,800	6,330
新ベストナインフロ野球	3FD	6,800	6,330
第4のユニット	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	3FD	7,800	7,260
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★くりむしレモン	3FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	3FD	3,800	3,600
★ショッキングクロスワード	3FD	7,800	7,260
★美しき獲物たちⅣ	3FD	4,000	4,000
★学園物語	3FD	6,800	6,330
★ヘルハー占い	3FD	8,000	7,440
★幻夢の城	3FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	3FD	6,800	6,330
★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
★ソーフランストーリー	3FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★天女伝説	3FD	7,800	7,260
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
アムハーク 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
ヴァリスェル 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
ヒラニフラ 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
トーム AV	3FD	9,800	9,120
シルフィード AV	3FD	6,800	6,330
アートクリエイターAV	3FD	14,800	13,770
T.D.F. AV	3FD	6,800	6,330
フロ野球養成キフス AV	3FD	3,900	3,700
ジンギスカン	3FD	9,800	9,120
ジンギスカンサウンド付 AV	3FD	12,300	11,910
★おちゃめなゆうれいAV	3FD	6,800	6,300
★ドッキン美奈子先生AV	3FD	7,800	7,260
★天使たちの美奈子	3FD	7,800	7,260

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
X1 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
ロードウォー2000	5FD	9,800	9,120
スペースハリア	5FD	7,800	7,260
ミュール	5FD	7,800	7,260
イシュラル	5FD	6,200	5,770
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
マンハッタンクレイエム	5FD	7,800	7,260
マイト＆マジック	5FD	9,800	9,120
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
メルヘンウェール 1	5FD	7,900	7,350
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
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ラフラスの魔	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

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
麻雀狂時代	5FD	6,800	6,330
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
ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
ザナドゥシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
九玉伝	5FD	7,800	7,260
アルゴー	5FD	7,500	6,980
雑学オリンピック	5FD	6,800	6,330
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
ハスタード・スペシャル	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	7,260
タヒンチ	5FD	6,800	6,330
ストーム	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
イース	5FD	7,800	7,260
第4のユニット	5FD	6,800	6,330
ユーフォリー	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 3	5FD	9,800	9,120
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	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
★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
★ポップレモン	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
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★おちゃめなゆうれい	5FD	6,800	6,330
★なぎさの館	5FD	7,800	7,260
★ちょっと名探偵	5FD	6,800	6,330
★トッキン美奈子先生	5FD	7,800	7,260
★メロンソーダ	5FD	6,800	6,330
★ルナシティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★美しき獲物たちⅣ	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
★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

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
リターンオブインターT専	5FD	6,800	6,330
スーパー大戦略マックスウェポンT	5FD	4,800	4,440
アークス T専	5FD	9,800	9,120
ソーサリアン 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ⅡT専	5FD	7,800	7,260
フロ野球ファン T専	5FD	8,800	8,190
アルカノイド T	5FD	6,800	6,330
ワールドイングス169 T	5FD	12,500	11,630
ジンギスカン T	5FD	9,800	9,120
ジンギスカンサウンド付 T	5FD	12,300	11,910
ハウメニロボット T専	5FD	7,800	7,260
フロ野球養成ギブス T専	5FD	3,900	3,700
ファンタジー3T専	5FD	9,800	9,120
エグザイルT専	5FD	8,800	8,190
スタークルーザー T	5FD	7,800	7,260
ソーサリアンシステムバックT	5FD	5,800	5,400
ソーサリアン追加シナリオ1 T	5FD	3,800	3,550
ソーサリアンユーティリティT	5FD	3,800	3,550

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
ハワフルまあじゃんT専	5FD	6,800	6,330
ガンダーラー T	5FD	7,800	7,260
イース2T専(6月24日)	5FD	7,800	7,260
ゼリカード T専	5FD	7,500	6,980
Gemy T専	5FD	7,800	7,260
アークティックT専	5FD	5,800	5,400
★ソーフラントストーリーT	5FD	7,800	7,260

X-6800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
麻雀悟空	2HD	7,800	7,260
スーパーゼビウス	2HD	6,800	6,330
スーパーゼビウス用バリセット	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
サンダーフォースⅡ	2HD	9,800	9,120
フルスロットル	2HD	8,800	8,190
熱血高校ッッポール	2HD	7,800	7,260
たーみのる(通信)	2HD	12,800	11,910
雀豪 I	2HD	9,800	9,120
ドーム	2HD	9,800	9,120
ラスヴェガス	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
ソフトでハードな物語	2HD	7,800	7,260
R・タイプ(9月発売)	2HD	7,800	7,260
A列車で行こ2 (3月)	2HD	12,800	11,910
リターンオブインター	2HD	7,800	7,260
ハウメニロボット	2HD	9,500	8,840
グランド・マスター	2HD	9,800	9,120
桃太郎伝説	2HD	7,800	7,260
ザ・コックピット	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
★ジンテレラヘルテュー	2HD	6,800	6,330
★花札放浪記	2HD	6,800	6,330
★おちゃめなゆうれい	2HD	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
ﾌﾗｲﾄｼﾐｭﾚｰﾀｰ専用ｿﾌﾄ	ROM	5,800	5,400
エルギーザの封印	ROM	5,800	5,400
スターヴァージン	ROM	5,800	5,400
天国よいとこ	ROM	5,800	5,400
ｱﾝｼｭｷｰﾈ・ﾓﾄｶﾗﾊﾟﾈ	ROM	6,800	6,330
ｱﾝｼｭｷｰﾈ・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
ラスタンサーガ	ROM	5,800	5,400
ヤシャ	ROM	7,800	7,260
実戦麻雀	ROM	6,800	6,330
F15-ストライクイークル	ROM	5,800	5,400
リターンオブインター	ROM	6,800	6,330
マース	ROM	6,800	6,330
アクロジェット	ROM	5,800	5,400
インターの運命 8月末	ROM	6,800	6,330
フレデター	ROM	5,800	5,400
ハードホール/野球	ROM	5,800	5,400
悟飯の野望全国版 7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
アントロキュヌス	ROM	7,800	7,260
ジンギスカンサウンド付	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
ルパン三世パロンの黄金	ROM	6,400	5,960
めぞん一刻	ROM	6,800	6,330
マイト&マジック(7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
アレスタ	ROM	6,800	6,330
ディープダンジョン 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
ゾンビハンター	ROM	5,800	5,400
ブレイクショット	ROM	5,800	5,400
上海	ROM	5,800	5,400
ハッカー	ROM	5,800	5,400
ドーンハトロール	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
バブルボブル	ROM	5,800	5,400
ジンギスカン	ROM	9,800	9,120
ウシャス	ROM	5,800	5,400
日本語MSXライト2	ROM	24,800	23,070
日本語MSX-DOS2	ROM	34,800	32,370
★ダブルビジョン	ROM	5,800	5,400
FDシリーズ			
ヘルツォーク	2DD	6,800	6,330
殺人倶楽部	2DD	7,800	7,260
新ベストナインプロ野球	2DD	7,800	7,260
バスタード	2DD	5,800	5,400
波動の標的	2DD	7,800	7,260
ヤシャ	2DD	6,800	6,330
刑事大打撃	2DD	6,800	6,330
ピクセル 3	2DD	6,800	6,330
九玉伝	2DD	7,800	7,260
信長の野望全国版	2DD	8,800	8,190
めぞん一刻	2DD	6,800	6,330
イース	2DD	7,800	7,260
大戦略	1DD	7,800	7,260
ジーザス	2DD	7,800	7,260
ガルフォース	2DD	6,800	6,330
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
王子ヒンヒン物語	2DD	7,800	7,260
ハスルインロンドン	2DD	6,800	6,330
F15-ストライクイークル	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
第4のユニット 2	2DD	7,600	7,070
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 追訪者	2DD	5,800	5,440
ジンギスカン	2DD	9,800	9,120
ジンギスカンサウンド付	2DD	12,300	11,440
ヨトゥーン	2DD	7,800	7,260
あかんべドラゴン	2DD	5,800	5,400
イース2(7月15日)	2DD	7,800	7,260
ソリテア・ロイヤル	2DD	6,800	6,330
第4のユニット	2DD	6,800	6,330
ガンダーラー	2DD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	2DD	7,800	7,260
カサブランカに愛を	2DD	7,200	7,260
フロ野球ファン	2DD	6,800	6,330
テスタメント	2DD	7,800	7,260
ワールドゴルフ 2	2DD	7,800	7,260
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
ハウメニロボット	2DD	7,800	7,260
陽あたり良好	2DD	5,800	5,400
ハル・ノート	2DD	29,800	27,700
写真猫ヒデオ撮集	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
怨霊戦線	2DD	8,800	8,190
ラストハルマゲドン	2DD	7,800	7,260
サイオブレード	2DD	8,800	8,190
孔雀王	2DD	5,800	5,400
シャドゥハンター	2DD	6,800	6,330
ホールプレイザー	2DD	6,800	6,330
クリムゾン	2DD	6,800	6,330
麻雀狂時代	2DD	6,800	6,330
ファンタジー	2DD	9,800	9,120
一石にかける青春	2DD	7,800	7,260
ミュール	2DD	7,800	7,260
エグザイル	2DD	8,800	8,190
T.D.F.	2DD	6,800	6,330
ダビンチ	2DD	7,300	6,790
ブロックフレーカー	2DD	6,800	6,330
★ブロックターミネータ	2DD	6,800	6,330
★女神たちの館	2DD	7,800	7,260
★天使たちの午後美奈子	2DD	7,800	7,260
★リトルプリンセス	2DD	4,800	4,440
★ラブチェイサー	2DD	6,800	6,330
★マドンナの誘惑	2DD	6,800	6,330
★フレイメイト	1DD	6,000	5,580
★熱手に成シャン	2DD	6,800	6,330
★美少女写真館	2DD	5,800	5,400
★美しき獲物たちⅣ	2DD	4,000	4,000
★ジフシー(占い)	2DD	8,800	8,190
★ちょっと名探偵	2DD	6,800	6,330
★おちゃめなゆうれい	2DD	6,800	6,330
★トッキン美奈子先生	2DD	7,800	7,260
★なぎさの館	2DD	7,800	7,260
★つぼふり丁半勝負	2DD	7,800	7,260
★カイントキ・ルス	2DD	6,800	6,330
★学園物語	2DD	6,800	6,330
★ハリコミ占いヘルハー	2DD	8,000	7,440
★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

MSXシリーズ

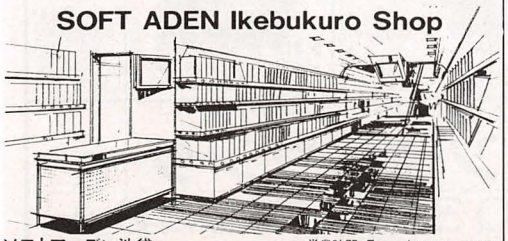
商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
三国志	ROM	12,800	11,910
信長の野望全国版	ROM	9,800	9,120
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	4,930
ハロディウス	ROM	5,800	5,400
F1 スピリット	ROM	5,800	5,400
スペースシャトル	ROM	4,900	4,540
アルバトロス	ROM+TB	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,400
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
アニマルランド殺人事件	ROM	5,800	5,400
ブレイク・ショット	ROM	5,800	5,400
スーパーレイドック	ROM	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
エルギーサの封印	ROM	5,800	5,400
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,490
ディープ・ダンジョン	ROM	6,800	6,330
女神転生	ROM	6,800	6,330
戦場の狼	ROM	5,800	5,400
将軍	ROM	7,800	7,260
ディーヴァ	ROM	5,800	5,400
1942	ROM	5,800	5,400
あけみとモアイの占い	ROM	5,800	5,400
ハング オン	ROM	4,900	4,540
コナミの新10倍カート	ROM	5,800	5,400
ヤングシャーロック	ROM	5,800	5,400
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
モンスターフェア	ROM	4,800	4,440
バトル・オブ・ペガス	ROM	5,800	5,400
スペランカー	ROM	4,900	4,540
ｸﾘｱﾐｭｰｽﾒｰｶｰﾘﾐｯｸ	ROM	7,800	7,260
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
ジンギスカン	ROM	9,800	9,120
ペガサス	ROM	5,800	5,400
ジンギスカンサウンド付	ROM	12,300	11,440
ポイントX 占領作戦	ROM	5,800	5,400
MSX 英和辞典	ROM	7,800	7,260
グランプリライダー	ROM	5,800	5,400
ディープダンジョンⅡ	ROM	6,800	6,330
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
ウィングマン 2	ROM	5,800	5,400
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
ボンバーキング	ROM	6,200	5,770
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,400
未来	ROM	4,900	4,440
シャロム	ROM	5,980	5,570
ドラゴンクェスト 2	ROM	6,800	6,330
ドーンハトロール	ROM	4,900	4,540
ゾイド	ROM	5,800	5,400
MSX・PLAN	ROM	9,800	9,120
MSX・DOS TOOLS	ROM	14,800	13,770
MSX・SBUG	ROM	19,800	18,420
MSX・C	ROM	19,800	18,420
MSX・Cライブラリー	ROM	14,800	13,770
ザナドゥ	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
ソフィア	ROM	5,300	4,930
★くりむレモン	ROM	5,800	5,400

★印はアダルト版

商品名	メディア	価格	割引価格
データライフ 5 2D	10枚入	8,500	1,180
データライフ 5 2HD	〃	17,000	1,680
フジ 5 2D	〃	8,000	1,480
フジ 3.5 2HD	〃	28,000	6,800
マクセル 5 2D	〃	8,000	1,280
マクセル 5 2HD	〃	18,000	1,880
マクセル 3.5 2HD	〃	28,000	6,800
データライフ 3.5 2D	〃	24,000	4,800
データライフ 3.5 2DD	〃	28,000	5,800
データライフ 3.5 2HD	〃	28,000	6,400

商品名	メディア	価格	割引価格
▶X-1周辺機器			
CZ-8BV2(カラーイメージボード)		39,800	32,800
CZ-8BS 1(FM音源ボード)		23,800	19,900
CZ-8RL1(X-1用データレコーダー)		24,800	19,800
X-1用ジョイカード		3,200	2,900
▶NEC周辺機器			
PC-8801-11		17,800	16,800
PC-8801-17		49,800	39,800
PC-8801-23(サウンドボードII		39,800	33,800
PC-8801-24(サウンドボードII		39,800	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

営業時間 月 ～ 土 11：00～18：00
日・祭日 10：30～18：00
9月のお休み：1、7、8、22、29日
10月のお休み：5、6、13、20、27日

〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールドイン アオヤマ 5F

最近、新作ソフトで、発売が遅れている商品があります場合、発売予定日が分かり次第、ハガキにてお知らせ致します。

注文方法

①お申込みは注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です
③お申込みいただいた商品は約6～10日位でお届けします
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります
— 在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります —

24時間 Information

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

注文書

氏名

御住所 〒

TEL ( )

本体機種
2D 2DD 2HD 1DD T/B ROM

商品名	割引金額
郵送料	
合計金額	

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

03(989)1121

定休日：木・土・日 郵送料を忘れずに御注文下さい。
(土・日・祭日SHOPは営業致しております)
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円ちクレジットOK!!

NEC PC-9801VX21



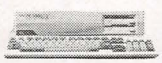
定価¥433,800
お電話にて激安

NEC PC-9801CV21



定価¥355,800
お電話にて激安

NEC PC-9801UX21



定価¥348,800
お電話にて激安

NEC PC-88VA

33%引 限定特価品



定価¥298,800
特価¥198,000

NEC PC-8801MA



定価¥198,800
お電話にて激安

NEC PC-8801FA



定価¥168,800
お電話にて激安

NEC PC-9801LV21



定価¥345,800
お電話にて激安

NEC PC-KD854



定価¥89,800
特価¥52,000

NEC PC-KD862



定価¥99,800
お電話にて激安

NEC PC-KD863S



定価¥118,800
お電話にて激安

NEC PC-TV353



定価¥110,000
特価¥78,000

SANYO CMT-147S



定価¥74,800
特価¥45,800

SANYO CMT-147L



定価¥79,800
特価¥47,800

THOMSON 4475N



定価¥99,800
特価¥47,800

NEC NM-9950II

43%引



136桁 15インチ
24ドット漢字プリンター
定価¥245,800
特価¥138,000

brother M-1024IIPX

44%引



80桁 10インチ
24ドット漢字プリンター
定価¥99,800
特価¥55,000

star AR-2415

51%引



136桁 15インチ
24ドット漢字プリンター
定価¥144,000
特価¥69,800

star TR-24CL

47%引



A4カラー24ピン
熱転写漢字プリンター
定価¥69,800
特価¥36,800

NEC PC-PR201V

48%引 限定特価品



136桁15インチ
24ドットカラー漢字プリンター
定価¥298,000
特価¥155,000

NEC PC-PR201G



136桁15インチ
熱転写カラー漢字プリンター
定価¥158,000
特価¥126,000

SHARP 電子手帳 PA-7000



定価¥19,800
お電話にて激安

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 ACE セット



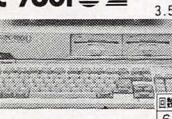
CZ601C(本体)
CZ601D(専用ディスプレイTV)
CZ6ST1E(チルトスタンド)

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

NEC PC-9801U2

限定10台
3.5"FDD2基内蔵



回数	1回目	2回目以降
6	16,188	15,800
12	8,378	8,300
20	5,368	5,200
36	3,750	3,100

定価¥298,000
大特価 ¥89,800

SONY HIT BIT PRO HB-F900(B) MSX2 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¥148,800
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
15	15,960	14,700
24	10,540	9,700
36	9,500	6,800
60	7,740	4,500

定価¥298,000
特価 ¥198,000

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 48%引き

CZ880CB(本体)
CZ880DB(純正ディスプレイ)

回数	1回目	2回目以降
12	16,656	15,600
20	10,536	9,800
36	9,000	5,800
60	3,948	3,900

合計定価¥327,600
お電話にて激安

SHARP パソコンテレビ X1G 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¥197,800
特価 ¥109,000

SHARP X1 twin セット



CZ-830CB本体 ¥99,300
CZ-830DB(モニター) ¥98,000

回数	1回目	2回目以降
10	16,610	16,200
18	10,060	9,400
36	7,750	5,100
60	5,020	3,400

合計定価¥197,300
特価 ¥149,000

お申し込み方法

- 今すぐお電話でお申し込み下さい。
- 下取品、中古品は一切扱っておりません。
- お急ぎの方は、住所・氏名・電話番号・商品名を明記の上、下記宛まで直接代金を現金書留でお送り下さい。到着次第3日～5日程でスピード発送致します。
- 人気商品については多少遅れる場合があります。

パソコン・OAのトータルプランナー
パソコン情報センター
☎ 東京 03(462)2294
〒150 東京都渋谷区神南1-11-5 ダイネスビル10F
振込先：大和銀行 渋谷支店 普通 6615454

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。



BM特選 プログラム・コーナー

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，Ⓒメモリの内容，Ⓓ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。

※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。

ベーシックマスターJr.用

野菜を使った神経衰弱といったところ

KONTIHA(こんちは) VEGETABLES(ベジタブル)



五月　一夜

お野菜畑がありました

たわわに実った大地の贈り物を，刈り入れたいと思います。でも，ちがう物どうしカゴに入れたりしたら，もう，中でけんかしながらさわぎだす。ですから，同じ物どうし集めてくださいね。

真七くんは

A Z < > キーで動きます。畑の葉っぱの上でスペース・キーを押すと，野菜が顔をだします。二つお野菜をだして，同じ物でしたら，刈り入れて畑が消えます。ちがうと元の畑にもどります。マジック・マッシュルームは早く刈り入れたほうが，点は高いですからね。

全部刈り入れたら，ラウンド・クリア。緑の精につかまったら，ミスです。制限時間がくると，緑の精は木の上も通り越します。

入力する前には

POKE 8，＄3D，＄FF：CALL＄E37E RETURN

としてください。それから後で泣かないように，きちんとSAVEしておきましょう。

はっきりいって

神経衰弱ですね。記憶力の強化に使ってください。と，言いわけしておこうかな。

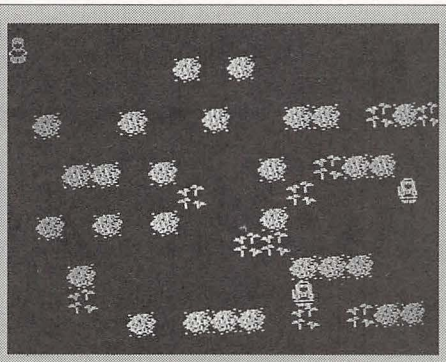
今回はカラー化してありません。じつは，ケーブルが壊れてしまったんです。プログラムは簡単にカラー化できます。

《第1表》プログラムの内容

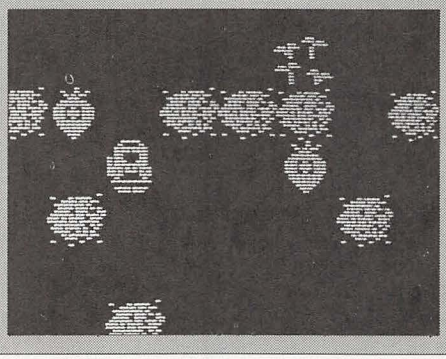
40～100	初期設定
120～170	真七くん
190～280	お野菜顔だす
300～410	緑の精
430	タイム
450～470	ラウンド・クリア
490～520	プレイミス
540～660	画面作成
680～740	タイトル
760～810	ゲーム・オーバー
830～860	データ読み込み
880～1170	機械語データ



▲《写真1》タイトル画面。Y キーでスタート



▲《写真2》畑の葉っぱを引っこぬいて(？)同じ野菜をそろえる



◀《写真3》やったね。人参(かな？)を刈り入れました

★《OVER FLOW》このコーナーは読者のみなさんで作るお楽しみコーナー。身近で起きた楽しかったこと，ためになったこと，そして，プログラムのワンポイント・テクニック。なんでも受け付けます。さあ，どんどん参加しよう。

ますので改造してみてください。
機械語は，ブレイク・キーの割り込みを禁止してあります。

★　　★

《第2表》変数表

X1……真七くんのX座標
Y1……真七くんのY座標
C1……真七くんを消すキャラクター
M……真七くんの数
X2( )…緑の精のX座標
Y2( )…緑の精のY座標
C2( )…緑の精を消すキャラクター
R2……緑の精の動く率
X3( )…お野菜のX座標
Y3( )…お野菜のY座標
C3( )…お野菜のキャラクター
N3……お野菜の数
N4……残りのお野菜の組
C4……最初に顔だした，お野菜の番号
F……ミスのフラグ
T……タイム
S……スコア
H……ハイスコア
H$……名前
R……ラウンド
A1……データ入力・アドレス
A2……キャラクター表示サブ・アドレス
A3……カラー・レジスタ・アドレス
A……ワーク
X……座標ワーク，チェックサム
Y……座標ワーク・チェックサム
I……ループ
D$……データ

CHECKER FLAG

編：一夜ちゃんは，グラフィックをよく使っていますね。
Dr.D：BASICではサポートしていないが，マシン語を使えばあつかいやすいだろう。みんなも参考にするとよいな。
影：これ，神経衰弱じゃないか。
Dr.D：テクニックはあるのだから，今度は内容に凝ってもらいたいぞ。
編：がんばってください。

KONTIHA VEGETABLESのプログラム・リスト

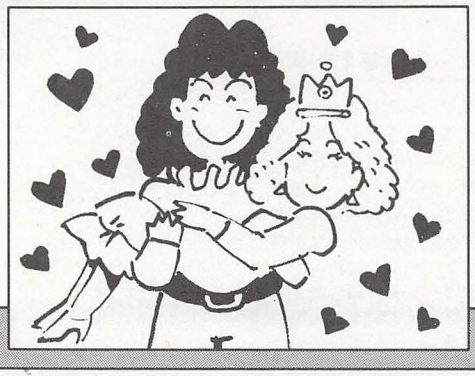
```
10 REM ----- KONTIHA VEGETABLES -----
20 REM ----- SHIAWASE CLUB -----
30 REM ----- INITIALIZE -----
40 CLEAR :RANDOMIZE :LET A1=$3E00:LET A2=$3E10:LET A3=$EB90
50 POKE A3,$70,0,1:DIM X2(2),Y2(2),C2(2),X3(20),Y3(20),C3(20):GOSUB 830
60 LET H=100:LET H$="NEKONOEMAKI":DEF FNP=PEEK($100+X+Y*$20)
70 GOSUB 680
80 LET S=0:LET R=1:LET M=2
90 LET X1=0:LET Y1=0:LET C1=0:LET R2=35-R:LET N3=8+(R-INT(R/7)*7)*2
100 LET C4=99:LET N4=N3/2+1:LET F=1:LET T=650:GOSUB 540
110 REM ----- MANA KUN -----
120 LET A=ASC(INKEY$):LET X=X1-(A=$2C)*(X1)0)*2+(A=$2E)*(X1(30)*2
130 LET Y=Y1-(A=$41)*(Y1)0)*2+(A=$5A)*(Y1(22)*2
140 LET A=FNP:ON A+1 GOTO 160,190,160,190,150,160,160,160,160,160
150 LET F=2
160 POKE A1,X1,Y1,C1:CALL A2:LET X1=X:LET Y1=Y:LET C1=A
170 POKE A1,X1,Y1,3:CALL A2:MUSIC Poj
180 REM ----- VEGETABLES -----
190 IF (ASC(INKEY$)0)*($20)+(C1(2) THEN GOTO 300
200 FOR I=1 TO N3:IF (X1=X3(I))*(Y1=Y3(I)) THEN LET A=I
210 NEXT I:POKE A1,X1,Y1,C3(A):CALL A2
220 IF C4=99 THEN MUSIC P1ト$ソP2R:LET C1=C3(A):LET C4=A:GOTO 300
230 IF C3(A)(C3(C4) THEN GOTO 270
240 MUSIC P1UトユUソP5R:POKE A1,X3(C4),Y3(C4),0:CALL A2
250 POKE A1,X3(A),Y3(A),3:CALL A2:LET S=S+10+(N4*5)*(C3(A)=5)
260 LET C1=0:LET C4=99:LET N4=N4-1:ON SGN(N4)+1 GOTO 450,300
270 MUSIC P1DYDヨDトP5R:POKE A1,X3(C4),Y3(C4),2:CALL A2
280 POKE A1,X3(A),Y3(A),2:CALL A2:LET C4=99
290 REM ----- FAIRY -----
300 FOR I=1 TO 2:LET X=X1-X2(I):LET Y=Y1-Y2(I):ON I GOTO 310,330
310 IF RND(2)(1 THEN LET X=0:GOTO 350
320 LET Y=0:GOTO 350
330 IF ABS(X)(=ABS(Y) THEN LET X=0:GOTO 350
340 LET Y=0
350 LET X=X2(I)+SGN(X)*2:LET Y=Y2(I)+SGN(Y)*2:IF RND(100)(R2 THEN GOTO 410
360 LET A=FNP:ON A+1 GOTO 390,370,390,380,410,390,390,390,390,390
370 ON F+1 GOTO 390,410,390
380 LET F=2
390 POKE A1,X2(I),Y2(I),C2(I):CALL A2:LET X2(I)=X:LET Y2(I)=Y:LET C2(I)=A
400 POKE A1,X2(I),Y2(I),4:CALL A2
410 NEXT I:ON F-1 GOTO 490
420 REM ----- TIME -----
430 LET F=(T)0):LET T=T-F:GOTO 120
440 REM ----- ROUND CLEAR SUB -----
450 MUSIC P1トルアルマンツアラソツツP2UトP4R
460 CLEAR :POKE $EFE0,0:LET CURSOR=10,10:PRINT "ROUND CLEAR"
470 LET R=R+1:FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 90
480 REM ----- PLAY MISS SUB -----
490 ON SGN(M)+1 GOTO 760
500 MUSIC P1UトラソツアラソツアルUP3トP4R
510 CLEAR :POKE $EFE0,0:LET CURSOR=11,10:PRINT "PLAY MISS"
520 LET M=M-1:FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 90
530 REM ----- SET ROUND SUB -----
540 CLEAR :LET CURSOR=7,8:PRINT CHR$($9B);" ROUND";R;" START ";CHR$($9B)
550 LET CURSOR=10,12:PRINT "SCORE";:S:LET CURSOR=10,14:PRINT "REST ";M
560 FOR I=1 TO 1400:NEXT I:CALL $3E99:POKE $EFE0,$C0
570 FOR X=2 TO 28 STEP 2:FOR Y=0 TO 12 STEP 12
580 POKE A1,X,INT(RND(3)*4+Y+2,1:CALL A2:NEXT Y:NEXT X
590 POKE A1,X1,Y1,3:CALL A2
600 FOR I=1 TO N3:LET C3(I)=VAL(MID$("1230321044112233344",I,1))+5
610 LET X=INT(RND(16)*2:LET Y=1+INT(RND(12)*2:IF FNP()0 THEN GOTO 610
620 POKE A1,X,Y,2:CALL A2:LET X3(I)=X:LET Y3(I)=Y:NEXT I
630 FOR I=1 TO 2
640 LET X=INT(RND(B))*2+16:LET Y=INT(RND(6))*2+12:IF FNP()0 THEN GOTO 640
650 POKE A1,X,Y,4:CALL A2:LET X2(I)=X:LET Y2(I)=Y:LET C2(I)=0:NEXT I
660 MUSIC T1P5ムラヲQ1レUQOUトラシツラヲUト:RETURN
670 REM ----- TITLE SUB -----
680 CLEAR
690 LET CURSOR=5,8:PRINT CHR$($9B);" KONTIHA VEGETABLES ";CHR$($9B)
700 LET CURSOR=2,16:PRINT "HI:";H;TAB(12);H$
710 LET CURSOR=6,20:PRINT "PLAY [Y]ES OR [N]O ?"
720 LET A=ASC(INKEY$):IF A=$59 THEN RETURN
730 IF A()$4E THEN GOTO 720
740 POKE $EFE0,0:END
750 REM ----- GAME OVER SUB -----
760 MUSIC P5ヒP37P5ヒP3UツアツP3ハラP57ツP7ヨ
770 CLEAR :POKE $EFE0,0:LET CURSOR=11,8:PRINT "GAME OVER"
780 LET CURSOR=10,12:PRINT "SCORE";S
790 FOR I=1 TO 1600:NEXT I:IF S(=H THEN GOTO 70
800 CLEAR :LET CURSOR=2,10:INPUT "NAME:",H$
810 LET H$=LEFT$(H$,16):LET H=S:GOTO 70
820 REM ----- READ DATA SUB -----
830 PRINT "READ DATA":DEF FNV=VAL("$"+D$)
840 FOR I=0 TO 29:LET X=0:FOR J=0 TO 15:READ D$:LET A=FNV:POKE A2+I*16+J,A
850 LET X=X+A:NEXT J:READ Y:IF X=Y THEN NEXT I:RETURN
860 PRINT "DATA ERROR ";$B0+I*10;CHR$(7);:END
870 REM ----- M.L DATA -----
880 DATA BD,FF,E6,F6,3E,00,C1,1E,22,7B,F6,3E,01,C1,16,22,$780
890 DATA 74,4F,5B,5B,5B,49,5B,49,FB,3E,00,B9,01,B7,3E,$5C5
900 DATA 06,F7,3E,07,B6,3E,01,F6,3E,00,BB,09,B7,3E,08,F7,$5F3
910 DATA 3E,09,F6,3E,02,CE,3E,B0,BD,F0,03,A6,00,B7,EB,90,$7BE
920 DATA FE,3E,06,E7,00,E7,01,E7,20,E7,21,4F,5B,5B,5B,5B,$6CF
930 DATA 49,5B,49,CB,AF,B9,3E,B7,3E,0A,F7,3E,08,0F,BF,3E,$676
940 DATA 0C,BE,3E,0A,FE,3E,08,B6,10,33,E7,00,33,E7,01,DF,$600
950 DATA 6D,D6,6E,CB,20,D7,6E,24,03,7C,00,6D,DE,6D,4A,26,$6AC
960 DATA EB,BE,3E,0C,0E,BD,FF,E9,39,BD,E3,BD,CE,01,00,86,$85E
970 DATA 00,BD,E1,F9,26,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,$3F1
980 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,$000
990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,$000
1000 DATA 00,02,42,F0,0F,6C,3F,D0,1E,EA,3C,E3,7E,DD,EB,CE,$7F9
1010 DATA FB,7C,3F,CA,77,A4,3C,AB,0B,EC,07,10,40,42,02,00,$611
1020 DATA 0C,00,6E,EC,0C,1E,6E,20,FB,20,18,20,0B,20,00,00,$37C
1030 DATA 0C,00,6E,00,F0,30,0B,76,0B,1F,0B,1B,0B,10,00,00,$277
1040 DATA 07,C0,0F,E0,0F,E0,0E,E0,0B,20,0B,20,04,40,0F,E0,$516
1050 DATA 12,90,20,0B,30,1B,0B,20,1F,F0,1E,F0,1E,F0,0E,E0,$553
1060 DATA 07,C0,0B,20,1F,F0,1E,F0,1B,30,5B,30,5C,70,5F,F0,$5F7
1070 DATA 7A,BB,AB,7B,3B,10,10,3F,FB,00,00,1E,F0,0E,E0,$64B
1080 DATA 03,B0,0F,E0,3F,FB,7F,FC,FF,FE,FF,FE,FF,FE,FF,FE,$C18
1090 DATA 7F,FC,0F,E0,09,30,0B,B0,1B,B0,39,30,3F,E0,1F,C0,$690
1100 DATA 00,00,00,B0,19,30,0F,E0,3E,FB,7F,FC,F1,1E,E3,BE,$6E9
1110 DATA E3,BE,E3,BE,71,1C,7F,FC,3F,FB,0F,E0,00,00,00,00,$710
1120 DATA 00,B0,0B,90,05,60,03,B0,0F,E0,1F,F0,39,3B,3B,BB,$562
1130 DATA 3B,B8,39,3B,1F,F0,1F,F0,0F,E0,07,C0,03,B0,01,00,$5BC
1140 DATA 00,00,20,00,78,00,7F,FE,7F,FE,7F,FE,7F,FE,C9,FB,DD,FC,$6BF
1150 DATA DD,FE,C9,FE,FF,FE,7F,FE,7F,FE,3F,FC,0F,F0,00,00,$AD3
1160 DATA C0,00,00,03,C0,07,F0,07,FB,03,FB,02,48,02,EB,$5AB
1170 DATA 02,E8,02,48,03,FB,07,FB,0F,FB,0F,F0,07,C0,$702
1180 REM ----- MANA KUN ------
```

★表紙のつぐ美さんが，かわいいので，本屋のベーマガの前で30分も立っていた私は，X68000がほしいが，お金がないのでPC88MAを買います。(群馬県利根郡・**橋本善成15才**)……**【編：ベーマガ買ってから何時間でも…。】**

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

王女を救うアクション・ゲーム
移植版

Sweet Heart
スウィート　ハート



ちやふりみ

ゲーム方法

ファーワを8 2 4 6キーで操作してクリスタルでドアをすべて壊してください。王女ミーナのところへ行けると，面クリアです。

クリスタルを敵のオルーワにぶつけてやっつけることができます。クリスタルはドアを壊すと消えてしまうので，工夫して使ってください。壁は押すことができ，スペース・キーで壊すこともできます。

プログラムについて

音楽(？)を付けたりしてプログラムが長くなったので，ポーズ機能やコンティニュー機能をカットさせていただきました（X1のキー入力がよくわからないのもカットした理由の一つです）。

ゲームの途中でプログラムを止めたいときはESCキーを押してください。

16進数を2進数に変換する方法がわからないので，配列変数を使って16進数と同じ形のものを2進数に変換してデータを圧縮(？)しています。

入力，セーブ，ロードについて

NEWON15を実行してから，**リスト1，2**を入力してください。セーブするときは（ロードする時間を短くするため），POKE&HFFD7，1を実行して，1200ボーにしてください。

ロードはNEWON15を実行して，POKE&HFFD7，1を実行し，**リスト1**をLOAD，RUNすると自動的にゲームがはじまります。

その他

X1のキーがよくわからないことや，私自身BASIC（パソコン）のことがわからない等もあり，最初は壁が壊れずに困ってしまいました。いろいろなプログラムを見てなんとか壁を壊すことができたシダイです。

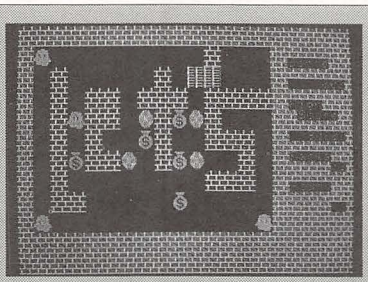
★参考

- '86年2月号　X1用
  「Sweet Heart」
- ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション

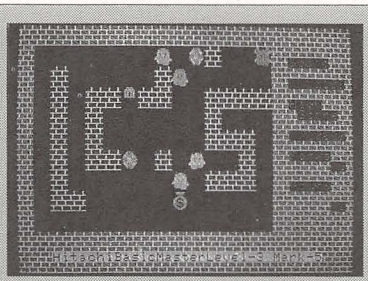
★　　★



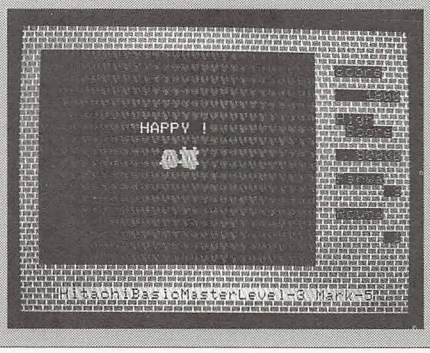
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタートだ



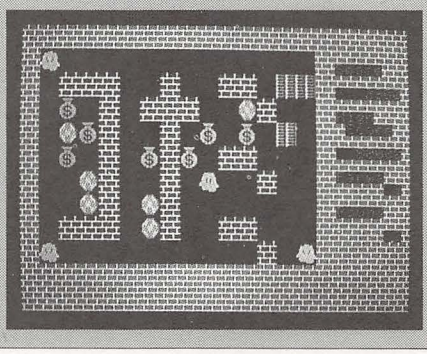
▲《写真2》クリスタルでドアを壊し，王女を助けだす



▲《写真3》やったね，右上に王女が現れた。助けに行け



◀《写真4》すると，ハッピー！ハートがいっぱいのデモ



▶《写真5》2面はなんとコナミ面。どこまでいけるかな

★電波ビルの前でつぐ美さんの悪口を言うと，一本背負いをやられるって本当ですか？（神奈川県川崎市・**ドラゴン忍17才**）……**【影**：何，一本どっこの歌を歌わされるって？♪ボロは着てても〜。**つぐ美**：誰も知らないでしょ。**】**

《リスト1》IG定義のプログラム・リスト

```
0 '[ IG SET PROGRAM ]
15 WIDTH 40:SCREEN ,,1
20 GOTO 1180
25 LOCATE 1,1:POKE278,32:PRINT"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[¥":COLOR 7
30 LOCATE 1,3:          PRINT"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[¥"
40 '
50 LOCATE 1,5:POKE278,32:PRINT"AB AB GH GH JK JK RS VW II QQ ZZ"
60 LOCATE 1,6:          PRINT"CD EF CD EF LM NO TU XY II QQ ZZ"
70 '
80 LOCATE 1,8:COLOR 7:  PRINT"AB AB GH GH JK JK RS VW II QQ ZZ"
90 LOCATE 1,9:          PRINT"CD EF CD EF LM NO TU XY II QQ ZZ"
100 '
110 LOCATE 8,15:COLOR 4:PRINT"** Main Program Load **"
120 '
130 RUN ""
1170 '
1180 LOCATE 15,5:PRINT"IG SET":LOCATE 5,10:COLOR 4:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ....":CO
LOR 7:POKE&HFFE9,1:P=&HA000:D=&HFFEA:X=29:DIM C(X):POKE D,7:FOR I=P TO P+8:POKE
I,0:NEXT
1190 FOR A=1 TO X:READ I$:C(A)=VAL(I$):C=1:GOSUB 1210:C=2:GOSUB 1210
1200 C=4:GOSUB 1210:NEXT:POKE&HFFE9,0:CLS:GOTO 25
1210 POKE D,C:READ A$:M=1:FOR E=P+C(A)*8 TO P+C(A)*8+7
1220 POKE E,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M=M+2:NEXT:RETURN
1230 '    CHR     C=1                C=2                C=4
1240 DATA 65,0000000000000202,00000F1F1F3F3D3D,00000F1F1F3F3D3D
1250 DATA 66,0000000000004040,0000F0F8F8FCBCBC,0000F0F8F8FCBCBC
1260 DATA 67,0200C00000000000,7DFFFF3F3F1F0000,7DFFFF3F3F1F0000
1270 DATA 68,4000000300000000,BCFEFFFFFCFCFB00,BCFEFFFFFCFCFB00
1280 DATA 69,020000C000000000,3D7FFFFF3F3F1F00,3D7FFFFF3F3F1F00
1290 DATA 70,4000030000000000,BEFFFFFCFCFB0000,BEFFFFFCFCFB0000
1300 DATA 71,383BDBE0E0000202,383BDFFFFF3F3D3D,0000271F1F3F3D3D
1310 DATA 72,1C1C1B0707004040,1C1CFBFFFFFCBCBC,0000E4F8F8FCBCBC
1320 DATA 73,C381C381C381C381,FCFEFCFEFCFEFCFE,FC80FC80FC80FC80
1330 DATA 74,0000031F1F3F3F3F,0B1B1C0000000000,0000031F1F3F3B3B
1340 DATA 75,0000C0F8F8FCFCFC,101B3B0000000000,0000C0F8F8FCDCDC
1350 DATA 76,7FFFFF3F3F1F0000,0000C00000000000,7DFFFF3F3F1F0000
1360 DATA 77,FCFEFFFFFCFCFB00,0000000300000000,BCFEFFFFFCFCFB00
1370 DATA 78,3F7FFFFF3F3F1F00,000000C000000000,3D7FFFFF3F3F1F00
1380 DATA 79,FEFFFFFCFCFB0000,0000030000000000,BEFFFFFCFCFB0000
1390 DATA 80,FFFFFFFFFFFFFFFF,040404FF202020FF,040404FF202020FF
1400 DATA 81,040404FF202020FF,FFFFFFFFFFFFFFFF,040404FF202020FF
1410 DATA 82,00070D1A356A6A55,0000040C1C3C0303,0000070F1F3F3F3F
1420 DATA 83,00E050AB54AAAA56,0000203038CC0C0,0000E0F0F8FCFCFC
1430 DATA 84,6A55552A150A0700,03033C1C0C040000,3F3F3F1F0F070000
1440 DATA 85,AA5656AC58B0E000,C0C03C3830200000,FCFCFCF8F0E00000
1450 DATA 86,0000000700000000,001F0F00071F3F7F,001F0F00071E3B72
1460 DATA 87,000000C000000000,00F0E000C0F0F8FC,00F0E000C0F0389C
1470 DATA 88,0000000000000000,7F7F7F7F3F1F0700,72787E72381E0700
1480 DATA 89,0000000000000000,FCFCFCFCF8F0C000,FC3C9C79C38F0C000
1490 DATA 90,0404041320202000F,EFEFC713F8F3670F,040404132020200F
1500 DATA 91,0007000F0E0E0F00,070B1F101111101F,070D1F1A1A1A1A1F
1510 DATA 92,00E000F07070F000,E010F80B8B8B80BF8,E0B0F858585858F8
1520 DATA 32,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1530 '[ E N D ]
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
1 '[ - S w e e t  H e a r t -  ]
2 SCREEN ,,1:WIDTH 40:DEFINT A-Y:CLEAR 300,&H7FE6:RANDOMIZE TIME
3 '[ Music Sub Routine ]
4 RESTORE 5:FOR I=&H6000 TO &H606F:READ MU$:POKE I,VAL("&H"+MU$):NEXT:GOTO 70
5 DATA 20,04,40,04,5A,00,E6,03,34,04,EC,8C,F5,3D,44,56
6 DATA 10,AE,8C,F0,8D,24,31,A4,26,02,31,21,1A,50,E6,E6
7 DATA 8E,00,08,8D,3B,A6,8C,DA,4A,26,FD,30,1F,27,03,58
8 DATA 20,F1,31,3F,26,E8,1C,AF,35,84,34,06,4F,5F,34,26
9 DATA 10,8E,00,10,68,63,69,62,69,61,69,E4,EC,E4,A3,64
10 DATA 25,04,ED,E4,6C,63,31,3F,26,EA,35,26,32,62,39,12
20 DATA F7,FF,D3,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
30 DEFUSR=&H6000
40 READ T,L:IF L=-1 THEN RETURN
50 POKE&H6002,T:POKE&H6003,L:P=USR(0):GOTO 40
60 '[ ﾊｲﾚﾂ ﾍﾝｽｳ ]
70 DIM BIN$(15),JR$(15)
80 RESTORE 1650:FOR S=0 TO 15:READ BIN$(S):NEXT S
90 RESTORE 1670:FOR W=0 TO 15:READ JR$(W):NEXT W
100 '[ ( for ) ｷｬﾗ ・ ﾀｲﾄﾙ ・ ｶﾞﾒﾝ ・ Etc. ]
110 HI=800:GOSUB 970
120 R=1
130 SC=0:MA=3
140 GOSUB 870
150 GOSUB 1060
160 '[ ﾌｧｰｳ ]
170 POKE &HFFE0,&H04:PE=PEEK(&HFFE0):IF PE=&H8C THEN POKE&HFFE0,&HC4:COLOR 7:CLS
:END
180 W1=-(W1=0):PE=PEEK(&HFFE0):IF PE=&H80 THEN 230
190 VX=((PE=&HB7)-(PE=&HBE))*2:VY=((PE=&H8D)-(PE=&HCD))*2:SX=VX:SY=VY:IF PE=&HCB
 THEN 750 ELSE IF PE=&HAC THEN 820
200 D=INSTR(" JGVPQRIY",CHR$(SCREEN (TX+VX,TY+VY)))
210 ON D GOTO 220,710,740,240,230,250,260,230,450
220 LOCATE TX,TY:PRINT CR$;:TX=TX+VX:TY=TY+VY
230 PE=PEEK(&HFFE0):LOCATE TX,TY:PRINT M$(W1);:GOTO 270
240 GOSUB 1620:GOSUB 1610:SC=SC+2:GOSUB 680:GOTO 220
250 ED$=WA$:PU=1:GOSUB 540:GOTO 230
260 ED$=B$:PU=2:GOSUB 540:GOTO 230
270 '[ ｵﾙｰﾜ ]
280 PE=PEEK(&HFFE0):IF MF=1 THEN 380
290 F=(F MOD 3)+1
300 WX=SGN(TX-X(F))*2:WY=SGN(TY-Y(F))*2:XY=INT(RND*3-1)*2
310 D=INSTR(" A",CHR$(SCREEN (X(F)+WX,Y(F))));:IF D THEN CX=WX:CY=0:GOTO 350
320 D=INSTR(" A",CHR$(SCREEN (X(F),Y(F)+WY)));:IF D THEN CY=WY:CX=0:GOTO 350
330 D=INSTR(" A",CHR$(SCREEN (X(F)+XY,Y(F))));:IF D THEN CX=XY:CY=0:GOTO 350
340 D=INSTR(" A",CHR$(SCREEN (X(F),Y(F)+XY)));:IF D THEN CY=XY:CX=0 ELSE 370
350 ON D GOTO 360,710
360 LOCATE X(F),Y(F):PRINT CR$;:X(F)=X(F)+CX:Y(F)=Y(F)+CY
370 LOCATE X(F),Y(F):PRINT T$(W1);
380 '
390 '[ Break Wall ]
400 PE=PEEK(&HFFE0)
410 IF (PE=&H80 AND SCREEN (TX+SX,TY+SY)=&H51) THEN LOCATE TX+SX,TY+SY:PRINT WB$
;:FOR I=0 TO 200:NEXT:LOCATE TX+SX,TY+SY:PRINT CR$;:GOSUB 1610:GOSUB 1620
420 IF CLEFLA=1 THEN LOCATE 28,2:PRINT L$(W1);
430 IF KL=)R AND TF=0 THEN GOSUB 1570:PRINT TA$;:TF=1
440 GOTO 170
450 '[ ﾐｽﾃﾘｰ ﾎﾟｲﾝﾄ ]
460 TK=(SC MOD 10)+1
470 ON TK GOTO 480,490,480,490,530,510,530,510,520
480 GOSUB 1570:PRINT B$;:GOTO 530
490 SC=SC+10:GOTO 530
500 MF=1:GOTO 530
510 R=RND*14+1:GOTO 150
520 MA=MA+1:GOTO 530
530 GOSUB 670:GOTO 220
540 '[ ﾌﾞﾛｯｸ ・ ｸﾘｽﾀﾙ ]
550 XX=TX+SX:YY=TY+SY
560 XX=XX+SX:YY=YY+SY
570 D=INSTR(" [RVPQGJI",CHR$(SCREEN (XX,YY)))
580 ON D GOTO 590,610,610,610,610,610,610,620,600
590 LOCATE XX-SX,YY-SY:PRINT CR$;:LOCATE XX,YY:PRINT ED$;:GOTO 560
600 IF PU=2 THEN LOCATE XX,YY:PRINT CR$;:LOCATE XX-SX,YY-SY:PRINT CR$;:GOSUB 163
0:SC=SC+1:GOSUB 680:KE=KE+1:IF KE=EX THEN CLEFLA=1
610 RETURN
620 IF PU()2 THEN 610
630 FOR I=1 TO 3:IF SCREEN (X(I)-SX,Y(I)-SY)=&H52 THEN GOSUB 650
```

★つぐ美：影さん、私…あなたのことを…すっ…。影：告白？つぐ美：すっ、スケベだと思います。影：ドテッ。(岐阜県安八郡・高田正臣14才)……【編：影さんのひっくり返った音は、ドテッコロコロドッキャーンです。】

```
640 NEXT:GOTO 590
650 GOSUB 1630:X(I)=AX(I):Y(I)=AY(I)
660 SC=SC+1:GOSUB 670:KL=KL+1:RETURN
670 ' スコア
680 LOCATE 32,5:COLOR 4:PRINT USING"#####00";SC
690 LOCATE 32,10:COLOR 4:PRINT USING"#####00";HI:LOCATE 37,13:PRINT USING"##";MA
700 POKE278,32:RETURN
710 ' OUT
720 FOR I=1 TO 7:LOCATE TX,TY:POKE27B,32:PRINT M$(I MOD 2):GOSUB 1620:GOSUB 1610
730 NEXT:MA=MA-1:GOSUB 670:IF MA(1 THEN 810 ELSE CLS:GOTO 150
740 ' クリア
750 RESTORE 1840:GOSUB 30
760 LINE(2,2)-(29,19),"♥",2,BF:COLOR 7:LOCATE 12,8:PRINT"HAPPY !"
770 FOR I=1 TO 10:LOCATE 14,10:POKE278,32:PRINT M$(I MOD 2)+""+CHR$(30)+L$(1-(I
MOD 2));:COLOR 7
780 SC=SC+1:GOSUB 670:GOSUB 1610:GOSUB 1620:GOSUB 1610:NEXT:R=R+1
790 IF R)15 THEN LOCATE 12,8:COLOR 4:PRINT"Good By":RESTORE 1860:GOSUB 30:COLOR
7:CLS:POKE &HFFE0,&HC4:END
800 CLS:GOTO 150
810 ' Game Over
820 LOCATE 12,10
830 FOR I=1 TO 11:COLOR 7:PRINT MID$("GAME OVER ",I,1);:GOSUB 1610:GOSUB 1620:NE
XT
840 IF SC)HI THEN HI=SC:LOCATE 10,12:FOR I=1 TO 12:PRINT MID$(" HIGH  SCORE",I,1
);:GOSUB 1630:NEXT
850 GOSUB 670:RESTORE 1820:GOSUB 30
860 CLS:POKE &HFFE0,&HC4:GOTO 130
870 ' タイトル
880 CLS
890 COLOR 7
900 LOCATE 12,10:PRINT"- Crystal  Room -"
910 LOCATE 10,15:COLOR 4:PRINT"Push Space Key To Start"
920 COLOR 7
930 LOCATE 2,18:PRINT"Hitachi Basic Master Level-3 Mark-5"
940 LOCATE 15,6:PRINT"Sweet Heart"
950 IF INKEY$=" " THEN R=1:RETURN ELSE RESTORE 1800:GOSUB 30:GOTO 950
960 ' キャラクタ テイギ
970 CI$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
980 M$(0)="AB"+CI$+"CD":M$(1)="AB"+CI$+"EF":E$="II"+CI$+"II"
990 CR$="  "+CI$+"  ":TA$="[¥"
1000 T$(0)="JK"+CI$+"LM":T$(1)="JK"+CI$+"NO"
1010 L$(0)="GH"+CI$+"CD":L$(1)="GH"+CI$+"EF"
1020 B$="RS"+CI$+"TU":WA$="QQ"+CI$+"QQ"
1030 G$="VW"+CI$+"XY":WB$="ZZ"+CI$+"ZZ"
1040 RETURN
1050 ' ｶﾒﾝ
1060 POKE278,32:CLS:MF=0:KE=0:KL=0:TF=0:CLEFLA=0
1070 LINE(0,0)-(39,23),"P",BF:LINE(2,2)-(29,19),"0",BF:COLOR 4
1080 LOCATE 32,3:PRINT"Score":LOCATE 32,7:PRINT"High":LOCATE 33,8:PRINT"Score"
1090 LOCATE 32,12:PRINT"Farwa":GOSUB 670
1100 LOCATE 32,15:COLOR 4:PRINT"Round"
1110 LOCATE 37,17:PRINT USING"##";R:COLOR 7
1120 ON R GOSUB 1260,1280,1300,1320,1340,1360,1380,1400,1420,1440,1460,1480,1500
,1520,1540
1130 FOR Y=2 TO 18 STEP 2:READ AB$,CD$,EF$,GH$:GOSUB 1690:Z$=AB$+CD$+EF$+GH$:Z=V
AL(Z$):FOR X=0 TO 28 STEP 2
1140 IF MID$(Z$,X/2+1,1)="0" THEN LOCATE X,Y:PRINT CR$;
1150 NEXT:NEXT:READ EX
1160 FOR I=1 TO EX:READ XX(I),YY(I):LOCATE XX(I),YY(I):POKE278,32:PRINT E$;:NEXT
1170 FOR I=1 TO EX*2:GOSUB 1570:PRINT B$;:NEXT:FOR I=1 TO RND*10:GOSUB 1570:PRIN
T G$;:NEXT
1180 X(1)=2:Y(1)=2:X(2)=2:Y(2)=18:X(3)=28:Y(3)=18:GOSUB 1570:TX=R1:TY=R2:FOR J=1
 TO 3
1190 FOR I=1 TO 3:LOCATE X(I),Y(I):PRINT CR$;:AX(I)=X(I):AY(I)=Y(I)
1200 LOCATE X(I),Y(I):PRINT T$(0);:NEXT:NEXT
1210 FOR I=1 TO 3:LOCATE TX,TY:PRINT CR$;:LOCATE TX,TY:PRINT M$(0);:NEXT
1220 RESTORE 1780:GOSUB 30
1230 LOCATE 4,22:COLOR 15:PRINT"HitachiBasicMasterLevel-3 Mark-5":POKE278,32
1240 RETURN
```

```
1250 ' ｶﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ [ 1 - 15 ]
1260 DATA 8,0,1,0, A,0,B,0, A,D,D,E, A,C,9,0, A,B,9,C, A,C,B,4, A,0,1,C
1270 DATA B,0,0,0, B,0,0,0, 2,22,4,20,4 : RESTORE 1260 : RETURN
1280 DATA 8,0,0,0, B,9,3,0, B,B,B,B, B,9,0,0, B,9,3,0, B,9,0,B, B,9,0,0
1290 DATA B,9,3,0, B,0,0,B, 3,26,B,26,4,28,4 : RESTORE 1280 : RETURN
1300 DATA 8,0,0,0, B,E,7,C, A,0,0,4, A,9,9,4, B,F,F,0, A,9,9,4, A,0,0,4
1310 DATA B,E,7,C, B,0,0,0, 4,26,2,28,4,14,10,16,10 : RESTORE 1300 : RETURN
1320 DATA 8,0,0,0, B,E,3,B, A,2,7,B, A,0,1,B, B,E,1,B, B,2,1,B, A,2,1,B
1330 DATA B,E,7,C, B,0,0,0, 4,16,14,26,4,B,6,B,12 : RESTORE 1320 : RETURN
1340 DATA B,0,0,0, A,0,5,B, F,B,F,C, 9,3,5,B, B,B,5,B, 9,3,5,B, A,B,4,0
1350 DATA A,B,7,C, B,0,0,0, 3,6,4,24,6,6,10 : RESTORE 1340 : RETURN
1360 DATA B,0,0,0, A,3,B,C, A,1,0,4, B,9,0,4, A,3,9,C, A,1,0,4, A,1,0,4
1370 DATA A,1,D,C, B,0,0,0, 3,10,16,B,12,20,12 : RESTORE 1360 : RETURN
1380 DATA B,0,0,0, A,7,E,4, B,3,C,C, B,9,9,C, B,C,3,C, B,9,9,C, B,3,C,C
1390 DATA A,7,E,4, B,0,0,0, 4,10,B,20,12,14,6,12,14 : RESTORE 1380 : RETURN
1400 DATA B,B,1,0, A,B,D,4, A,B,1,4, A,E,7,4, A,0,0,4, A,E,7,4, A,B,1,4
1410 DATA A,B,D,4, B,B,1,0, 4,12,2,16,2,2,16,2B,4 : RESTORE 1400 : RETURN
1420 DATA B,0,0,0, A,B,4,0, A,B,5,0, A,B,6,4, 9,0,6,0, 9,5,5,4, 9,5,5,4
1430 DATA 9,7,5,4, B,0,0,0, 4,12,14,26,4,14,B,6,B : RESTORE 1420 : RETURN
1440 DATA B,0,0,0, B,F,B,4, A,0,0,4, A,E,B,4, A,0,0,4, A,E,B,4, A,0,0,4
1450 DATA A,E,F,C, B,0,0,0, 4,16,B,16,12,B,16,26,4 : RESTORE 1440 : RETURN
1460 DATA B,0,0,0, B,E,7,C, A,2,4,4, B,A,5,C, B,B,1,0, B,A,5,C, A,2,4,4
1470 DATA B,E,7,C, B,0,0,0, 4,12,10,18,10,2,10,26,10 : RESTORE 1460 : RETURN
1480 DATA B,0,0,0, B,D,B,C, A,1,B,4, A,D,B,4, A,D,B,4, A,D,B,4, A,1,B,4
1490 DATA B,F,F,C, B,0,0,0, 4,14,16,16,2,2,18,28,2 : RESTORE 1480 : RETURN
1500 DATA B,B,1,0, B,B,D,C, A,B,1,4, A,2,4,4, A,2,4,4, A,2,4,4, A,B,1,4
1510 DATA B,B,D,C, B,B,1,0, 4,14,2,16,18,B,10,22,10 : RESTORE 1500 : RETURN
1520 DATA B,0,0,0, A,B,A,B, B,A,2,B, B,A,2,B, A,B,9,0, A,B,A,B, A,B,A,B
1530 DATA A,B,A,B, B,0,0,0, 4,26,12,16,6,12,14,28,16 : RESTORE 1520 : RETURN
1540 DATA B,B,1,0, B,B,D,C, A,0,0,4, E,A,D,6, B,A,5,0, E,B,5,6, A,0,0,4
1550 DATA B,B,D,C, B,B,1,0, 4,16,10,28,16,12,2,28,10 : RESTORE 1540 : RETURN
1560 ' ﾗﾝｽｳ
1570 R1=INT(RND*11+2)*2:R2=INT(RND*6+3)*2
1580 IF SCREEN (R1,R2)=&H20 THEN 1590 ELSE 1570
1590 LOCATE R1,R2:RETURN
1600 ' Sound
1610 POKE &HFFD3,255:POKE &HFFD3,0:RETURN
1620 EXEC &HF7A9:RETURN
1630 POKE &HFFD4,128:BEEP:POKE &HFFD4,0:RETURN
1640 ' 2 ｼﾝｽｳ ・ 16 ｼﾝｽｳ
1650 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
1660 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
1670 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F
1680 ' ﾍﾝｶﾝ
1690 FOR H=0 TO 15
1700 IF AB$=JR$(H) THEN AB$=BIN$(H)
1710 IF CD$=JR$(H) THEN CD$=BIN$(H)
1720 IF EF$=JR$(H) THEN EF$=BIN$(H)
1730 IF GH$=JR$(H) THEN GH$=BIN$(H)
1740 NEXT H
1750 RETURN
1760 ' Music Data
1770 ' [ ﾒﾝ ｼｮｷ ]
1780 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
1790 ' [ ﾀｲﾄﾙ ]
1800 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,  183,36,136,36,106,36,136,36,106,3
6,  100,36,106,36,136,16,  0,-1
1810 ' [ GAME OVER ]
1820 DATA 220,10,163,10,145,10,136,10,  145,2.5,  163,10,220,10,  163,10,145,10,136
,10,145,2.5,  0,-1
1830 ' [ CLEAR ]
1840 DATA 106,36,100,36,78,36,64,36,78,36,64,16,  0,-1
1850 ' [ All Round Clear ]
1860 DATA 220,10,220,10,194,10,173,4,145,4,  145,10,173,10,145,10,173,10,128,10,
145,4,173,2.5,173,10,145,10,128,4,  113,4,173,10,145,4,145,2,  0,-1
1870 ' - E N D -
```

★影さんの予言によると、今月号のI62ページのOFに載った人は、一生幸せに暮らすことができるそうです。(名古屋市・デボ14才)……【影：ちなみにII2ページに載った人は、毎月ベーマガを10冊買いたくなるでしょう。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

2人用バトルゲーム

サイシンエイ



USU-I

◉ストーリーのようなもの

人は科学の進歩によって，最新型のスターシップを作りあげました。ロケット・ミサイルが使えるようになり，ブレーキも良くなりました。そして，ボディも強くなって，どんなミサイルにもたえることができるようになりました。

しかし，それを動かすには，すばらしいパイロットを必要としました。そのチャンピオン・パイロットを決めるために……。

◉内容など

2人用のゲームです。それぞれ，1プレイヤーは青いスターシップを，2プレイヤーは赤いスターシップを✚字ボタンで上下左右に動かします。押していると，スピードがあがります。

Ⓑボタンはブレーキです。Ⓐボタンでミサイルを撃ちます。相手のミサイルが当たっても，それだけでは爆発しませんが，当たる反動で飛ばされます（飛ばされているときもブレーキはききます）。

アウトになるのは，自分の操作ミスでカベに当たるか，ミサイルで飛ばされてカベに当たったときです。

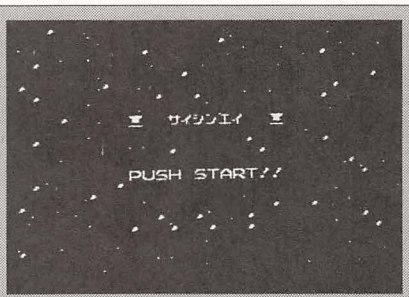
5回勝つと終わりで，スタート・ボタンでリプレイです。

《第1表》プログラムの説明

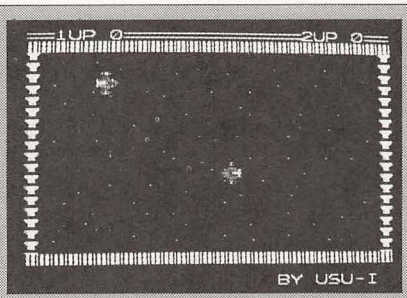
10～30	画面の設定とスプライト定義
40～60	タイトル画面
70	画面表示など
80	スプライトを消す
90	初期設定
100～130	移動，スプライト表示
140～150	カベに当たったか
160～170	ブレーキ
180～210	ミサイル
220～230	当たり判定（ミサイルとスターシップ）
240	当たり判定（1プレイヤーと2プレイヤー）
250	100行へ
600～650	スコア，ゲーム・オーバー
660～670	効果音など
680	スプライトのデータ

《第2表》変数表

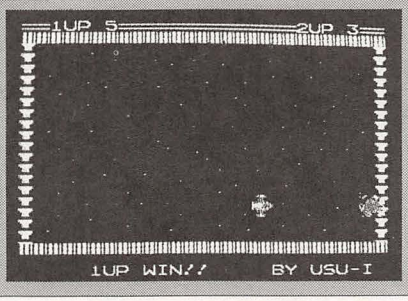
X0，Y0	1プレイヤー座標
X1，Y1	2プレイヤー座標
N0，N1	ミサイルが飛んでいるか
C，G	1プレイヤー移動用
V，W	2プレイヤー移動用
S，T	STICK
A，B	カベに当たったか
O0，Q0	1プレイヤーのミサイル座標
O1，Q1	2プレイヤーのミサイル座標
Z0，Z1	スコア
R	乱数



▲《写真1》シンプルなタイトル画面。スタート・ボタンで開始



▶《写真2》2人用のバトルゲーム。体当たりやミサイルで応戦



◀《写真3》相手をカベにぶつけると勝ち。5勝すると終わり

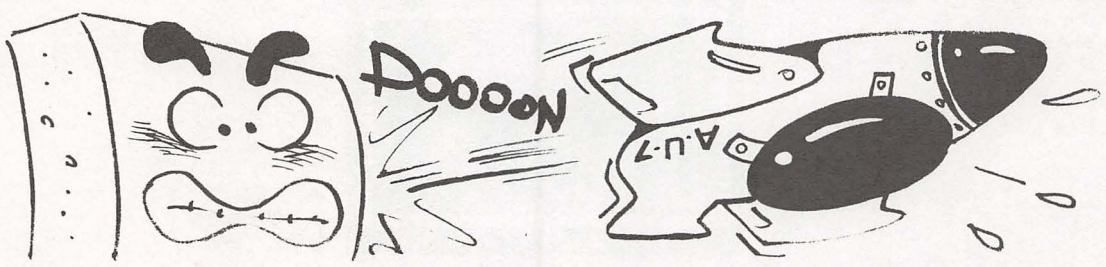
★もし，ベーマガがあと何10年も続いていたなら，Dr.のかわりはだれがするんですか？もしや影さんが…。（大阪府枚方市・鈴木　貢16才）……【Dr.D：もしとはなんだ，何年だって，ワシはベーマガのDr.であり続けるぞ。】

Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	J30	J30	1	U	P		0	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	2	U	P		0	J30	J30
1	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60
2	F10					G60																						F10
3	F10			G50			G50			G50		G60	G50			G60			G50				G50					F10
4	F10		G60																	G60			G60			G50		F10
5	F10				G50		G60		G50		G60			G50			G50											F10
6	F10		G50														G60								G50			F10
7	F10				G50							G50					G50				G50			G50				F10
8	F10							G50																G60				F10
9	F10		G60			G60							G50			G50				G50							G60	F10
10	F10							G50			G60																	F10
11	F10		G50								G50			G60			G50			G50			G50		G50			F10
12	F10			G50			G50							G50								G60						F10
13	F10						G60			G60					G50			G50										F10
14	F10			G50								G50					G60				G60			G50				F10
15	F10		G50					G50							G50											G50		F10
16	F10				G50				G50		G50									G50					G60			F10
17	F10		G50			G60						G50					G50					G50						F10
18	F10		G60					G50				G60			G50			G60		G50				G60	G50			F10
19	F10																											F10
20	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60	A60

《第１図》サイシンエイのＢＧグラフィック

サイシンエイのプログラム・リスト

```
10 CLS:CGEN2:CGSET1,0:SPRITEON:POKE&H4015,15:B$=CHR$(193)
20 FORI=0TO3:READD$:DEFSPRITEI,(I+(I=3),1,-(I>1),-(I=1ORI=3),0)=D$:NEXT:DEFSPRIT
E4,(3,1,0,0,0)=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(182)+CHR$(183)
30 PALETS 0,13,6,16,22:PALETS 1,13,17,53,25:PALETS 2,13,13,25,13
40 PALETB 0,13,49+RND(12),33+S*2,13:LOCATERND(28),RND(22):PRINTCHR$(RND(3)+205)
50 LOCATE8,8:PRINTB$"  ｻｲｼﾝｴｲ  ";B$:LOCATE8,13:PRINT"PUSH START!!"
60 S=STICK(0):IFSTRIG(0)<>1THEN40
70 VIEW:LOCATE19,22:PRINT"BY USU-I":FORI=0TO1:I=-(STICK(0)=0):NEXT
80 FORI=0TO4:SPRITEI:NEXT
90 X0=25:Y0=100:X1=215:Y1=100:N0=0:N1=0:C=0:G=0:V=0:W=0
100 S=STICK(0):T=STICK(1)
110 C=C+(S=2)-(S=1):G=G+(S=8)-(S=4):X0=X0+C:Y0=Y0+G
120 V=V+(T=2)-(T=1):W=W+(T=8)-(T=4):X1=X1+V:Y1=Y1+W
130 SPRITE1,X0,Y0:SPRITE0,X1,Y1
140 A=(X0<20)+(X0>220)+(Y0<36)+(Y0>174):IFA<>0THEN600
150 B=(X1<20)+(X1>220)+(Y1<36)+(Y1>174):IFB<>0THEN620
160 IFSTRIG(0)=4C=C/2:G=G/2
170 IFSTRIG(1)=4V=V/2:W=W/2
180 IFN0=0ANDSTRIG(0)=8N0=100=X0:Q0=Y0:GOSUB670
190 IFN0=100=00+15:SPRITE3,00,Q0:IF00>220N0=0:SPRITE3
200 IFN1=0ANDSTRIG(1)=8N1=101=X1:Q1=Y1:GOSUB670
210 IFN1=101=01-15:SPRITE2,01,Q1:IF01<20N1=0:SPRITE2
220 IFN0=1ANDABS(00-X1)<15ANDABS(Q0-Y1)<15V=15:SPRITE3:N0=0
230 IFN1=1ANDABS(01-X0)<15ANDABS(Q1-Y0)<15C=-15:SPRITE2:N1=0
240 IFABS(X1-X0)<15ANDABS(Y1-Y0)<15THENSWAPC,V:SWAPG,W:
250 GOTO 100
260 'ooooooooo
600 SPRITE1:SPRITE4,X0,Y0:GOSUB660:PAUSE50:Z1=Z1+1:LOCATE24,0:PRINTZ1:IFZ1>4THEN
640
610 GOTO80
620 SPRITE0:SPRITE4,X1,Y1:GOSUB660:PAUSE50:Z0=Z0+1:LOCATE5,0:PRINTZ0:IFZ0>4THEN6
40
630 GOTO80
640 R=RND(12):PALETS 3,13,R,R+16,R+32:LOCATE4,22:PRINT-((Z0=5)*1+(Z1=5)*2)"UP WI
N!!":PAUSE5:IFSTRIG(0)=1THENRUN
650 GOTO640
660 POKE&H400C,140,155,122,8:FORI=0TO10:PALETS 3,13,RND(60),RND(60),RND(60):PAUS
E4:NEXT:RETURN
670 POKE&H4000,58,156,60,8:RETURN
680 DATA"ﾃﾞﾄﾞﾊﾞﾋﾞ","ﾄﾞﾃﾞﾋﾞﾊﾞ","ﾍﾎﾏﾐ","ﾊﾉﾌﾋ"
```

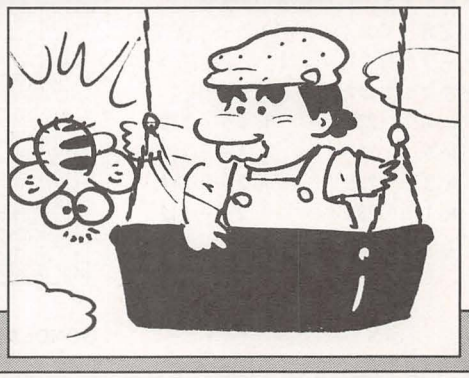


★ＢＭ特選プログラム・コーナーのDr.Dは前に使ったものをひっくり返しただけではないんですか？（神奈川県相模原市・１＋１＝２12才）……【影：ひっくり返すと，後ろ姿になるはずなんだけどなー。不思議だ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

ハエをやっつけるゴンドラ上のマリオ

GONDLA（ゴンドラ） PANIC（パニック）



ミトッチ

★内容

ゴンドラに乗っているマリオを操り，ボールをハエにぶつけて，やっつけるゲームです。

★遊びかた

✚ボタンでマリオを上下に操り，Ⓐボタンでボールを投げます。ボールは，はじめ10個あり，投げると－1，ハエに当てると＋1，赤，緑のアキレスにマリオがさわると＋3，赤いアキレスにボールを当てると－3，緑のアキレスに当てると＋3となります。

ハエが地面についたり，カニにボールを当てたりすると，カニはマリオに近づいてきます。カニが右はしにくるとミスです。

ハエを画面左下の〝ハエ〟のところに表示されている数だけやっつけると，ラウンド・クリアです（1面は30匹，その後ラウンド・クリアごとに3匹増える）。残ったボールの数×100点のボーナスがもらえます。

ファイアーが地面につくと，カニはマリオから遠ざかります。あやまってファイアーにボールを当ててしまうと，やっつけなければならないハエの数が3匹増えます。

ときどき，ファイアーがニタニタに化けるときがあります。そのニタニタを3匹やっつけると，マリオがエクステンドします。

3面ごとにボーナス・ラウンドがあり，そのときは緑のアキレスしか現れないので，アキレスにボールを当てて，ボールが減るという心配はありません。

《第1表》変数表

X，Y	マリオの座標
A，B	ボールの座標
C	カニのX座標
D	ボールの数
E	ハエの数
S	スコア
H	ハイスコア
L	レベル
M	マリオの数
R	ラウンド
F	アキレスの色
G	ニタニタ変身用
N	ニタニタの数

★おまけ

このゲームは，タイトル画面でレベルを選ぶことができます（1…初級，2…中級，3…上級）。レベル3はまさにパニックです。

★プログラム入力上の注意

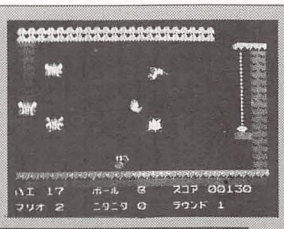
リスト中のｋ7，ｋ6，ｋ5，ｋ4，ｋ3，ｋ2，ｋ1，ｌ2，ｌ1，ｌ0は，キャラクタ・テーブルBの各キャ

《第2表》プログラムのしくみ

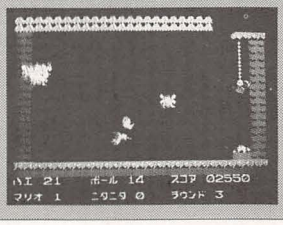
10〜	…初期設定
120〜	…マリオの移動
160〜	…ボールを投げる
200〜	…アキレスの移動
240〜	…ハエ移動
280〜	…ファイアー，ニタニタの移動
320〜	…ミス
360〜	…ゲーム・オーバー
380〜	…ラウンド・クリア
470〜	…スコア表示
480〜	…ボールを消す
490〜	…ボール数を表示
500〜	…ハエの数を表示
510〜	…スコア，ハイスコア表示



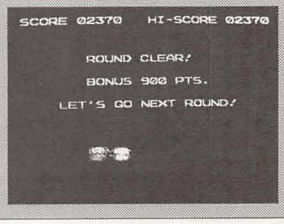
◀《写真1》タイトル画面。レベルを選ぶことができる



◀《写真2》ハエをボールでやっつけるマリオの物語だ



◀《写真3》カニが右はしまでくるとゴンドラのロープを切られる



◀《写真4》クリア画面。マリオとカニの追いかけっこのデモ

★影さんの声を聞いてからいいことばかり。これマジ。(京都市・**八木章平13才**)……【**編**：どこで影さんの声を聞いたんだろう。**つぐ美**：電話らしいですよ。**Dr.D**：ワシが影さんだよって電話にでたことはあったな。】

ラが入ります。ファンクション・キーに定義し，入力してください。
たとえば，

KEY1，CHR$(239) ↵

と定義しておくと，F1キーでｋ７のキャラが打ち込めます。この（ ）の中のコードは以下のとおりです。

ｋ７……239	ｋ６……238
ｋ５……237	ｋ４……236
ｋ３……235	ｋ２……234
ｋ１……233	Ｉ２……242
Ｉ１……241	Ｉ０……240

★　　★　　★

Y	X:0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33						
1	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33	I33						
2	I43	I43																							I03	I13	I13	I13
3	I43	I43																									I42	I42
4	I43	I43																									I42	I42
5	I43	I43																									I42	I42
6	I43	I43																									I42	I42
7	I43	I43																									I42	I42
8	I43	I43																									I42	I42
9	I43	I43																									I42	I42
10	I43	I43																									I42	I42
11	I43	I43																									I42	I42
12	I43	I43																									I42	I42
13	I43	I43																									I42	I42
14	I43	I43																									I42	I42
15	I43	I43																									I42	I42
16	I43	I43																									I42	I42
17	I43	I43																									I42	I42
18	I43	I43																									I42	I42
19	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13
20	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73

《第１図》GONDLA PANICのBG画面

GONDLA PANICのプログラム・リスト

```
10 '□□□ ｺﾞﾝﾄﾞﾗ ﾊﾟﾆｯｸ □□□
20 CLS:SPRITEON:FORI=0TO7:SPRITEI:CANI:NEXT:CGSET1,2:POKE&H4015,15
30 R=1:M=2:N=0:L=1:C=0:PALETB 0,31,31,31,31
40 GOSUB510:S=0:RESTORE:FORI=4TO9:READA$:LOCATE3-(I>6)*4,I:PRINTA$:NEXT
50 DATA"k7k5lOk7k5lOk2k5lOk2k5lOk7k5lOk2  k7k5lO","k6 k2k6 k6k6 k6k6 k6k6 k6k6 k6k6 k4k5k3","l1k5l2l1k5l2k1 k1k1k5l2l1k5l2k1k5l2k1 k1","k2k5lOk7k5lOk2k5lOk2k7k5lO","k4k5l2k4k5k3k6 k6k6k6","k1  k1 k1k1 k1k1l1k5l2"
60 LOCATE5,13:PRINT"PUSH START BUTTON":LOCATE10,16:PRINT"LEVEL 1":LOCATE8,20:PRINTCHR$(180)" 1988 ﾐﾄｯﾁ"
70 A=STRIG(0):IFA=2 IFB=0 L=1-L*(L<3):POKE&H4000,127,139,0,9
80 C=C+1:C=C MOD12:PALETB 0,31,32,1,C+33:LOCATE15,16:PRINTL:B=A:IFA<>1 THEN70
90 FORI=0TO7:SPRITEI:CANI:NEXT:FORI=0TO1:DEFSPRITEI,(I+1,1,0,0,0)="":NEXT:POKE&H680,4,5,215,215,196,197,198,199
100 X=208:Y=47:A=0:B=0:C=32:D=10:E=27+R*3
110 VIEW:LOCATE0,21:PRINT"ﾊｲ"E"   ﾎﾞｰﾙ 10   ｽｺｱ":GOSUB470:LOCATE0,23:PRINT"ﾏﾘｵ"M"   ﾆｭｰﾀﾗ"N"   ﾗｳﾝﾄﾞ""R;
120 '□□□ ﾏﾘｵ □□□
130 IFSTICK(0)=8 IFY>47 POKE&H202+Y,239:Y=Y-4
140 IFSTICK(0)=4 IFY<159 POKE&H201+Y,Y,212,0,212:Y=Y+4
150 SPRITE0,X,Y
160 '□□□ ﾎﾞｰﾙ □□□
170 IFSTRIG(0)=8 IFA=0 IFD A=X:B=Y+4:D=D-1:GOSUB490:POKE&H4000,130,140,0,9
180 IFA A=A-12:POKE&H220,B,223,0,A:IFA=4 GOSUB480
190 IFABS(A-C)<12 IFB>151 C=C-(C<X)*16:GOSUB480:POKE&H4000,132,131,0,9
200 '□□□ ｱｷﾚｽ □□□
210 IFMOVE(2)=0 F=-(RND(10)=0 OR R MOD3=0)+2:DEFMOVE(2)=SPRITE(3,3,2,127,0,F):POSITION2,248,RND(112)+47:MOVE2
220 IFABS(XPOS(2)-A)<12 IFABS(YPOS(2)-B+4)<12 CAN2:GOSUB480:D=D+F*6-15:D=D+(D<0)*D:GOSUB490:POKE&H4000,135,176+F*9,0,9
230 IFABS(XPOS(2)-X)<12 IFABS(YPOS(2)-Y)<12 CAN2:D=D+3:GOSUB490:POKE&H4000,135,203,0,9
240 '□□□ ﾊｲ □□□
250 FORI=3TO6:IFMOVE(I)=0 C=C-(C<208 AND YPOS(I)=159)*16:DEFMOVE(I)=SPRITE(2,5,RND(2)+2+(RND(15-L*5)<R),70):POSITIONI,RND(128)+16,19:MOVEI:POKE&H4004,58,180,70,8
260 IFABS(XPOS(I)-A)<12 IFABS(YPOS(I)-B+4)<12 DEFMOVE(I)=SPRITE(10,0,2,3):MOVEI:POKE&H4000,4,178,0,9:S=S+10:GOSUB470:GOSUB480:D=D+1:GOSUB490:E=E-1:GOSUB500:IFE=0 I=6:NEXT:GOTO390
270 NEXT
280 '□□□ ﾌｧｲｱｰ ﾆｭｰﾀﾗ □□□
290 IFMOVE(7)=0 C=C+(C>32 AND YPOS(7)=159)*16:G=-(RND(20)=0)*6+5:DEFMOVE(7)=SPRITE(G,5,RND(3)+2,70,0,3):POSITION7,RND(128)+16,19:MOVE7
300 IFABS(XPOS(7)-A)<12 IFABS(YPOS(7)-B+4)<12 DEFMOVE(7)=SPRITE(10,0,2,3):MOVE7:GOSUB480:POKE&H4000,72,127+G,0,9:E=E-(G=5)*3:GOSUB500:IFG=11 N=N+1:N=N MOD3:LOCATE12,23:PRINTN;:IFN=0 M=M+1:LOCATE3,23:PRINTM;:POKE&H4008,120,0,15,8
310 SPRITE1,C,159:IFC<208 THEN130
320 '□□□ ﾐｽ □□□
330 GOSUB480:POKE&H680,24,25:POKE&H4004,132,139,0,9:FORI=159TOY STEP-2:SPRITE1,X,I:PAUSE1:NEXT
340 POKE&H4000,134,182,0,9:FORI=Y TO159STEP2:SPRITE0,X,I:PAUSE1:NEXT
350 POKE&H4000,132,131,0,9:PAUSE150:M=M-1:IFM+1 GOTO90
360 '□□□ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ □□□
370 LOCATE9,10:PRINT"GAME OVER":PAUSE200:GOTO20
380 '□□□ ｸﾘｱｰ □□□
390 LOCATE11,9:PRINT"CLEAR!":POKE&H4004,127,218,0,9:PAUSE150
400 FORI=0TO7:SPRITEI:CANI:NEXT
410 CLS:S=S+D*100:GOSUB510:LOCATE7,5:PRINT"ROUND CLEAR!"
420 LOCATE7,8:PRINT"BONUS"D*100" PTS.":LOCATE4,11:PRINT"LET'S GO NEXT ROUND!"
430 FORI=0TO1:DEFMOVE(I)=SPRITE(I*14,(R MOD2)*4+3,1,127,0,I+1):POSITIONI,248,159:NEXT:MOVER MOD2:PAUSE30:MOVE0,1
440 POKE&H4000,66,139,0,9,66,133,0,9:PAUSE15:IFMOVE(R MOD2)THEN440
450 R=R+1:GOTO90
460 '□□□ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ □□□
470 LOCATE21,21:PRINTRIGHT$("00000"+MID$(STR$(S),2,5),5):RETURN
480 A=0:B=0:SPRITE2:RETURN
490 LOCATE12+(D>9),21:PRINTD:RETURN
500 LOCATE3+(E>9),21:PRINTE:RETURN
510 IFS>H H=S
520 LOCATE0,0:PRINT"SCORE "RIGHT$("00000"+MID$(STR$(S),2,5),5):LOCATE14,0:PRINT"HI-SCORE "RIGHT$("00000"+MID$(STR$(H),2,5),5):RETURN
```

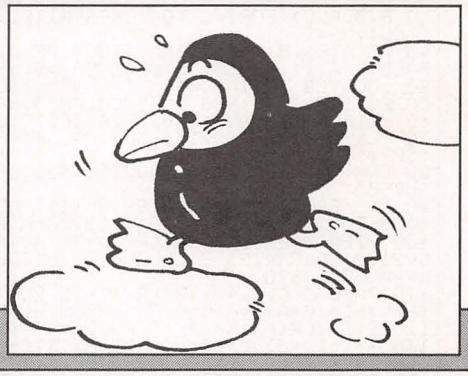
★１行プログラム。レーザーの音!?10ＰＬＡＹ〝O8B1〟↵ＲＵＮ↵ これでＯＫ。（岡山県新見市・雷Ｚ14才）……

【影：これに対抗して，〝O2B1〟でどうだ。編：やっぱりオクターブが上のほうがスルドそうですよ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

レインボーアイランドもどきのケッ作

AURORA ISLANDS
（オーロラ アイランド）



遠藤　高志

STORY

洞窟での修行を終えたペン空我くんは，地上にでてきて驚きました。なんと核戦争が起こって泡の国は世紀末となっていたのでした。

ペン空我くんは，移動にも使える技「オーロラ・サンダー・アタック」を身に付け，モンスターと戦いながら師匠を捜す旅にでたのでした。

（'88年２月号のつづき）

LET'S PLAY

✚字ボタンで左右，Ⓐボタンでジャンプをしながら上へ登っていってください。Ⓑボタンでオーロラをだすことができます。オーロラをモンスターに当てると倒すことができますが，主に上にジャンプをするときに使います（**第１図**）。

７画面ぶん登ると面クリアで，５面クリアすると終わりです。なお１～３面はファミリーベーシックの名作のパロディとなっています（勝手なことをしてすいません）。

ペン空我くんは1,000点ごとに，また面クリアごとに１人増えます。モンスターに触れたり，落ちたりするとミスです。

どうぞドラマチックな展開（ビジュアル・シーンもあります）をお楽しみください。

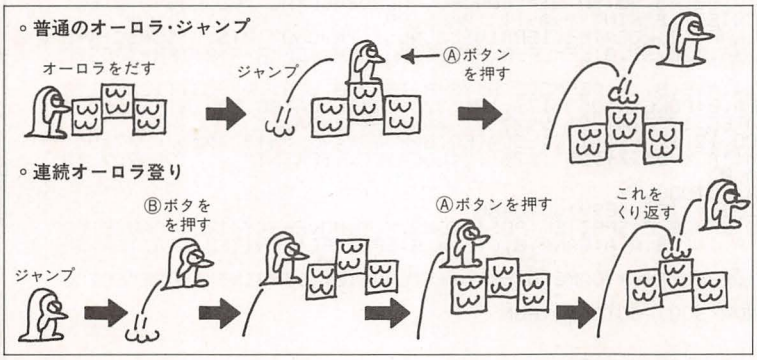
LAST

メモリの都合でエンディングが入らなかったので，ここに書きます。笑っちゃやーよ。

…ついにペン空我くんはオーロラ・アイランドを登りつめた!!なんだここには!!うわあー。

はっと気がつくとそこはベッドの中でした。師匠の声が「お～い，ペン空我，今日はオーロラをだす訓練をするぞ～い」…今回の冒険は夢だったようです。泡の国は今日も平和です。「やってられんぜ！」

Fin



《第１図》オーロラ・ジャンプ

プログラム入力上の注意

リスト中のｉ１，ｇ７はキャラクタ・テーブルＢのキャラが入ります。

KEY１，CHR$（217）↵
KEY２，CHR$（207）↵

と定義し，ｉ１はF１キー，ｇ７はF２キーで入力してください。

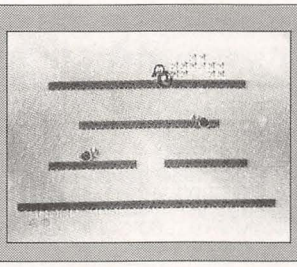
★

《第１表》プログラムの説明

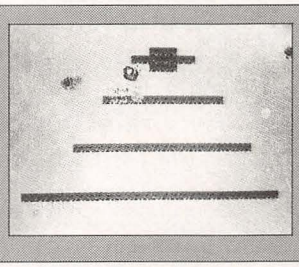
10～30	初期設定
40～60	タイトル
70～110	ラウンド・スタート！
120～200	メイン・ルーチン
210～390	モンスターＭＯＶＥ
410～460	クリアデモ
470～490	ゲーム・オーバー
500～530	エラー処理
540～650	表示



◀《写真１》タイトル画面。スタート・ボタンでゲーム開始



◀《写真２》とにかく上へ上へとジャンプで登っていくペン空我君



◀《写真３》７画面ぶん登ると面クリアだからがんばってネ

★７月26日キョーワインターナショナルへ行ったら，「さっきまで山下君と手塚君がきてたのにねー」と言われた。もう少し早く行ってればなあー。（東京都中央区・**森滝　孝16才**）……【影：私もいたとは言ってなかった？】

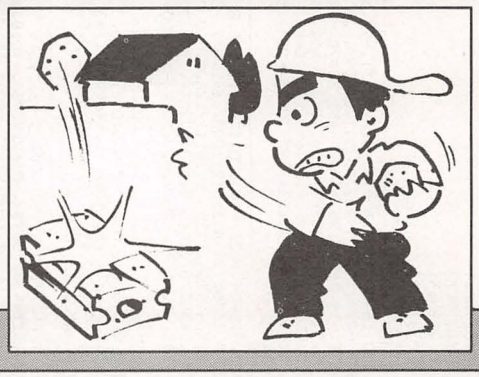
```
10 CLS:SPRITEON:A=0B=1C=2Z=100:POKE&H4015,15:G$="111111111111111111111111111111111111
111111111111111111111111111"
20 SC=A:LF=C:R=B:CGSET,C
30 DEFSPRITEA,(A,B,A,A,A)="オカキク"DEFSPRITEB,(A,B,A,B,A)="カオクキ"DEFMOVE(7)=SPRITE(4
,A,B,B,A,C):FORI=C TO4:DEFSPRITEI,(B,B,A,A,A)=CHR$(180)+CHR$(180)+CHR$(180)+CHR$
(180):NEXT
40 LOCATEA,B:PRINT"THE STORY OF DIAMOND DUST II":LOCATE6,3PRINT"BEAUTIFUL BLOW":
PALETS A,14,48,38,33:SPRITEB,45,154SPRITEA,174,154
50 LOCATEB,7PRINT"***  「AURORA ISLANDS!」  ***":LOCATE7,12PRINT"PUAH START !!":LO
CATE8,17PRINT"1988 T.E":COLOR13,17,B:COLOR15,17,B
60 PALETB B,A,RND(100),A,A:IFSTRIG(0)=A THEN60
70 POKE&H4004,160,138,0,7:PAUSE7:PALETB B,A,48,34,33:PALETS B,A,35,19,48:SPRITEA
:SPRITEB:CLS
80 ONR GOSUB280,290,300,310,320:DEFSPRITES,(B-(R=B ORR=4)-(R=C)*C,B,A,A,A)=S$:GO
SUB580
90 CLS:SPRITEOFF:LOCATE9,8PRINT"ROUND ";R:LOCATE13-LEN(R$),12PRINTR$;" ISLAND!":
PAUSE100:SPRITEON:X=45:Y=152:D=A:E=A:F=B
100 VIEW:PALETB A,50+(R=3)*36,41,45,25:LOCATEB,21PRINT"SCORE ":COLORA,21,B:COLOR
C,21,B:COLOR4,21,B:COLOR6,21,B:COLOR8,21,B:COLOR10,21,B:COLOR12,21,B:GOSUB540:IF
LF>A GOSUB570
110 PALETS C,A,48,18-(R=4)*15,22-(R=4)*28:PALETS 3,A,48,38-(R=C)*10,25-(R=C)*23-
(R=4)*16:G=A:I=A:O=A:ON ERROR GOTO500
120 S=STICK(A):X=X+((S ANDC)*4)*(X>32)-(S ANDB)*(X<215)*8
130 Y=Y-(D=B)*E-(E=A ANDSCR$(X/8-B,Y/8-B)=" ")*8
140 F=F*-(S=A)-(S=B):SPRITEF,X,Y:SPRITE-(F=A)
150 IFSTRIG(A)=8IFD=A IFSCR$(X/8-B,Y/8-B)<>" "OR(ABS(X-K)<32ANDABS(Y-L)<16) D=B:
E=-16:POKE&H4000,129,140,185,16
160 IFD=B E=E+C:IFE=A D=A
170 IFSTRIG(A)=4IFG=A G=3:H=F:P=X:Q=Y:SPRITEC:SPRITE3:SPRITE4
180 IFG>A POKE&H400C,71,57,71,57:P=P-16+H*32Q=Q+(G=C)*8-(G=B)*8:SPRITEB+G,P,Q:G=
G-B
190 IFG=B K=P:L=Q
200 POSITION7,X,Y:IFCRASH(7)<>-1 IFVCT(CRASH(7))<>B THEN470
210 I=I+B:IFI>C-(R>C) I=A:GOTO120
220 M=XPOS(I):N=YPOS(I):IFMOVE(I)=A DEFMOVE(I)=SPRITE(RC,RND(5)+3,B-(R<3),16,A,B
-(R=B ORR=4)*C-(R=C)):POSITIONI,M,N:MOVEI
230 IFG>A IFABS(M-P)<16IFABS(N-Q)<16POKE&H4000,3,129,56,8:SC=SC+10*I+R*C:GOSUB54
0:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,B,B,N/C,A,B):POSITIONI,M,N:MOVEI
240 IFO=A IFN<160IFVCT(I)<>B IFRND(3+(R=5))>A O=B+(M>X)*C:U=-12V=M:W=N:POKE&H400
0,150,154,150,154
250 IFO<>A ONR GOSUB330,350,360,370,390,65535:SPRITES,V,W
260 IFABS(X-V)<12IFABS(Y-W)<12THEN470
270 GOTO210
280 RC=13R$="KAMEGON":S$="ﾁﾂﾃﾄ":RETURN
290 RC=14R$="ﾐﾄｯﾁ":S$="¥」ｽﾞｾﾞ":RETURN
300 RC=8R$="STAR DUST":S$=CHR$(213)+CHR$(225)+CHR$(213)+CHR$(225):RETURN
310 RC=4R$="DIAMOND":S$="XYZ「":RETURN
320 RC=B:R$="AURORA":S$=CHR$(180)+CHR$(180)+CHR$(180)+CHR$(180):RETURN
330 V=V+O*8:U=U+B:IFU=A O=A:SPRITES:V=A:W=A
340 RETURN
350 V=V+O*10:W=W+U:U=U+3:RETURN
360 W=W+12:RETURN
370 V=V-(U=-12)*O*16:U=U+C:IFU<A RETURN
380 V=V+O*8:RETURN
390 V=V-U*SGN(O):W=W+12:U=U+B:RETURN
400 POKE&H4000,191,170,191,170:SPRITEF:SPRITEC:SPRITE3:SPRITE4:SPRITES:CANA,B,C,
3,4,5:CLS:GOSUB580:Y=180:D=B:E=-12:GOTO100
410 SPRITEF,120,108:PALETB A,50,48,50,50:A$="6AADECCKACNDBRBCYAC":GOSUB590:VIEW:
POKE&H4000,191,131,10,8:LOCATE11,8PRINT"ﾔｯﾎｰ!!":PAUSE99
420 LOCATE7,8PRINT"ROUND CLEAR!!":LOCATE6,15PRINT"BONUS! "R*500" PTS.":SC=SC+R*5
0:POKE&H4000,136,120,60,8,136,120,61,8:LF=LF+B:PAUSE150:SPRITEF:R=R+B:IFR=3RESTO
RE
430 IFR=5DEFMOVE(A)=SPRITE(4,A,B,B,,B)DEFMOVE(B)=SPRITE(4,B,B,B,,A)POSITIONA,120
,100:POSITIONB,120,160:MOVEA,B:POKE&H4000,175,171,175,171:LOCATEC,8PRINT"ﾍﾟﾝｸｳｶﾞ
 ﾖ ﾖｸ ｺｺﾏﾃﾞ ｾｲﾁｮｳｼﾀ..":LOCATEC,15PRINT"ｼ! ｼｮｳ ?! ｽﾙﾄ ｻｯｷﾉﾔﾂﾗﾊ..."
440 IFR=5PAUSE350:POKE&H4000,12,170,12,170:LOCATEC,8PRINT"ｲﾏﾉ ｾｶｲﾖ ｽｸｴﾙﾉﾊ ｵﾏｴｼｶｲ
ﾅｲ,":LOCATEC,8PRINT"ｽﾍﾟﾃﾉ ｶｷﾞﾊ ｵｰﾛﾗ ｱｲﾗﾝﾄﾞ ﾆｱﾙ!!":LOCATEC,15PRINT"      ﾜｶﾘﾏｼﾀ ﾏｶ
ｾﾃｸﾀﾞｻｲ !    ":PAUSE300:CANA,B
450 IFR<6PALETB A,14,48,A,A:GOTO80
460 CLS:LOCATE10,10PRINT"NICE!!":PAUSE99:GOTO480
470 POKE&H4000,135,53,83,50:LF=LF-B:SPRITEF:POSITION7,X,Y:MOVE6-(Y<170):PAUSE100
:ERA7:POSITION7,A,A:PALETB A,14,48,A,A:CANA,B,C,3,4,5:SPRITEC:SPRITE3:SPRITE4:SP
RITES:IFLF>-1THEN90
480 CLS:SPRITEOFF:LOCATE5,10PRINT"*** GAME OVER ***":LOCATE9,13PRINT"SCORE"SC;"O
":PAUSE70:R=A
490 R=R+B:ON-(STRIG(A)=A ANDR<300) GOTO490:RUN
500 IFY<16THEN400
510 IFY>176THEN470
520 IFP<A ORP>250 SPRITEB+G:G=A:RESUME200
530 IFABS(127-V)>110ORABS(100-W)>90 O=A:SPRITES:RESUME210
540 LOCATE7,21PRINTSC"O"
550 IFSC>=Z LF=LF+B:Z=Z+100:GOSUB570:POKE&H4004,73,175,154,8
560 RETURN
570 LOCATEB,22PRINTLEFT$("g7g7g7g7g7g7g7g7g7g7",LF):RETURN
580 READA$:IFA$="F"THEN410
590 SCREENA,B:CLS:O=VAL(MID$(A$,B,B))*3:FORI=B TOO STEP3
600 V=ASC(MID$(A$,I+B,B))-65:W=ASC(MID$(A$,I+C,B))-65
610 LOCATEV,W:PRINTMID$(G$,B,ASC(MID$(A$,I+3,B))-64):NEXT:SCREENA,A
620 RETURN
630 DATA5AU¥DPIPPIGKODFU,6AU¥APGSPGAKGSKGFFP,5AUGWUFGPQGIINEJ,4AUIIPHPKHWFF,7EUD
VUDHPONIBNHBNGBAF¥,9DUDJQKJGKGJBELBGNBUJBWLBUNB,6AU¥FOSIIMNECLDGNCC,F
640 DATA5AU¥APITPIFKRNFB,5EUCEPCELQSHCSDC,6EUCSUCSQCSMJZICZEC,8EUXMMBKLAMLBPLAMK
BKJFMIB,8EUCLNAMMAMLBMKAOKAOJAKIE,5AU¥AN¥AI¥AF¥AD¥,1AU¥,F
650 DATA4AU¥NPANKANFA,5AUHUUHNPANKANFA,5JLGJKAJJGJIAJHG,2MLBMKB,5NMANLANKANJAKIG
,5AU¥DRVFPQHOMKLG,F
```

★あのー，つぐ美さん，私でよかったら，来週の日曜デートしてください。メガロシティに11時，待ってます。
（神奈川県横浜市・響リョウだ！14才）……【つぐ美：いつを基準の来週か不明だから影さんに行かせます。影：???】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

カラー番号を知らなければ解けないゾ!!

CHIPS（チップス）



中沢　孝之

★遊びかた

単純にいうとカラーチップを利用して，スタートチップをゴールチップに運ぶゲームです。スタートチップは直接は動かせません。2468で人を動かしてカラーチップを押してください。そうすればカラーチップが動きます。

5色のカラーチップはその色のカラー番号の数だけ進めます。たとえば，むらさきは三つ，白なら七つ。進み終わるか進んでるときに何かに当たったらその場でそれは壁になってしまいます。もし，動いているチップが他のカラーチップに当たったら動いていたチップは当たったとこで壁になり，当てられたカラーチップは自分のカラー番号の数だけ動きだします。ぶつけられて動いたカラーチップは進み終わったり何かに当たっても壁になりませんし，ほかのカラーチップに当たってもそのカラーチップは動きません。

もし，カラーチップがスタートチップに当たったらスタートチップは当てられたカラーチップのカラー番号だけ進みます。何かに当たったら当然止まります。スペース・キーを押すとその面のはじめからできます。

★ゲームについて

全8面です。1，2面はすごく簡単ですが，あとの面はむずかしいですよ。とくに6面以後は30分くらいかかると思います。

★改造法

パズルゲームにはよくあるデータを変えるだけの簡易コンストラクションの説明です。

データは1…壁，2…スタート，3，4，5，6，7…カラーチップ（カラー番号と同じ），8…ゴール，9…人，改造の注意はまわりを1で囲むこと，2，8，9を必ず1個だけ入れること，9を1で囲まないことです。

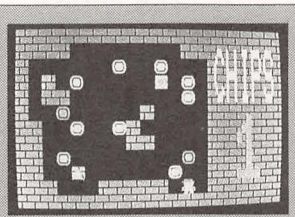
★　　★

《第1表》変数表

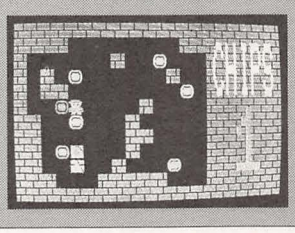
P$(,)……面データ	Y……データの中での人のY座標
S(,)……面データ	Z，ZZ……時間かせぎなど
A%……カラーチップ	XX……データの中での動いているチップのX座標
B%……人	YY……データの中での動いているチップのY座標
C%……壁	P……面数(0が1面)
D%……ゴールチップ	PL$……面数
E%……スタートチップ	J……データのY座標
A$……キー入力	I……データのX座標
Q……X，XXの増分	D……データreadに使う
W……Y，YYの増分	F=S(E，R)……押されたりぶつけられたときの動ける数のチェックに使っている
EN……他のチップにはじかれたかどうか〔1…Yes〕	
M……スタートチップが動いているか〔1…Yes〕	
X……データの中での人のX座標	



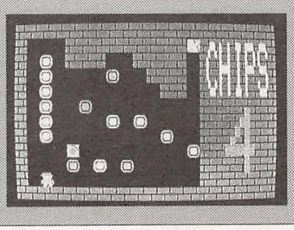
◀《写真1》タイトル画面。FMのカラー番号を知らない人は，マニュアルを!!



◀《写真2》ゲーム・スタート！カラーチップを動かしてスタートチップを動かそう



◀《写真3》さあ！このカラーチップを動かせばラウンド・クリアだ!!



◀《写真4》これは4面。タテに1列に並んだチップがクリアするためのカギ？

★何げなくシブがき隊のフッくんのブロマイドに，マスクとサングラを書いたら，うおぉー!!影さんだ!(秋田県能代市・**かっちゃん16才**)……【**編**：そんなの何もフッくんじゃなくても，誰でも同じじゃないんですか？】

CHIPSのプログラム・リスト

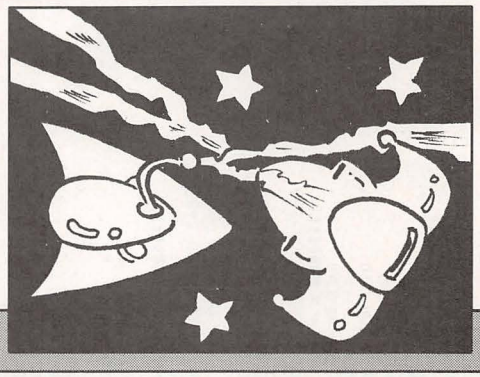
```
100 DIM P$(7,11),S(15,12),A%(95),B%(95),C%(95),D%(95),E%(95)
110 WIDTH40,25:GOTO 750
120 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾒｲﾝ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
130 A$=INKEY$:Q=0:W=0:EN=0:M=0
140 IF A$="4" THEN Q=-1
150 IF A$="6" THEN Q= 1
160 IF A$="8" THEN W=-1
170 IF A$="2" THEN W= 1
180 IF A$=" " THEN 610
190 '──────────────────────── MAN ﾉ ｳｺﾞｷ ────────────────────────
200 E=X+Q:R=Y+W:IF S(E,R)<>0 THEN 250
210 LINE (X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),PSET,0,BF:S(X,Y)=0:X=X+Q:Y=Y+W
220 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),B%,PSET:PLAY"T255L1604CD":S(X,Y)=9
230 GOTO 130
240 '──────────────────────── CHIP ﾉ ｳｺﾞｷ ────────────────────────
250 F=S(E,R):IF F=1 OR F=2 OR F=8 OR F=9 THEN 130
260 S(E,R)=0:XX=E:YY=R:Z=0
270 Z=Z+1
280 IF S(XX+Q,YY+W)=8 AND M=1 THEN 450
290 IF S(XX+Q,YY+W)<>0 THEN 360
300 LINE (XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),PSET,0,BF:XX=XX+Q:YY=YY+W
310 IF M=0 THEN 330
320 PUT@A(XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),E%,PSET:PLAY"T255L1606CD":GOTO 340
330 PUT@ (XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),A%,PSET,F:PLAY"T255L1605CD"
340 IF Z<F THEN 270
350 '
360 IF EN=0 THEN 380
370 IF M=1 THEN 430 ELSE 410
380 IF S(XX+Q,YY+W)=2 THEN GOSUB420:EN=1:M=1:E=XX+Q:R=YY+W:GOTO 260
390 GOSUB420:EN=1:E=XX+Q:R=YY+W:GOTO 250
400 '
410 PUT@ (XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),A%,PSET,F:S(XX,YY)=F:GOTO 130
420 PUT@A(XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),C%,PSET:S(XX,YY)=1:RETURN
430 PUT@A(XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),E%,PSET:S(XX,YY)=2:GOTO 130
440 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾒﾝｸﾘｱｰ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
450 PLAY"T130L1605CDECEER16CDECAAR16BAGFBAGFGFEDC":FOR ZZ=0 TO 3000:NEXT
460 P=P+1:IF P<>8 THEN PL$=STR$(P+1):GOTO 610
470 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｾﾝﾒﾝｸﾘｱｰ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
480 CLS:LINE(0,0)-(639,199),PSET,2,BF:SYMBOL(0,60),"Very Good!",8,10,1
490 FOR ZZ=0 TO 20:FOR Z=2 TO 7:COLOR=(2,Z):PLAY"AD":NEXT:NEXT
500 FOR Z=1 TO 7:COLOR=(Z,Z):NEXT:END
510 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾀｲﾄﾙ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
520 COLOR 7:FOR Z=0 TO 2:SYMBOL(140+Z*2,20+Z),"CHIPS",10,8,1:NEXT
530 SYMBOL(146,23),"CHIPS",10,8,5
540 FOR Z=3 TO 7:PUT@ (Z*32,120)-(Z*32+31,135),A%,PSET,Z:NEXT
550 PUT@A (305,120)-(336,135),B%,PSET:PUT@A(386,120)-(417,135),C%,PSET
560 PUT@A (467,120)-(498,135),D%,PSET:PUT@A(548,120)-(579,135),E%,PSET
570 LOCATE  8,18:PRINT "CHIPS"SPC(5)"MAN  WALL GOAL START"
580 LOCATE 11,22:PRINT"HIT ANY KEY TO START"
590 IF INKEY$<>"" THEN P=0:PL$=" 1" ELSE 580
600 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
610 CLS:FOR ZZ=0 TO 191 STEP 16:FOR Z=479 TO 607 STEP 32
620 PUT@A(Z,ZZ)-(Z+31,ZZ+15),C%,PSET:NEXT:NEXT
630 RESTORE 1170:FOR J=0 TO 11:FOR K=0 TO 3:READ P$(K,J):NEXT:NEXT
640 RESTORE 1300:FOR J=0 TO 11:FOR K=4 TO 7:READ P$(K,J):NEXT:NEXT
650 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 14:S(I,J)=VAL(MID$(P$(P,J),I+1,1))
660 IF S(I,J)=1 THEN PUT@A(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),C%,PSET
670 IF S(I,J)=2 THEN PUT@A(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),E%,PSET
680 FOR L=3 TO 7
690 IF S(I,J)=L THEN PUT@(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),A%,PSET,L:NEXT ELSE NEXT
700 IF S(I,J)=8 THEN PUT@A(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),D%,PSET
710 IF S(I,J)=9 THEN PUT@A(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),B%,PSET:X=I:Y=J
720 NEXT:NEXT:SYMBOL(460,20),"CHIPS",4,8,6:SYMBOL(462,21),"CHIPS",4,8,6
730 SYMBOL(400,90),PL$,12,10,1:SYMBOL(402,91),PL$,12,10,4:GOTO 130
740 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ｷｬﾗ DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
750 RESTORE  810:FOR D=0 TO 95:READ A%(D):NEXT
760 RESTORE  890:FOR D=0 TO 95:READ B%(D):NEXT
770 RESTORE  960:FOR D=0 TO 95:READ C%(D):NEXT
780 RESTORE 1010:FOR D=0 TO 95:READ D%(D):NEXT
790 RESTORE 1090:FOR D=0 TO 95:READ E%(D):NEXT:GOTO 520
800 '──────────────────────── CHIP ────────────────────────
810 DATA 0,0,511,-128,4095,-16,7680,120,15487,-452,30975,-226,31231,-98,31231
820 DATA -98,31231,-98,31231,-98,30975,-226,15487,-452,7680,120,4095,-16
830 DATA 511,-128,0,0,0,0,511,-128,4095,-16,7680,120,15487,-452,30975,-226
840 DATA 31231,-98,31231,-98,31231,-98,31231,-98,30975,-226,15487,-452,7680
850 DATA 120,4095,-16,511,-128,0,0,0,0,511,-128,4095,-16,7680,120,15487,-452
860 DATA 30975,-226,31231,-98,31231,-98,31231,-98,31231,-98,30975,-226,15487
870 DATA -452,7680,120,4095,-16,511,-128,0,0
880 '──────────────────────── MAN ────────────────────────
890 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2047,-32,1923,-15904,1023,-64,510,32640,0,0,0,0
900 DATA 0,0,0,0,-4096,15,2047,-32,2044,16352,2044,16352,1023,-64,2047,-32
910 DATA 32767,-2,32767,-2,2047,-32,1923,-15904,1023,-64,511,-128,0,0,0,0
920 DATA 0,0,0,0,-4096,15,0,0,0,0,0,0,0,0,2044,16352,0,0,0,0,0,0,0,0,2047,-32,1923
930 DATA -15904,1023,-64,510,32640,16383,-4,-1,-1,-2049,-1,-2049,-17,-2049
940 DATA -17,0,0,0,0,2044,16352
950 '──────────────────────── WALL ────────────────────────
960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
970 DATA -1,-769,-1,-769,-1,-769,-1,-769,-1,-769,-1,-769,-1,-769,-1,-769,0,0,-97
980 DATA -1,-97,-1,-97,-1,-97,-1,-97,-1,-97,-1,-97,-1,-97,-1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
990 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1000 '──────────────────────── GOAL ────────────────────────
1010 DATA 0,0,16382,32764,32764,16382,32760,8190,32752,4094,32736,2046,0,0
1020 DATA 28672,14,32256,126,32256,126,31744,62,30727,-8162,28735,-1010,25087
1030 DATA -122,4095,-16,0,0,0,0,1,-32768,3,-16384,7,-8192,15,-4096,31,-2048
1040 DATA 32767,-2,4095,-16,511,-128,511,-128,1023,-64,2040,8160,4032,1008
1050 DATA 7680,120,12288,12,0,0,0,0,1,-32768,3,-16384,7,-8192,15,-4096,31
1060 DATA -2048,32767,-2,4095,-16,511,-128,511,-128,1023,-64,2040,8160,4032
1070 DATA 1008,7680,120,12288,12,0,0
1080 '──────────────────────── START ────────────────────────
1090 DATA 0,0,16383,-4,16368,4092,16320,1020,16128,252,15360,60,12288,12,8192
1100 DATA 4,8192,4,12288,12,15360,60,16128,252,16320,1020,16368,4092,16383
1110 DATA -4,0,0,0,0,0,0,15,-4096,63,-1024,255,-256,1023,-64,4095,-16,8191
1120 DATA -8,8191,-8,4095,-16,1023,-64,255,-256,63,-1024,15,-4096,0,0,0,0
1130 DATA 0,0,0,0,15,-4096,63,-1024,248,7936,992,1984,3968,496,7936,248,7936
1140 DATA 248,3968,496,992,1984,248,7936,63,-1024,15,-4096,0,0,0,0
1150 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾒﾝ DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1160 '──────── 1 ──────── 2 ──────── 3 ──────── 4 ────────
1170 DATA 1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111
1180 DATA 1111        111,111111   111111,11111         1,1   11111111181
1190 DATA 1      5  5   1,1      3   8111,1       4  76 1,1 5 111  1111 1
1200 DATA 1 1 6     2 3 1,1       1111111,1 7          1,1 5    4  111 1
1210 DATA 1 11        7 1,11 1    11   11,1       7  5311,1 3       11 1
1220 DATA 1  4      1    1,1  1          1,11    5      11,1 3  4        1
1230 DATA 11  3  71     1,1 7 91  11    1,11  2      3  1,1 7    5 3    1
1240 DATA 11       11    1,1  1       6 1,1        9    1,1 3         6  1
1250 DATA 11 6       4 1,1         2 3 1,1             1,1   2        61
1260 DATA 11  8      7  1,116 7 34567   1,111 5 11811   1,1   4 3 4     1
1270 DATA 111   11111 9 1,1    1        1,111          1  1,1 9         1
1280 DATA 1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111
1290 '──────── 5 ──────── 6 ──────── 7 ──────── 8 ────────
1300 DATA 1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111
1310 DATA 11          111,1111111    9  1,111111          1,1             1
1320 DATA 1  1114 3  4  1,1111      1111 1,1  8     6 3 11,13 5 4  4     1
1330 DATA 1 5 81 323    1,111     4 3 7  1,1           111,1 4           1
1340 DATA 1   1   3   7 1,1   5         1,1             1,1      3      1
1350 DATA 1           4 1,1       3  6   1,11          3    1,1          6 1
1360 DATA 11   9      6 1,1 7           1,1  2   3       1,1 5    5  6   1
1370 DATA 11        1 111,1         2  5 1,1         1   11,1           5 1
1380 DATA 11      5     1,1       5      1,1 5        611,1 7    5  52  1
1390 DATA 1117      4 11,1 3 7  6       1,1 53 7 7 3 3 11,1    3     5111
1400 DATA 111  11111   11,1       1111181,1              91,1          981
1410 DATA 1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111,1111111111111111
```

★「まんが日本昔話」は、はじまってすぐに、ぼうやを寝かせてしまう、とんでもない番組です。(兵庫県神戸市 木村哲也13才)……【彩：ということは、おじょうちゃんは寝ないわけだな？編：また、変なことを……。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

ビデオゲームでおなじみのキャラの対決

R-9 vs ビッグバイパー



MJB

◆はじめに

この前投稿したときは，これが最後かも？なんて言っときながら，また作ってしまいました。ゴメンナサイ勉強せねば…(大学が遠のいていく……)。

◆STORY

ある日，R－9(あなた)はR－TYPEで気分よく敵を倒していました。ところが，そこへ「ゴーファーの野望を打ちくだいてやる～」と，えらい勢いで，ビッグバイパーが飛んできました。そして，何を勘ちがいしたのか，あなたを見て攻撃してきました。あなたは，「PART3だからっていばるなー」と言って迎え撃ちました。

◆操作方法

R－9は，8，2キーで上下，スペース・キーで，弾発射です。弾は孤を描いて飛びます。空中に浮いているビットは破壊不可能で移動します。R－9は，5発当たると死にます。ビックバイパーは，倒すたびに強くなります。

◆改造について

ビットを動かすところが，ふつうではありません。予想以上に速いので満足しています。

キャラデータ中の，アルファベットはA～Gまでが順に，濃い青～白までです。9は背景と重ねる部分です。自由に換えましょう。

◆最後に

これで本当に最後にせねば。あとFPとかM5の人はがんばってプログラムしましょう。M5なんかスゴイのが作れるんだし，もったいないですよ。プログラミングは，本当に楽しいですね。

このゲームは，7時間で一気に作りました。FM－7に会うのは2か月ぶりでした（じつは1度しまった)。誰かFM－7で皆が，アッと驚くゲームを作ってください。FM－7は不滅ですPC88SRなんかに負けるな（オッーッ：ユザーの声)!!

★　　★

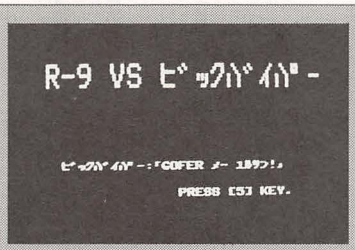
CHECKER FLAG

編：キャラクターには，ずいぶん凝っていますネ。

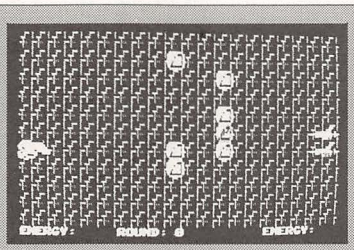
Dr.D：そうじゃな。キャラクターは確かに凝っているの一。両方とも人気のビデオゲームだけに注目を集めるじゃろう。

影：でも，ゲーム内容のほうは，単調ですネェー。

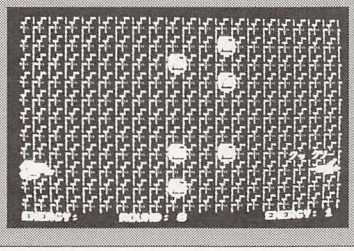
Dr.D：影くんの言うとおりじゃ。シューティング・ゲームとしては，あまりにも未完成すぎる。ゆえに，すぐあきてしまうのじゃ。リストを短くするのもけっこうじゃが，ゲームを作る上でもっとも重要な「おもしろさ」を欠いてはどうしようもない。もっとアイデアを練ることじゃ。



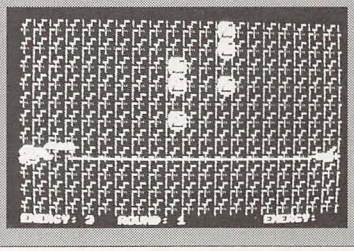
◀《写真1》タイトル画面。ビッグバイパーとR－9が戦うなんて…



◀《写真2》ゲーム・スタート!!左側のR－9を操作してビッグバイパーをやっつけろ!!



◀《写真3》やった!!クックソーとくやしがりながらビッグバイパー敗れる



◀《写真4》ビッグバイパーのレーザーが当たった!!5発まではたえられるソ!!

★僕の使っているイスはグルリと回る他，古いため前後左右に傾くので，ギャラクシーフォースの気分が味わえます。(埼玉県上尾市・**ボツはいやじゃ14才**)……【**影**：私の車はタイヤのミゾがないのでパワードリフト感覚だ!!】

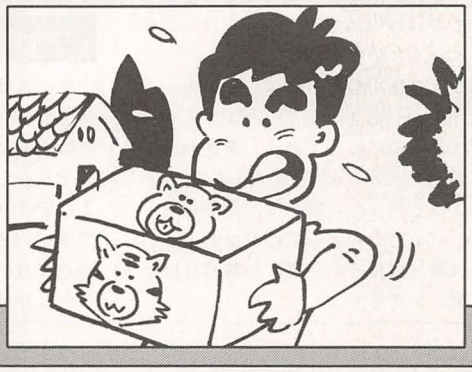
```
10 WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:CLS
20 DIM R9%(195),TE%(195),S1%(98),S2%(98),BG%(98),BO%(131),VY(6)
30 DIM CR%(195),S(19,11):GOSUB 810
40 RESTORE 40:FOR I=0 TO 5:READ VY(I):NEXT:DATA -2,-1,0,0.2,1
50 RESTORE 60:FOR I=0 TO 2:READ A$:SE$(I)="ﾋﾟｯｸﾊﾞｲﾊﾟｰ:｢"+A$+"｣":NEXT
60 DATA "GOFER ﾒｰ ﾕﾙｻﾝ!","LEVEL UP ｼﾃ ｶｴｯﾃｷﾀｾﾞ!!","ｺﾞﾒﾝﾅｻｰｲ"
70 GOTO 600
80 CLS:X=0:Y=4:EN=5:TX=18:TY=5:TVY=1:TK=(5-RO):TE=5+RO
90 FOR SY=0 TO 11:FOR SX=0 TO 19:S(SX,SY)=0:NEXT:NEXT
100 ME$="ENERGY:":MX=0:MY=24:GOSUB 290:MX=30:GOSUB 290
110 ME$="ROUND:"+STR$(RO):MX=12:GOSUB 290
120 FOR SY=1 TO 11:FOR SX=0 TO 19:GOSUB 220:NEXT:NEXT
130 OVER=0:FOR I=0 TO 11 STEP 2:A=1-A
140 GX=9+A*3:GY=INT(RND*9)+1:IF S(GX,GY)<>0 GOTO 140
150 S(GX,GY)=1:GOSUB 270:NEXT:GOSUB 200
160 IF RO>0 THEN ME$=SE$(1):MX=0:MY=0:GOSUB 290:GOSUB390:LINE(0,0)-(39,0)," ",7
170 WHILE OVER=0:GOSUB 420:GOSUB300:GOSUB 520:WEND
180 ON OVER GOTO 570,720
190 '                    |||||||| PUT  SUB ||||||||
200 PUT@A(X*16,Y*16)-(X*16+63,Y*16+15),R9%,PSET:RETURN
210 PUT@A(X*16,Y*16)-(X*16+63,Y*16+15),CR%,PSET:RETURN
220 PUT@A(SX*32,SY*16)-(SX*32+31,SY*16+15),BG%,PSET:RETURN
230 PUT@(BX*32-16,BY*16-8)-(BX*32+47,BY*16+23),BO%,XOR:RETURN
240 PUT@A(TX*32,TY*16)-(TX*32+63,TY*16+15),TE%,PSET:RETURN
250 PUT@A(TX*32,TY*16)-(TX*32+63,TY*16+15),CR%,PSET:RETURN
260 LINE(LX*32,LY*16+10)-(LX*32+31,LY*16+11),XOR,4,B:RETURN
270 PUT@A(GX*32,GY*16)-(GX*32+31,GY*16+15),S1%,PSET:RETURN
280 PUT@A(GX*32,GY*16)-(GX*32+31,GY*16+15),BG%,PSET:RETURN
290 LOCATE MX,MY:COLOR 7:PRINT ME$;:SYMBOL(MX*16+2,MY*8),ME$,2,1,7:RETURN
300 '                    |||||||| R - 9 ||||||||
310 I$=INKEY$:IF I$="" THEN RETURN ELSE GOSUB 210
320 Y=Y-(I$="8")*(Y>4)+(I$="2")*(Y<10) :GOSUB 200
330 IF I$<>" " THEN RETURN ELSE LY=Y:PP=-1
340 FOR LX=2 TO 17 STEP 3:PP=PP+1
350 IF S(LX+1,LY+VY(PP))=1 THEN GOSUB 380:PP=0:RETURN
360 GOSUB 260:BEEP1:BEEP0:GOSUB 260:LY=LY+VY(PP):NEXT
370 PP=0:IF TY=Y THEN GOSUB 690:RETURN ELSE RETURN
380 BX=LX+1:BY=LY:GOSUB 230:GOSUB 410:GOSUB 230:RETURN
390 FOR J=0 TO 1000:NEXTJ:RETURN
400 BEEP1:FOR G=0 TO 10:NEXT:BEEP0:RETURN
410 FOR M=0 TO 2:GOSUB 400:FOR G=0 TO 20:NEXT:NEXT:RETURN
420 '                    |||||||| ﾋﾟｯｸﾊﾞｲﾊﾟｰ||||||||
430 GOSUB 250:IF RND*10>TK+2 THEN TVY=INT(RND*3)-1
440 IF(TY+TVY<1)+(TY+TVY>10)THEN TVY=-TVY
450 TY=TY+TVY:GOSUB 240:IF RND*10<TK*2 THEN RETURN
460 IF(Y<>TY)*(RND>.5)THEN RETURN
470 FOR L=17 TO 2 STEP -1:IF S(L-1,TY)=1 THEN BX=L ELSE NEXT:BX=2
480 LINE(576,TY*16+10)-(BX*32+31,TY*16+11),XOR,5,B:GOSUB 400
490 LINE(576,TY*16+10)-(BX*32+31,TY*16+11),XOR,5,B:IF BX>2 THEN 510
500 IF TY=Y THEN GOSUB 660:RETURN ELSE RETURN
510 BX=BX-1:BY=TY:GOSUB 230:GOSUB 410:GOSUB 230:RETURN
520 '                    |||||||| ｼﾞｬﾏﾓﾉ ||||||||
530 MX=INT(RND*2)*3+9:MY=INT(RND*9)+1:IF S(MX,MY)<>1 THEN RETURN
540 GX=MX:GY=MY:GVY=INT(RND*3)-1:S(GX,GY)=0:GOSUB 280
550 GY=GY+(GVY=-1)*(GY>1)*(S(GX,GY-1)=0)-(GVY=1)*(GY<11)*(S(GX,GY+1)=0)
560 S(GX,GY)=1:GOSUB 270:RETURN
570 '                    |||||||| GAME OVER ||||||||
580 ME$="ﾔｯﾀｾﾞ !":MX=30:MY=TY*2-1:GOSUB 290:GOSUB 390
590 CLS:ME$="GAME OVER":MX=14:MY=8:GOSUB 290:FOR I=0 TO 1000:NEXT I
600 '                    |||||||| T I T L E ||||||||
610 TI$="R-9 VS ﾋﾟｯｸﾊﾞｲﾊﾟｰ":SYMBOL(0,10),TI$,4,3,7
620 ME$=SE$(0):MX=2:MY=12:GOSUB 290
630 ME$="PRESS [S] KEY.":MX=16:MY=15:GOSUB 290
640 IF INKEY$<>"S" GOTO 640 ELSE RO=0:GOTO 80
650 '                    |||||||| ﾔ ﾗ ﾚ ﾀ ! ||||||||
660 BX=2:BY=Y:GOSUB 230:GOSUB 410:GOSUB 230
670 EN=EN-1:IF EN=0 THEN OVER=1:RETURN
680 ME$=STR$(EN):MX=7:MY=24:GOSUB 290:RETURN
690 BX=18:BY=TY:GOSUB 230:GOSUB 410:GOSUB 230
700 TE=TE-1:IF TE=0 THEN OVER=2:RETURN
710 ME$=STR$(TE):MX=37:MY=24:GOSUB 290:RETURN
720 '                    |||||||| C L E A R ||||||||
730 ME$="ｸｯ ｸｿｰ":MX=33:MY=TY*2-1:GOSUB 290:GOSUB 390
740 CLS:RO=RO+1:IF RO<5 THEN 80 ELSE CLS:
750 '                    |||||||| ENDING ||||||||
760 ME$="R-9 ﾊ ﾋﾟｯｸﾊﾞｲﾊﾟｰ ｶﾗ":MX=10:MY= 5:GOSUB 290
770 ME$="R-TYPE ﾖ ﾏﾓｯﾃｸﾚﾀ。 ":      MY= 7:GOSUB 290
780 ME$="ｱﾘｶﾞﾄｳ !! R-9 !    ":      MY= 9:GOSUB 290
790 ME$=SE$(2)                :MX= 9:MY=11:GOSUB 290
800 END
810 '                    |||||||| CHR  SUB ||||||||
820 REM  0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF
830 DATA 00000AAAAA000A0000077777777111100
840 DATA 00000A0000000A007777755550000011
850 DATA 0AAAAA0000000A007775550077305011
860 DATA 000A0000000000007775502222255011
870 DATA AA0A00B0B0000AAA7755002255555011
880 DATA 000A000000000A007150055555555011
890 DATA 000A000000000AF01100000000000011
900 DATA 00000000000000A000011111111111100
910 RESTORE 820:FOR Y=0 TO 7:READ A$:FOR X=0 TO 31:GOSUB 1120
920 NEXT:NEXT
930 GET@A(0,0)-(31,15),BG%,G:GET@A(32,0)-(63,15),S1%,G:CLS
940 REM  ABCDEF0123456789ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ012345
950 DATA 990077777777700000000000999999999999999999999999999000077709999
960 DATA 007777777777777111111111009999999999999999999999999000077770099999
970 DATA 700GGGGGGGGGGGGG555555777779999999999000000000000777770090099999
980 DATA 077000AAAAAAAAA077775555551779990000007511G777777777GGG000110000
990 DATA 000770077777777700007777775551197777777777775555555557977955777O
1000 DATA 770007755555557777700000077777770000007777EEEEEEEEEEE5700110000
1010 DATA 55G555077000000007709999900000009999990000000077EEEE011009999999
1020 DATA 110770000GGGGGGGG000999999999999999999999999990000000999999999999
1030 GOSUB 1180:RESTORE 940:FOR Y=0 TO 7:READ A$:FOR X=0 TO 63
1040 GOSUB 1120:NEXT:NEXT
1050 GET@A(0, 0)-(63,15),R9%,G:GET@A(64, 0)-(127,15),TE%,G
1060 GET@A(160,0)-(223,15),CR%,G:CLS
1070 CIRCLE(32,15),25,7:PAINT(32,15),7,7
1080 CIRCLE(15,10),15,7,,,,F:CIRCLE(40,20),10,0,,,,F
1090 CIRCLE(50, 8),10,7,,,,F:CIRCLE( 8,25), 8,7,,,,F
1100 CIRCLE(58,20), 5,7,,,,F:GET@(0,0)-(63,31),BO%,G:CLS:RETURN
1110 '||||||                                        .
1120 B=ASC(MID$(A$,X+1,1)):IF B=57 THEN RETURN
1130 IF(48=<B)*(B<56)THEN COL=B-48:F=0:GOSUB 1150:RETURN
1140                       COL=B-64:F=1:GOSUB 1150:RETURN
1150 LINE(X*2,Y*2)-(X*2+1,Y*2+1),PSET,COL,B:IF F=0 THEN RETURN
1160 PSET(X*2+1,Y*2,0):PSET(X*2,Y*2+1,0):RETURN
1170 '||||||
1180 CLS:FOR X=0 TO 6:PUT@A(X*32,0)-(X*32+31,15),BG%,PSET:NEXT:RETURN
```

★午房秀樹はOFに載った。ニヤッと笑った。レベル59になった。オーバー・ヒートで死んだ//GAME OVER…。(兵庫県伊丹市・**午房秀樹14才**)……**[影：あれほどポカリスエットを飲むようにと言ったのに…。]**

JR-200

キミは，オートメーションの工場を管理できるか？

ロボット工場



三村　俊彦

はじめに

２年ぐらい前に「ＪＲ－200がランダム・コーナー行きになりそうだ」と書かれていたので，「よし！今すぐゲームを作って送ろう!!」と考えて作りはじめたのがこのゲームです。

ストーリー

ここは未来のロボット工場だ。君は今日から２週間，ここでバイトすることになった。

この工場では，今流行のペット・ロボットを造っている。君の仕事は，できあがった製品や部品の入った箱をコンテナまで運ぶ運搬ロボット（以下ロボット）の作業状況の監視だ。ロボットはオートメーションで勝手に仕事するので，君はただ見ているだけという楽な仕事になるはずだったのだが…。

ゲーム内容

作業場の各層に１台ずつ計４台のロボットが置かれていて，ゲーム・スタートと同時に歩きだします（**第１図**）。



ロボット　これが例の運搬ロボットである。このゲーム唯一のキャラクターらしいキャラクターである。ちなみに頭の上に荷物を乗せて運ぶ。



ネコ型ロボットの入った箱　中にネコ型ロボットが入っている。以下単に「ネコ」とする。



イヌ型ロボットの入った箱　「ネコ」じゃなくて「イヌ」である。



部品の入った箱　「ネコ」でも「イヌ」でもなく，ただの「部品」である。

《第１図》キャラクター紹介

ロボットは原則的には，左右の端から端へ往復運動をしています。右端に着いたときロボットが何も持っていなければ，ストックの１番右端の箱がパイプを通じてロボットに乗ります。また，逆に箱を持っている場合はストックに返します。このようにして，右端から取ってきた箱を左端にあるコンテナに通じるパイプまで運び，上のストックの中の箱をすべてコンテナに入れればラウンド・クリアです。

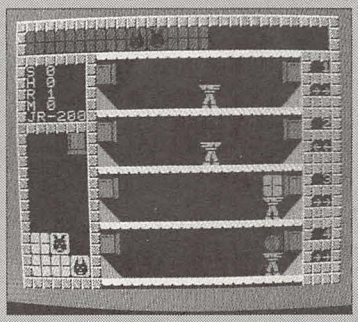
と，ここまで読めば，いかにも簡単なゲームのように思われますが，そうは問屋は卸しません。

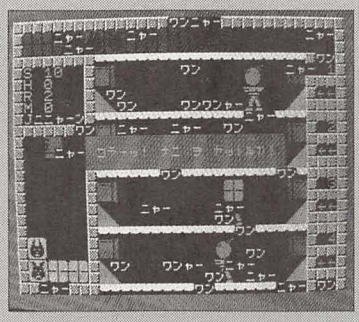
まず，箱の中にイヌとネコの顔があります。この箱をコンテナの中で上下左右



▲《写真１》タイトル画面。スペースキーでゲーム・スタート!!

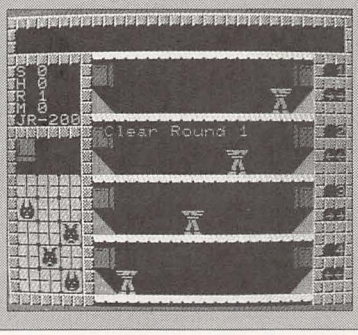
▼《写真２》右端のパイプからでた箱を左端まで持っていく。爆弾に注意!!





▲《写真３》犬と猫の箱を上下左右に接するように並べるとアウト!!

▼《写真４》ストックの中の箱をすべてコンテナに入れればラウンド・クリア



★私は知っている。９月号の表紙の影さんは，レタス入りのハムサンドを持っていたことを!!（岐阜市・**伊藤嘉彦14才**）……**【影：おしい!!レタス入りまでは正解だったのだがハムサンドではなく，カツサンドだった!!】**

に並べると，中のロボットがあばれだし，アウト!!

つぎに，ときどき機械の故障で，右のパイプから爆弾がでてくることがあります(おいおい!!)。これをコンテナに入れてもアウトです。

これらを回避するには，テンキーの1~4（一番上が1というようにそれぞれ各階に対応している）を押せば，ロボットが180°向きを変えますので，あぶないと思ったら押して，箱や爆弾を右のパイプにもどしてやりましょう。

14面（14日分の仕事）が終わればエンディングです。

ミスは，3回まではOKですが，4回ミスするとゲーム・オーバーです。

あと，じっくり考えたい人のためにリターン・キーでポーズがかかります。

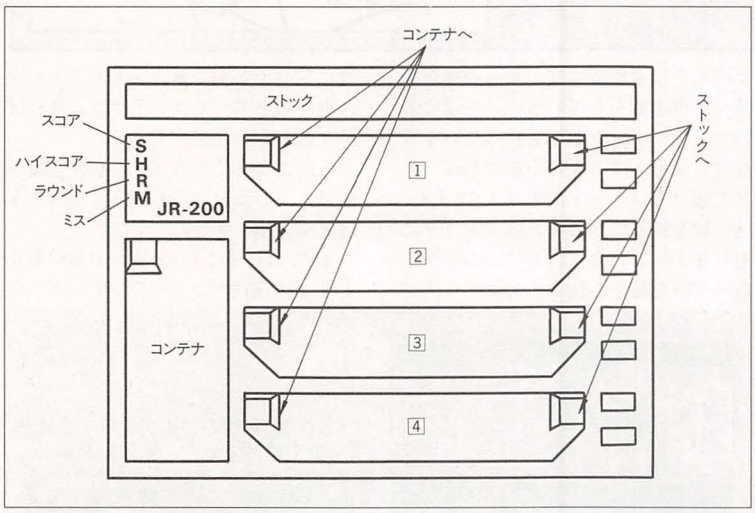
プログラムについて

オールBASICである。スピードが必要なゲームでもないのでスピードにはとくに気を使っていない。

それから，このプログラムはBASICで書かれているわりには，構造化ができている(と思う)。サブ・ルーチンのかたまりのような部分もある。JRで，ラベルが使えたら，もっと見やすいプログラムになったろうになあ。

おわりに

う~ん，かなり時間がかかってしまった。少し手をつけてはしばらく，ほうっておくという作業のしかただったからだろうか。



《第2図》画面の説明

ロボット工場のプログラム・リスト

```
100 REM *** ﾛﾎﾞｯﾄ ｺｳｼｮｳ ***
110 POKE 0,0:POKE &CH00,1:TEMPO 80:RANDOMIZE:CLEAR &7F00
120 DIM X(3),F(3),DC3),P(3,5),R$(1,1),K(15,14),E(15),Y$(1)
130 DIM P$(3),PL$(3),PR$(3),PH$(3)
140 GOSUB 1740
150 GOSUB 1570:S=0:H=0
160 GOSUB 1270
170 REM *** ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ***
180 REM *** ﾓｰ ﾆｭｳﾘｮｸ ***
190 PICK C:I=C-49:IF I)=0 AND I(=3 THEN GOSUB 630:SOUND 2500,1
200 IF C=13 THEN SOUND 500,5:GOSUB 780
210 REM *** ﾛﾎﾞｯﾄ ｶﾞ ﾌﾛｱｦ ｽｽﾑ ***
220 I=W:GOSUB 280:IF D THEN ON D GOTO 1010,1060
230 I=W+2:GOSUB 280:W=NOT W:IF D THEN ON D GOTO 1010,1060
240 IF F THEN 840
250 IF PEEK(&34)=0 THEN PLAY "B",,,&7000
260 GOTO 190
270 REM *** ﾛﾎﾞｯﾄ ｶﾞ ﾎﾝﾄﾆ ﾌﾛｱｦ ｽｽﾑ ***
280 IF (X(I)=10 AND D(I)=0) OR (X(I)=24 AND D(I)) THEN GOSUB 630:SOUND 1000,2
290 LOCATE X(I),4+I*5:PRINT S$+D$+S$
300 X(I)=X(I)-(NOT D(I))+D(I)):GOSUB 650
310 IF X(I)=24 THEN GOSUB 350
320 IF X(I)=10 AND F(I)<5 THEN GOSUB 490
330 RETURN
340 REM *** ﾊｺ ｦ "4 ***
350 IF F(I)<5 THEN 430
360 IF V=0 THEN RETURN
370 SOUND 1500,3:J=3
380 IF RND(1)),4 THEN J=E(V):LOCATE V*2-1,1:PRINT S$:V=V-1
390 SOUND 2000,3:COLOR 6,,1:LOCATE 24,4+I*5:PRINT PR$(J)
400 SOUND 2500,3:LOCATE 24,4+I*5:PRINT P$(J)
410 SOUND 3000,3:F(I)=J:RETURN
420 REM *** ﾊｺ ｦ ﾓﾄﾒﾙ ***
430 SOUND 3000,3:J=F(I):COLOR 6,,1:LOCATE 24,4+I*5:PRINT PR$(J)
440 SOUND 2500,3:LOCATE 24,4+I*5:PRINT S$
450 SOUND 2000,3:IF J=3 THEN 470
460 V=V+1:E(V)=J:COLOR 2:LOCATE V*2-1,1:PRINT P$(J)
470 SOUND 1500,3:F(I)=5:RETURN
480 REM *** ﾊｺ ｦ ﾈﾛｽ ***
490 J=I*2+X:L=INT(Z/3)
500 SOUND 2000,3:COLOR 6,,1:LOCATE 10,4+I*5:PRINT PL$(F(I))
510 SOUND 3000,5:LOCATE 10,4+I*5:PRINT S$
520 SOUND 2000,3:COLOR 3:LOCATE J,12:PRINT PH$(F(I)):SOUND 1900,3
530 FOR K=12 TO 20-L*2
540 LOCATE J,K:PRINT P$(F(I)):SOUND 3100-K*100,2
550 LOCATE J,K:PRINT S$:NEXT
560 COLOR 5:LOCATE J,21-L*2:PRINT P$(F(I))
570 SOUND 500,8:K=1+X:L=4-L:P(K,L)=F(I):Z=Z+1:GOSUB 710
580 IF F(I)=3 THEN D=1
590 IF F(I)=0 AND (P(K-1,L)=1 OR P(K,L+1)=1) THEN D=2
600 IF F(I)=1 AND (P(K-1,L)=0 OR P(K,L+1)=0) THEN D=2
610 F=(Z=15):F(I)=5:RETURN
620 REM *** ﾛﾎﾞｯﾄ ﾀｰﾝ ***
630 D(I)=NOT D(I):GOSUB 650:GOSUB 690:RETURN
640 REM *** ﾛﾎﾞｯﾄ ﾋｮｳｼﾞ ***
650 COLOR 5,,1:LOCATE X(I),6+I*5:PRINT R$(D(I),MOD(X(I),2))
660 IF F(I)<5 THEN COLOR 6:LOCATE X(I),4+I*5:PRINT P$(F(I))
670 RETURN
680 REM *** ﾀﾏﾆ ﾋｮｳｼﾞ ***
690 COLOR 5,,0:LOCATE 29,6+I*5:PRINT Y$(D(I)):RETURN
700 REM *** ﾃﾞｸﾞﾁ ｲﾄﾞｳ ***
710 LOCATE 1+2*X,10:PRINT S$:X=MOD(X+1,3)
720 COLOR 1,,1:LOCATE 1+2*X,10:PRINT D$:RETURN
730 REM *** ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ***
740 COLOR 5,,0:LOCATE 2,4:PRINT S;:RETURN
750 REM *** ﾊｲｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ***
760 COLOR 5,,0:LOCATE 2,7:PRINT M:RETURN
770 REM *** ﾐｽ ***
780 IF STICK(0)=13 THEN 780
790 IF STICK(0)<13 THEN 790
800 SOUND 300,5:RETURN
810 REM *** ｵﾜﾘﾏｼﾀ ***
820 PLAY "B",,,&7040:RETURN
830 REM *** ｸﾘｱｰ ﾒｯｾｰｼﾞ ***
840 COLOR 3,,0:LOCATE 9,9:PRINT "Clear Round";R
850 GOSUB 820
860 FOR I=1200 TO 400 STEP -100:FOR J=300 TO 0 STEP -30:SOUND I+J,1:NEXT:NEXT
870 S=S+R*10:GOSUB 740
880 R=R+1:IF R<15 THEN 160
890 REM *** Congratulations ***
900 FOR I=1 TO 8:FOR J=5 TO 12:SOUND (I+J)*100,3:NEXT:NEXT
910 COLOR ,,0:CLS:FOR I=0 TO 200
```

★つぐ美さんは，ピチピチギャルなんでしょう。だってズボンがぴちぴちで…。(茨城県鹿島郡・**仮面のルロイ15才**)……**【つぐ美：エーッ！私，ボディコンじゃないわよ。影：ボディビル・コンテストで優勝したって？】**

```
920 COLOR MOD(I,8),MOD(I+1,8):PRINT "▒▒▒▒▒▒ Congratulations !! ▒▒▒▒▒▒";
930 SOUND I*10,2:NEXT
940 COLOR 1,5:PRINT:PRINT
950 PRINT "   ｷﾐﾉ ｼｺﾞﾄ ﾊ ｺﾚﾃﾞ ｵﾜﾘ ﾀﾞ !!   "
960 PRINT:PRINT "       Hit [RETURN] Key !!      "
970 IF STICK(0)<>13 THEN 970
980 IF HI$ THEN H=S
990 GOTO 150
1000 REM *** BOMB !! ***
1010 GOSUB 820:SOUND 40,60:LOCATE 0,0
1020 FOR I=1 TO 20:COLOR ,3,3:SOUND 80,1:COLOR ,0,3:SOUND 100,1
1030 NEXT
1040 GOTO 1120
1050 REM *** ﾈｺ ﾄ ｲﾇ ***
1060 GOSUB 820
1070 FOR I=1 TO 5:SOUND 2000,7:SOUND 40,7:NEXT:COLOR 7,0,0
1080 FOR I=1 TO 20:LOCATE INT(RND(1)*30),INT(RND(1)*24):PRINT "ﾜﾝ";
1090 LOCATE INT(RND(1)*30),INT(RND(1)*24):PRINT "ﾆｬｰ";:NEXT
1100 SOUND 40,100
1110 REM *** ﾐｽ ***
1120 COLOR 5,1,0
1130 LOCATE 7,10:PRINT SPC(19)
1140 LOCATE 7,11:PRINT " ｺﾗｰｯ! ﾅﾆ ﾖ ｬｯﾄﾙｶ! "
1150 LOCATE 7,12:PRINT SPC(19)
1160 FOR I=2000 TO 1000 STEP -10:SOUND I,1:NEXT
1170 M=M+1:COLOR 7,0:GOSUB 760:IF M<4 THEN 160
1180 REM *** GAME OVER ***
1190 COLOR 5,1
1200 LOCATE 7,13:PRINT " ｵﾜｴ ﾅﾝｶ ｸﾋﾞ ﾀﾞｰｯ! "
1210 LOCATE 7,14:PRINT SPC(19)
1220 SOUND 200,100
1230 LOCATE 5,21:PRINT "  [ G A M E  O V E R ]  "
1240 FOR I=1 TO 200:SOUND INT(RND(1)*2000),1:NEXT
1250 GOTO 980
1260 REM *** ﾗｳﾝﾄﾞ ｽﾀｰﾄ ***
1270 X=2:Z=0:W=0:V=15:F=0:D=0
1280 X(0)=20:D(0)=1:X(1)=16:D(1)=0:X(2)=18:D(2)=1:X(3)=14:D(3)=0
1290 FOR I=0 TO 3:F(I)=5:NEXT
1300 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 5:P(I,J)=5:NEXT:NEXT
1310 GOSUB 1330:RETURN
1320 REM *** ｹﾞｰﾑ ﾌｨｰﾙﾄﾞ ***
1330 COLOR 7,0,1:CLS:RESTORE 2170
1340 READ I,J,K:IF I>=0 THEN A$="|":GOSUB 1530:GOTO 1340
1350 READ I,J,K:IF I>=0 THEN GOSUB 1550:GOTO 1350
1360 FOR K=3 TO 23 STEP 5:I=8:J=27:A$="'":GOSUB 1530:NEXT
1370 FOR I=4 TO 19 STEP 5:COLOR 4,,1:LOCATE 8,I:PRINT "$%"+C$+"&'"
1380 LOCATE 26,I:PRINT "()"+C$+"*+"
1390 COLOR 3,,0:LOCATE 8,I+2:PRINT "◣ "+C$+"▆◣"
1400 LOCATE 26,I+2:PRINT " ◢"+C$+"◢▆":NEXT
1410 FOR I=1 TO 4:COLOR 5:LOCATE 29,-1+5*I:PRINT STR$(I)
1420 LOCATE 29,1+5*I:PRINT "  ":NEXT
1430 FOR I=4 TO 8:READ A$:LOCATE 1,I:PRINT A$:NEXT
1440 FOR I=1 TO 15:COLOR 2,,1:LOCATE I*2-1,1:PRINT P$(J(I,R))
1450 E(I)=J(I,R):NEXT
1460 FOR I=0 TO 3:GOSUB 650:GOSUB 690:NEXT:GOSUB 710
1470 GOSUB 760:GOSUB 740:LOCATE 2,5:PRINT H:LOCATE 2,6:PRINT R
1480 FOR I=1 TO 4
1490 FOR J=1 TO 12:SOUND 500,1:SOUND 700,1:NEXT
1500 FOR J=1 TO 12:SOUND 900,1:SOUND 1100,1:NEXT:NEXT
1510 RETURN
1520 REM *** ﾖｺ ﾗｲﾝ ***
1530 FOR L=I TO J:LOCATE L,K:PRINT A$;:NEXT:RETURN
1540 REM *** ﾀﾃ ﾗｲﾝ ***
1550 FOR L=I TO J:LOCATE K,L:PRINT A$;:NEXT:RETURN
```

```
1560 REM *** ﾀｲﾄﾙ ***
1570 COLOR 7,0:CLS
1580 LOCATE 0,2:COLOR 5,1,0:PRINT SPC(32);
1590 PRINT "▀▀▀
```

M5(BASIC-Ⅰ)用

怪獣達をやっつけろ!!

LIFE GAME
ライフ　ゲーム



清野　智弘

◆動機

コンウェイの発明した「ライフ」の機械語副プログラムを作成してみたのですが，これをどうにかしてゲームにしようと思ったのがきっかけでした。

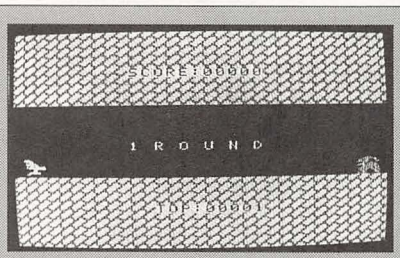
◆息切れ

左側の自機を動かして，Zキーでビームを発射し，右からコンウェイの生成規則に従って，生存，死滅，誕生しながら迫り来るダニ，そして親玉にビームを当てて，どんどん先の面へ進んでください。

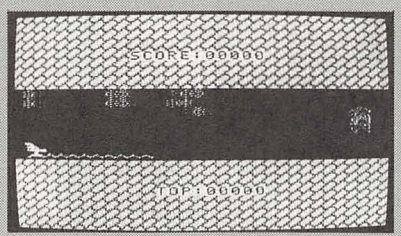
ダニは１点で，親玉に10発当てると面が進み面数×100点が入ります。

《第１表》変数表

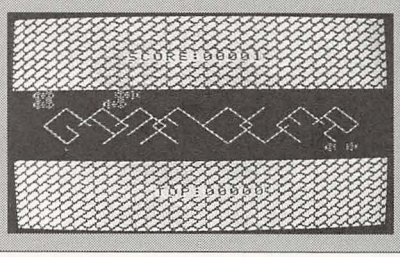
A$( )	ダニの発生型
A	燃料
S	得点
M	面数
T	最高得点
X，Y	自機の位置
D	ビームが親玉に当たった回数
H，Q	親玉の位置
K	親玉の種類
V	自機の位置に対応するVRAMのアドレス
F	親玉の位置に対応するVRAMのアドレス



◀《写真１》ゲーム・スタート!!左側の飛行機が自分



▶《写真２》せまり来るダニや親玉をビームを撃って倒せ!



◀《写真３》不覚にもゲーム・オーバーになってしまった

ビームを連続発射していると，燃料が少なくなり，ビームの射程距離が短くなるので，白いビンを取って（ビームを当てると取れる）燃料を補給してください。

◆めまい

二つのプログラムを順にOLD，RUNしてください。

★参考資料

別冊サイエンス数学ゲームⅠ
著：マーチン・ガードナー訳：一松信

LIFE GAMEの各種データ・プログラム・リスト

```
1 cls
4 data 21,36,7f,46,36,00,2c,6e,1ec
5 data 26,39,3e,1f,a5,c8,d,fe,406
6 data e1,20,07,32,36,7f,3e,7e,2ab
7 data d7,c9,fe,7d,20,07,32,36,3aa
8 data 7f,3e,00,d7,c9,3e,7f,d7,3f1
9 data 05,c8,2c,18,dd,06,08,df,2db
10 data 07,d7,23,10,fa,c9,21,00,2f5
11 data 24,cd,66,7f,21,00,34,cd,2f8
12 data 66,7f,21,01,39,11,20,00,171
13 data 06,00,df,4f,23,cd,fa,7f,39d
14 data 19,cd,fa,7f,2b,cd,fa,7f,4d0
15 data 2b,cd,fa,7f,37,ed,52,cd,524
16 data fa,7f,ed,52,cd,fa,7f,5a5
17 data 23,cd,fa,7f,23,cd,fa,7f,4d2
18 data 28,78,fe,02,28,15,fe,2f7
19 data 03,28,09,79,fe,e1,20,0c,2b3
20 data 3e,81,18,07,79,fe,e1,28,35e
```


★先日ゴキブリホイホイの中にコートとサングラスが入っていた。もしや影さんが…。(神奈川県藤沢市・**大西達也14才**)……【**編**：それを入れると中に仲間がいると思ってゴキブリがゾロゾロ入ってくるそうですが？】

```
21 data 03,3e,80,d7,2c,28,07,3e,231
22 data 1f,a5,28,f8,18,b2,21,02,2d1
23 data 39,df,2d,fe,81,20,04,3e,326
24 data 00,18,14,fe,80,20,04,3e,20c
25 data e1,18,0c,fe,7e,20,02,18,2bb
26 data ee,fe,7f,20,02,18,e8,d7,464
27 data 2c,c8,3e,1f,a5,28,f9,2c,343
28 data 18,d7,df,fe,81,d8,04,c9,4f2
40 for I=0 to 24:let S=0:for J=0 to 7:read A$:let S=S+val("&
"+A$):next:read A$
50 if S=val("&"+A$)then next else Print "■" I+4 "さ゛ょうが゛ちが゛う"
:end
80 Print "■■":view:clear 256,&7F27:mag 2
100 restore 4:for I=0 to 199:read A$:Poke &7F38+I,val("&"+A$
):if I mod 8=7 then read A$
110 next
120 stchr "2418a55ac35aa518" to &E1,2
130 stchr "0000182424180000" to &80,2
140 stchr "2418a55ac35aa518" to &81,2
141 stchr "3c7eff3c3cff7e3c" to &7E,2
142 stchr "3c3c7effc3c3c3ff" to &7D,2
143 stchr "f9f3e7c793397cfc" to &80,1
144 stchr "f9f3e7c793397cfc" to &80,3
145 stchr "000060f88f060000" to &7F,2
150 stchr "8080808080808080" to &E1,5
160 stchr "a0a0a0a0a0a0a0a0" to &80,5
170 stchr "4040404040404040" to &81,5
171 stchr "8080808a8a8080808" to &7E,5
172 stchr "8080f0f0fcfcfcff" to &7D,5
173 stchr "7c7c7c7c7c7c7c7c" to &80,4
174 stchr "7c7c7c7c7c7c7c7c" to &80,6
175 stchr "d0d020d0d020d0d0" to &7F,5
180 for I=&30 to &59
190 stchr "0707070707070707" to I,4
191 stchr "0707070707070707" to I,6:next
200 scod 0,0:scod 1,4:scol 0,4:scol 1,15
210 for I=0 to 35:read A$:stchr A$ to I:next
1000 data c0c0006061013030,0000000f1f380000,00000080c0e00000
,3f0000f0f0000000
1004 data 383c0e1f1e060f0f,0001010000000000,000000000000feff
,c0c0800000000000
2000 data 03072B77FF0E3CED,0F1F3F3F3E1E4C7E,C0F88C030370FCF6
,DAEFF73B0D070301
2012 data 081E3FFF387636F8,3F7F3FFE540055FF,0080D0FAFE7C7FFC
,FEFCBE3E7CFFFEE4
2016 data 3C6FC990270F1C38,7878E8ECA6B3984E,0E1E9FBF27B7FF7E
,3E3E1C1C4CCE0603
2020 data 12244F7FE7C391B8,B993C77F078FFF7F,449833E4F8F3E4F9
,F2FCE3F8E4F3C8A6
2024 data 385C8E8E8E5C3803,0F3C6183623C0F03,1C2E4747472E1CC0
,F03C86C1463CF0C0
2028 data 000003060F080403,0F376EEDDDDBD870,1CE2FD7E4EEF1FC3
,E31FFFFEFEFEDE21C
2032 data 1C3E7D7BDBAEAEDF,7F6E311F06060D1B,38FCFEFE3F9F9F3F
,FE7EFCF8E0E0F0F8
3000 for I=0 to 13:read A$:Poke &7F28+I,val("&"+A$):next
4000 data 58,41,3F,70,e0,60,04,23,06,08,04,22,04,0b
10000 Poke &701A,0
```

LIFE GAMEのメイン・プログラム・リスト

```
1 dim A$(6):let T=0:for I=0 to 6:read A$(I):next
5 for I=0 to 4:read A:Poke &7064+I,A:next
50 mag 2:scod 0,0:scod 1,4:scol 0,4:scol 1,15
88 let A=100:let S=0:let K=0:let M=1
90 view:cls &80:Print cursor(10,4)"SCORE:00000" cursor(12,19
)"TOP:" right$("0000"+num$(T),5)
100 let X=8:let Y=112:let D=0:let H=112:let 0=224:for I=0 to
 1:loc I to X,Y:next:loc 2 to 0,-20:scod 2,K*4+8:scol 2,3
110 view 0,8,31,15:cls:Print cursor(9,4)M "R O U N D":view
120 for I=0 to 31:loc 2 to 255-I,112
130 out &20,&C1:out &20,31-I:out &20,&E7:out &20,&F0:for J=0
 to 300:next:next:out &20,&FF
140 let V=&3800+X/8+Y*4:if vPeek(V)=&E1 or vPeek(V+1)=&E1 or
 vPeek(V+32)=&E1 then goto 700
150 let P=Peek(&702B):if P=33 then goto 155
151 let X=X+((P=55)*(X<0)-(P=54)*(X>8))*8
153 let Y=Y+((P=46)*(Y<112)-(P=51)*(Y>64))*8
154 loc 0 to X,Y:loc 1 to X,Y:goto 320
155 let A=A+(A>0):gosub 600
305 let F=&3800+H*4+0/8:if vPeek(F)<>&7F and vPeek(F+32)<>&7
F then goto 320
306 let D=D+1:if D=10 then goto 950
310 let R=-8:scol 2,15:for I=1 to 15:out &20,&E1:out &20,&F0
+I:let 0=0+R:let R=R+1:loc 2 to 0,H
315 for J=0 to 30:next:next:scol 2,D+3:let 0=0-1:let C=7
320 let H=H+(rnd(2)-1)*8:if H<72 then let H=72 else if H>112
 then let H=112
330 loc 2 to 0,H:let C=C+1
340 if C>6 or rnd(50)=0 then let C=0:Print cursor(0/8,H/8)A$
(K):else if rnd(99)=0 then Print cursor(31,rnd(5)+9)")";
380 call &7F6E:goto 140
600 let V=V mod 256+33:Poke &7F37,V:Poke &7F36,255:if A<2550
 then Poke &7F36,A/10+1
602 call &7F38:let E=Peek(&7F36)
603 if E=&E1 then goto 640 else if E=&7D then Poke &7068,0:l
et A=A+50
620 return
640 for I=0 to 9:out &20,&E0+I mod 3:out &20,&F0:next:out &2
0,&FF:let S=S+1:gosub 800
651 return
700 mag 0:for I=0 to 7:scod I,I:scol I,4+I/4*11:loc I to X+(
I/2 mod 2)*8,Y+(I mod 2)*8:next
702 out &20,&90:for I=0 to 7:for J=Y+(I mod 2)*8 to 200 step
 8:loc I to X+(I/2 mod 2)*8,J
703 out &20,&81:out &20,rnd(63):next
704 next:out &20,&9F
705 Print cursor(3,10)"  ／＼／＼／＼／＼／＼／＼／＼／＼"
706 Print cursor(3,11)"／  ＼／＼／＼／＼／＼／＼／＼／＼／＼"
707 Print cursor(3,12)"＼／＼／＼／＼／＼／＼／＼／＼／＼／"
708 Print cursor(3,13)"  ＼／  ＼／  ＼／  ＼／  ＼／  ＼／  "
709 if T<S then let T=S
710 if Peek(&702B)=26 then goto 50 else goto 710
800 Print cursor(16,4)right$("0000"+num$(S),5):return
950 let S=S+(K+1)*100:gosub 800
960 scol 2,13:for I=0 to 15:out &20,&E0:out &20,&F0+I:for J=
0 to 100:next:next
970 let M=M+1:let K=(K+1)mod 7:goto 100
1000 data ↑←●●●↓←←←●↓●,●●↓←←●●,↑●↓←●↓←●,↑●●↓←←●↓←●,↑●↓←←●●↓←
●●,↑←●●●↓←←●→●↓←←●●,↑←●●●↓←←←●↓←●●●
2000 data &28,&7f,15,14,14
```

★

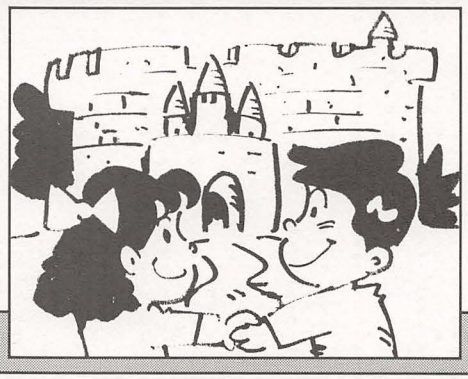
★

★オレの友人は、FMシリーズと聞いて、ラジオにそんなシリーズあったっけ？と言う不思議なお方です。(神奈川県横須賀市・B16才)……【彩：FMシリーズの新機種を紹介します。その名も「FM東京」です。】

M5(BASIC-G)用

バブルボブル風アクション

FUNNY（ファニー） WORLD（ワールド） 2



藤岡　英樹

ストーリー

FUNNY君とFANCYちゃんは，王様から女神フリクミーナ様に手紙を渡すようにたのまれました。

2人は仲よく女神様のお城へ行ったまではよかったのですが，お城の中は悪趣味なペットでいっぱい。おまけに40もの部屋があり，そこを通らないと女神様には会えないのでした。

ゲーム内容

バブルボブルのようなアクション・ゲームです。上にいるFUNNY君をカーソル・キーで上下左右に，下にいるFANCYちゃんを1，2キーで左右にそれぞれ操作して，画面内のペットをすべてやっつければラウンド・クリアで，つぎの部屋に行けます。

敵の倒しかたは，FUNNY君のいる上の階の床は回転式になっているので(例外もある)この床をうまく利用してペットが床に乗ったときに，その下からうまく床をひっくり返してペットを下に落としましょう。落ちたら，しばらくペットは気絶しています。

このときに，FUNCYちゃんを操作して，シーソー型けん板に乗って下からはね飛ばせば，やっつけることができます。

敵・ペット軍団

敵のペット軍団は以下のとおりです。

ミスチトップ…最初に登場する敵キャラ。何のクセもなく素直。

ジャン…2番目にでてくる通称ハリセンボン。画びょうをまいてくる。

ペトロウム…通称「影さん」。火をはくインケンなキャラ。

ナベドラゴ…このキャラを見れた人は★A1Fはすごいっ!!時速40キロで走っているときに落としても，ディスク・エラーすら起きない!!影さんも使ってみたら？（滋賀県彦根市・山川　毅14才）……【編：しかし，影さんに渡たせば，一しゅんのうちに…。】

《リスト1》FUNNY WORLD 2の各種データのプログラム・リスト

```
10 print "■■■■■■■■■■restore:strchr:U=&5800
20 for I=0 to 70:read A$:if A$="**" then vpoke U,&99:U=U+1:
   next I:goto 70
30 for J=1 to 7 step 2:D$="":for I=0 to 15:D$=D$+mid$(A$,J+
   ,U=U+1:next J,I
40 data 0500700,093e7e7c,0dffffff,**,04100008,051ffff8,093c
   7e3c,0d3c7e3c,**
50 data 0F2BFFFC,050F0FC,090FF8FC,0A0FF800,0B0FF800,0D0FF8F
   F,**,0d3c7e3c,**
60 data 053e43e4,0600004,0700004,0800004,093e7e84,0a00400
   4,0b00400,0c007ffc,0d3e7ffc,0e007ffc,**
70 data 03031c0,0410000,0510000,0613818,071000008,0810000
   8,0913818,0a10000,0c03ffc0,0d000007,0f03818c0
80 data **,0107c3e0,020fc370,03fffff,0478001f,057800ff,06ff
   ffff,07f00200,0800200,0907fe0,0a00f100
90 data 0b00200,0c00200,0d00200,0e00200,0f00200,**,**,**,*
   *,**,**,**,**,**,**,**,**,**,**,**,**
100 data 0b00000,0c00000,0d3c807f,**,0200c00,041c0038,051
   e3c78,0611001f,071f1818,081c3f8,091ffff8
110 data 0d1ff18,**,0101fc0,02e0000c,04000200,053ffe00,061
   ff83c,07000600,0800600,094ffff
120 data 0a1ff18,**,0b1ff18,**,0c1ff18,**,0d1ff18,**,0e1ff
   18,**,0f1ff18,**,**,**,**,**,**,**,**,**,**,**,**,**,**,*
130 data 000e0073,010e0073,0200073,033fccff,04204c82,05204
   c82,06207f02,07200502,083c0506
140 data 09040504,0a04e504,0b04e534,0dffdfc,0ee000
150 data 0f0252,02200000,03c7e7,0424248,0524248,0624c07,06
   3f3cf8,072524
160 data 08000c00,09000c00,0a000c00,0b000c00,0c000c00,0d00
   0c00,0e000c00,0f000c00
170 data **,0284000,03fc000,0509000,0680000,0800240,090
   03c0,0b000009,0c000001,0ec3fff,**
180 data 0200f00,06fffff,07fffff0,08fffff0,0b007e00,0effff
   f0,**,00fc1f80,01001002,02001002,03121f02
190 data 041e1002,05112002,06112002,07122002,08123fe2,091e40
   02,0a1e4002,0b1e4002,0c1e4002
200 data 0e000c72,**,0208843c,0139484,0408860c,05088410,060
   88420,073e4002,0808404,0b3b8474,0c280454,0d380478,**,000
210 data 0a088404,0b3b8474,0c280454,0d380478,**,000000f0,010
   00108,02000204,03003fff,04000204
220 data 0500008,0600008,07fffff,0900380,0a004400,0b0082
   00,0c007c00,0d007c00,0e007c00,0f007c00,**,**,**,**,**,**
230 data 10ffffff,**,01002000,02ffe003,03003c03,0400327f3,05f
   fe403,06003c03,07002ff,08ffe403,09003c03
240 data 0a0027f3,0bffe603,0c01fe03,0d01827f,0eff03
250 data 0f003003,10003003,**,02002400,03ffe781,04212488,**,
   05210488,06210488,07210488,08210488,09210488,0a2700
260 data 0017e100,01142080,0215a080,0314a040,0417a040,051020
   40,06142140,07172240,08102040,09107840
270 data 0a000000,0b060100,0c04900,0d048900,0e020200,0f020
   200,10057e00,11010000,12020200
280 data 0c007fc0,0d002800,0e002800,0f002800,**,00010080,010
   00,0901800000a024c80,0b024480,0c028280,0d018300,07010100,080183
290 data 0c67ffc0,0d002800,0e002800,0f001000,**,00010080,010
   10080,021e78f,03910089,04910089
300 data 05910089,06f13c8f,07912489,08912489,09003c09,0af03c
```

```
01,0b903c09,0c3f00f9,0d910089,0e1f008f
310 data 0f01c3801001c380,**,02007e00,05007e00,0901ff80,0c0f
   f01ff,0d01ff01,0e01ff01,0f01ff01
320 data 0001fc0,0038000,040ffff,05090020,06093f3f,070f21
   20,0809e13f,0909920a,0a0f0120,0b09f13f
330 data 0c080000,0d01f13f,**,01078180,02084210,03103c01,040
   701e0,05084210,06103c01,**,0200c300
340 data 0d000010,0500010,0600c010,07000013,08800010,098700
   00,0a81e013,0b870030,0c810e10,0d990014
350 data 0e1e0c03,0f1e0c03,**,01100038,023800a8,031
   e00a8,041933c8,05310438,06110c00
360 data 071200a8,0900c00,0cffffff,**,0103810,02044220,030
   84210,04084210,05082410,06089910
370 data 090fff0,0a003c10,0b043c20,0c040020,0d047620,0e029
   40,0f01f800,**,00ccccc0,01cccccc
380 data 02ffffff,03333333,04333333,05333333,06ffffff,09ffffff,0accc
   c0,0bccccc0,0cffffff,0dffffff
390 data **,0300010,0400010,0500010,0600010,0700010,080
   0007,0cffffff,0dffffff0effffff,**
400 data 001ffff0300e2430,04400000,0501004e,06104000,070201
   24,0903213c,0a23003e,0b07807e,0c01c01c
410 data 0d3f3f3c,0e3f3f3c,0f3f3f3c,**,067c003f,07020040,08000080,090
   00080,0a000080,0b000080,0c000080
420 data 013c3c3c,03c3c3c3,053c3c3c,07c3c3c5,093c3c3c,0bc3c3
   c3,0d3c3c3c,**,0900300c,0c0001f
430 data 0dffc0ff,0effffff,**,00ffc880,01003e34,02040804,03c
   0a34,04056204,0505003e,06001c00
440 data 07e74cc,08272cc,09273ccc,0ae73ccc,0be73ccc,0cfff
   f,0dffffff,0effffff,**
450 data 07c00000,0a000010,0bc001f,0d092480,0ef94cff,100020
   00,**,0001f000,01001201,023e6e24
460 data 030a3a01,040800a05,05086a44,06007980,08100000,097800
   00,0a134000,0b104400,0c124400
470 data 0d12480e,0e076000,0f060000,**,00082a14,013e573f,020
   0a001,03e00001,04e00001,05e00001
480 data 06e00001,07e00001,08e00001,09e00001,0a001800,0f001800,**,011
   141c0,023d4020,0314a000,0414490e,05143ca
490 data 06000000,07002400,08002500,09007e00,0d000004,0e0000
   04,0f000001c,10000ffc,**
500 for I=&H8 to &HBread A#:strchr A# to I:next
510 for I=&H1 to &HC:read A#:strchr A# to I:next
520 strchr=&H1:for I=&HC to &HF:step &Hread A#:strchr A# to I:next
530 data 0008f8c3f1810f0,0000001800000000,0e3f7f7f7f10707,
   10feffffffce0e0
540 data c0ffffbdff01030c,0ff80c800,00183c7e7e3c1800,
   0701e3c7810e1c3
550 data ffffffffffffff,1010103f3c7e7f7f,**:poke I,A:next:c
   hain
570 data 4,7,10,3,12,3,19,7,3,12,5,3,17,3,19,12,4,7,6,0,16,0
   ,19,0,3,3,3,7,3,11,10,10
580 data 6,1,6,4,16,1,16,4,4,15,11,1,11,11,10,15,3,3,11,3,12
   ,15,21,11,1,11,3,11,11,11,15
590 data 2,15,3,4,3,7,4,20,4,20,4,8,15,14,15,15,2,17,2,3,11,4,6,16,
   5,2,15,3,4,3,7,4,20,4,20,4,8,15
600 data 2,1,9,4,15,7,21,10,3,12,4,4,6,15,13,4,4,6,13,1,13,3
   ,15,6,5,1,11,2,14,2,19,0
610 data 1,5,6,5,11,12,17,15,2,4,6,4,17,4,21,4,3,12,4,3,20,5
```

エライ！強力な炎をはく。

プログラムについて

プログラムが長い!!いや長すぎる!!しかも3本立てという，とてつもないリストです。読者のみなさんはけっしてマネをしないでください。あんまり長いと採用してもらえなくなりますよ。

打ち込みかたは，**リスト1**，**2**，**3**の順に打ち込み，それぞれをセーブします。**リスト1**をロード，ラン，**リスト2**をロード，ランすれば自動的に**リスト3**を読み込み立ちあがります。

リストが小さいのでわかりにくいところがあるかもしれないので書いておきます。

○**リスト1**
10行，Printのあと〝USLVSLV〟
○**リスト2**
650行 Printのあと〝Z〟
700行 Printのあと〝やれ↓←←時分〟
○**リスト3**
10行 Printのあと〝U〟
260行 Printのあと〝時分↓←←ちち〟

テクニック

その①…ペットたちは1か所にまとめてやっつけると高得点。4匹一度にやっつけると？？？

その②…ペットは，気絶していなくても飛ばすことができます。うまく利用しよう。

CHECKER FLAG

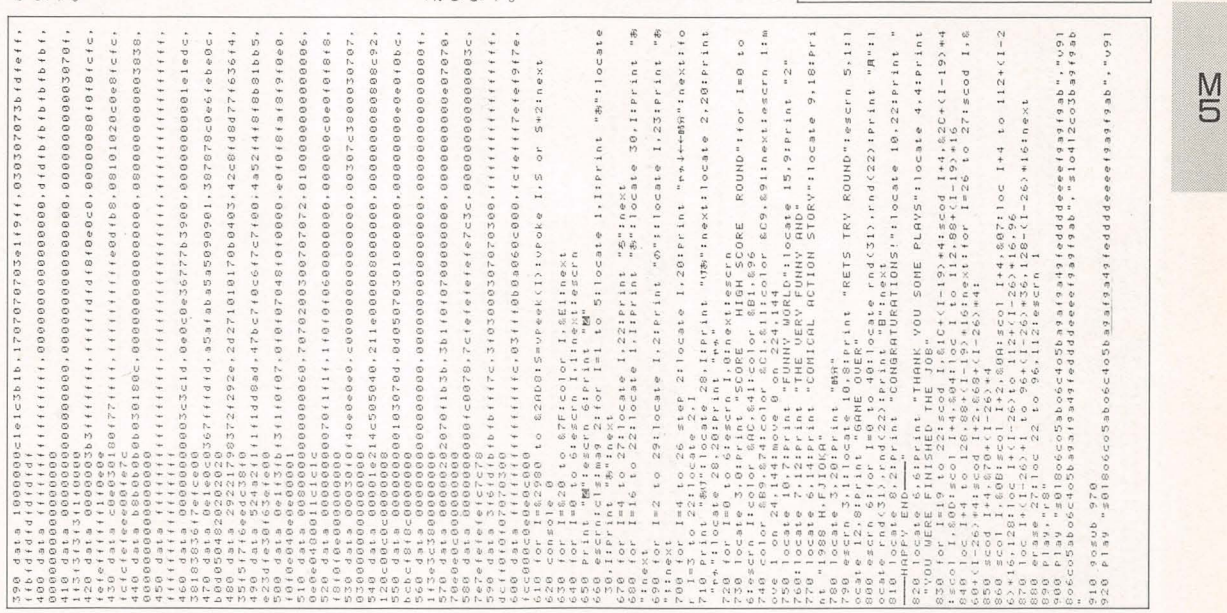
編：長いプログラムですね。

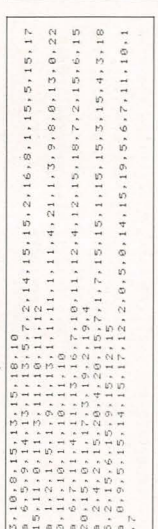
Dr.D：長いなんてもんじゃあない!!いかに内容が良くても，普通はこれじゃあ採用は無理じゃ。ベーマガでは250ステップぐらいが限界じゃ。

編：そうですね。M5ユーザーには迷惑かけますが，と，やIと1などのまぎらわしいところは注意して打ち込んでください。

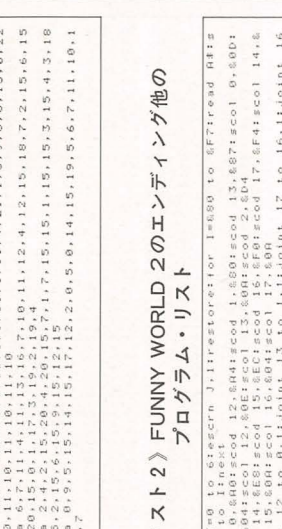
影：こんなに長い作品を掲載しなければならないということは，M5もそろそろ危いってことですか？

Dr.D：M5ユーザー，たのむゾ!!

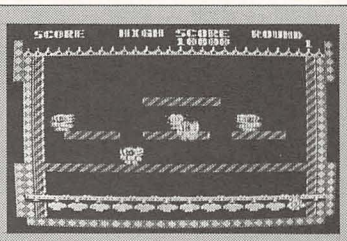




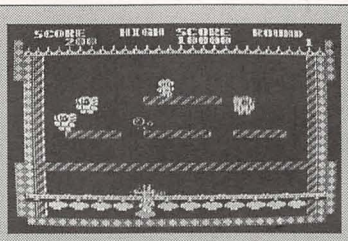
《リスト2》FUNNY WORLD 2のエンディング他のプログラム・リスト



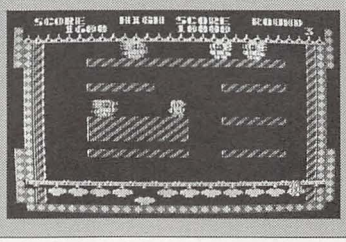
★友人Tはナイコン族だったのに，夏休みにいきなりVA2を買った!!影さーん!!やつのVA2にとりついてくれ～!!（兵庫県宝塚市・**佐々木克博13才**）……【**影**：私は幽霊じゃないゾ!!**編**：でも，似たようなもんでしょう。】



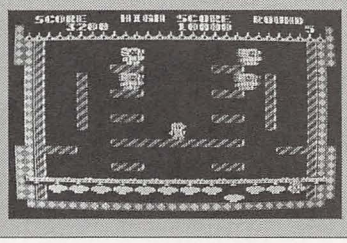
▲〈写真1〉ゲーム・スタート!!中央にいるのがFUNNY君



◀〈写真2〉敵を下に落とせば，FUNCYちゃんの出番



▶〈写真3〉厚い床では，頭を打たないよう注意しよう



▼〈写真4〉ラウンド5は下のFUNNYちゃんの活躍の場

《リスト3》FUNNY WORLD 2のメイン・プログラム・リスト

```
10 print "■":E=1000:view 4,3,27,23:dim B(7),D(7),S(7),F(7)
20 L=&8000:N=&3FF:M=&1FF:R=01:M=10:for I=4 to 7:F(I)=1:next:goto 640
30 X=124:N=0:for I=4 to 7:S(I)=2:next:Y=0:M=0
40 if Y=3*C-10 then goto 240 else if(R=0)*(rcrt(X,Y+1)=&B9)*(rcrt(X,Y+2)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+2)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+2)=&B9)*(rcrt(X,Y+3)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+3)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+3)=&B9)*(rcrt(X,Y+4)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+4)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+4)=&B9)*(rcrt(X,Y+5)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+5)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+5)=&B9)*(rcrt(X,Y+6)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+6)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+6)=&B9)*(rcrt(X,Y+7)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+7)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+7)=&B9)*(rcrt(X,Y+8)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+8)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+8)=&B9)*(rcrt(X,Y+9)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+9)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+9)=&B9)*(rcrt(X,Y+10)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+10)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+10)=&B9)*(rcrt(X,Y+11)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+11)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+11)=&B9)*(rcrt(X,Y+12)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+12)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+12)=&B9)*(rcrt(X,Y+13)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+13)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+13)=&B9)*(rcrt(X,Y+14)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+14)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+14)=&B9)*(rcrt(X,Y+15)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+15)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+15)=&B9)*(rcrt(X,Y+16)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+16)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+16)=&B9)*(rcrt(X,Y+17)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+17)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+17)=&B9)*(rcrt(X,Y+18)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+18)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+18)=&B9)*(rcrt(X,Y+19)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+19)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+19)=&B9)*(rcrt(X,Y+20)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+20)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+20)=&B9)*(rcrt(X,Y+21)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+21)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+21)=&B9)*(rcrt(X,Y+22)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+22)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+22)=&B9)*(rcrt(X,Y+23)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+23)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+23)=&B9)*(rcrt(X,Y+24)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+24)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+24)=&B9)*(rcrt(X,Y+25)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+25)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+25)=&B9)*(rcrt(X,Y+26)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+26)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+26)=&B9)*(rcrt(X,Y+27)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+27)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+27)=&B9)*(rcrt(X,Y+28)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+28)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+28)=&B9)*(rcrt(X,Y+29)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+29)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+29)=&B9)*(rcrt(X,Y+30)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+30)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+30)=&B9)*(rcrt(X,Y+31)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+31)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+31)=&B9)*(rcrt(X,Y+32)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+32)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+32)=&B9)*(rcrt(X,Y+33)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+33)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+33)=&B9)*(rcrt(X,Y+34)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+34)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+34)=&B9)*(rcrt(X,Y+35)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+35)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+35)=&B9)*(rcrt(X,Y+36)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+36)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+36)=&B9)*(rcrt(X,Y+37)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+37)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+37)=&B9)*(rcrt(X,Y+38)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+38)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+38)=&B9)*(rcrt(X,Y+39)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+39)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+39)=&B9)*(rcrt(X,Y+40)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+40)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+40)=&B9)*(rcrt(X,Y+41)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+41)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+41)=&B9)*(rcrt(X,Y+42)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+42)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+42)=&B9)*(rcrt(X,Y+43)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+43)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+43)=&B9)*(rcrt(X,Y+44)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+44)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+44)=&B9)*(rcrt(X,Y+45)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+45)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+45)=&B9)*(rcrt(X,Y+46)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+46)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+46)=&B9)*(rcrt(X,Y+47)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+47)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+47)=&B9)*(rcrt(X,Y+48)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+48)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+48)=&B9)*(rcrt(X,Y+49)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+49)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+49)=&B9)*(rcrt(X,Y+50)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+50)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+50)=&B9)*(rcrt(X,Y+51)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+51)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+51)=&B9)*(rcrt(X,Y+52)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+52)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+52)=&B9)*(rcrt(X,Y+53)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+53)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+53)=&B9)*(rcrt(X,Y+54)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+54)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+54)=&B9)*(rcrt(X,Y+55)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+55)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+55)=&B9)*(rcrt(X,Y+56)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+56)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+56)=&B9)*(rcrt(X,Y+57)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+57)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+57)=&B9)*(rcrt(X,Y+58)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+58)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+58)=&B9)*(rcrt(X,Y+59)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+59)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+59)=&B9)*(rcrt(X,Y+60)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+60)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+60)=&B9)*(rcrt(X,Y+61)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+61)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+61)=&B9)*(rcrt(X,Y+62)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+62)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+62)=&B9)*(rcrt(X,Y+63)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+63)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+63)=&B9)*(rcrt(X,Y+64)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+64)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+64)=&B9)*(rcrt(X,Y+65)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+65)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+65)=&B9)*(rcrt(X,Y+66)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+66)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+66)=&B9)*(rcrt(X,Y+67)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+67)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+67)=&B9)*(rcrt(X,Y+68)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+68)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+68)=&B9)*(rcrt(X,Y+69)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+69)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+69)=&B9)*(rcrt(X,Y+70)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+70)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+70)=&B9)*(rcrt(X,Y+71)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+71)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+71)=&B9)*(rcrt(X,Y+72)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+72)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+72)=&B9)*(rcrt(X,Y+73)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+73)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+73)=&B9)*(rcrt(X,Y+74)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+74)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+74)=&B9)*(rcrt(X,Y+75)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+75)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+75)=&B9)*(rcrt(X,Y+76)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+76)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+76)=&B9)*(rcrt(X,Y+77)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+77)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+77)=&B9)*(rcrt(X,Y+78)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+78)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+78)=&B9)*(rcrt(X,Y+79)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+79)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+79)=&B9)*(rcrt(X,Y+80)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+80)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+80)=&B9)*(rcrt(X,Y+81)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+81)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+81)=&B9)*(rcrt(X,Y+82)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+82)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+82)=&B9)*(rcrt(X,Y+83)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+83)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+83)=&B9)*(rcrt(X,Y+84)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+84)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+84)=&B9)*(rcrt(X,Y+85)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+85)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+85)=&B9)*(rcrt(X,Y+86)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+86)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+86)=&B9)*(rcrt(X,Y+87)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+87)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+87)=&B9)*(rcrt(X,Y+88)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+88)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+88)=&B9)*(rcrt(X,Y+89)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+89)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+89)=&B9)*(rcrt(X,Y+90)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+90)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+90)=&B9)*(rcrt(X,Y+91)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+91)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+91)=&B9)*(rcrt(X,Y+92)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+92)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+92)=&B9)*(rcrt(X,Y+93)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+93)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+93)=&B9)*(rcrt(X,Y+94)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+94)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+94)=&B9)*(rcrt(X,Y+95)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+95)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+95)=&B9)*(rcrt(X,Y+96)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+96)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+96)=&B9)*(rcrt(X,Y+97)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+97)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+97)=&B9)*(rcrt(X,Y+98)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+98)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+98)=&B9)*(rcrt(X,Y+99)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+99)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+99)=&B9)*(rcrt(X,Y+100)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+100)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+100)=&B9)*(rcrt(X,Y+101)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+101)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+101)=&B9)*(rcrt(X,Y+102)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+102)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+102)=&B9)*(rcrt(X,Y+103)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+103)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+103)=&B9)*(rcrt(X,Y+104)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+104)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+104)=&B9)*(rcrt(X,Y+105)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+105)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+105)=&B9)*(rcrt(X,Y+106)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+106)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+106)=&B9)*(rcrt(X,Y+107)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+107)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+107)=&B9)*(rcrt(X,Y+108)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+108)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+108)=&B9)*(rcrt(X,Y+109)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+109)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+109)=&B9)*(rcrt(X,Y+110)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+110)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+110)=&B9)*(rcrt(X,Y+111)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+111)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+111)=&B9)*(rcrt(X,Y+112)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+112)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+112)=&B9)*(rcrt(X,Y+113)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+113)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+113)=&B9)*(rcrt(X,Y+114)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+114)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+114)=&B9)*(rcrt(X,Y+115)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+115)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+115)=&B9)*(rcrt(X,Y+116)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+116)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+116)=&B9)*(rcrt(X,Y+117)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+117)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+117)=&B9)*(rcrt(X,Y+118)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+118)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+118)=&B9)*(rcrt(X,Y+119)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+119)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+119)=&B9)*(rcrt(X,Y+120)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+120)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+120)=&B9)*(rcrt(X,Y+121)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+121)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+121)=&B9)*(rcrt(X,Y+122)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+122)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+122)=&B9)*(rcrt(X,Y+123)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+123)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+123)=&B9)*(rcrt(X,Y+124)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+124)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+124)=&B9)*(rcrt(X,Y+125)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+125)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+125)=&B9)*(rcrt(X,Y+126)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+126)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+126)=&B9)*(rcrt(X,Y+127)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+127)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+127)=&B9)*(rcrt(X,Y+128)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+128)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+128)=&B9)*(rcrt(X,Y+129)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+129)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+129)=&B9)*(rcrt(X,Y+130)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+130)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+130)=&B9)*(rcrt(X,Y+131)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+131)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+131)=&B9)*(rcrt(X,Y+132)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+132)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+132)=&B9)*(rcrt(X,Y+133)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+133)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+133)=&B9)*(rcrt(X,Y+134)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+134)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+134)=&B9)*(rcrt(X,Y+135)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+135)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+135)=&B9)*(rcrt(X,Y+136)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+136)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+136)=&B9)*(rcrt(X,Y+137)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+137)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+137)=&B9)*(rcrt(X,Y+138)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+138)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+138)=&B9)*(rcrt(X,Y+139)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+139)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+139)=&B9)*(rcrt(X,Y+140)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+140)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+140)=&B9)*(rcrt(X,Y+141)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+141)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+141)=&B9)*(rcrt(X,Y+142)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+142)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+142)=&B9)*(rcrt(X,Y+143)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+143)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+143)=&B9)*(rcrt(X,Y+144)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+144)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+144)=&B9)*(rcrt(X,Y+145)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+145)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+145)=&B9)*(rcrt(X,Y+146)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+146)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+146)=&B9)*(rcrt(X,Y+147)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+147)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+147)=&B9)*(rcrt(X,Y+148)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+148)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+148)=&B9)*(rcrt(X,Y+149)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+149)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+149)=&B9)*(rcrt(X,Y+150)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+150)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+150)=&B9)*(rcrt(X,Y+151)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+151)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+151)=&B9)*(rcrt(X,Y+152)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+152)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+152)=&B9)*(rcrt(X,Y+153)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+153)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+153)=&B9)*(rcrt(X,Y+154)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+154)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+154)=&B9)*(rcrt(X,Y+155)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+155)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+155)=&B9)*(rcrt(X,Y+156)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+156)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+156)=&B9)*(rcrt(X,Y+157)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+157)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+157)=&B9)*(rcrt(X,Y+158)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+158)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+158)=&B9)*(rcrt(X,Y+159)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+159)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+159)=&B9)*(rcrt(X,Y+160)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+160)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+160)=&B9)*(rcrt(X,Y+161)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+161)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+161)=&B9)*(rcrt(X,Y+162)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+162)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+162)=&B9)*(rcrt(X,Y+163)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+163)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+163)=&B9)*(rcrt(X,Y+164)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+164)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+164)=&B9)*(rcrt(X,Y+165)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+165)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+165)=&B9)*(rcrt(X,Y+166)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+166)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+166)=&B9)*(rcrt(X,Y+167)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+167)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+167)=&B9)*(rcrt(X,Y+168)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+168)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+168)=&B9)*(rcrt(X,Y+169)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+169)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+169)=&B9)*(rcrt(X,Y+170)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+170)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+170)=&B9)*(rcrt(X,Y+171)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+171)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+171)=&B9)*(rcrt(X,Y+172)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+172)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+172)=&B9)*(rcrt(X,Y+173)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+173)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+173)=&B9)*(rcrt(X,Y+174)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+174)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+174)=&B9)*(rcrt(X,Y+175)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+175)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+175)=&B9)*(rcrt(X,Y+176)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+176)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+176)=&B9)*(rcrt(X,Y+177)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+177)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+177)=&B9)*(rcrt(X,Y+178)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+178)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+178)=&B9)*(rcrt(X,Y+179)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+179)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+179)=&B9)*(rcrt(X,Y+180)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+180)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+180)=&B9)*(rcrt(X,Y+181)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+181)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+181)=&B9)*(rcrt(X,Y+182)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+182)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+182)=&B9)*(rcrt(X,Y+183)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+183)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+183)=&B9)*(rcrt(X,Y+184)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+184)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+184)=&B9)*(rcrt(X,Y+185)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+185)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+185)=&B9)*(rcrt(X,Y+186)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+186)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+186)=&B9)*(rcrt(X,Y+187)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+187)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+187)=&B9)*(rcrt(X,Y+188)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+188)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+188)=&B9)*(rcrt(X,Y+189)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+189)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+189)=&B9)*(rcrt(X,Y+190)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+190)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+190)=&B9)*(rcrt(X,Y+191)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+191)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+191)=&B9)*(rcrt(X,Y+192)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+192)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+192)=&B9)*(rcrt(X,Y+193)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+193)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+193)=&B9)*(rcrt(X,Y+194)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+194)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+194)=&B9)*(rcrt(X,Y+195)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+195)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+195)=&B9)*(rcrt(X,Y+196)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+196)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+196)=&B9)*(rcrt(X,Y+197)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+197)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+197)=&B9)*(rcrt(X,Y+198)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+198)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+198)=&B9)*(rcrt(X,Y+199)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+199)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+199)=&B9)*(rcrt(X,Y+200)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+200)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+200)=&B9)*(rcrt(X,Y+201)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+201)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+201)=&B9)*(rcrt(X,Y+202)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+202)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+202)=&B9)*(rcrt(X,Y+203)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+203)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+203)=&B9)*(rcrt(X,Y+204)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+204)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+204)=&B9)*(rcrt(X,Y+205)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+205)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+205)=&B9)*(rcrt(X,Y+206)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+206)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+206)=&B9)*(rcrt(X,Y+207)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+207)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+207)=&B9)*(rcrt(X,Y+208)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+208)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+208)=&B9)*(rcrt(X,Y+209)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+209)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+209)=&B9)*(rcrt(X,Y+210)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+210)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+210)=&B9)*(rcrt(X,Y+211)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+211)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+211)=&B9)*(rcrt(X,Y+212)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+212)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+212)=&B9)*(rcrt(X,Y+213)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+213)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+213)=&B9)*(rcrt(X,Y+214)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+214)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+214)=&B9)*(rcrt(X,Y+215)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+215)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+215)=&B9)*(rcrt(X,Y+216)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+216)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+216)=&B9)*(rcrt(X,Y+217)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+217)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+217)=&B9)*(rcrt(X,Y+218)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+218)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+218)=&B9)*(rcrt(X,Y+219)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+219)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+219)=&B9)*(rcrt(X,Y+220)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+220)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+220)=&B9)*(rcrt(X,Y+221)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+221)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+221)=&B9)*(rcrt(X,Y+222)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+222)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+222)=&B9)*(rcrt(X,Y+223)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+223)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+223)=&B9)*(rcrt(X,Y+224)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+224)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+224)=&B9)*(rcrt(X,Y+225)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+225)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+225)=&B9)*(rcrt(X,Y+226)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+226)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+226)=&B9)*(rcrt(X,Y+227)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+227)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+227)=&B9)*(rcrt(X,Y+228)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+228)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+228)=&B9)*(rcrt(X,Y+229)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+229)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+229)=&B9)*(rcrt(X,Y+230)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+230)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+230)=&B9)*(rcrt(X,Y+231)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+231)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+231)=&B9)*(rcrt(X,Y+232)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+232)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+232)=&B9)*(rcrt(X,Y+233)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+233)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+233)=&B9)*(rcrt(X,Y+234)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+234)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+234)=&B9)*(rcrt(X,Y+235)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+235)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+235)=&B9)*(rcrt(X,Y+236)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+236)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+236)=&B9)*(rcrt(X,Y+237)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+237)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+237)=&B9)*(rcrt(X,Y+238)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+238)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+238)=&B9)*(rcrt(X,Y+239)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+239)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+239)=&B9)*(rcrt(X,Y+240)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+240)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+240)=&B9)*(rcrt(X,Y+241)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+241)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+241)=&B9)*(rcrt(X,Y+242)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+242)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+242)=&B9)*(rcrt(X,Y+243)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+243)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+243)=&B9)*(rcrt(X,Y+244)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+244)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+244)=&B9)*(rcrt(X,Y+245)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+245)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+245)=&B9)*(rcrt(X,Y+246)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+246)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+246)=&B9)*(rcrt(X,Y+247)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+247)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+247)=&B9)*(rcrt(X,Y+248)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+248)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+248)=&B9)*(rcrt(X,Y+249)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+249)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+249)=&B9)*(rcrt(X,Y+250)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+250)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+250)=&B9)*(rcrt(X,Y+251)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+251)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+251)=&B9)*(rcrt(X,Y+252)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+252)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+252)=&B9)*(rcrt(X,Y+253)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+253)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+253)=&B9)*(rcrt(X,Y+254)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+254)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+254)=&B9)*(rcrt(X,Y+255)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+255)=&B9)*(rcrt(X-1,Y+255)=&B9)*(rcrt(X,Y+256)=&B9)*(rcrt(X+1,Y+256)=&B9)
```

MSX/MSX2用

いつも右に曲ってばかりの強情っぱり

Bonx Banx
ボンクス　バンクス



宮本　義輝

内　容

昔から大の仲よしだったボンクス君とバンクス君。ある日，２人はささいなことからけんかしてしまいました。しかし，ボンクス君は，力が弱くけんかしてもバンクス君に勝てません。そこでボンクス君は，バンクス君をバンクス君の大嫌いなおばけ屋敷に誘いこんで閉じこめちゃおうと考えだしました。

さあ，ボンクス君はバンクス君をおばけ屋敷に閉じこめることができるでしょうか？

使いかた・遊びかた

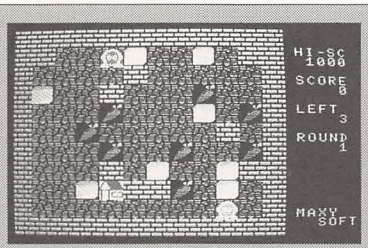
ボンクス君を操作してバンクス君をおばけ屋敷に誘導させてください。やりかたはつぎのとおりです。

バンクス君は，カベやブロックにぶつかるたびに右回りに進行方向を変えます。ボンクス君はブロックを押すことができるのでこのことを利用してバンクス君を誘導してください。あと，にんじんがでてきますので同じ要領で誘導して取ってください。ただし，にんじんは，取らなくてもかまいません。

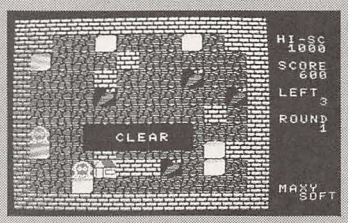
各面，それぞれおばけ屋敷まで誘導させるとクリアです。面は10面まであり10面クリアすると，エンディングです。

操作方法

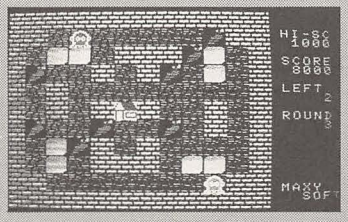
カーソル・キーで上下左右，スペース・キーでギブアップです。あとタイトル画面のとき，カーソル・キーの上下で面を選びスペース・キーでスタートです。なお，面は，最初３面までしか選べません。



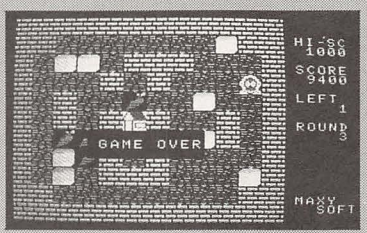
▲《写真１》ゲーム・スタート!!右下が主人公のボンクス君です



▼《写真２》ブロックをうまく配置してバンクスを家に入れればクリア



▲《写真３》２面は動かせないブロックが多いので，気をつけよう



▼《写真４》バンクスにつかまったり，ギブアップするとLEFTが一つなくなる

プログラムの具体的な入力方法

1270行で最後のほうの〝っ〟というやつがありますがこの後の□〟は，スペースではないので注意してください。打ち込みかたは，まずＫＥＹ１，ＣＨＲ＄（＆Ｈ90）とやります。そうすると，〝の空白をＫＥＹ１で入力できます。

改造のアドバイス

面ＤＡＴＡを解読してオリジナル面でも作ったらどうでしょうか？

《第１表》主な変数

ＨＲ	最高面数
Ｈ(0)	ハイスコア
Ｈ(1)	スコア
Ｈ(2)	ＬＥＦＴ
Ｈ(3)	面数
Ｘ，Ｙ	自分のＸ，Ｙ
ＴＸ，ＴＹ	敵のＸ，Ｙ

CHECKER FLAG

Dr.D：よくあるタイプのアクション・ゲームじゃな。

編：石の配置を考えなきゃいけないのでパズルの要素も入っていますよ!!

Dr.D：リストも見やすく，短くまとめているし，なかなかいいゾ！ただ，せっかくキャラクターにニンジンを入れているのだから，もう少しうまく活用すればもっとおもしろくなるゾ！

★僕，知っています。影さんの正体は，「あぶない刑事」にでている，あの２人のどちらかということを。(沖縄県那覇市・下地達也13才)……【影：なっ，なぜ私が舘ひろしだと言うことを知っているんだ？編：そんなばかな！】

```
100 '●●●●●●●●●● BONX BANX ●●●
110 '
120 '●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●
130 GOSUB 400
140 GOSUB 450
150 GOSUB 500
160 GOSUB 530
170 GOSUB 890
180 GOSUB 950
190 GOSUB590
200 PUT SPRITE 2,(X*8,Y*8),15,0:PUT SPRITE 3,(X*8,Y*8),13,1
210 PUT SPRITE 0,(TX*8,TY*8),15,0:PUT SPRITE 1,(TX*8,TY*8),12,1
220 IF TX=XANDTY=Y OR STRIG(0)=-1 THEN 760
230 INTERVAL ON
240 '●●●●●●●●●● ﾃｷ ●●●●●●●●●
250 K1=TX+((TS=7)-(TS=3))*2:L1=TY+((TS=1)-(TS=5))*2
260 TE=VPEEK(6144+K1+L1*32)
270 IF TE=&H85 THEN 1060
280 IF TE=&H8D THEN LOCATEK1,L1:PRINTC$(0):H(1)=H(1)+200:TE=&H81:GOSUB1040
290 IF TE<>&H81THENK1=TX:L1=TY:TS=TS+2:IF TS=9THENTS=1
300 TX=K1:TY=L1
310 '●●●●●●●●●● ｼﾞﾌﾟﾝ ●●●●●●
320 S=STICK(0)
330 X1=X+((S=7)-(S=3))*2:Y1=Y+((S=1)-(S=5))*2
340 PE=VPEEK(6144+X1+Y1*32)
350 IF PE=&H80 THENX1=X:Y1=Y
360 IF PE=&H89 THEN GOSUB 730
370 X=X1:Y=Y1
380 GOTO 200
390 '●●●●●●●●●● ｼｮｷｾｯﾃｲ ●●●●
400 SCREEN1,2,0:KEYOFF:COLOR 15,1,1:WIDTH32:HR=3:H(0)=1000:H(3)=1:DIMC$(11):DIMM
$(10):DIMMU$(16):R1=RND(-TIME):R2=R1:INTERVAL ON
410 ON INTERVAL=62 GOSUB 700 :INTERVALOFF
420 RESTORE1710:FORI=1TO16:READMU$(I):NEXT
430 RESTORE1760:FORI=1TO10:READM$(1):NEXT:RETURN
440 '●●●●●●●●●● ｽﾌﾟﾗｲﾄ ●●●●●
450 RESTORE1240:FORI=0TO1:B$="":READA$:FORJ=0TO31
460 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)))
470 NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
480 RETURN
490 '●●●●●●●●●● ｷｬﾗｸﾀｰ ●●●●●
500 Q$=CHR$(27):RESTORE1270:FORI=0TO4:READN,O$,P$:C$(N)=O$+Q$+"B"+Q$+"D"+Q$+"D"+
P$+Q$+"A":NEXT
510 RESTORE1290:FORI=0TO16:READD$:FOR J=0 TO7:VPOKE&H400+I*8+J,VAL("&H"+MID$(D$,
J*2+1,2)):NEXT:NEXT
520 '●●●●●●●●●● ｶﾗｰ ●●●●●●●●
530 DEFUSR=&H7E:DEFUSR1=&HF577
540 FORI=0TO34:POKE&HF577+I,VAL("&H"+MID$("21000011000801001OCD4A00EBCD4D00EB231
30B78B120F121002001001B3EF1C35600",I*2+1,2)):NEXT:A=USR1(0):Z=USR(0)
550 RESTORE1470:FORI=128TO144
560 AD=I*8+&H2000:READS$:FORJ=0TO7:S=VAL("&H"+MID$(S$,J*2+1,2)):VPOKEAD+J,S
570 VPOKEAD+J+&H800,S:VPOKEAD+J+&H1000,S:NEXT:NEXT:RETURN
580 '●●●●●●●●●● ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ ●●
590 XA=0:YA=2
600 FORI=1TO45:M1$=BIN$(VAL("&H"+MID$(M$(H(3)),I,1)))
610 IF LEN(M1$)<4THEN M1$="0"+M1$:GOTO 610
620 FORJ=1TO4STEP2
630 M2$=MID$(M1$,J,2)
640 XA=XA+2:IFXA=22THENYA=YA+2:XA=2
650 LOCATE XA,YA:PRINTC$(VAL(M2$)):NEXT:NEXT
660 FOR I=1 TO8
670 R1=INT(RND(1)*20)+2:R2=INT(RND(1)*18)+2:IFVPEEK(6144+R1+R2*32)<>129THEN 670
680 LOCATE R1,R2:PRINTC$(2):NEXT:RETURN
690 '●●●●●●●●●● BGM ●●●●●●●●
700 NM=NM+1:PLAY MU$(NM):IF NM=16 THEN NM=0
710 RETURN
720 '●●●●●●●●●● ﾌﾞﾛｯｸｵｽ ●●●●
730 X2=X1-X:Y2=Y1-Y:X2=X1+X2:Y2=Y1+Y2:PE=VPEEK(6144+X2+Y2*32)
740 IF (TX<>X2ORTY<>Y2)AND(PE=&H81 OR PE=&H8D)THEN 750 ELSE X1=X:Y1=Y:RETURN
750 LOCATEX1,Y1:PRINTC$(0): LOCATEX2,Y2:PRINTC$(10):RETURN
760 '●●●●●●●●●● ﾐｽ ●●●●●●●●●
770 INTERVALOFF:PLAY"T120O3L16V15DR8DE8F+8GR16F+R16G8"
780 H(2)=H(2)-1:IF H(2)=0 THEN 810
790 GOSUB1220
800 GOTO180
810 '●●●●●●●●●● ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ●
820 GOSUB1220:GOSUB 1190:PRINTQ$"Y-(GAME OVER":PLAY"T70V15L8O4DEF+G.D16EF+G.D16E
F+G.D16A4G4O3G16"
830 IF PLAY(0) THEN 830
840 H(0)=H(0)+(H(0)-H(1))*(H(1)>H(0))
850 HR=HR+(HR-H(3))*(H(3)>HR)
860 GOSUB1220
870 GOTO 170
880 '●●●●●●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●●●
890 FORI=0TO3:PUT SPRITE I,(0,0),0:NEXT
900 H(1)=0:H(2)=3:CLS:RESTORE1660:FOR I=10 TO14:READTR$:LOCATE 5,I:PRINTTR$:NEXT
910 PRINTQ$"Y0$HI-SCORE ";H(0)
920 S=STICK(0):H(3)=H(3)+((S=3)*(H(3)<HR))-((S=7)*(H(3)>1)):PRINTQ$"Y,.";H(3)
930 IF STRIG(0)=0 THEN920 ELSE RETURN
940 '●●●●●●●●●● ｽﾀｰﾄ ●●●●●●●
950 CLS:FORI=0TO3:PUT SPRITE I,(0,0),0:NEXT
```

★編集長の年齢からすると，9月号の190ページのOFにでてくる「南野陽子」は「南田洋子」のまちがいだろう。(神奈川県横浜市・**青玉虫16才**)……**【編：たしか南風洋子って人もいましたよ。影：それなら南　泰人はどうだ！】**

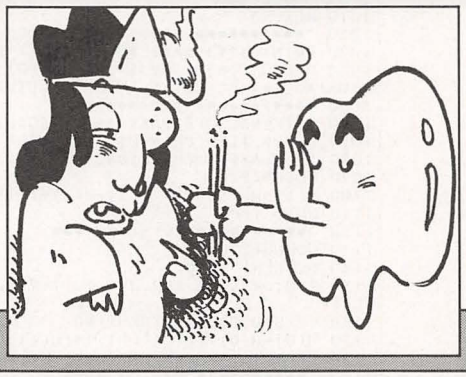
```
960 NM=0:X=18:Y=18:TX=4:TY=2:TS=1
970 PRINTQ$"Y*+ROUND ";H(3):PLAY"T120V15O4L16CR8CE8G8CR8CE8G8BR8GA8B8O5C":GOSUB1
220
980 FORI=0TO21:LOCATE,I:PRINT"♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠":NEXT
990 FORI=2TO19:LOCATE 2,I:PRINT"                              ":NEXT
1000 GOSUB1030
1010 RETURN
1020 '●●●●●●●●●● ﾋｮｳｼﾞ ●●●●●●
1030 PRINTQ$"Y39MAXY"+Q$+"B"+Q$+"D"+Q$+"D"+"SOFT"
1040 RESTORE1650:FOR I=3TO12STEP3:READD1$:LOCATE25,I-1:PRINT D1$:LOCATE 25,I:PRI
NTUSING"######";H(I/3-1):NEXT:RETURN
1050 '●●●●●●●●●● ｸﾘｱ ●●●●●●●●
1060 INTERVAL OFF:PLAY"T120V15O4L16GR8F+E8D8GR8F+E8D8A4F+4D4E8F+8G8"
1070 GOSUB 1190:PRINTQ$"Y-*CLEAR"
1080 IF PLAY(0) THEN 1080
1090 GOSUB1220
1100 H(1)=H(1)+3200:H(3)=H(3)+1:IF H(3)=11THEN 1120
1110 GOTO 180
1120 '●●●●●●●●●● ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ●●●
1130 GOSUB1220
1140 SCREEN1:NM=0
1150 RESTORE1680:FOR J=0 TO 7:READR$:LOCATE5,J+13:PRINT R$:INTERVALON:GOSUB1220:
NEXT
1160 IF STRIG(0)=0 THEN1160
1170 H(0)=H(0)+(H(0)-H(1))*(H(1)>H(0))
1180 H(3)=1:INTERVALOFF:CLS:GOTO 140
1190 '●●●●●●●●●● ｳｲﾝﾄﾞｳ ●●●●
1200 FOR I=12 TO 14:LOCATE7,I:PRINT"             ":NEXT:RETURN
1210 '●●●●●●●●●● ﾙｰﾌﾟ ●●●●●●
1220 FORI=0TO2500:NEXT:RETURN
1230 '●●●●●●●●●● ｽﾌﾟﾗｲﾄDATA
1240 DATA 030F1C303064EEABEE643030306EDBFC80E07018184CEEAAEE4C181818ECB67E
1250 DATA 0000030F0F1F1F5F1F1F0F0F0F11207000008 0E0E0F0F0F4F0F0E0E0E010081C
1260 '●●●●●●●●●● ｸﾐｱﾜｾDATA ●
1270 DATA 0,♥☘,♦○,1,♣♣,♣♣,10,うえ,おや,11,●を,あい,2,ゆよ,"っ "
1280 '●●●●●●●●●● ｷｬﾗDATA ●●●
1290 DATA FBFBFB00DFDFDF00
1300 DATA787B7B0066EFEFEF
1310 DATA2FEFDFC10C3E7E7E
1320 DATA813C79FBFBFBF301
1330 DATA3E00DCDEDEDECE80
1340 DATA1F27274343818182
1350 DATAF8FCFCFEFEFFFFFF
1360 DATA4242424242424242
1370 DATAFFFF818181FFFFFF
1380 DATA3F7FF0FFFFFFFF7F
1390 DATAFCFEFEFEFEFEFEFE
1400 DATAFFFFFFFFFFFC7F00
1410 DATAFEFEFEFEFEFCF800
1420 DATA0000000000010207
1430 DATA066E6E38F87CFCFC
1440 DATA070F0F1F1F3C3000
1450 DATAF8F0E0C000000000
1460 '●●●●●●●●●● ｶﾗｰDATA ●●●
1470 DATAA131C111A131C111
1480 DATA91619161916161161
1490 DATA9161619191616161
1500 DATA9191616161619191
1510 DATA916191616161919 1
1520 DATA6F6F6F6F6F6F6F6C
1530 DATA6F6F6F6F6F6F6FCC
1540 DATA6F6F6F6F6F6F6F6F
1550 DATAFFCCC7C7C7CCFFFF
1560 DATA4141455577777777
1570 DATA4151517171717171
1580 DATA7171717F7FFF00
1590 DATA71717171F1F1F100
1600 DATA8181818181616181
1610 DATA31A121C161818181
1620 DATA8161816181616161
1630 DATA8161816181616161
1640 '●●●●●●●●●● ﾋｮｳｼﾞDATA ●
1650 DATA HI-SC,SCORE,LEFT,ROUND
1660 DATA Bonx Banx,"   hit space key!","   ROUND"," (C)1988 MAXY SOFT"," (C)198
8 M.N.P"
1670 '●●●●●●●●●● ｴﾝﾄﾞDATA ●●
1680 DATA "こうして ﾊﾞﾝｸｽくんは あのにくたらしい", "ﾎﾞﾝｸｽくんを おは゛りやしきに","とじ゛こめることに せいこうしたのて゛した。"
1690 DATA "","     (C)MAXY SOFT","      (C)M.N.P","","  The end"
1700 '●●●●●●●●●● BGMDATA ●●●
1710 DATA T120V15L16O4GR8DE8F+8, G8F+8G8A8, GR8F+E8D8, E8C8R4
1720 DATA CR8O3AB8O4C8, D8C8D8E8, F+R8EF+G8A, A4R4
1730 DATA GR8F+G8A8, B8A8G8F+8, ER8DC8O3B8, O4C4R4
1740 DATA CR8DE8F+8, G8F+8G8B8, G8F+8B8A8, G4R4
1750 '●●●●●●●●●● ｶﾞﾒﾝDATA ●●
1760 DATA 40821004008100000020000040000001209 0B50800000
1770 DATA 0000095542800828 0A02800028C502850520000000000
1780 DATA 400012854801108100000 11D040000421100215284000 1
1790 DATA 0000015150111081 22C4191501010410104101500000 0
1800 DATA 44001040006105040006088440005C000844400004010
1810 DATA 0105500080000205515555155555155000850422 1C5481
1820 DATA 0404005140044400404 02A1012004415010010881510 3
1830 DATA 0402000140000070069141080004480246000829001 40
1840 DATA 404044041C484004040080815808001506200048000 40
1850 DATA 0455500501048000040308124208014622184228021 11
```

★HONGKONGはホンコン，PINGPONGはピンポンと読むのに，KINGKONGはなぜキンコンと読まないのでしょうね？(栃木県大田原市・**関口晃史15才**)……**【影：鐘とまちがえてしまうからでは？】**

MSX/MSX2用

スライムにされたあなたの物語

TPIP（トピップ）



小林　朋成

▶STORY

ある日，僕は目覚めると…「お前は悪さばかりしおる。スライムにもでなって少し頭を冷すのじゃ！」

えーっ，この前のつまみ食いかなあ？それともカサを壊したことかなあー？それともタマのひげを切ったことかなあ…。

「じゃが，お前にも良心というものがあるようじゃ。もし，わたしの言うことにしたがうならば，人間にもどしてやろう」

「わしといっしょに，ゆーれーさんを成仏させるのじゃ。お前は素早くゆーれーさんを成仏させ，わしのところへもどってくるのじゃ…」

とにかく，言うことを聞かなくてはいけないな。よーし，やろう。

▶あそびかた

おせんこうを持って時間内にゆーれーさんを成仏させておじぞうさんのところへもどってくるのです。おせんこうは1個しか持てません。ハシゴは降りるとき，取れるかもしれません。もし，取れたら，いくつでも持つことができ，ハシゴのないところへあがるとき使えます。

▶死にかた

みんな成仏していないのに，おじぞうさんのところへ行ったり，時間がなくなったり，おせんこうを持っていないのにゆーれーさんにぶつかったり，ばちあたりなことをしたり…。

▶その他

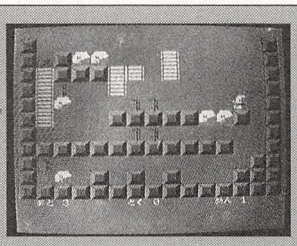
テクニックなどというのは一切使っていません。DATAも，そのままです。

ジョイスティックか，カーソル・キーかは，面のはじめに，押したキーで変わります（Aボタンかスペース・キー）。

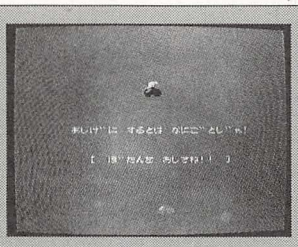
DATA文のヒントは，REMに入れておきました。最後の四つは，TIME の減る量，ゆーれーの数，X，Y座標です。

《第1表》変数表

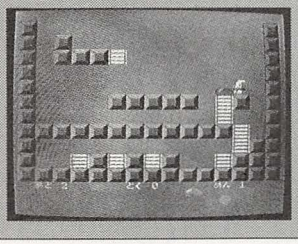
PL	プレイヤー数
ST	ステージ
MA$( )	地図
T	時間
TI	増量
NO	残りチェック
HA	ハシゴの持ち数
C	スプライト・カラーおよびおせんこうチェック
SG	ジョイスティック番号
S	ジョイスティック
X，Y	X，Y座標
M，N	X，Yの増減
ME$( )	メッセージ
ME	メッセージの種類
PR$( )	キャラクター
PR	キャラクターの種類



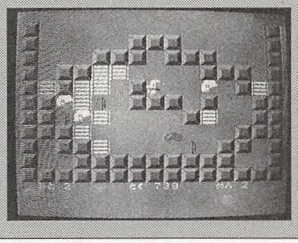
◀《写真1》おせんこうを取ってゆーれーさんを成仏させてあげよう！



◀《写真3》上からおじぞうさんのところへ行くとこんなメッセージが…



▶《写真2》すべて成仏させてあげて，おじぞうさんのところへ行けばクリア



▶《写真4》2面は，おじぞうさんへの入りかたがポイントです

★友人のO君は，ベーマガのことを，ベーコン・エッグ・マガジンだと思っている。（神奈川県横浜市・**パソコンのほしいT・K氏13才**）……【影：そうなんだよ。お昼どきなんて電話がジャンジャン…。編：そんなわけないでしょ。】

```
100 ':PCG:SET:::::::::::::::::::::::::::
110 CLEAR 100,&HCFFF:SCREEN 1,2
120 WIDTH 30:KEY OFF:DEFINT A-Z
130 LOCATE 8,10:PRINT"すこしの しんぼうぢゃ。"
140 DEFUSR=&H7E:DEFUSR1=&HDF00
150 FOR D=&HDF00 TO &HDF2F
160 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
170 POKE D,A:NEXT:A=USR1(0)
180 FOR I=&H28 TO &H39
190 TP=I*8+&H400:FOR D=0 TO 7:READ B$
200 B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
210 VPOKE TP+D+&H800,B
220 VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT
230 TP=TP+&H2000:FOR D=0 TO 7:READ B$
240 B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
250 VPOKETP+D+&H800 ,B
260 VPOKETP+D+&H1000,B:NEXTD,I:A=USR(0)
270 ':SYOKI:::::::::::::::::::::::::::::
280 CLEAR 200:DEFINT A-Z
290 DIM MA$(11),PR$(16)
300 DEF FNA(X,Y)=VAL(MID$(MA$(Y),X,1))
310 MA$(11)="11111111111"
320 PL$="L4T255S0M2000O6C"
330 ON INTERVAL=60 GOSUB 1610
340 ON STRIG GOSUB 1220,1220
350 ':SPRITE:SET:::::::::::::::::::::::
360 RESTORE 2140:FOR I=0 TO 95:READ A$
370 VPOKE &H3800+I,VAL("&H"+A$):NEXT
380 ':PR$:SET:::::::::::::::::::::::::::
390 FOR I=0 TO 15:READ PR$(I):NEXT
400 ':JIZO-:SET:::::::::::::::::::::::
410 FOR I=0 TO  9:READ ME$(I):NEXT
420 ':TITLE:::::::::::::::::::::::::::::
430 CLS:PL=3:ST=1
440 PRINT"  と    ぴ゜   っ   ふ゜
450 PRINT
460 PRINT"ｲｴｲｴ ｲｴｲｴ ｲｴｲｴ ｲｴｲｴ
470 PRINT"ｳｵｳｵ ｳｵｳｵ ｳｵｳｵ ｳｵｳｵ
480 PRINT"  ｲｴ   ｲｴｲｴ   ｲｴ   ｲｴｲｴ
490 PRINT"  ｳｵ   ｳｵｳｵ   ｳｵ   ｳｵｳｵ
500 PRINT"  ｲｴ   ｲｴ    ｲｴｲｴ ｲｴ   ﾔﾖ
510 PRINT"  ｳｵ   ｳｵ    ｳｵｳｵ ｳｵ   ﾕﾂ
520 PRINT:PRINT
530 PRINT"       こらっ！  わるい ことは゛かり しおって，
540 PRINT
550 PRINT"     おまえは きょうから すらいむと なるが゛よい。
560 PRINT
570 PRINT"  ち゛やが゛、おは゛りさんを し゛かん ないに ふ゛し゛
580 PRINT
590 PRINT"  し゛ょうふ゛つ させることが゛ で゛きたなら もとの
600 PRINT
610 PRINT"  すが゛たに もど゛して やろう・・・・・
620 LOCATE  5,21:PRINT ME$(0)
630 GOSUB 1580:GOSUB 1660:CLS
640 ':HENSUU:::::::::::::::::::::::::::
650 HA=0:C=2:ME=5:TI=0
660 ':STAGE:::::::::::::::::::::::::::::
670 FOR I=5 TO 19 STEP 2
680 B$=BIN$(VPEEK(381+ST*8+I/2))
690 IF LEN(B$)<8 THEN B$="0"+B$:GOTO690
700 FORJ=5 TO12:A=VAL(MID$(B$,J-4,1))*2
710 LOCATE J*2,I-1:PRINT PR$(A   )
720 LOCATE J*2,I  :PRINT PR$(A+1)
730 NEXT J,I:RESTORE 2420
740 FOR I=1 TO ST:FOR J=1 TO 10
750 READ MA$(J):NEXT:READ NO,T,X,Y:NEXT
760 ':SAKUGA:1:::::::::::::::::::::::::
770 FOR I=0 TO 21 STEP 2
780 FOR J=0 TO 28 STEP 28
790 LOCATE J,I  :PRINT PR$(2)
800 LOCATE J,I+1:PRINT PR$(3):NEXT J,I
810 ':SAKUGA:2:::::::::::::::::::::::::
820 LOCATE  9,3:PRINT"あと"
830 FOR I=1 TO PL
840 PUT SPRITE I,(95+I*18,14),2,1:NEXT
850 PLAY"L4T144S8M2000O6CDEDCCRC","L4T144S8O4CCRCCCRC"
860 IF PLAY(0)<>0 THEN 860
870 LOCATE 12,12:PRINT"START!!"
880 ':SAKUGA:3:::::::::::::::::::::::::
890 GOSUB 1660:FOR I=1 TO 11
900 FORJ=1TO13:B=VAL(MID$(MA$(I),J,1))
910 LOCATEJ*2,(I-1)*2+1:PRINTPR$(B*2+1)
920 LOCATEJ*2,(I-1)*2  :PRINTPR$(B*2  )
930 NEXT J,I
940 LOCATE  2,22:PRINT"あと"+STR$(PL)
950 LOCATE 12,22:PRINT"とく"+STR$(SC)
960 LOCATE 22,22:PRINT"めん"+STR$(ST)
970 INTERVAL ON:STRIG(SG) ON
980 ':MAIN:::::::::::::::::::::::::::::
990 GOTO 1120
1000 F=FNA(X,Y):SI=FNA(X,Y+1)
1010 IF F=5 THEN C=10   :GOTO 1170
1020 IF F=6 THEN NO=NO-1:GOTO 1160
1030 IF F=2 THEN IF NO=0 THEN 1320 ELSE ME=2:GOTO 1220
1040 IF (SI=0 OR SI=7 OR SI=6) AND F<>3  AND F<>4  THEN M=1:GOTO 1120
1050 IF SI=2 THEN ME=3:GOTO 1220
1060 S=STICK(SG):IF S=0 THEN 1060
1070 N=(X<13)*(S=3)-(X>1)*(S=7)
1080 M=(Y<11)*(S=5)-(Y>1)*(S=1)
1090 IF M=1 AND F=3 THEN HA=HA+1:GOTO 1170
1100 IF M=-1   AND F=0 AND HA>0 THEN HA=HA-1:GOTO 1180
1110 IF FNA(X+N,Y+M) =1 THEN 1060
1120 FOR I=1 TO 15 STEP 2:S=N*I+8:W=M*I-1:A=I/9
1130 PUTSPRITE1,(X*16+S,(Y-1)*16+W),C,A
1140 PUTSPRITE2,(X*16+S,(Y-1)*16+W),3,2
1150 NEXT:Y=Y+M:X=X+N:M=0:N=0:GOTO 1000
1160 IF C=2 THEN ME=1:GOTO 1220 ELSEC=2
1170 MID$(MA$(Y),X)="0":PLAY"L64AD":PR=0:GOTO 1190
1180 MID$(MA$(Y),X)="3":PLAY"L64DD":PR=6
1190 LOCATE X*2,Y*2-1:PRINT PR$(PR  )
1200 LOCATE X*2,Y*2-2:PRINT PR$(PR+1)
1210 GOTO 1000
1220 ':WA;:,.:::::::::::::::::::::::::::
1230 GOSUB 1680
1240 PLAY PL$+"R64D8EFGABAGFE.D8C"
1250 PUT SPRITE 1,,8,0
1260 PL=PL-1:GOSUB 1520:IF PL>0THEN 630
1270 ':GAME:OVER:::::::::::::::::::::::::
1280 LOCATE  6,12:PRINT ME$(6)
1290 FOR I=1 TO 6000:NEXT
1300 GOSUB 1660:IF STRIG(SG)=0 THEN 430
1310 SC=0:PL=3:PLAY"D2BAG":GOTO 630
1320 ':CLEAR:::::::::::::::::::::::::::
1330 GOSUB 1680:SC=SC+(227-TI)*10
1340 IF ST=9 THEN 1370
1350 PLAY PL$+".O5B8AGFEDCCCCCR2C.
1360 ME=7:GOSUB 1520:ST=ST+1:GOTO 630
1370 ':OWARI:::::::::::::::::::::::::::
1380 ME=8:GOSUB 1520
1390 FOR I=500 TO 0 STEP -I/20
1400 PUT SPRITE 1,(120,160),2,1
1410 PUT SPRITE 2,(120,160),3,2
1420 FOR J=1 TO I:NEXT J:GOSUB 1660
1430 FOR J=1 TO I:NEXT J,I
1440 FOR I=1 TO 5000:NEXT
1450 LOCATE 14,21:PRINT PR$(4)
1460 LOCATE 14,22:PRINT PR$(5)
1470 LOCATE  6,12:PRINT ME$(9)
1480 PLAY PL$+"CDEFGDCRGFED2RCCCC.
1490 IF PLAY(0)<>0 THEN 1490
1500 LOCATE  9,19:PRINT"とび゛っふ゜ 1 おわり。"
1510 IF STRIG(SG)=0 THEN 1510 ELSE 420
1520 ':J1:ZO-:::::::::::::::::::::::::::
1530 IF PLAY(0)<>0 THEN 1530
1540 CLS:LOCATE 14, 6:PRINT PR$( 4)
1550     LOCATE 14, 7:PRINT PR$( 5)
```

★テレビのビデオ端子にラジカセをつなげば，カセットに画面が録画できるのだろうかなどと真剣に考えた私は影さんの弟子になれるでしょうか？(茨城県鹿島郡・上総真一郎18才)……【影：オミゴト！／アッパレ，アッパレ。】

```
1560      LOCATE  6,12:PRINT ME$(ME)
1570      LOCATE  5,16:PRINT ME$( 0)
1580 ':STICK:::::::::::::::::::::::::::
1590 SG=STRIG(1)*-2-STRIG(0)-1
1600 IF SG<0 THEN 1590 ELSE RETURN
1610 ':INTERVAL:::::::::::::::::::::::::
1620 TI=TI+T:IFTI>226THENME=4:GOTO 1220
1630 PUT SPRITE 3,(TI+8,175),5,Z
1640 PUT SPRITE 4,(TI+8,175),7,2
1650 Z=-(Z=0):RETURN
1660 ':SPRITE:CLEAR:::::::::::::::::::::
1670 FOR CL=1 TO 4:PUT SPRITE CL,,0:NEXT:RETURN
1680 ':ON/OFF:::::::::::::::::::::::::::
1690 INTERVAL OFF:STRIG(SG) OFF:RETURN
1700 ':MOKO:DATA:::::::::::::::::::::::
1710 DATA 21,00,00,11,00,D0,01,00,08
1720 DATA CD,59,00,21,00,D0,11,00,08
1730 DATA 01,00,08,CD,5C,00,21,00,D0
1740 DATA 11,00,10,01,00,08,CD,5C,00
1750 DATA 21,00,20,3E,F0,01,00,18,CD
1760 DATA 56,0,C9
1770 ':PCG:DATA:::::::::::::::::::::::::
1780 DATA 7F,BF,DF,EF,0F,0F,0F,0F
1790 DATA 32,32,32,32,23,23,23,23
1800 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,1F,3F,7F
1810 DATA 23,23,23,23,C3,C3,C3,C3
1820 DATA FE,FC,F8,F0,0F,0F,0F,0F
1830 DATA 3C,3C,3C,3C,C2,C2,C2,C2
1840 DATA 0F,0F,0F,0F,F7,FB,FD,FE
1850 DATA C2,C2,C2,C2,C2,C2,C2,C2
1860 DATA 07,0F,1F,1F,1D,5D,BD,B7
1870 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
1880 DATA 48,47,4F,6F,6F,5F,7F,5F
1890 DATA F0,90,90,F0,F0,F0,E0,E0
1900 DATA E0,F0,F8,F8,78,78,78,E8
1910 DATA F0,F0,E0,E0,E0,E0,E0,E0
1920 DATA 30,E0,F0,F8,F4,EC,D4,F8
1930 DATA E0,60,60,E0,E0,E0,E0,E0
1940 DATA BF,BF,BF,80,BF,BF,BF,80
1950 DATA E0,F0,F0,F0,E0,F0,F0,F0
1960 DATA FD,FD,FD,01,FD,FD,FD,01
1970 DATA E0,F0,F0,F0,E0,F0,F0,F0
1980 DATA 22,42,21,05,15,05,15,15
1990 DATA E0,E0,E0,90,90,90,30,30
2000 DATA 15,15,15,15,15,15,05,05
2010 DATA B0,B0,30,30,30,30,30,30
2020 DATA 18,20,10,40,50,40,50,50
2030 DATA E0,E0,E0,80,80,80,C0,C0
2040 DATA 50,50,50,50,50,50,40,40
2050 DATA A0,A0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
2060 DATA 0F,1F,1F,3F,7F,7A,7A,7A
2070 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
2080 DATA 7F,7F,7A,7D,3F,5F,27,91
2090 DATA F0,F0,F0,F0,E0,E0,E0,E0
2100 DATA F8,FC,FC,FE,FF,FF,FC,E0
2110 DATA F0,F0,F0,F0,F0,FE,FE,FE
2120 DATA FF,FF,FF,FE,FE,F8,FC,FF
2130 DATA E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0
2140 ':SPRITE:DATA:::::::::::::::::::::
2150 DATA 00,00,00,00,00,00,03,0F
2160 DATA 31,63,C7,CF,FF,FF,7E,3C
2170 DATA 00,00,00,00,00,00,C0,F0
2180 DATA FC,FE,FF,FF,FF,FF,7E,3C
2190 DATA 00,00,00,00,00,00,00,0F
2200 DATA 31,63,C7,CF,FF,FF,7F,3F
2210 DATA 00,00,00,00,00,00,00,F0
2220 DATA FC,FE,FF,FF,FF,FF,FE,FC
2230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2240 DATA 0E,1C,38,30,00,00,00,00
2250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2260 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2270 ':PR$:DATA:::::::::::::::::::::::::
2280 DATA"   ","   ","ｲｪ","ｳｫ","ﾔｮ","ｭﾌﾟ"
2290 DATA"ｰｱ","ｰｱ","ｰｱ","ｰｱ","ｲｪ","ｳｫ"
2300 DATA"ｶｸ","ﾔｹ","ｲｪ","ｳｫ"
2310 ':JIZO-:DATA:::::::::::::::::::::::
2320 DATA "    ( ぼﾞたんを おしてね!! )   "
2330 DATA " なにを やっておるんちﾞゃ、おまえは? "
2340 DATA "       あわてるﾞない!          "
2350 DATA "あしけﾞに するとは なにごﾞとしﾞゃ! "
2360 DATA "    すこしは いそぎﾞんしゃい!    "
2370 DATA "    ちゅうい ぶﾞそく ちﾞゃ!!    "
2380 DATA "ひﾞいむ おうは"ぁとは かなしいのう。!"
2390 DATA "     よし、つぎﾞへ いくのちﾞゃ。   "
2400 DATA "よくかﾞんは"った。 もどﾞしてやろう。 "
2410 DATA "      まちかﾞえて しもた!        "
2420 ':STAGE:DATA:::::::::::::::::::::::
2430 ':0-S:1-B:2-J:3-H:4-H:5-O:6-Y:7-T:
2440 DATA 0000000000000,0166000300000
2450 DATA 3111430300000,3500300000000
2460 DATA 3600055000020,3000111716610
2470 DATA 0000055000000,1111111111100
2480 DATA 5000000000001,0601010100011
2490 DATA  6,2,1,2
2500 DATA 0000000000000,0000011700000
2510 DATA 0001110711000,0113300001110
2520 DATA 4133012006014,7645011101007
2530 DATA 7564000073001,7140000000011
2540 DATA 0114000050110,0011111111100
2550 DATA  3,2,8,7
2560 DATA 0300000000030,0001004706630
2570 DATA 5151510405530,6040760310030
2580 DATA 0610600410030,7130001111171
2590 DATA 3330110000620,0041000141570
2600 DATA 0100010701700,5101010100000
2610 DATA  7,1,2,2
2620 DATA 0000405300000,6503711700000
2630 DATA 7111405015100,6000711016100
2640 DATA 7715410517103,6000110410003
2650 DATA 1175411716003,6000106001003
2660 DATA 7115400002017,6000000333017
2670 DATA  8,1,8,8
2680 DATA 0000100003002,0006154300001
2690 DATA 3053177111103,0060000000140
2700 DATA 3063050016104,0110006030100
2710 DATA 0040030410136,1171115130145
2720 DATA 5000000150145,0610100756140
2730 DATA  8,1,13,4
2740 DATA 0700111031000,1510156410130
2750 DATA 1514311077103,5130111415137
2760 DATA 0344040034006,0636000400030
2770 DATA 0111431010101,1300001710101
2780 DATA 3300001010107,3101007210016
2790 DATA  9,1,1,1
2800 DATA 0404040404040,1717171717171
2810 DATA 1717171717711,5777171711777
2820 DATA 7171177717115,7177711177777
2830 DATA 7711611101111,1400044440060
2840 DATA 0300400000000,0504600000002
2850 DATA  3,3,8,1
2860 DATA 0000201300000,0000001040000
2870 DATA 5000404010300,6400060515400
2880 DATA 0040040131030,0004600000004
2890 DATA 6500300000040,4000000000407
2900 DATA 0000000004077,0000000040777
2910 DATA  4,2,8,7
2920 DATA 0016611160000,3016367500000
2930 DATA 3017717743000,3010001465000
2940 DATA 3010001100000,3000000010101
2950 DATA 3000050711101,3000570270037
2960 DATA 0005770010010,0057770100073
2970 DATA  6,2,1,3
2980 '::::::::::::::::::::::::::::::::::
2990 ' Programed by Kobayashi tomonari.
3000 '          Aho Kojima osamu
3010 '             Shimizu tomio
3020 '             Kobayashi satoru
3030 '    おつかれさまﾞす。 あそんﾞで くたﾞさい。
```


★影さん//うちの母の友だちは、ヘア・スプレイとまちがえてキンチョールを頭にかけた変わりものです。(富山県小矢部市・スライム13才)……【影：その人のそばにいると、虫にさされなくていいかもネ。】

MSX/MSX2用

シンプルで楽しいアクション

ローリング ROLLING ボール BALL



Kieth Gallant

STORIES

そう遠くもない未来のこと，その頃，各国では，ローリングボールというスポーツが流行していた。そして，毎年のように大会が行なわれていた。

ロール君は，今年，この大会に参加することになった。彼は，恋人に励まされ，ステージに立つ。

「がんばってね」

「まかせとき！」

彼は，ディフェンド・スーツのスイッチを入れた。合図用の電子ベルが鳴り響く。

「トゥルルルル……」

さあ！試合開始だ！

ルール&操作方法

ロール君をカーソルで操り，周りを回っているボールを相手にぶつければよいのです。もちろん，相手の攻撃をかわしながらですが。

プログラム

内容のわりに長い。変わったこともしていませんが，強いて言うなら，ボールの円運動の三角関数を，配列に入れて高速化してることくらいでしょう。

相手のパターンは，基本的には7面すべてほとんど同じですが，スピード（面ごとに速くなる。自分も同様）や，こわがり値（ボールにどれだけ近づけるか）を変えることによりある程度性格をつけ，強さ，攻略法を変えています。

音楽について

BGM「First day」とエンディング・テーム「carnival（カルナバル）」の計2曲です。いずれも，オリジナルです。もちろん，「MERM-S」（'88年8月号「SAVE IDOLS」の音楽用ルーチンの新名称）を採用。それによって，全チャンネル別々のエンベロープを実現。2曲共，自分では意外とノレる曲だと思っています。とくに，「carnival」は，強引なところもあるけど，「踊れる」曲ですよ。

でも，音楽データって，行数喰いますね。圧縮ルーチン作らんきゃダメですね。

DANGEROUS！注意！

BGMのタイと，エン・テの途切れ防止のために，520行から，ワークエリア書き換えのルーチンを用意しました。これは，便利なのですが，使いかたをまちがうと暴走してしまいます。なるべくなら，このプログラムと同じ方法で使ってください。なお，STOPを単独（ブレイクはよい）で押すと暴走するので，BGMの鳴ってる最中は，スペース・キーでポーズがかけられます（カーソルで解除）。エン・テのときは，終わるまで待ちましょう（約1分15秒）。少しでも打ちまちがうと暴走するかもしれません。

その他

○MERM-Sは，一度実行すればあとは音関係の命令でOKです。CLEAR文を忘れずに。このルーチンを使うようになっていないプログラムは，POKE&HFD9F,201↵またはF3を押してからやってください。

○キャラの名前は，1面より「エネミー」，「ニコ丸」，「タイター」，「ジェントルメン」，「スータン」，「グラッサン」，「ボール仙人EXPER」です。

○本当はBGMをもう1曲つける予定だったんだ（それがタイトルの理由）！

○エン・テが「SHOW-ME」に似てる！

○タイトルのときスペース・キーでゲーム開始ですが，そのときカーソル・キーで面セレクトができる！

○このプログラムをやるときは，一度電源をOFFにしてからロードしてください。

○「GOSUB」を約40回使っていますので，ファンクション・キーに定義しておくと便利でしょう。

★

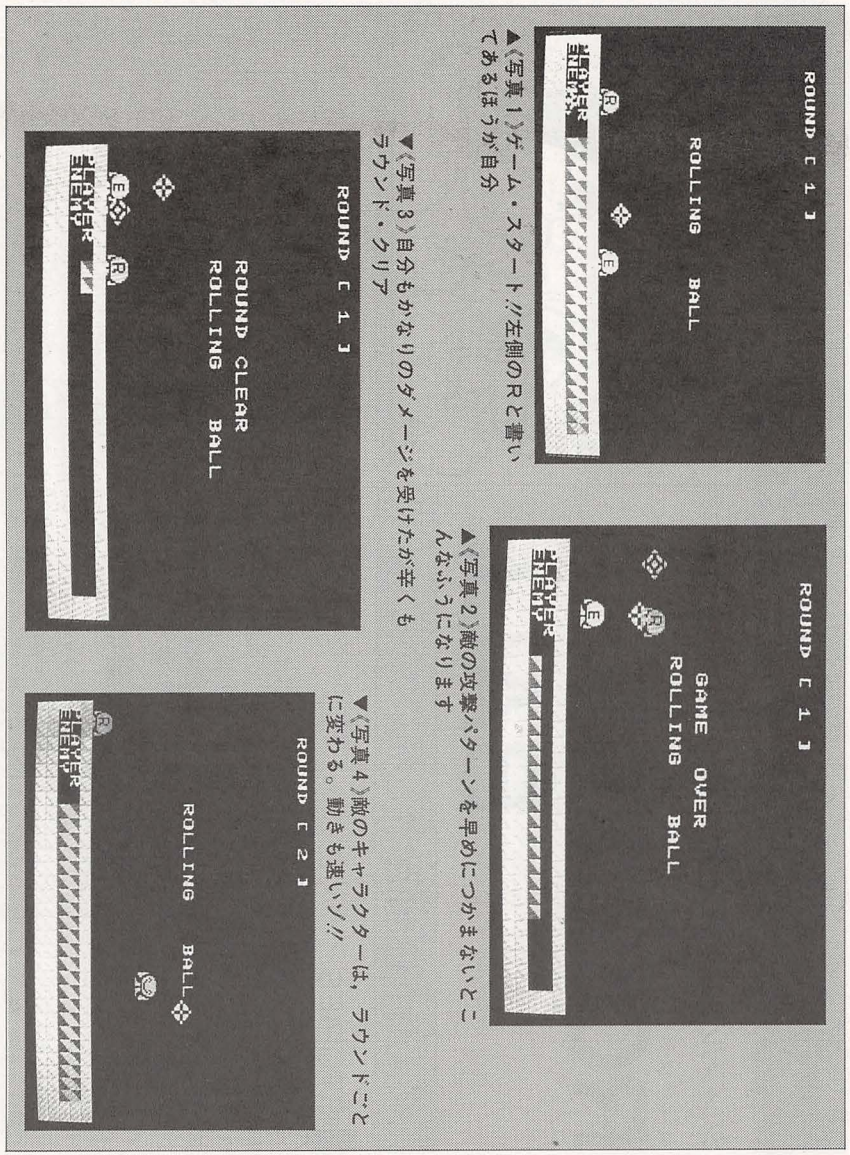
《第1表》変数表（主なもの）

MX，Y……ロール君座標	CM，RM……ボール回転用
PX，Y……ロール君座標計算	CT，RT……ボール回転用
PX，Y( )……ロール君座標移動基本量	RO……ラウンド
TX，Y……敵座標	ML……音楽用カウンタ
KX，Y……敵座標計算	MM$，PM( ) MB$，PB( ) ……BGM用
FX，Y，EX，Y…敵座標アルゴリズム	EM$，EM( ) EB$，EB( ) ……エン・テ用
MV……移動の大きさ	VN(,)……音色用
BX，Y……ボール座標（P）	SN……スプライト用
LX，Y……ボール座標（E）	TU，TU( )……こわがり値
MD，TD……残りポイント	A$，B$……ファンファーレ，汎用
S( )，C( )……三角関数	

★ベーマガ人名辞典①影（かげ）：OFコーナー登場回数1位の人。編集部のじゃま者，怠け者，恥さらし，などと言われているが，全部本当らしい。（東京都目黒区・天野　雀18才）……【編：当たってるだけにすごい!?】

ROLLING BALLのプログラム・リスト

```
10 ' ●●●●●● ROLLING BALL ●●●●● for MSX 1●●●  by Kieth Gallant
20 CLEAR 400,&HEFFF:SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:COLOR 15,1,1:KEY OFF:DEFINT A-Z
30 GOSUB  420:GOSUB 440:'へんすう を せってい する
40 GOSUB 1670:'MAC.MUSIC R."MERM-S"
50 GOSUB 1000:'MAKE CHARACTOR(RUN INIT)
60 GOSUB 1170:'SIN COS TO DIMENTION
70 GOSUB  920:'ONE GAME INIT
80 GOSUB  840:'ONE ROUND
90 ON INTERVAL=96 GOSUB 370:MC=0:GOSUB 370:GOSUB 370:INTERVAL ON:'BGM
100 ' ●●●●●● MAIN          ●●●●●●●
110 MS=STICK(0):PX=MX+PX(MS)*MV:PY=MY+PY(MS)*MV
120 IF PX<8 OR PX>240 THEN PX=116*SGN(PX-116)+124
130 IF PY<7 OR PY>137 THEN PY=64*SGN(PY-64)+72
140 MX=PX:MY=PY:PUT SPRITE 0,(MX,MY),14,0:BX=MX+C(CM):BY=MY-S(CM)
150 PUT SPRITE 1,(BX,BY),11,1:CM=(CM+360+RM) MOD 360
160 IF STRIG(0) THEN GOSUB 550
170 ' ●●●●●● ENEMY         ●●●●●●●
180 IF ABS(TX-BX)+ABS(TY-BY)<TU THEN FX=SGN(C(CM)):FY=-SGN(S(CM)):GOTO 210
190 EX=SGN(ABS(MX-LX)-ABS(MX-LX-C(CT))):EY=SGN(ABS(MY-LY)-ABS(MY-S(CT)-LY))
200 FX=SGN(C(CM)+EX*8):FY=SGN(S(CM)+EY*8)
210 KX=TX+FX*MV:KY=TY-FY*MV
220 IF KX<7 OR KX>241 THEN KX=116*SGN(TX-116)+124
230 IF KY<7 OR KY>137 THEN KY=64*SGN(TY-64)+72
240 TX=KX:TY=KY:PUT SPRITE 2,(TX,TY),SN,SN:LX=TX+C(CT):LY=TY-S(CT)
250 PUT SPRITE 3,(LX,LY),7,2:CT=(CT+360+RT)MOD 360
260 ' ●●●●●● HANTEI        ●●●●●●●
270 IF NOT(ABS(TX-MX)<16 AND ABS(TY-MY)<16)THEN 290
280 MX=MX+(MX-TX):TX=TX+(TX-MX):MY=MY+(MY-TY):TY=TY+(TY-MY)
290 IF ABS(MX-LX)<15 AND ABS(MY-LY)<15 THEN A=(CT+90)MOD 360:GOTO 320
300 IF ABS(TX-BX)<15 AND ABS(TY-BY)<15 THEN A=(CM+90)MOD 360:GOTO 340
310 GOTO 110
320 MX=MX+C(A):MY=MY-S(A):SOUND4,32:SOUND 10,15:MD=MD-1:GOSUB 390
330 IF MD=0 THEN 670 ELSE 300
340 TX=TX+C(A):TY=TY-S(A):SOUND4,65:SOUND 10,15:TD=TD-1:GOSUB 400
350 IF TD=0 THEN 620 ELSE 310
360 ' ●●●●●● B G M         ●●●●●●●
370 PLAY MM$(PM(MC)),MB$(PB(MC)),"R1":MC=(MC MOD 32)+1:GOSUB 520:RETURN
380 ' ●●●●●● INFORMATION ●●●●●●●
390 LOCATE 8,20:PRINT LEFT$(STRING$(MD,"み")+SPACE$(22),22):RETURN
400 LOCATE 8,21:PRINT LEFT$(STRING$(TD,"む")+SPACE$(22),22):RETURN
410 ' ●●●●●● EXT SUB       ●●●●●●●
420 TX=0:TY=0:MX=0:MY=0:PX=0:PY=0:KX=0:KY=0:LX=0:LY=0:BX=0:BY=0:MV=0:CM=90:CT=0
430 MS=0:FX=0:FY=0:MD=0:TD=0:EX=0:EY=0:SN=0:RM=0:RT=0:TU=0:MC=0:RO=0:RETURN
440 DIM S(360),C(360),PX(8),PY(8),TU(7),VN(9,2):VN=1
450 DIM MM$(24),MB$(30),PM(32),PB(32),EM$(13),EM(40),EB$(7),EB(40):RETURN
460 IF STRIG(0) THEN RETURN ELSE 460
470 IF PLAY(0) THEN 470 ELSE RETURN
480 FOR I=0 TO 3:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:RETURN
490 PLAY A$,B$:GOTO 470
500 LOCATE 8,8:PRINT DP$:RETURN
510 INTERVAL OFF:A=USR(0):SOUND 7,184:RETURN
520 FOR I=0 TO 2:QT=&HF959+I*6:L=PEEK(QT):POKE QT,(L-1)AND 127:NEXT
530 POKE&HFB40,0:RETURN
540 FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN
550 DP$="    PAUSE!    ":GOSUB 500:GOSUB 580
560 IF STICK(0) THEN DP$=SPACE$(12):GOSUB 500:GOSUB 580:RETURN ELSE 560
570 FOR W=0 TO 16:NEXT:RETURN
580 FOR W=254 TO 4 STEP-10:SOUND 4,W:SD=-(SD=0):SOUND 5,SD
590 SOUND 10,15:NEXT:SOUND 5,0:RETURN
600 FOR I=1 TO 9:POKE &HF0FF+I,VN(I,VN):NEXT:RETURN
610 ' ●●●●●● WIN !!!       ●●●●●●●
620 GOSUB 510:A$="T150L8O5V13D4DDEDEF+4F+E4D4O4BO5F+G4GGEEGA2R8D2"
630 B$="T150L8O2V14DDF+F+AAF+AO1F+F+AAO2C+C+AC+EEC+EGGBGA2D2"
640 DP$="ROUND CLEAR ":GOSUB 500:GOSUB 490:GOSUB 480
650 IF RO=>7 THEN 710 ELSE 80
660 ' ●●●●●● あら さ"んかん     ●●●●●●●
```



▲(写真1)ゲーム・スタート!!左側のRと書いてあるほうが自分

▲(写真2)敵の攻撃パターンを早めにつかまないとこんなふうになります

▼(写真3)自分もかなりのダメージを受けたが辛くもラウンド・クリア

▼(写真4)敵のキャラクターは、ラウンドごとに変わる。動きも速いソ!!

★ついに!!「萩の月」のTVCMが変わった!!フックフック宮城県地方の人しか知らないだろう!!(宮城県名取市・ペーマガ5月号早く返せ!まさか古本屋に売ったんじゃないだろうなあ〜15才)……【見城:はっ萩の月—い!】

```
670 GOSUB 510:A$="T13805L8V13GGGAAAB-GA4.F4.D4CCCE-4E-AFGI"
680 B$="T13801L8V15G4.F4.G4A4.02D4.01A4F4.02C4.D4O1GI"
690 DP$=" GAME   OVER ":GOSUB 500:GOSUB 490:GOSUB 480:GOTO 70
700 ' ●●●●●● ENDING ●●●●●●
710 GOSUB 510:GOSUB 480:VN=2:GOSUB 600:CLS
720 LOCATE 5,3:PRINT "YOU ARE NO.1 !!"
730 LOCATE 6,4:PRINT "Message from ":LOCATE 2,6:PRINT" EXPER(LAST ENEMY);"
740 LOCATE 4,7:PRINT"Congratulations!.I'm sure"
750 LOCATE4,8:PRINT"You'll grate ball player.」"
760 LOCATE2,11:PRINT" Your lover."
770 LOCATE4,12:PRINT"Congratulation!.(Kissed.)"
780 LOCATE4,13:PRINT"Prease Let's Dancing !!」"
790 LOCATE 6,18:PRINT "THANK YOU!!!"
800 FOR MC=0 TO 40:PLAY EM$(EM(MC)),EB$(EB(MC)),"O3"+EB$(EB(MC)):GOSUB 520:NEXT
810 FOR MC=1 TO 5:PLAY "R","R","R":NEXT
820 IF PEEK(&HFB40)>3 THEN 820 ELSE GOSUB 510:GOTO 70
830 ' ●●●●●● ONE ROUND  ●●●●●●
840 RO=RO+1:MX=8:TX=200:MY=144:TY=MY
850 FOR I=0 TO 22:MD=1:TD=1:GOSUB 390:GOSUB 400:NEXT I
860 LOCATE 3,0:PRINT "ROUND (";RO;")"
870 DP$="ROUND START ":GOSUB 500:GOSUB 540:DP$=SPACE$(12):GOSUB 500
880 MV=8+RO:RM=(MV)*2:RT=RM:SN=RO+2:TU=TU(RO):CM=90:CT=0:SOUND 5,0
890 SOUND 4,147:FOR I=0 TO 200:SOUND 10,15:GOSUB 570:SOUND 10,10:GOSUB570:NEXT
900 SOUND 5,0:RETURN
910 ' ●●●●●● ONE GAME  ●●●●●●
920 GOSUB 420:CLS
930 LOCATE 8,10:PRINT"ROLLING   BALL":PUT SPRITE 0,(120,144),14,0
940 I=(I+8)MOD 360:MX=120+C(I):MY=144-S(I):PUT SPRITE 1,(MX,MY),11,1
950 IF STRIG(0)=0 THEN 940
960 RO=(STICK(0) MOD 7):GOSUB 480
970 FOR I=6752 TO 6911:VPOKE I,224:NEXT:LOCATE 1,20:PRINT "PLAYER "
980 LOCATE 1,21:PRINT "ENEMY ":VN=1:GOSUB 600:RETURN
990 ' ●●●●●● MAKE CHARA ●●●●●●●
1000 RESTORE 1240:DEFFNM(A$,S)=(VAL(MID$(A$,S+1,1))-1):DEFUSR=&H90
1010 FOR I=0 TO 8:PX(I)=FNM("1122210000",I):PY(I)=FNM("1001222110",I):NEXT
1020 READ A$:IF A$="END" THEN 1050
1030 READ B$:B=ASC(B$)*8
1040 FOR I=0 TO 7:VPOKE B+1,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:GOTO 1020
1050 FOR I=0 TO 9:READ S$:SP$=""
1060 FOR J=0 TO 31:SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+MID$(S$,J*2+1,2))):NEXT
1070 SPRITE$(I)=SP$:NEXT
1080 FOR I=0 TO 24:READ MM$(I):NEXT:FOR I=0 TO 32:READ PM(I):NEXT
1090 FOR I=0 TO 20:READ MB$(I):NEXT:FOR I=0 TO 32:READ PB(I):NEXT
1100 FOR I=0 TO 13:READ EM$(I):NEXT:FOR I=0 TO 40:READ EM(I):NEXT
1110 FOR I=0 TO 7:READ EB$(I):NEXT:FOR I=0 TO 40:READ EB(I):NEXT
1120 FOR I=8192 TO 8223:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1130 FOR I=1 TO 7:READ TU(I):NEXT
1140 FOR I=256 TO 983:V=VPEEK(I):VPOKE I,V OR ((V/2) AND 15):NEXT
1150 RETURN
1160 ' ●●●●●● SIN&COS STORE TO DIM ●●●
1170 FOR I=0 TO 90
1180     C!=I*(6.28/360):' RAD => DEG
1190     S(I)=SIN(C!)*30:S(I+180)=-S(I):S(180-I)=S(I):S(360-I)=-S(I)
1200     C(I)=COS(C!)*30:C(I+180)=-C(I):C(360-I)=C(I):C(180-I)=-C(I)
1210 NEXT
1220 RETURN
1230 ' ●●●●●● DATAS  ●●●●●●●
1240 DATA FF8080818386BC98,た,0103070F1F3F7FFF,み,FEFCF8F0E0C08000,む,END
1250 DATA 00070F1B1B3B383B5B5B4F606060E3E00F0F87C8CBEBE7E7E3DBDF903C3E0F8
1260 DATA 0103000600E1C59C3C3591C0E0600030180C0006070389AC3C39A3870600C080
1270 DATA 000101060E1E1E1E1E1E0E0601010008080607078886867878706080800
1280 DATA 000F1F3F3C7D7D7C7DBDBC9FC0C3071F00E0F0F838FCFC3CFCFA3AF20666707C
1290 DATA 00071F3F372BBFB79BDCCFE0E3C3071F00E0F8FCECD4FDEDD93BF3076763707C
1300 DATA 00030F1F589B9EEECEC700060E1C38FC00C0F0F81A19797773E3006070381C3F
1310 DATA 00707376744E4B7884E2E063B1C0E267E000ECEE6727212E727460DC3870647E
1320 DATA 0804023C9B8B8653D544F60646E0606102040403CD9B161CABA2AF20626766060
1330 DATA 1E0F3F1D2A7F2121213C0F0F0700D0E4F85EAEFF848484CC30F0F0F0E000
1340 DATA 834E2C1A989F9BDBD9CAEAEC8040E03E82E468B032F2B2B6366A66AE6E02C4E0F8
```

CHECKER FLAG

編：ユニークなゲームですネ。

Dr.D：画面写真を見てもらうとわかると思うが，ゲーム自体は非常にシンプルじゃ。しかし，ゲーム内容は濃くて，非常におもしろいゾ!!

影：キャラクターの動きもスムーズだし，何と言っても敵キャラの動きがいいですね。私なんかラウンド1の敵キャラがなかなか倒せなくて燃えましたよ。

Dr.D：アルゴリズムがよくできているからじゃ。欲を言うなら面ごとに敵のアルゴリズムをもう少し変えてほしいゾ!

評…こっ，これは…(影)

by はにわ少年

MSX

★メアリー：「バート！愛してるわ。もう，離さないで！」バート「わかった。もう絶対に話さないよ」(京都市・バート・キャンベル15才)……【つぐ美：もう影さんとは話さない!!影：なに！私から一生離れないって。】

MSX2用

かわいい赤ずきんちゃんのRPG

赤ずきん（あか）

—おおかみ退治伝説—



斉藤　弘司

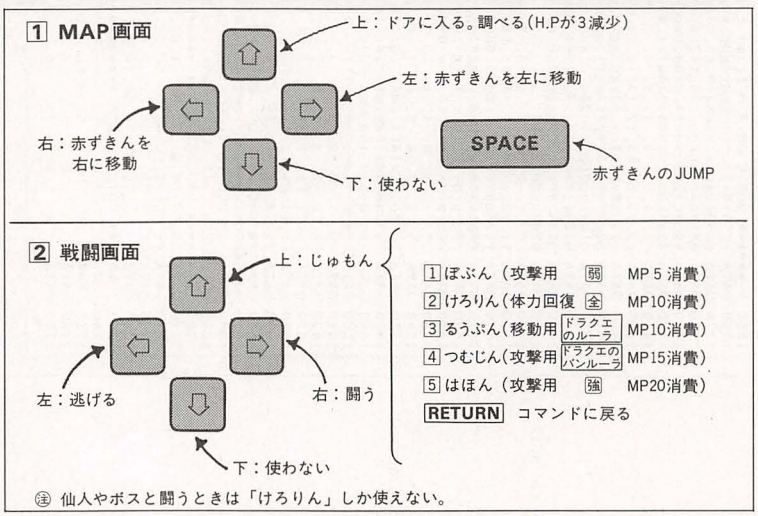
内容

いわゆるごく一般的なアクション・ロールプレイングです。赤ずきんがおばあさんを助けるために謎を解いていきます。そして，悪いおおかみを倒すのが目的です。

キー操作は**第１図**のとおりです。いろいろな家などに入って謎を解いていってください。死んでしまったときはお金が０になり，そこまでの謎解きはそのままです（だから，誰でも解けます）。

ＭＡＰ画面でおばけと会うと戦闘モードになります。経験をかせいでレベルＵＰ!!

途中にでてくる人の名前や場所を覚えていないと，苦労します。



《第１図》キー操作

アイテム

- ○銀のかぎ…一つ目のカベを通るのに必要
- ○金のかぎ…二つ目のカベを通るのに必要
- ○はね…持ち主に返すといいことが…
- ○写真たて…持ち主に返すといいことが…
- ○よくきく薬…病気など１発で直してしまう。すぐ売り切れるのでなかなか買えない
- ○ずきん…実際には役に立たないが，この話を完結するのに必要
- ○たけのつるぎ…攻撃力 弱 アップ
- ○どうのつるぎ…攻撃力 中 アップ
- ○天使の剣…攻撃力

赤ずきんのプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,2,0:KEYOFF:COLOR15,5,5:WIDTH30:DEFINTA-Y:KEY1,"SCREEN0"+CHR$(13):CLEA
R 800:DEFUSR=&HFE:DEFUSR1=&HF577
20 LOCATE10,12:PRINT"45秒 WAIT"
30 FORA=0TO7:READ D(A):NEXT:FORI=246TO1015:VPOKEI,VPEEK(I)/D(IMOD8):NEXT
40 FORT=1TO10:READM$(T):NEXT:DIM S$(23):FORT=1TO23:READA$:S$(T)=S$(T)
+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTT:A$="":NEXTI
50 FORI=0TO34:POKE&HF577+I,VAL("&H"+MID$("2100001100080100100CD4A00EBCD4D00EB2313
0B78B120F1210020010083EF5C3560",1*2+1,2)):NEXT:A=USR1(0):Z=USR(0)
60 READA$:A=VAL("&H"+A$):IFA=256THENA=USR(0):CLS:GOTO110
70 AD=A*8:FORD=0TO7:READD$:B=VAL("&H"+D$):VPOKEAD+D,B
80 VPOKEAD+&H800,B:VPOKEAD+&H1000,B:NEXT
90 FORT=0TO7:READD$:B=VAL("&H"+D$):VPOKEAD+D,B
100 VPOKEAD+D+&H800,B:VPOKEAD+&H1000,B:NEXT:GOTO60
110 DIM I$(94):FORT=0TO94:READ I$(T):NEXT
120 CLS:MHP=35:MMP=0:AP=4:L=1:MXP=20:SP$="
130 X=3:Y=7:TX=30:TY=22:A=1:SPRITE$(0)=S$(3):SPRITE$(1)=S$(7):F=3:E=2:K=1:B=1:HP
=MHP:MP=MMP:PO=0:GOSUB1750
140 IFX<2THENX=14:A=A-13:F=3:E=2
150 IFX>14THENX=2:A=A+13:F=12:E=2
160 SPRITE$(1)=S$(7):K=1:B=1
170 IFL<15ORL>16ANDA<>2THENSPRITE$(1)=S$(17):K=1:B=0:F=6:E=8
180 IFL=15ORL=16ANDA=2THENSPRITE$(1)=S$(19):K=0:B=0:F=8:E=8
190 IFA>12ITHENA=126
200 FORT=1TO10:LOCATE1,T:PRINTM1D$(MS(T),A,14):NEXTT:SPRITEON:ONSPRITEGOSUB1120
210 IFU>2ANDA>42ANDA<60THENGOSUB1090
220 IFA=126THENSPRITEOFF:SPRITE$(1)=" ":SPRITE$(2)=S$(21):SPRITE$(3)=S$(23):SPRIT
E$(4)=S$(20):SPRITE$(5)=S$(22):PO=2:CO=7:THP=400:TAP=40:GOTO1250
230 S=STICK(0):X=X+(S=7)-(S=3)
240 IF(A>14ANDX<2)ORX>14GOTO140
250 A1=VPEEK(&H1800+(X+2)+(Y+1)*32):A2=VPEEK(&H1800+(X+2)+(Y+2)*32):A4=VPEEK(&H1
800+(X+1)+(Y+2)*32)
260 T=STRIG(0):IFT(>0THENT=0
270 IFT=1ANDA2=199ORA4=199)THENT1=-1:T2=Y-4
280 IFT=-1ANDA2=199ORA4=199)THENT1=-1:T2=Y-4
290 Y=Y+(T1=-1)+(T1=-1)
300 IFY<-5THENT1=0
310 IFA>62ANDU<4ANDX>=4THENX=3
320 IF(U=13ORU=14)ANDY>8ANDA<15THENY=8
330 IFA=118ANDX=8ANDU<16ORU=19)THENX=X-1
340 X=X-(A=1ANDA=1)
350 IFY>9GOTO1890
360 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,0
370 PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),15,1
380 IFS=3THENSPRITE$(0)=S$(3)ELSEIFS=7THENSPRITE$(0)=S$(2)
390 IFS=1THENSPRITE$(0)=S$(1):GOTO430
400 F=F+K:E=E+B:IFF>13ORF<3THENK=-K
410 IF2>EORE>8THENB=-B
420 PUTSPRITE1,(F*8,E*8),15,1:GOTO230
430 IFA=1ANDX=4ANDU=0GOTO690
440 IFA=1ANDX=4ANDU>0GOTO650
450 IFA=4ORANDA=10ANDA1=108GOTO720
460 IFA=6ANDA1=108GOTO740
470 IFA=79ANDX=2ANDY=5GOTO770
480 IFA=92ANDX=14ANDY=4GOTO750
490 IFA=92ANDX=6ANDY=8GOTO800
500 IFA=92ANDX=9ANDY=8GOTO890
510 IFA=79ANDX=8ANDY=5GOTO1030
520 IFA=14ANDX=2ANDY=8GOTO1050
530 LOCATE3,14:PRINTH$(68):HP=HP+(3*(HP>33)):FORT=1TO500:NEXT:GOSUB1790:GOSUB1810
540 IFA=4ANDA=53ANDU=36GOTO570
550 IFA=2ANDY=1ANDA2=199ANDU=50RU=6)GOTO630
560 IFA=4ANDA=1ANDA2=199ANDU=50RU=6)GOTO630
570 LOCATE4,4:PRINTH$(71):LOCATE3,16:PRINTH$(20)
580 IFSTICK(0)="7THEN590ELSEIFSTICK(0)=3THENGOSUB1810:GOTO230ELSE580
```

★僕の母の友達の家では，家庭訪問で先生が来たとき，親が制服を着て，子が親のかっこうをして，先生を迎えたという，すごい家庭です（実話）。（千葉市・ＬＡＰＵＴＡ16才）……**【影：なんとほほえましい光景でしょう。】**

強アップ
○すいしょう玉…あるアイテムを取るのに必要

やどや

★やどや

H.PとM.Pの回復（LEVEL＋1）×3のお金で回復してくれる。

★教会

H.PとM.Pの回復（LEVEL＋1）×5のお金で回復してくれる。

★武器屋

アイテムの中の，たけのつるぎ，どうのつるぎ，天使の剣，よくきく薬などを売っています。でるときはリターン・キー。

注意

INPUT$を使っているので，じゅもんや，武器屋で選ぶときは，ボタンをちょこんと押してください。そうしないと，押してもいないのに，かってに買ってしまったり，かってにじゅもんがでてしまいます。

CHECKER FLAG

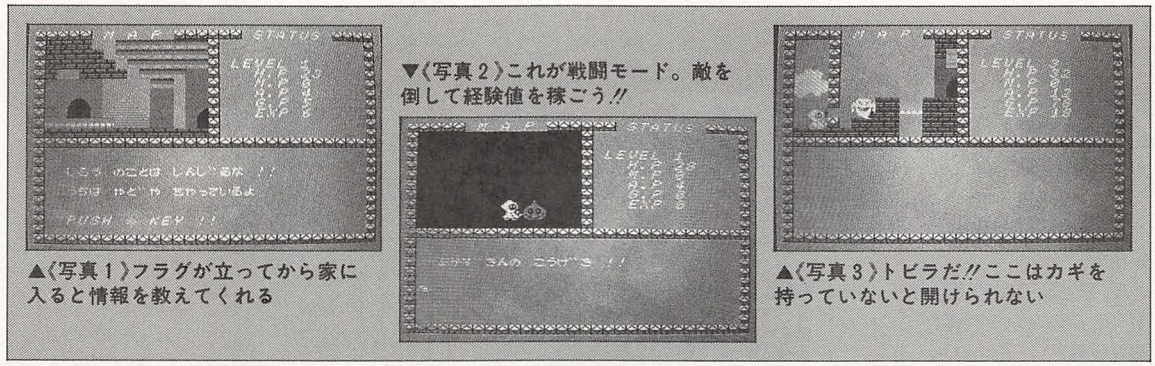
編：今はやりのアクション・ロールプレイング・ゲームですが。

Dr.D：まず，リストが長すぎる。この長さは，ベーマガに載せられる量を越えている。よって，おもしろいストーリーが書いてあったのだがカットさせてもらった。

編：採用してほしいなら，リストの長さを考えてほしいものです。

```
590 GOSUB1810:FORT=1TO24:PRINTCHR$(27)+"Y  "+CHR$(27)+"L  ":NEXTT:VDP(1)=VDP(1)X
OR64
600 GOSUB1750:VDP(1)=VDP(1)XOR64
610 SPRITE$(1)="":SPRITE$(2)=S$(15):SPRITE$(3)=S$(16):SPRITE$(4)=S$(14):SPRITE$(
5)=S$(13):THP=250:TAP=15:TXP=0:TG=0:CO=15:PO=1
620 SPRITEOFF:GOTO1240
630 GOSUB 1810:LOCATE3,16:PRINTN$(47):GOSUB1100:U=7:GOTO230
640 GOSUB1810:U=U+1:LOCATE3,14:PRINTN$(88):LOCATE3,16:PRINTN$(30):GOSUB1100:GOSU
B1810:GOTO230
650 LOCATE 3,14:PRINTN$(6):LOCATE3,16:PRINTN$(39):LOCATE3,18:PRINT((L+1)*3):N$(1
6):LOCATE3,20:PRINTN$(49):V=3
660 IFU=1THENGOSUB1810:PRINTN$(47):"S10M100L3203CDEFGAB":GOSUB1810:LOCATE3,
17:PRINTSTICK(0)+7:NEXT:GOSUB1810:GP=GP+(V*(L+1)):HP=HP+MP:MP=MP-GOSUB 1
670 IFSTICK(0)=3THENGOSUB1810:PRINTN$(47):GOSUB1100:U=U+1:GOTO230
680 LOCATE 3,14:PRINTN$(6):LOCATE3,16:PRINTN$(39):LOCATE3,18:PRINT((L+1)*3):N$(1
6):LOCATE3,20:PRINTN$(49):V=3
690 LOCATE3,14:PRINTN$(10):LOCATE3,16:PRINTN$(26)
700 LOCATE3,14:PRINTN$(25):U=U+1:PUTSPRITE0,(255,212),0,0
710 S=STICK(0):IFS=3THENGOSUB1810:GOTO230ELSE710
720 IFU=1THENLOCATE3,14:PRINTN$(13):LOCATE3,16:PRINTN$(34):GOTO700
730 IFU=12THENLOCATE3,13:PRINTN$(15):LOCATE3,15:PRINTN$(91):LOCATE3,17:PRINTN$(2
7):GOTO700ELSE1070
740 IFU=2THENLOCATE3,14:PRINTN$(18):LOCATE3,16:PRINTN$(32):GOTO700ELSE1070
750 IFU=5THENLOCATE3,16:PRINTN$(43):GOTO700
760 IFU=6THENLOCATE3,16:PRINTN$(21):GOTO700ELSE1070
770 IFU=4THENLOCATE3,14:PRINTN$(22):LOCATE3,16:PRINTN$(17):GOTO700ELSEIFU=7THENL
OCATE3,14:PRINTN$(24):LOCATE3,16:PRINTN$(5):GOTO700
780 IFU=9ORU=14THENLOCATE3,14:PRINTN$(28):LOCATE3,16:PRINTN$(27):MHP=MHP+20:HP=M
HP:GOSUB1790:GOTO700
790 IFU=11THENLOCATE3,13:PRINTN$(44):LOCATE3,15:PRINTN$(40):LOCATE3,17:PRINTN$(1
2):GOTO700ELSE1070
800 LOCATE3,13:PRINTN$(31):LOCATE5,15:PRINTN$(50):LOCATE5,16:PRINTN$(56):LOCATE5
,17:PRINTN$(51):LOCATE3,18:PRINTN$(35):SPRITE$(0)=""
810 I$=INPUT$(1):IFI$="1"ANDGP>199THENAP=AP+3:GP=GP-200:GOTO880
820 IFI$="2"ANDGP>499THENAP=AP+20:GP=GP-500:GOTO880
830 IFI$="3"ANDGP>999THENAP=AP+45:GP=GP-1000:GOTO880
840 IFI$="4"ANDU<8THENGOSUB1810:LOCATE3,14:PRINTN$(55):FORT=1TO700:NEXT:GOTO880
850 IFI$="4"ANDU=8ANDGP>199THENU=9:GP=GP-200:GOTO880
860 IFI$="4"ANDU>8THENGOSUB1810:LOCATE3,14:PRINTN$(37):FORT=1TO700:NEXT:GOTO880
870 IFI$=CHR$(13)GOTO880ELSE810
880 GOSUB1800:PLAY"O6L12T100CEDFGEDC":GOSUB1810:LOCATE6,16:PRINTN$(37):FORT=1TO8
00:NEXT:GOSUB1810:SPRITE$(0)=S$(1):GOTO230
890 LOCATE3,14:PRINTN$(36):LOCATE3,17:PRINTN$(39):(L+1)*5:N$(29):N$(16):LOCATE3
,20:PRINTN$(49):V=5:GOTO670
900 SPRITEOFF
910 IFA=92ANDU=15THENLOCATE3,15:PRINTN$(41):LOCATE3,17:PRINTN$(59):GOSUB1100:SPR
ITE$(1)="":GOTO200
920 IFA=92ANDU=16THENLOCATE3,13:PRINTN$(2):LOCATE3,15:PRINTN$(11):LOCATE3,17:PRI
NTN$(45):GOSUB1100:U=U+1:SPRITE$(1)="":GOTO230
930 IFA=27THENLOCATE3,15:PRINTN$(46):LOCATE3,17:PRINTN$(93):GOSUB1100
940 LOCATE3,14:PRINTN$(48):LOCATE3,16:PRINTN$(8):LOCATE3,18:PRINTN$(53):GOSUB110
0:PLAY"S0M6000O6L8T100FEDCDC":SPRITE$(0)=S$(3):CLS:GOSUB1750:PUTSPRITE0,(X*8
,Y*8),15,0:PUTSPRITE1,(A*2)*8,Y*8),15,1
950 IFPLAY(0)=0THENCLS:D=10:SPRITE$(0)=S$(1):PUTSPRITE0,(D*8,E*8),15,0:E=0:ELSE9
960 F=RND(-TIME):F=INT(30*RND(1)+1):LOCATEFF.0:PRINT"ｵｽﾞ:E=E+1
970 IFE=200THENE=0:GOTO1000
980 IFVPEEK(&H1800+D+20*32)=199ORVPEEK(&H1800+(D+1)+20*32)=199THENCLS:GOTO1890
990 S=STICK(0):D=D+(S="3ANDD<29)-(S=3ANDD<2):PUTSPRITE0,(D*8,20*8),15,0:PRINTCHR$
(27)+"Y  "+CHR$(27)+"L  ":GOTO960
1000 PLAY"S0M6000O6L8T100FEDCDC":SPRITE$(0)=S$(3):CLS:GOSUB1750:PUTSPRITE0,(X*8
,Y*8),15,0:PUTSPRITE1,((A*2)*8,Y*8),15,1
1010 LOCATE3,14:PRINTN$(14):LOCATE3,16:PRINTN$(52)
1020 IFU=1THENGOSUB1810:PRINTN$(19):GOTOCATE3,16:PRINTN$(54):GOTO700
1030 IFU=17THENGOSUB1810:PRINTN$(19):GOTOCATE3,16:PRINTN$(54):GOTO700
1040 IFU=19THENLOCATE3,13:PRINTN$(36):LOCATE3,15:PRINTN$(33):LOCATE3,17:PRINTN$(
57):GOTO700ELSE1070
1050 SPRITE$(0)="":IFU=20THENPLAY"S0M30000L16O2FDCO2FDCO2FDCDCDO1CDE3. CDE. CDE.
CDE1":LOCATE3,13:PRINTN$(58):LOCATE3,15:PRINTN$(0):LOCATE3,17:PRINTN$(60)ELSE107
0
1060 GOSUB1100:SPRITE$(1)="":SPRITE$(2)=S$(21):SPRITE$(3)=S$(23):SPRITE$(4)=S$(2
3):SPRITE$(5)=S$(22):PO=3:CO=2:SPRITEOFF:THP=800:TAP=60:GOTO1240
1070 IFLOCATE3,16:PRINTN$(6):L=U-1:GOTO700
1080 LOCATE3,13:PRINTN$(63):LOCATE3,15:PRINTN$(64):RETURN
1090 LOCATE3,14:PRINTN$(63):LOCATE3,16:PRINTN$(64):RETURN
1100 LOCATE3,20:PRINTN$(65)
1110 I$=INPUT$(1):IFI$=CHR$(13)THENGOSUB1810:RETURNELSE1110
1120 PLAY"S10M9000L64O4CO2BAGFEDO2CO1BAGFEDC","S10M9000L64O4CO2BAGFEDO2CO1BAGFEDO2CO1BAGF
EDC"
1130 IFPLAY(0)<3THEN1130
1140 IFSPRITE$(1)<>S$(7)THEN900
1150 SPRITE$(1)=S$(10):CO=4:TAP=2:TG=2:THP=12:TXP=3
1160 IF14<ATHENSPRITE$(1)=S$(6):CO=15:TAP=4:TG=4:THP=18:TXP=5
1170 IF24<ATHENSPRITE$(1)=S$(4):CO=8:TAP=6:TG=8:THP=30:TXP=8
1180 IF36<ATHENSPRITE$(1)=S$(5):CO=8:TAP=8:TG=12:THP=40:TXP=14
1190 IF60<ATHENSPRITE$(1)=S$(9):CO=10:TAP=10:TG=14:THP=60:TXP=16
1200 IF72<ATHENSPRITE$(1)=S$(12):CO=5:TAP=12:TG=20:THP=80:TXP=20
1210 IF84<ATHENSPRITE$(1)=S$(11):CO=14:TAP=14:TG=25:THP=90:TXP=24
1220 IF96<ATHENSPRITE$(1)=S$(8):CO=9:TAP=16:TG=30:THP=100:TXP=30
1230 R=RND(-TIME):R=INT(3*RND(1)+1):TAP=TAP+(R-1):TG=TG+R:THP=THP+R:TXP=TXP+R:CO
=CO+R
1240 FORT=1TO10:LOCATE 1,T:PRINTN$(66):NEXT
1250 D=5:E=8:F=11:SPRITE$(0)=S$(3)
1260 PUTSPRITE0,(D*8,E*8),15,0:PUTSPRITE1,(F*8,E*8),CO,1:PUTSPRITE2,(F*8,E*8),CO
,2:PUTSPRITE3,((F+2)*8,E*8),CO,3:PUTSPRITE4,(F*8,(E-2)*8),CO,4:PUTSPRITE5,((F+2)
*8,(E-2)*8),CO,5
1270 IFPO=1THENPLAY"S0M60000L12O6V11GFV12GFV10GFV13GFV11GFV14GFV8GF":GOTO1290
1280 IFPO=2THENPLAY"S0M30000L12O2CDEFCDEFEDM":GOTO1290
1290 LOCATE13,14:PRINTN$(67):LOCATE3,16:PRINTN$(68):LOCATE3,18:PRINTN$(49)
1300 IFSTICK(0)=3THENGOSUB1810:LOCATE3,14:PRINTN$(70):FORT=1TO700:NEXT:GOSUB1810
:FORT=1TO6:SPRITE$(T)="":NEXT:MP=MP+10:PO=0:GOTO1680ELSE1300
1320 IFU<>18THENLOCATE3,16:PRINTN$(61):LOCATE3,18:PRINTN$(25)ELSE1340
1330 IFSTICK(0)=3ANDPLAY(0)=0THENFORT=1TO5:SPRITE$(T)="":NEXT:SPRITEON:PO=0:A=11
8:GOSUB1810:GOTO200ELSE1330
1340 LOCATE3,14:PRINTN$(1):LOCATE3,16:PRINTN$(72):GOSUB1100:GOTO1350
1350 LOCATE 3,14:PRINTN$(73):LOCATE 3,16:PRINTN$(74)
1360 REM ｳﾋｮｳ ﾀﾏｰ !!
1370 IFS=3THEN1480ELSEIFS=1THEN1540ELSEIFS=3THEN1380ELSE1360
1380 REM ｳﾋｮｳ ﾀﾏｰ !!
1390 H=RND(-TIME):GOSUB1810
1400 LOCATE3,14:PRINTN$(75):FORT=1TO4:D=D+1:PUTSPRITE0,(D*8,E*8),15,0:NEXTT:FORT
=1TO15:PUTSPRITE1,(F*8,E*8),T,1:NEXT:PUTSPRITE1,(F*8,E*8),CO,1:PLAY"116s10m10004
bgc=":LOCATE3,16:H=INT(3*RND(1)+1):PRINTATAP+H:H$(76)
1410 THP=THP-(AP+H):IFTHP<1THENGOSUB1810:FORT=1TO500:NEXT:LOCATE4,15:PRINTH$(78):FORT=1TO500:
ﾊﾑﾋﾄ !!:GP=GP+TG:XP=AP+TXP:Y=Y-1:GOTO1820ELSEGOSUB1790
1420 FORT=1TO4:D=D-1:PUTSPRITE0,(D*8,E*8),15,0:NEXTT:FORT=1TO500:NEXT:GOSUB1810:
FORT=1TO4:LOCATE3,14:PRINTN$(77):FORT=1TO4:F=F-1:PUTSPRITE1,(F*8,E*8),CO,1:NEXTT:FORT
=1TO15:PUTSPRITE0,(D*8,E*8),T,0:NEXT:PUTSPRITE0,(D*8,E*8),15,0:PLAY"116s10m10004
DGB":LOCATE3,16:H=INT(3*RND(1)+1):PRINTTAP+H:H$(76)
1440 FORT=1TO4:F=F+1:PUTSPRITE1,(F*8,E*8),CO,1:NEXTT
1450 FORT=1TO500:NEXTT:GOSUB1810
1460 HP=HP-(TAP+H):IFHP<1THEN1890ELSEGOSUB1790
1470 GOTO1350
1480 IFPO>0OR(INT(3*RND(1)+1)=1THENGOSUB1810:LOCATE4,15:PRINTH$(78):FORT=1TO500:
NEXTT:GOSUB1810:GOTO1430
1490 FORT=1TO1000:NEXT:GOSUB1810
1500 IFI$="1"ANDMP>9ANDPO=0GOTO1680
1510 FORT=1TO8:FORJ=1TO20:NEXTJ:SPRITE$(0)=S$(2):D=D-1:F=F-1:PUTSPRITE1,(F*8,E*8
),CO,1:PUTSPRITE0,(D*8,E*8),15,0:NEXTT
1520 PLAY"o6s10m30000t100l12cefge","s10m30000t100l12o6dedc2":FORT=1TO500:NEXT:SP
RITE$(1)=S$(7):Y=Y-1:T1=0
1530 SPRITE$(1)="":SPRITEOFF:GOTO200
1540 GOSUB1810
1550 LOCATE4,14:PRINTN$(80):LOCATE3,16:PRINTN$(81):LOCATE3,18:PRINTN$(82)
1560 I$="":I$=INPUT$(1):IFI$="1"ANDMP>4ANDPO=0GOTO1620
1570 IFI$="2"ANDMP>9GOTO1680
1580 IFI$="3"ANDMP>19ANDPO=0GOTO1680
1590 IFI$="5"ANDMP>19ANDPO=0GOTO1620
1600 IFI$="4"ANDMP>14GOTO1710
1610 IFI$=CHR$(13)THENGOSUB1810:GOTO1470ELSE1560
1620 GOSUB1810:SPRITE$(2)=S$(8):LOCATE4,14:PRINTN$(83):PLAY"S10M400L2OO5CDEFGABO
6CDEFGAB"
1630 IFI$="5"THENMP=MP-20:S=80:SPRITE$(2)=S$(3)ELSEMP=MP-5:S=25
1640 FORI=1TO4:PUTSPRITE2,((I*8,8*8),T,2:NEXTI,I:SPRITE$(2)=""
1650 PD=S-INT(10*RND(1)+1):THP=THP-PD:LOCATE4,16:PRINTN$(84)
1660 GOSUB1810:PLAY"S10M200L64O5CDEFGAB":HP=MHP:MP=MP-10:GOSUB1790:GOTO1470
1680 SPRITE$(1)="":MP=MP-10:GOSUB1790:GOSUB1810:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,0:FORT=A
TO1STEP-1
1690 S=1:FORI=1TO10:LOCATE1,I:PRINTNMID$(MS(I),T,14):S=S+1:SPRITE$(0)=S$(S):IFS>2
THENS=1
1700 NEXTI,T:SPRITE$(0)=S$(1):A=1:SPRITEOFF:GOTO230
1710 GOSUB1810:S=1:FORT=1TO50:S=S+1:IFS=4THENS=1
1720 SPRITE$(0)=S$(S):NEXTT:SPRITEON:GOTO230
1730 T=INT(3*RND(1)+1):IFT=1ORPO<>0THENLOCATE4,15:PRINTH$(84):FORT=1TO800:NEXT:M
P=MP-5:GOSUB1790:GOTO1680
1740 PLAY"S10M200L64O5CDEFGAB":HP=MHP:MP=MP-10:GOSUB1790:GOTO1470
1750 LOCATE0,0:PRINT"ｳﾁｭｳｾﾝ":FORT=1TO11:LOCATE0,T:PRINT"
ｳ"SPC(14)"ｳ":NEXT:LOCATE0,11:PRINT"ｳﾁｭｳｾﾝ"
1760 FORT=12TO20:LOCATE0,T:PRINT"ｳ"SPC(28)"ｳ":NEXT
1770 LOCATE0,21:PRINT"ｳﾁｭｳｾﾝ"
1780 LOCATE3,1:PRINT"M A P":LOCATE18,0:PRINT" STATUS "
1790 LOCATE17,3:PRINT"LEVEL":L:LOCATE19,4:PRINTH.P":HP
1800 LOCATE19,5:PRINT"M.P":MP:LOCATE 19,6:PRINT"A.P":AP:LOCATE19,8:PRINT"EXP":XP
:LOCATE17,12:PRINT"GOLD":GP
1810 LOCATE1,1:T=1:PRINTNTSP$:NEXTT:RETURN
1820 PUTSPRITE1,(0,212),0,1:PLAY"SOM3000006L6DCDED4L10CC3","SOM3000006L6DC4C4L10C
C3":FORT=0TO1000:NEXTT:GOSUB1790
1830 IFPO=1THENPO=0:FORT=1TO5:SPRITE$(T)="":NEXT:U=19:LOCATE3,14:PRINTN$(87):LOC
ATE3,16:PRINTN$(4):LOCATE3,18:PRINTN$(89):GOSUB1100:A=118:SPRITEON:GOTO200
1840 IFPO=2THENPO=0:FORT=1TO5:SPRITE$(T)="":NEXT:U=19:LOCATE3,14:PRINTN$(87):LOC
ATE3,16:PRINTN$(4):LOCATE3,18:PRINTN$(89):GOSUB1100:A=118:SPRITEON:GOTO200
1850 IFPO=3THENFORT=1TO5:SPRITE$(T)="":NEXT:U=22:GOSUB1760:LOCATE3,13:PRINTN$(90
):LOCATE3,15:PRINTN$(92):GOSUB1100:GOTO1940
```

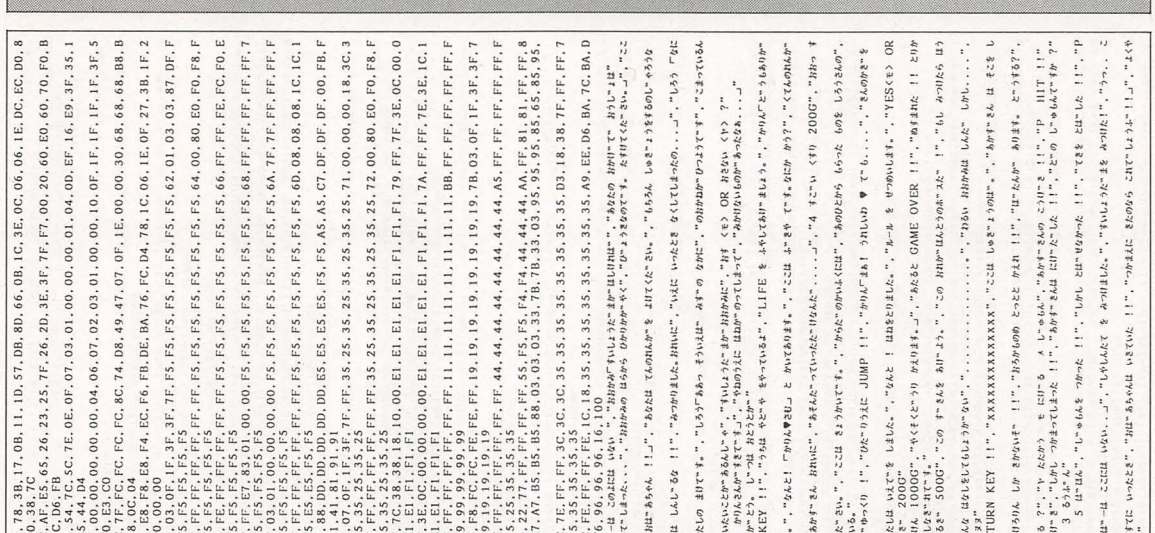
★この前，目白通りで奥村印刷と書いてある車がエンストしていたゾ!!（東京都豊島区・笹川嘉一郎13才）……【影：奥村印刷の車を見つけたらみんなで手を振ろう!!編：北区，千代田区，品川区あたりではよく見かけるよ!!】



▲〈写真1〉フラグが立ってから家に入ると情報を教えてくれる

▼〈写真2〉これが戦闘モード。敵を倒して経験値を稼ごう!!

▲〈写真3〉トビラだ!!ここはカギを持っていないと開けられない





★マクドナルドへ行って「スマイルください」と言って店員のお姉さんと記念写真をとることができたら強者であろう。(愛知県名古屋市・Parn16才)……【影：そう言ってスライムができてきたら気まずいものがある。】

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用

（※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です）

18ピースでもこんなにむずかしい

じぐそーぱずる

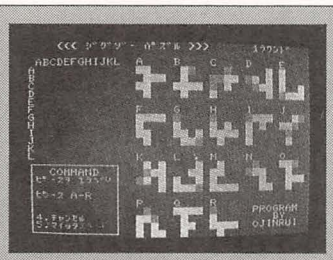


OJINRUI

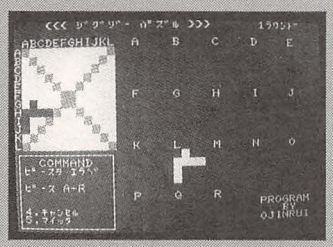
◆まえがき

MZ-80K用ゲームの投稿が少ない??大変だ，パソコンの歴史を物語るMZ-80Kの名前が消えてしまうというわけで，急いで作ったのがこのゲームです。

MZ-80Kをかわいがっている方へMZ-80Kの火を消さないようがんばりましょう。



▲〈写真1〉18個のピースを並べて正方形を作るジグソーパズル



▲〈写真2〉ここでB-Gの位置を指定すると完成。むずかしいぞ



▲〈写真3〉さあ，この画面を見れるのはどれだけいるかな？

◆ゲームの説明

ごく単純なジグソーパズルです。右側の18個のピースを左側に並べて，12×12の正方形にしてください。網掛の部分が斜めに並びますので，それを手掛りにしてください。ただし，かなりの難問です。根性を入れて考えないと完成しませんよ。

操作方法はコメントにしたがってください。移動するとき入力する座標は，『ピースの上の左側部分が移動する場所』を入れてください。問題がでるまで多少時間がかかりますが，コンピュータが一生懸命頭を使っていますので待ってやってください。

〈第1表〉変数表

A$(17)	ピースデータ
B$(53)	ピース元データ
C$(17)	ピース移動場所
D$(11, 11)	裏画面データ
A$，B$，C$，D$	ピースデータ計算用
P$，P	ピース番号
I，J，K，L	ループ変数
M，N	問題作成用
X，Y	移動先カーソル位置

じぐそーぱずるのプログラム・リスト

```
7 REM ************************
8 REM ｼﾞｸﾞｿｰﾊﾟｽﾞﾙ BY M.SATO 1988
9 REM ********** ｼﾞﾝﾙｲ **********
10 CLR:DIM A$(17),B$(53),C$(17),D$(11,11):N=0:M=INT(RND(1)*3):GOSUB 9000
20 DEF FNX(P)=(P+3-INT(P/5)*5)*5:DEF FNY(P)=INT(P/5)*6+3
30 TEMPO 7:GOSUB 1000:GOSUB 2000
40 FOR I=0 TO 2:CURSOR 2,23:PRINT "                    ":MUSIC"C&":CURSOR 2,23
50 PRINT"ｶｰｿﾙ ｽﾀｰﾄ":MUSIC"R5":NEXT I:MUSIC"""CB":TI$="000000"
59 REM ********** ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ **********
60 GOSUB 6700:PRINT"ﾋﾟｰｽ ｾﾝﾀｸ ｴﾗﾍﾞ"
70 PRINT"ﾋﾟｰｽ A-R":PRINT"ｷｬﾝｾﾙ":PRINT"ﾓﾄﾞｯﾃｲﾙ"
80 GOSUB 6900
90 IF K$="4"THEN 600
100 IF K$="5"THEN 700
110 IF(K>17)+(K<0)THEN 80
120 P$=K$:P=(K$:CURSOR 11,17:PRINT P$
130 IF C$(P)="1"THEN 200
140 PRINT"ｲﾄﾞｳﾃﾞｽ";:MUSIC"_C7"
150 PRINT"**********";:MUSIC"R5":NEXT
160 GOTO 60
200 PRINT:PRINT"ｲﾄﾞｳﾃﾞｽﾓﾄﾞﾙﾄｷﾊ ":PRINT"ｶﾝｾｲ":PRINT"ｵｽ ﾋﾟｰｽﾃﾞ ｶｴﾙ"
210 GOSUB 6900
220 IF K$="1"THEN 300
230 IF K$="2"THEN 400
240 IF K$="3"THEN 60
250 IF K$="4"THEN 600
260 IF K$="5"THEN 700
270 GOTO 210
299 REM ********** ｶｲｾﾝ **********
300 GOSUB6700:PRINT"ﾋﾟｰｽ ":P$:A$=A$(P)
310 A$(P)=A$:CURSOR FNX(P),FNY(P):GOSUB 6500:GOSUB 6000
320 GOTO 210
399 REM ********** ｲﾄﾞｳ **********
400 GOSUB6700:PRINT"ﾋﾟｰｽ ":P$:A$=A$(P)
410 PRINT"ｲﾄﾞｳｻｷｦｴﾗﾝﾃﾞ**********X-Y";
420 GOSUB 6900:IF(K<0)+(K>11)THEN420
430 X=(K:PRINT"****";K$;"-";
440 GOSUB 6900:IF(K<0)+(K>8)THEN 440
450 Y=K:PRINT K$:J=1
460 IF MID$(A$,J,1)="*"THEN X=X-1:J=J+1:GOTO 460
470 IF(X<0)+(X>8)THEN 490
480 GOSUB 6600:IF B$=""THEN 510
```

★影さんは，まじめなのに，そうでないふりをしているのは，読者と遊びたいからでしょう。(石川県河北郡・ロッキー7サーガ18才)……【影：よくわかってらっしゃる。つぐ美：読者に遊ばれているとしか思えません。】

◆プログラム

リストにしたがって打ち込んでください。REM文の行は打ち込まなくても動作します。変数は**第1表**のとおりです。改造するとき参考にしてください。

なお、このプログラムはそのまま1500(700)用ベーシックでも動きますが、せっかくのカラー機能が泣きますので適当に色をつけてやりましょう(ただし、音楽データのオクターブの上下は、＋－に変更したほうが入力しやすいでしょう)。

```
490 PRINT:FOR I=0 TO 2:PRINT"■ｲﾄﾞｳﾃﾞｷﾅｲ";:MUSIC"_C7"
500 PRINT"■■■■■■■■■■          ■■■■■■■■■■";:MUSIC"R5":NEXT I:GOTO 60
510 CURSOR FNX(P),FNY(P):GOSUB6300:CURSOR X+1,Y+3:GOSUB 6100
520 GOSUB 6400:C$(P)=STR$(X*10+Y)
530 J=0:FOR I=0 TO 17:IF C$(I)=""THEN J=J+1
540 NEXT I:IF J>0 THEN 60
550 GOTO 800
599 REM ■■■■■■■■■■ ｷｬﾝｾﾙ ■■■■■■■■■■■■■■■■
600 GOSUB 6700:PRINT"■ｷｬﾝｾﾙｽﾙ":PRINT"■  ﾋﾟｰｽﾖｳｴﾗﾍﾞﾙ■■■■X-Y";
610 GOSUB 6900:IF(K<0)+(K>11)THEN610
620 X=K:PRINT"■■■    ■■■";K$;"－";
630 GOSUB 6900:IF(K<0)+(K>11)THEN 630
640 Y=K:PRINT K$:P$=D$(X,Y):IF P$=""THEN 680
650 GOSUB 6500:P=ASC(P$)-65:A$=A$(P)
660 Z=VAL(C$(P)):X=INT(Z/10):Y=Z-X*10:CURSOR X+1,Y+3:GOSUB 6300
670 CURSOR FNX(P),FNY(P):GOSUB 6100:C$(P)="":GOTO 60
680 PRINT:FOR I=0 TO 2:PRINT"■ｲﾄﾞｳｼﾃﾅｲ";:MUSIC"_C7"
690 PRINT"■■■■■■■■■■          ■■■■■■■■■■";:MUSIC"R5":NEXT I:GOTO 60
699 REM ■■■■■■■■■■■■■■ ﾏｲｯﾀ ■■■■■■■■■■■■■■■■
700 M$="ｺﾝｼﾞｮｳｶﾞ■■ﾅｲｿﾞ":N=N-1:GOTO 850
799 REM ■■■■■■■■■■■■■■ ﾗｳﾘ ■■■■■■■■■■■■■■■■
800 GOSUB 6800
810 K$=MID$(TI$,3,1):M$="ｷﾐﾊﾆﾝﾀｲｽﾞﾖｲ"
820 IF K$="0"THEN M$="ｷﾐﾊ ﾃﾝｻｲﾀﾞﾈ"
830 IF K$="1"THEN M$="ﾕｳｼｭｳﾅ■■ｾｲｾｷﾀﾞﾈ"
840 IF K$="2"THEN M$="ﾖｸﾃﾞｷﾏｼﾀﾈ"
850 GOSUB 6700:PRINT M$:PRINT"■ｶﾞﾝﾊﾞﾘﾏｼｮｳ"
860 PRINT"■1.ﾂｷﾞｹﾙ":PRINT"■2.ﾔﾒﾙ"
870 GOSUB 6900
880 IF K$="1"THEN 30
890 IF K$="2"THEN PRINT"■":END
900 GOTO 880
999 REM ■■■■■■■■■■ ｼｮｷ ｶﾒﾝ ■■■■■■■■■■■■■■■■
1000 PRINT"■     <<< ｼｰｸﾞｿﾞｰ ﾊﾟｽﾞﾙ >>>"
1010 CURSOR 1,2:FOR I=65 TO 76:PRINT CHR$(I);:NEXT I:PRINT
1020 FOR I=65 TO 76:PRINT CHR$(I):NEXT I
1030 FOR P=0 TO 17:CURSOR FNX(P),FNY(P)-1:PRINT CHR$(P+65);:NEXT P
1040 FOR I=1 TO 11:CURSOR I,15:PRINT"－";:CURSOR I,24:PRINT"－";:NEXT I
1050 FOR I=16 TO 23:CURSOR 0,I:PRINT"|";:CURSOR 12,I:PRINT"|";:NEXT I
1060 CURSOR 0,15:PRINT"┌";:CURSOR 12,15:PRINT"┐";
1070 CURSOR 0,24:PRINT"└";:CURSOR 12,24:PRINT"┘";
1080 CURSOR 3,16:PRINT"COMMAND"
1090 FOR I=0 TO 17:C$(I)="":NEXT I
1100 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 11:D$(I,J)="":NEXT J,I
1110 USR(62):CURSOR 31,21:PRINT"PROGRAM■■■■■BY■■■■■■OJINRUI"
1120 N=N+1:CURSOR 30,0:PRINT N;"ﾗｳﾝﾄﾞ"
1130 RETURN
1999 REM ■■■■■■■■ ﾓﾝﾀﾞｲ ｻｸｾｲ ■■■■■■■■■■■■■■■■
2000 GOSUB 6700:PRINT"■ﾀﾀﾞｲﾏ ﾓﾝﾀﾞｲ":PRINT"■■■ｻｸｾｲﾁｭｳ"
2010 PRINT"■ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃ ﾈ"
2020 D$="■":IF N<4 THEN D$="▒"
2030 L=0:M=M+1:IF M=3 THEN M=0
2040 FOR I=M*18 TO M*18+17:A$=B$(I):B$="":FOR J=1 TO LEN(A$):C$=MID$(A$,J,1)
2050 IF C$="A"THEN B$=B$+D$:GOTO 2080
2060 IF ASC(C$)>65 THEN FOR K=1 TO ASC(C$)-65:B$=B$+"■":NEXT K:GOTO 2080
2070 FOR K=1 TO VAL(C$):B$=B$+"■":NEXT K
2080 NEXT J:A$(L)=B$:L=L+1:NEXT I
2090 GOSUB 6200
2100 FOR I=0 TO 17:A$=A$(I):FOR J=0 TO INT(RND(1)*4)
2110 GOSUB 6000:NEXT J:A$(I)=A$:NEXT I
2120 FOR P=0 TO 17:CURSOR FNX(P),FNY(P):A$=A$(P):GOSUB 6100:NEXT P
2130 RETURN
5999 REM ■■■■■■■■■■■■■■ ｶｲﾃﾝ ■■■■■■■■■■■■■■■■
6000 B$="":FOR K=0 TO 3:FOR L=4 TO 16 STEP 4
6010 B$=B$+MID$(A$,L-K,1):NEXT L,K:A$=B$
6020 RETURN
6099 REM ■■■■■■■■■■■■■■ ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■
6100 FOR K=0 TO 12 STEP 4:FOR L=1 TO 4
6110 PRINT MID$(A$,K+L,1);:NEXT L
6120 IF K<10 THEN PRINT"■■■■■■";
6130 NEXT K
6140 RETURN
6199 REM ■■■■■■■■■■■■■■ ｼｬﾌﾘﾝｸﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■
6200 FOR K=0 TO 17:L=INT(RND(1)*10)+4:A$=A$(K):A$(K)=A$(L):A$(L)=A$:NEXT K
6210 RETURN
6299 REM ■■■■■■■■■■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ｹｽ ■■■■■■■■■■■■■■■■
6300 FOR K=0 TO 12 STEP 4:FOR L=1 TO 4
6310 B$=MID$(A$,K+L,1):IF B$="■"THEN 6330
6320 B$=" "
6330 PRINT B$;:NEXT L
6340 IF K<10 THEN PRINT"■■■■■■";:NEXT K
6350 RETURN
6399 REM ■■■■■■■■■■■■■■ ｳﾗｶﾞﾒﾝ ｷﾆｭｳ ■■■■■■■■■■■■■■■■
6400 FOR K=0 TO 3:FOR L=0 TO 3
6410 IF MID$(A$,K*4+L+1,1)="■"THEN6430
6420 D$(X+L,Y+K)=P$
6430 NEXT L,K
6440 RETURN
6499 REM ■■■■■■■■■■■■■■ ｳﾗｶﾞﾒﾝ ｹｽ ■■■■■■■■■■■■■■■■
6500 B$=D$(X,Y):FOR K=X-3 TO X+3:FOR L=Y-3 TO Y+3
6510 IF(K<0)+(L<0)+(K>11)+(L>11)THEN 6530
6520 IF D$(K,L)=B$ THEN D$(K,L)=""
6530 NEXT L,K
6540 RETURN
6599 REM ■■■■■■■■■■■■■■ ｲﾄﾞｳ ﾁｪｯｸ ■■■■■■■■■■■■■■■■
6600 B$="":FOR K=0 TO 3:FOR L=0 TO 3
6610 IF MID$(A$,K*4+L+1,1)="■"THEN6630
6620 B$=B$+D$(X+L,Y+K)
6630 NEXT L,K
6640 RETURN
6699 REM ■■■■■■■■■■■■■■ ｺﾏﾝﾄﾞｴﾘｱ ｸﾘｱ ■■■■■■■■■■■■■■■■
6700 FOR I=17 TO 23:CURSOR 1,I:PRINT SPC(11):NEXT:CURSOR 1,17
6710 RETURN
6799 REM ■■■■■■■■■■■■■■ ﾗｳﾝﾄﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■
6800 M$="ﾞBOﾞ#A#A#G#G#F#F#E#D#D#C#CB#AA#GG#FFE#DD#CC"
6810 M$=M$+"_B_#A_A_#G_G_#F_F_E_#D_D_#C_C "
6820 MUSIC M$:CURSOR 2,4:PRINT"    ■■■■■■■■■■"
6830 MUSIC M$:CURSOR 3,3:PRINT" ■■■■■■■■■■"
6840 MUSIC M$:CURSOR 8,4:PRINT"■■■■"
6850 MUSIC M$:CURSOR 8,7:PRINT"  ■■■■■■■■"
6860 MUSIC M$:CURSOR 2,10:PRINT"  ■■■■■■■■"
6870 MUSIC M$:CURSOR 3,9:PRINT" ■■■■■■■■■■"
6880 MUSIC M$:CURSOR 11,9:PRINT" ■■■■■■■■■■■■■■■■"
6890 MUSIC M$:CURSOR 10,11:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■":MUSIC M$:RETURN
6899 REM ■■■■■■■■■■■■■■ ｷｰﾆｭｳﾘｮｸ ■■■■■■■■■■■■■■■■
6900 GET K$:IF K$=""THEN 6900
6910 K=ASC(K$)-65
6920 RETURN
8999 REM ■■■■■■■■■■■■■■ ﾃﾞｰﾀ ■■■■■■■■■■■■■■■■
9000 FOR I=0 TO 53:READ B$:B$(I)=B$:NEXT I
9010 RETURN
9100 DATA "AC1B1C3B3A","E1B3C2B2","2B1E1B1B3A","DA1B1B3B2C","1A2CA1B1B1B1C"
9110 DATA "2A2AB2B2E","3B1DAB3A2","1B3B2F1B1","3B1B1ACAA1A2","A3B3E1B2"
9120 DATA "E3B2C2B1","1B2E1B1A1B2","CA2B3D1B2","2B1BAB3AB3A","B3B3B2BAD"
9130 DATA "1B1B1ACAB1B3B","B3B3B1F1","3B3B1B1EA"
9200 DATA "AE2B2AB2B1","F3D2B2","3F2B3BA","1CA1B1CA3B2","1AB1C3B3D"
9210 DATA "2A3C2B1D1","B3B3F1B1","AB1B1AC2A3A1","3B3F3B","A3B3EA2B"
9220 DATA "1B1AC1A1AC2B1","1B2F3B3","C1B1D3B3B","1CA1B1CA1BA3","3B1A1B1B1F"
9230 DATA "1B2C2B3E","1B3B2E3B","A3BAB3A3BA"
9300 DATA "A3BAD3B3","E3B2C1BA1","D1B1D3B3","DA1B1B3B3B","1B3D1B2C2"
9310 DATA "3A2ACAB1A3","1BA2B2E1B2","1B3A2CAA1B1A","2B1F2B2C","B1B1F2B2BA"
9320 DATA "B1F2B3A2","1A2ACAB1B3B1","C2B3BACA3","1D1B2BAB3A1","B3B3B1CAC1"
9330 DATA "2B3B2F2","2B3B3F1","2C3B1B1EA"
```


★88のスペハリはおもしろい。88でよくあのスピードを実現したものだ。スタートの音声合成は感動である。(神奈川県川崎市・梅澤大輔17才)……【編：その感動を多くの人に味わってもらいたいとなにわさんが言ってます。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには700用S-BASICが必要です）

穴を埋めるパズルゲーム

塔（とう）



カリット

◉内容

パズルゲームです。10階建ての塔の各階にあいている二つの穴を埋めればいいという単純なものです。

◉遊技方法

デモがすべてを語ります。ブロックの種類については**第1図**を見てください。

ブロックは押すと画面のはしっこか他のブロックに当たるまで止まりません。カラー・ブロックはそれぞれのカラーコードの番号に対応しています（例：青いブロックは「1」，赤いブロックは「2」）。

だから青いブロックと赤いブロックを合わせると，1＋2＝3で紫色のブロックに変わります。こうして「7」のブロック。つまり白色のブロックにしていくのです。7を越えると，その数から7を引いた数の色のブロックになります（例：「9」になると9－7＝2で赤色のブロックになる）。

そうこうしてできた白色のブロックを穴に落とすと，この白色のブロックと穴は消えます。同じようにして，あと一つの穴も埋めるとラウンド・クリアです。

◯…穴。これに白いブロック（または「7」）を落とす

…カラー・ブロック。青から白まで7色ある

…ふつうのブロック。押すことができる

…上のブロックと同じ

…動かすことはできない

《第1図》ブロックの種類

1□～7□のように七つの数字のブロックになる。
1は青，2は赤のブロックと同じ。
7にしてから穴に入れる。

《第2図》メニューで2を選択したときのブロック

白色になっていないときに穴に落としてもブロックが消えるだけで穴は消えません。

カラー・ブロック以外のブロックは穴に落ちずに，その手前で止まります。

◉誤操作

TIME数が0になったり，自分が穴に落ちたり，クリア不可能となりGキーを押したりした場合はミスとなります。

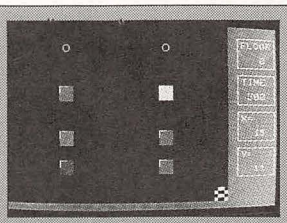
しかし，何回ミスしてもゲーム・オーバーにはなりません。プログラム作成時には，3回ミスするとゲーム・オーバーにしていたのですが，パズルゲームにゲーム・オーバーの画面があると，全面クリアしようという気持ちがうすくなってしまうので，思いきってなくしてしまいました。安心して何度でもプレイしてください。

◉色石・数石

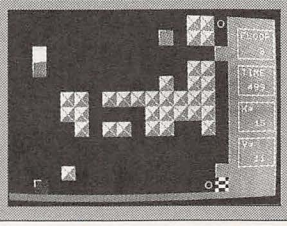
RUNすると「1COLOR：2NUMBER」と書かれます。ここで1のキーを押すと**第1図**に書かれている



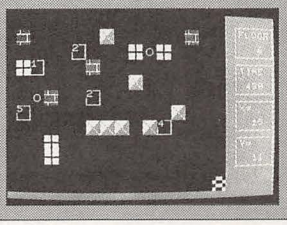
◀《写真1》塔のタイトル・デモ。これでまずお勉強してネ



◀《写真2》フロア1。白いブロックにして穴に落とす



◀《写真3》日本地図を形どったフロア3。まだまだ簡単



◀《写真4》ブロックが数字で表されるモードもある

★9月号の159ページで，つぐ美さんが「これもすべてあの人のせいだわ♡」と言っていましたが，「あの人」ということは……影さん，なかなかやりますね。（鹿児島県国分市・**妖怪屋敷17才**）……**【影：そうだろ，へッへッ。】**

ような青から白までの7色のカラー・ブロックを使ってゲームが進められていきます。

しかし，色盲の人や，ディスプレイが悪くて色の区別がはっきりしない人，カラーコードを覚えていない人，影さんのようにいつもまっ黒いサングラスをかけている人などは2のキーを押してください。**第2図**のようなブロックになります。

◉注意

デモのとき，何かキーを押すと1面がはじまりますが，じつはそのとき同じ画面を2回描いてしまうのです（バグ）。と，いうわけで2回音楽がなるとゲームがはじまります（他の面はだいじょうぶ）。ゲーム自体にはなんの関係もないので安心してプレイしてください。

面クリアした後にでてくる画面は10階建ての塔の何階にいるかということを表しています。

最後にいい忘れていたことを一つ。カーソル・キーで上下左右に移動です。

塔のプログラム・リスト

```
10 COLOR,7,0:CLS:CURSOR 7,12:PRINT "1 COLOR 2 NUMBER"
20 GET G$:IF(G$<>"1")*(G$<>"2")GOTO 20
30 AI=VAL(G$)
40 GOSUB 870:TI=500:GOSUB 600
50 REM ●_____ MEIN _____
60 GET G$:IF G$="" THEN TI=TI-.04:GOSUB 460
70 IF SD=2 THEN SW=0 :GOTO750
80 IF G$<>"" GOSUB 120:GOTO 100
90 TI=TI-.04:GOSUB 460:GOTO 60
100 GOTO 60
110 REM ●_____ KEY _____
120 TI=TI-.06:GOSUB 460
130 IF G$="G" GOTO 430
140 AX=(G$="R")-(G$="L"):AY=(G$="U")-(G$="D"):IF(AX=0)*(AY=0) THEN RETURN
150 AX=X+AX:AY=Y+AY:GOSUB 180:IF DE=1 THEN RETURN
160 GOTO 60
170 REM ●_____ PLAYER _____
180 AY=AY-(AX<0)*(AY>15):AY=AY-(AY<0)*(AY>11):ZW=A(AX,AY)
190 IF(ZW>0)*(ZW<10) GOTO 230
200 IF ZW= 0 GOTO 430
210 IF ZW=10 THEN RETURN
220 CURSOR X*2,Y*2:PRINT C$;:X=AX:Y=AY:CURSOR X*2,Y*2:PRINT K$;:RETURN
230 BX=AX-X:BY=AY-Y:IF ZW>7 GOTO 340
240 IF(AX+BX>15)*(AX+BX<0)*(AY+BY>11)+(AY+BY<0) THEN RETURN
250 WZ=A(AX+BX,AY+BY):MUSIC"+#FO":IF WZ>7 THEN RETURN
260 IF WZ= 0 GOSUB 700:RETURN
270 IF WZ<>-1 GOTO 300
280 CURSOR AX*2,AY*2:PRINT C$;:A(AX,AY)=-1:AX=BX+AX:AY=BY+AY:CURSOR AX*2,AY*2
290 PRINTCCO(ZW),OC(ZW)JBL$(ZW);:A(AX,AY)=ZW:GOTO240
300 ZW=ZW+WZ:IF ZW>7 THEN ZW=ZW-7
310 A(AX+BX,AY+BY)=ZW:CURSOR AX*2,AY*2:PRINT C$;:A(AX,AY)=-1
320 AX=AX+BX:AY=AY+BY :CURSOR AX*2,AY*2:PRINTCCO(ZW),OC(ZW)JBL$(ZW);
330 RETURN
340 BX=AX-X:BY=AY-Y:ZW=A(AX,AY)
350 IF(AX+BX>15)*(AX+BX<0)+(AY+BY>11)+(AY+BY<0) THEN RETURN
360 AY=AX-(AX<0)+(AX>15):AY=AY-(AY<0)+(AY>11)
370 IF A(AX+BX,AY+BY)<>-1 THEN RETURN
380 CURSOR AX*2,AY*2:PRINT C$;:A(AX,AY)=-1:AX=AX+BX:AY=AY+BY:CURSOR AX*2,AY*2
390 A(AX,AY)=ZW:PRINTCCO(ZW),OC(ZW)JBL$(ZW);:MUSIC"+#AO"
400 IF(AX+BX>15)*(AX+BX<0)+(AY+BY>11)+(AY+BY<0) THEN RETURN
410 GOTO 360
420 REM ●_____ MISS _____
430 FOR Z=1 TO 25:CURSOR Z,8:PRINT"▒▒▒
```

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です)

怪盗ルンバのおもしろ物語

THE MIDNIGHT ROBBER
(ザ ミッドナイト ラバー)



ないまん

STORY

警視庁の銭苔警部はマンハッタンの20の空地にダイヤをばらまいた。もちろん，あの怪盗ルンバをおびきよせるためだ。

場所によって落とし穴まで掘り，部下にサーチライトで見はらせた。

ついにルンバ一味のヘリがやってきた。もちろん警部のワナと知ってのことだ。「ルンバ，時限，八衛門，今夜こそとっつかまえてやるぞ!!」銭苔は，警部生活をこの一晩にかけていたのであった。

HOW TO PLAY

スペース・キーのワンキー・ゲームです。暗くてはじめは何も見えませんが，自分が近く（四方1マス）を通るか，サーチライトが照らすと，ダイヤが見えます。すべて取ると味方のヘリが迎えにくるので，ハシゴにつかまってください。1面クリアです。

5面から10面，15面から20面では落とし穴が現れます。また11面からダイヤの数は1面にもどりますが，ライトの速さがあがります。

そして，ときどき現れる▩を取るとライトが動かなくなります。クリアのときにボーナスがもらえますが，なるべく歩数が少ないほうが高いので，むだに歩き回らないほうがよいでしょう。

なお，つぎのときはミスとなります。

・サーチライトに見つかったとき。

・落とし穴にはまったとき。

また，つぎのときゲーム・オーバーとなります。

・ミスを3回したとき。

・迎えにきていた仲間に見すてられたとき。

AT LAST

2年ほど前に，ほとんどできていたのを，完成させたものです。はじめ各ルーチンへのGOSUBはLABEL名で行なっていたのですが，行番号に変えたところ，かなり速くなったので，かわりにBGMもどきを入れました。

デモを多くやっているぶん，プログラムが長くなってしまいました。適当に不用なところをカットしてください。

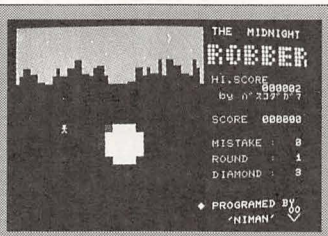
また，あの恐ろしい落とし穴も，チラッと赤でうつるようになっているので，よく見ておいたほうがよいでしょう。

《第1表》主な変数

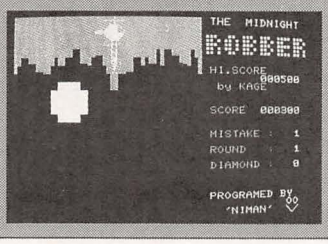
SC	スコア
HS	ハイスコア
MA$	ハイスコアラー・ネーム
M$(M)	BGM DATA(1～14)
RO0	ラウンド(10ケタ)
RO	ラウンド(1ケタ)
MIS	ミス数
CL1	ミスフラグ1 —ダイヤをすべて取った
CL2	ミスフラグ2 —ヘリに乗った
MO	歩数
MO1	歩数(すべて取ってからの)
D( )	ダイヤ数
CA	キャラ判定用PEEKアドレス
X，Y	ルンバの座標
XX，YY	移動量
MH	ルンバの方向
LX，LY	ライトの座標



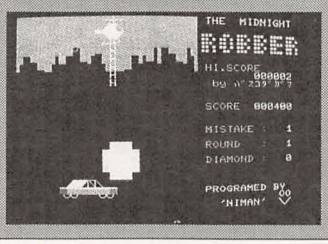
◀《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート



◀《写真2》ダイヤをさがして取るのだが，サーチライトが…



◀《写真3》すべてダイヤを取ると味方のヘリが迎えにくる



◀《写真4》サーチライトに照らされると、パトカーがきちゃう



▲《写真5》ゲーム・オーバー画面。ハイスコアラーは名前入力

★この間，友人がPC－8801FHを買ったので，ベーマガを紹介してやった。ああ，また1人読者が増えたゾ。(滋賀県彦根市・早川和宏14才)……【影：君はエライで賞をさしあげます。いや，よくやったで賞がいいかな？】

★私の父は「これで何か食べてこい」と言って、ワリバシを渡す。まるで影さんみたいなんです。(広島市・茶鈴15才)
……【影：今日からキミもワリバシをだいた渡り鳥として、強く生きていくんだ。あの夕陽に向かって…。】

THE MIDNIGHT ROBBERのプログラム・リスト

```
10 '
20 '
30 '
40 '   THE MIDNIGHT ROBBER
50 '    FOR MZ-700 / 1988,7,18 00
60 '    PROGRAMED BY 'NIMAN'
70 '
80 '
90 '
100 '
110 'INIT. #1
120 DIM M$(14):HS=2:NA$="ﾊﾝｽｺﾀﾞｶﾞﾏ":C$="
130 P$="      ":P1$="  ":P2$=C$+P$:H$="
140 H$(1)="  ":H$(2)="  ":H$(3)="  ":H$(4)="  "
150 B$(1)="
160 B$(2)="
170 B$(3)="
180 GOSUB 1960
190 FOR I=1TO14:READ M$(I):NEXT
200 CONSOLE:COLOR7,0:CLS:LOCATE26,0:PRINT"THE  MIDNIGHT";
210 RESTORE 2260
220 FOR I=1 TO 5
230 R$(I)=BIN$(R(I)):R1$(I)=BIN$(R1(I))
240  FOR J=1 TO 14
250  R2$=MID$(R$(I),J,1):IF R2$="1" THEN PSET(50+J,3+I,5) ELSE PRESET(50+J,3+I)
260  R3$=MID$(R1$(I),J,1):IF R3$="1"THEN PSET(65+J,3+I,5) ELSE PRESET(65+J,3+I)
270 NEXT J:NEXT I
280 SC=0:RO0=0:RO=1:MIS=0:CL1=0:CL2=0:MO=0:D(0)=1:FORI=1TO10:D(I)=D(I-1)+2:NEXT:
CA=&HD800
290 '
300 'INIT. #2
310 M=1:X=13:Y=8:MH=1:LX=20:LY=20:MA=0:MI=0:LF=0
320 COLOR4,0:CONSOLE5,20,25,15:PRINT"
330 PRINT" HI.SCORE":PRINT"  BY "+NA$:PRINT"  SCORE":PRINT"  MISTAKE :":PRI
NT"  ROUND   :":PRINT"  DIAMOND :":COLOR7
340 HL=LEN(STR$(HS))-1:LOCATE 33,7
350 HS$=RIGHT$(STR$(HS),HL)
360 PRINTSTRING$(6-HL,"0")+HS$
370 LOCATE38,14:PRINTUSING"#  ##";MIS,RO0*10+RO,D(RO):LOCATE26,22:PRINT"
PROGRAMED BY":LOCATE28,24:PRINT"'NIMAN'  00";
380 GOSUB 1340
390 COLORINT(RND*3)+5,1:CONSOLE0,8,0,25:CLS
400 FORI=1TO20:LOCATEINT(RND*25),INT(RND*6)+1:PRINT". ":NEXT:LOCATE20,1:PRINT")"
410 COLOR0:FORI=1TO3:LOCATE0,3+I
420  PRINT B$(I);:NEXT:CONSOLE7,18,0,25
430 COLOR,0:CLS:IF RO<5 GOTO 470
440 FOR I=1 TO INT((RO*.7)/2):'----HOLE
450 LOCATEINT(RND*24),INT(RND*14)+10
460 COLOR2:PRINT"O";:PAUSE.5:COLOR0:PRINTH$;:NEXT I
470 FOR I=1 TO D(RO):'---------DIAMONDS
480 DX=INT(RND*24)+1:DY=INT(RND*15)+10
490 IF CHARACTER$(DX,DY)="◆" THEN480
500 LOCATE DX,DY:PRINT"◆";:NEXT
510 IF INT(RND*14)<>5 THEN 530
520 EX=INT(RND*24)+1:EY=INT(RND*15)+10:IF CHARACTER$(EX,EY)<>" " THEN 520 ELSE L
OCATE EX,EY:PRINT"";:'-------------'
530 '
540 'OPENING DEMO
550 CONSOLE:GOSUB 1400:COLOR7,1
560 FORI=1TO5:LOCATE13,2+I:PRINT"H"+CHR$(99);:PAUSE2:NEXT:COLOR7,0
570 LOCATE13,7:PRINT "H"+CHR$(99)
580 PLAY7,"C3#DC#DF"
590 COLOR,1:FORI=1TO4:LOCATE13,7-I:PRINT" ";:PAUSE.5:NEXT:PRINT"";:GOSUB1480
600 PLAY7,"D3DAGGRDDEFDRDDAGGREECDD"
610 '
620 'MAIN LOOP
630 GOSUB 750:GOSUB1340:MO=MO+1:'-INKEY
640 IF CL1=1 GOSUB 1580:'------ｾﾝﾌﾟ ﾄｯﾀ
650 IF MI=1 THEN 1230:'---------ｱﾅ ﾆ ｵﾁﾀ
660 MA=MA+1:IF MA=3-RO0 THEN MA=0
670 IF MA=1 GOSUB 970 ELSE 690:'--LIGHT
680 IF MI=1 THEN 1230:'------MISS ﾉ ｼｮﾘ
690 IF CL2=1 THEN 1620
700 IF(CL1=2)*(MO1+50<MO) THEN LOCATE13,8:COLOR,0:PRINTSTRING$(6," ")+"";:GOS
UB1480:GOTO 1780:'---------HELI FRY AWAY
710 M=M+1:IF M=15 THEN M=1
720 GOTO 630
730 '
740 'MAN MOVE
750 MH=MH-(INKEY$(0)=" ")
760 IF MH=5 THEN MH=1
770 ON MH GOTO 780,790,800,810
780 YY=+1:GOTO830
790 XX=-1:GOTO820
800 YY=-1:GOTO830
810 XX=+1:GOTO820
820 IF X+XX<0 OR X+XX>24 THEN XX=0:GOTO840
830 IF Y+YY<8 OR Y+YY>24 THEN YY=0
840 SE=PEEK(&HD000+(X+XX)+(Y+YY)*40):'----------MAN ﾉ ｲｸｻｷ ﾉ CHARA.
850 POKE &HD000+X+Y*40,0
860 X=X+XX:Y=Y+YY:POKE&HD000+X+Y*40,&HCA:FORI=-1TO1:POKECA+X-1+(Y+I)*40,&H50,&H5
0,&H50:NEXT:'----------MAN PRINT
870 IF SE<>&H44 THEN 900:'----------◆
880 PLAY7,"C2DECF":SC=SC+100:D(RO)=D(RO)-1:COLOR7:LOCATE37,18:PRINTUSING"##";D(R
O):IF D(RO)=0 THEN CL1=1
890 GOTO 940
900 IFSE=&H8THENCL2=1:GOTO940:'----ﾊｼｺﾞ
910 IF SE=&H5A THEN LF=1:PLAY7,"C1DECDECDEC":GOTO940:'----------
920 IF(SE=0)+(SE=&HCA)THEN940:'----HOLE
930 MI=1
940 XX=0:YY=0:PLAY7,M$(M)+"O":RETURN
950 '
960 'LIGHT MOVE
970 M=M+1:IF M=15 THEN M=1
980 IF LF=1 THEN 1190
990 '----------LIGHT CLEAR
1000 POKECA+LX+1+LY*40,80,80,80
1010 POKECA+LX+(LY+1)*40,80,80,80,80,80,80
1020 POKECA+LX+(LY+2)*40,80,80,80,80,80,80
1030 POKECA+LX+(LY+3)*40,80,80,80,80,80,80
1040 POKECA+LX+1+(LY+4)*40,80,80,80,80
1050 '----------MOVE X
1060 IF X<LX THEN LXX=-1 ELSE IF X>LX+4 THEN LXX=1 ELSE LXX=0
1070 IF(LX+LXX<21)THENLX=LX+LXX
1080 '----------MOVE Y
1090 IF Y<LY THEN LYY=-1 ELSE IF Y>LY+4 THEN LYY=1 ELSE LYY=0
1100 IF(LX+LYY<21)THENLY=LY+LYY
1110 '----------LIGHT COLOR
1120 POKECA+LX+1+LY*40,22,22,22
1130 POKECA+LX+(LY+1)*40,22,22,22,22,22,22
1140 POKECA+LX+(LY+2)*40,22,22,22,22,22,22
1150 POKECA+LX+(LY+3)*40,22,22,22,22,22,22
1160 POKECA+LX+1+(LY+4)*40,22,22,22
1170 '----------MAN SEACH
1180 IF PEEK(CA+X+Y*40)=22 THEN MI=1
1190 PLAY7,M$(M)+"O"
1200 RETURN
1210 '
```

```
1220 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■MISTAKE!
1230 IF MIS=2  THEN 1780
1240 FOR I=0 TO X
1250 PLAY7,"F2E":IF Y>19 THEN PY=Y-3 ELSE PY=Y+2
1260 LOCATEI+2,PY-1:PRINT" ■■■ ■■■ ■■ ";
1270 LOCATEI,PY:COLOR7,0:PRINTP1$;
1280 COLOR,1:PRINTP2$;:COLOR2,0:PRINT"■■■■.";
1290 NEXT:LOCATEX,Y:PRINT" ";:PLAY7,"D2CDEFGARARAGFED4":MIS=MIS+1
1300 IF CL1=2 THEN CL1=0:D(RO)=1
1310 GOTO 290
1320 '
1330 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■SCORE PRINT
1340 COLOR7,0:SL=LEN(STR$(SC))-1
1350 SL=LEN(STR$(SC))-1:LOCATE 33,11
1360 S$=RIGHT$(STR$(SC),SL):LOCATE33,11
1370 PRINTSTRING$(6-SL,"0")+S$:RETURN
1380 '
1390 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■HELI DEMO #1
1400 COLOR 3,1
1410 FORI=0TO11:LOCATE I,0:PRINTH$(4);
1420  PLAY7,"-E0":PAUSE.5:PLAY"-F":NEXT
1430 FORI=1TO5:LOCATE11,0:FORJ=6-I TO I+1:      PRINT H$(J)+"■■■■";:NEXT J
1440 PLAY7,"-E0":PAUSE.5:PLAY"-F":NEXTI
1450 RETURN
1460 '
1470 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■HELI DEMO #2
1480 COLOR 3,1:PRINT"┴";
1490 CONSOLE0,4,11,4:LOCATE11,3
1500 FORI=1TO3:PRINT:PLAY7,"-E0"
1510  PAUSE .5:PLAY"-F":NEXT
1520 CONSOLE:FORI=11TO21:LOCATEI,0:PRINTH$(4);
1530  PLAY"-E":PAUSE.5:PLAY"-F":NEXT
1540 LOCATE 21,0:PRINT"    "
1550 RETURN
1560 '
1570 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■CLEAR #1
1580 GOSUB 1400:COLOR7:FORI=1TO4:LOCATE13,2+I:PRINT"H■■";:PAUSE.5:NEXT:COLOR,0:P
RINT"H■■H";
1590 MO1=MO:CL1=2:RETURN
1600 '
1610 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■CLEAR #2
1620 COLOR7,1:FORI=1TO5:LOCATE13,9-I:PRINT" ■■"+CHR$(99)+"■";:PAUSE2:NEXT:GOSUB
1400
1630 BO=(1000-MO)*RO:IF BO<0 THEN BO=0
1640 BO=INT(BO/100)*100:COLOR 6
1650 FORI=1TO15:LOCATE 4+I,10:BEEP1
1660  PRINTMID$("CONGRATULATION!",I,1);:BEEP0:PAUSE1:NEXT
1670 COLOR 4,0:LOCATE6,12:PRINT"BONUS";BO;"PTS.■";
1680 PLAY7,"C5R1CRC5-G3RC-GCDER"
1690 PLAY7,"E1RERRERD2RDRC4-BC"
1700 IF (RO0=1)+(RO<>10) THEN 1730
1710 PLAY7,"R5FC3F5C3FCG5F":MIS=MIS-1:LOCATE3,15:COLOR5:IF MIS=-1THEN MIS=0:PRIN
T"SPECIAL BONUS 1000 PTS.":SC=SC+1000:GOTO 1730
1720 PRINT"   MISTAKE IS";MIS+1;"→";MIS
1730 PAUSE20:SC=SC+BO:RO=RO+1:IF RO=11 THEN RO0=RO0+1:RO=1 ELSE 1750
1740 IF RO0=2 THEN 2190
1750 CL1=0:CL2=0:MO=0:GOTO290
1760 '
1770 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■GAME OVER
1780 COLOR2,0
1790 G$(2)="■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■"
1800 G$(1)="■  ■ ■■■■ ■  ■ ■■■■"
1810 G$(0)="■■■■ ■  ■ ■  ■ ■■■■"
1820 FORI=0TO2
1830  FOR J=1 TO 26:LOCATE -1+J,11-I
1840  PRINTMID$(G$(I),J,1);:BEEP1:BEEP0
1850 NEXT J,I
1860 PLAY7,"E3FEDCEDC-BDC-B-A5"
1870 IF SC<HS THEN 1910
1880 LOCATE4,13:COLOR3:PRINT"YOU MADE HI.SCORE!";:HS=SC
1890 PLAY7,"C0+C3C0+C3D0+D3D0+D3E0+E3E0+E3D0+D3D0+D3C0+C3C0+C3+D+C3RC0+C3R0+C4"
1900 LOCATE0,14:COLOR7:PRINTCHR$(5);:INPUT"  WHAT'S YOUR NAME(1-9)";NA$:IF LEN(N
A$)>9 THEN 1900
1910 COLOR4:LOCATE 8,15:PRINT"PUSH ANY KEY."
1920 IF INKEY$<>"" GOTO 280
1930 GOTO 1920
1940 '
1950 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■TITLE
1960 COLOR3,0:CLS:LOCATE0,24
1970 PRINT"FOR MZ-700  PROGRAMED BY 'NIMAN' IN 1988■";:COLOR0,1
1980 CONSOLE0,9,0,40:CLS:CONSOLE
1990 FORI=1TO3:LOCATE8,5+I:PRINTB$(I);:NEXT
2000 COLOR5:CONSOLE2,3,0,40
2010 PRINT"■";SPC(8);"__";SPC(21);"_"
2020 PRINT"┳  ┗┛ ┗┛   ┏┓ ┃ ┏┓ ┏┓ ┃ ┃ ／  ┗┛  ┳";
2030 PRINT"┃  ┃ ┃ ┗┛   ┃ ┃ ┃ ┗┛ ┃┗┓ ┃ ┗┓ ┃ ┃  ┃";:CONSOLE
2040 RESTORE2260:FOR I=1 TO 5:READ C,CB,R$(I),R1$(I)
2050 R$(I)="&H"+R$(I):R1$(I)="&H"+R1$(I)
2060  R(I)=VAL(R$(I)):R1(I)=VAL(R1$(I))
2070 R$(I)=BIN$(R(I)):R1$(I)=BIN$(R1(I))
2080 FOR J=1 TO 14
2090  R2$=MID$(R$(I),J,1):LOCATE5+J,10+I:IF R2$="1" THEN COLORC,CB:PRINT"■" ELSE
 PRINT"■"
2100  R3$=MID$(R1$(I),J,1):LOCATE20+J,10+I:IF R3$="1" THEN BEEP1:PRINT"■":BEEP0
ELSE PRINT"■"
2110 NEXTJ,I
2120 PLAY7,"C2RCRDFRDFRFEDCRRDRDREGREGRGFED"
2130 PLAY7,"RRCRCDEDRDRDRDRDRCCCC
2140 COLOR4,0:LOCATE14,18:PRINT"PUSH ANY KEY"
2150 IF INKEY$="" THEN 2150
2160 RETURN
2170 '
2180 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ALL ROUND CLEAR
2190 COLOR4,0:LOCATE0,20
2200 PRINT"／┳┓ ┏┳┓ ＼ ┏┓ ／ ┃  ┏／┳┓ ┃
2210 PRINT"┣┛ ┃ ┗┫ ┃ ┃┃┃ ┃┃ ┃ ┣━┗┛ ┃
2220 PRINT"┗┻／ ┃＼┗／┫ ＼／ ┗／┗┛ ┃＼ 0
2230 PLAY7,"B4AGGEEDGGABR+DR0+D4+CR0+C4GGBBG8":GOTO 1870
2240 '
2250 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■'ROBBER' DATA
2260 DATA 7,7,38CE,39EE,7,5,35AD,358D
2270 DATA 5,5,39AE,39EE,1,5,35AD,358D
2280 DATA 1,1,34CE,39ED
2290 '
2300 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■MUSIC DATA
2310 DATA C,E,G,F,E,D,C,C,C,D,E,F,E,F
```



★9月号の表紙で影さんをクラッシュさせたのは，つく美さんでしょう。つく美さんの車の右側にはぶつけたあとが……。(茨城県つくば市・長谷川俊昭16才)……【影：私はこの空中遊泳を楽しんでるんだ。ホラ笑ってるだろ。】

MZ-700 1500

MZ-1500用

一風変わった追いかけ(?)ゲーム

ジュース
JUICE



キャベTWO

★遊びかた

RUNするとタイトルがでます。できるだけスペース・キーでゲームをはじめましょう。

カーソル・キーで自分を操作します。自分を動かして岩を運びます。岩と木または岩と岩で敵をはさみます。すると最初自分のいた位置にストローがでますので取ってください。取ったらジュースの上に行き，[↓]キーを押してジュースを飲んでください。

1本のストローで5口飲めます。ジュースを全部飲むとクリアです。

敵につかまると1人減り，全部つかまるとゲーム・オーバーになります。

ラウンドは5までしかありません。ラウンド5をクリアするとゲーム・オーバーになります。

★その他

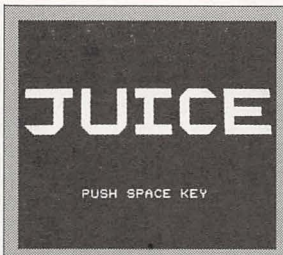
敵をつぶした後，ストローと岩が重なると岩が消えます。岩で敵を押す(つぶす)と敵は最初の位置にもどり，これを10回するとＬＥＦＴが増えます。TIMEが200以下になると敵の移動が速くなります。

★最後に

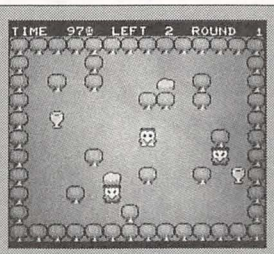
このゲームは5面しかなく，面の作りかたがめちゃくちゃです。もっと楽

《第1表》変数表

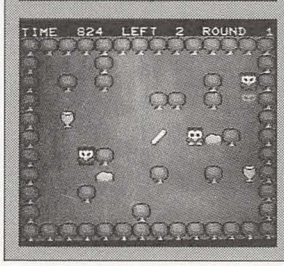
A$……DATA READ用	BY( )…ジュースのY座標
H$( ) …16進→2進用	BF( )…ジュースのフラグ
K$……キー入力用	H……ジュースのＰＣＧナンバー
Q$, W$…画面作製用	MF……ジュースを飲んだ回数
I, J, W…ＦＯＲ～ＮＥＸＴ用	X( )…敵のX座標
G(,)……画面の内容	Y( )…敵のY座標
L……自分の残り	XX( )…敵のX座標の移動量
R……ラウンド	YY( )…敵のY座標の移動量
T……タイム	F( )…敵が動くまでのフラグ
Z……コンティニュー	TF……敵の移動用フラグ(量大値)
X……自分のX座標	V……敵の移動用フラグ
Y……自分のY座標	MN……敵をつぶした数と押した数
XX……自分のX座標の移動量	EX……岩のX座標ＲＥＡＤ用
YY……自分のY座標の移動量	EY……岩のY座標ＲＥＡＤ用
BX( )……ジュースのX座標	



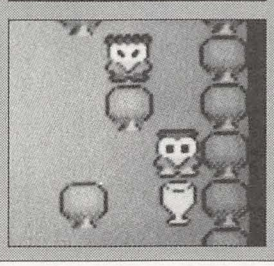
◀《写真1》なんともシンプルなタイトル画面ですこと



◀《写真2》岩を押して，敵をうまくはさんでいくんだぞ



◀《写真3》するとストローが現れる。これを取ってジュースを飲む



◀《写真4》ジュースの飲みかたはジュースの上で[↓]キーを押す

ＪＵＩＣＥのプログラム・リスト

```
10 ' ●●● JUICE ●●● 1988ﾈ  ｷｬﾍﾞTWO ●●●
20 INIT"CRT:I":CLS:POKE 23666,0:Z=1
30 DIM BX(1),BY(1),BF(1),X(3),Y(3),XX(1),YY(1),F(1),G(32,22),H$(15):GOSUB 1100
40 L=2:R=1:GOSUB 990
50 '
60 BF(0)=20:BF(1)=20:NN=0:T=999
70 '
80 CURSOR 9,12:PRINT"W.AIT A MOMENT.. .PLEASE.."
90 PAL 0,0,0,0,0,0,0,0:FOR I=6 TO 32 STEP 2
100 FPRINTI[I,23],3320,21[I,22],18,19[I,23320,2:G(I,21)=0:G(I,22)=0:NEXT
110 FOR I=4 TO 20 STEP 2:FPRINT[6,I],18,19[6,I+1],320,21[32,I],18,19[32,I+1],320,21
120 G(6,I)=05(32,I)=0:NEXT
130 ON R RESTORE 1500,1510,1520,1530,1540
140 FOR J=4 TO 20 STEP 2:READ A$:D$="":FOR I=1 TO 3:D$=D$+H$(VAL("$"+MID$(A$,I,1
)))):NEXT
150 FOR W=B TO 30 STEP 2:W$=MID$(D$,W/2-3,1)
160 IF W$="1" THEN FPRINTIW,J],18,19[W,J+1],320,21:G(W,J)=0:GOTO 180
170 FPRINTIW,J],1[W,J+1],1:G(W,J)=1
180 NEXT:NEXT
```

★目次にＯＦコーナーがないなんて，悲しいね，影さん。(東京都墨田区・**刀根誠治16才**)……**【影：じゃここにＯＦの目次を作ってあげましょう。「読者が作るはみだし，ＯＦコーナー……108～217」これでどうだ。】**

```
190 ' ●●●●●● DATA SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
200 FOR I=0 TO 1:READ BX(I),BY(I),EX,EY,X(I),Y(I)
210 IF BF(I)>10 THEN H=22 ELSE IF BF(I)>0 THEN H=26 ELSE H=30
220 FPRINT[BX(I),BY(I)]H,H+1[BX(I),BY(I)+1]H+2,H+3:G(BX(I),BY(I))=2
230 FPRINT[EX,EY]14,15[EX,EY+1]16,17:G(EX,EY)=3
240 FPRINT[X(I),Y(I)]6,7[X(I),Y(I)+1]8,9:X(I+2)=X(I):Y(I+2)=Y(I):NEXT
250 TF=4:MF=0:V=4:X=20:Y=12:GOSUB 770
260 CURSOR 6,1:PRINTUSING"TIME  ###  LEFT  #  ROUND  #";T;L;R
270 CURSOR 9,12:PRINT SPC(22):WAIT 500:PAL
280 ' ●●●●●● ｼﾞﾌﾟﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
290 GET K$:XX=((K$="■" AND X>8)-(K$="■" AND X<30))*2
300         YY=((K$="■" AND Y>4)-(K$="■" AND Y<20))*2
310 ON G(X+XX,Y+YY) GOSUB 520,550,620,520
320 GOSUB 770
330 ' ●●●●●● ﾃｷ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
340 IF V>0 THEN 450 ELSE FOR I=0 TO 1
350 IF F(I)<>0 AND F(I)<>4 THEN 400
360 IF F(I)=4 THEN X(I)=X(I+2):Y(I)=Y(I+2)
370 F(I)=INT(RND(1)*3)+1:IF RND(1)*5>3-I THEN 390
380 XX(I)=SGN(X-X(I))*2:YY(I)=0:GOTO 400
390 YY(I)=SGN(Y-Y(I))*2:XX(I)=0
400 IF G(X(I)+XX(I),Y(I)+YY(I))<>1 THEN 430
410 FPRINT[X(I),Y(I)]1,1[X(I),Y(I)+1]1,1:X(I)=X(I)+XX(I):Y(I)=Y(I)+YY(I)
420 FPRINT[X(I),Y(I)]6,7[X(I),Y(I)+1]8,9:IF X=X(I) AND Y=Y(I) THEN 890
430 F(I)=F(I)-1:NEXT
440 ' ●●●●●● ｿﾉﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
450 IF V=0 THEN V=TF
460 IF G(20,12)=4 THEN FPRINT[20,12]2,3[20,13]4,5 ELSE 480
470 IF X=20 AND Y=12 THEN MF=5:G(X,Y)=1:MUSIC"T702S8M8G0A"
480 CURSOR 12,1:PRINTUSING"###";T:IF T=0 THEN 910 ELSE T=T-1
490 V=V-1:IF T<200 THEN TF=2
500 GOTO 290
510 ' ●●●●●● ｼﾞﾌﾟﾝ ｳｺﾞｸ ●●●●●●●●●●●●●●●●
520 IF XX+YY=0 THEN RETURN
530 SOUND 40,1:GOSUB 750:X=X+XX:Y=Y+YY:WAIT 40:SOUND 50,1:RETURN
540 ' ●●●●●● ｼﾞｭｰｽ ﾉﾑ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
550 IF XX<>0 OR YY<>2 OR MF=0 THEN RETURN
560 FOR I=0 TO 1:IF X+XX<>BX(I) OR Y+YY<>BY(I) OR BF(I)=0 THEN 600
570 MUSIC"T701C0R1#C0":MF=MF-1:BF(I)=BF(I)-1
580 IF BF(I)=10 THEN H=26:GOSUB 790 ELSE IF BF(I)=0  THEN H=30:GOSUB 790
590 IF MF=0 THEN I=1
600 NEXT:IF BF(0)+BF(1)=0 THEN 810 ELSE RETURN
610 ' ●●●●●● ｲﾜ ｳｺﾞｶｽ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
620 IF G(X+XX*2,Y+YY*2)<>1 THEN RETURN
630 SOUND 40,1:GOSUB 750:X=X+XX:Y=Y+YY:FPRINT[X+XX,Y+YY]14,15[X+XX,Y+YY+1]16,17
640 GOSUB 770:G(X,Y)=1:G(X+XX,Y+YY)=3:SOUND 50,1
650 FOR I=0 TO 1
660 IF (X+XX=X(I) AND Y+YY=Y(I)) AND (G(X+XX*2,Y+YY*2)=3 OR G(X+XX*2,Y+YY*2)=0)
GOSUB 700
670 IF X+XX=X(I) AND Y+YY=Y(I) GOSUB 720
680 NEXT:RETURN
690 ' ●●●●●● ﾃｷ ﾂﾌﾞｼｸ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
700 GOSUB 720:NOISE"T703S0M7C":G(20,12)=4:RETURN
710 ' ●●●●●● LEFT ? ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
720 F(I)=4:MN=MN+1:IF MN=10 THEN MN=0:IF L<9 THEN L=L+1:MUSIC"T504S0M6D0F8":CURS
OR 22,1:PRINT L ELSE L=9
730 RETURN
740 ' ●●●●●● ｼﾞﾌﾟﾝ ｸｽ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
750 FPRINT[X,Y]1,1[X,Y+1]1,1:RETURN
760 ' ●●●●●● ｼﾞﾌﾟﾝ ﾋｮｳｼﾞ ●●●●●●●●●●●●●●●●
770 FPRINT[X,Y]10,11[X,Y+1]12,13:RETURN
780 ' ●●●●●● ｼﾞｭｰｽ ﾋｮｳｼﾞ ●●●●●●●●●●●●●●●●
790 FPRINT[BX(I),BY(I)]H,H+1[BX(I),BY(I)+1]H+2,H+3:T=T+100:RETURN
800 ' ●●●●●● ROUND CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●
810 MUSIC"T401S0M4DFGDGGGFFGFG":WAIT 3000:CLS3:R=R+1:IF R<6 THEN 60
820 ' ●●●●●● END ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
830 WAIT 2000:CURSOR 18,9:PRINT"THE":CURSOR 11,10
840 PRINT"┌────┐┌┐  ┌┐┌──┐                    ";
850 PRINT"└──  ┐ └┐ ┌┘└┐  ┌┘                    ";
860 PRINT"└──  ┘  └─┘  └──┘":WAIT 500:MUSIC"T705S0M9L4FFCFFFFDCFFFFFCCDCGFEDC9"
870 WAIT 7000:CLS:WAIT 2000:Z=1:GOTO 40
880 ' ●●●●●● ﾃｷﾆ ｱﾀｯﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
890 BEEP:L=L-1:WAIT 2000:CLS3:IF L>-1 THEN 80 ELSE 930
900 ' ●●●●●● TIME IS UP ●●●●●●●●●●●●●●●●●
910 BEEP:L=L-1:T=250:WAIT 2000:CLS3:IF L>-1 THEN 80
920 ' ●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
930 WAIT 1000:CURSOR 8,11:IF R>Z THEN Z=R
940 MUSIC"T4O4S0M16L1FFFCCCG6GCCCFFFEEE6GG9G4F9"
950 PRINT"┌┐ ┌┐┌┐┌┐ ┌┐  ┌┐┌┐┌┐┌┐                    ";
960 PRINT"│ │ ┌┘└┐└┐ │ │  │ │└┐└┐ └┘                    ";
970 PRINT"└┘ └┘  └┘ └┘ └┘  └┘  └┘└┘":WAIT 13000:CLS:WAIT 1000:GOTO 40
980 ' ●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
990 CURSOR 7,7:CCOLOR ,,6
1000 PRINT"▀▀▀▀ ▄  ▄ ▄▄▄  ▄▄▄ ▄▄▄▄                    ";
1010 PRINT"   ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄                    ";
1020 PRINT"   ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄▄▄                    ";
1030 PRINT"   ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄ ▄                    ";
1040 PRINT"   ▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀ ▀▀▀▀":CCOLOR,,7
1050 CURSOR 13,18:PRINT[5]"PUSH SPACE KEY"
1060 MUSIC"T4O2S0M9L0RRDFEFCFDFEFDFEEFFEEFDFEEF4"
1070 GET K$:IF K$=" " THEN ELSE IF K$="C" THEN R=Z ELSE 1070
1080 MUSIC STOP:MUSIC"S0M9E4F7":WAIT 3000:CLS:RETURN
1090 ' ●●●●●● DATA INPUT ●●●●●●●●●●●●●●●●
1100 FOR I=1 TO 33:READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT
1110 FOR I=0 TO 15:READ H$(I):NEXT:RETURN
1120 ' ●●●●●● PCG DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1130 DATA 0000000000000000 0000000000000000 FFFFFFFFFFFFFFFF
1140 DATA 0000000000000103 0000000000000103 FFFFFFFFFFFEFDFB
1150 DATA 000018347CF8F0E0 000018347OE0C080 FFE7DBB57DFBF7EF
1160 DATA 070F1F3E3C3B0000 070E1C3B30200000 F7EFDFBEBDBBC7FF
1170 DATA C0B0000000000000 0000000000000000 DFBF7FFFFFFFFFFF
1180 DATA 000000123F333139 006D6D3F3F333139 92000092BFB3B1B9
1190 DATA 0000004BFCCC8C9C 00B6B6FCFCCC8C9C 49000049FDCD8D9D
1200 DATA 1F000000000000000 1F070301001C3E00 DFB77B7D9EC3B0C1
1210 DATA FB0000000000000 FBE0C0B0003B7C00 FBEDDEBE79C3018B
1220 DATA 0000001E3F313131 003F0F1F3F313131 C0B0C0DEBFB1B1B1
1230 DATA 0000007BFCBC8C8C 00FCF0F8FCBC8C8C 0301037BFD8D8D8D
1240 DATA 1F000000000000000 1F070301001C3E00 DFB77B7D9EDFBEC1
1250 DATA FB0000000000000 FBE0C0B0003B7C00 FBEDDEBE79FB7DB3
1260 DATA 000000000000000 000000000000071F FFFFFFFFFFF8E7DF
1270 DATA 000000000000000 00000000000B0FC FFFFFFFFFF7F83FD
1280 DATA 000000000000000 3F7F7F7F7F7F3F00 BF7F7F7F2F5BA4FF
1290 DATA 000000000000000 FEFEFEFEFEFEFC00 FEFEFEFEF46A95FF
1300 DATA 0010000000000000 000000050A050A05 FFE0DFBF7F7F7F7F
1310 DATA 0008000000000000 00000040A050A050 FF07FBFDFEFEFEFE
1320 DATA 000020150A140000 0200000000030307 7F7F5FAAD5E8FBF1
1330 DATA 000004289020B0000 A000000000C0C0E0 FEFEFAD56BD7DFEF
1340 DATA 00000F1010101010 000000070C0F0F0F FFF8EFD7DCDFDFDF
1350 DATA 0000F00B0B0B0B0B 000000E030F0F0F0 FF1FF7EB3BFBFBFB
1360 DATA 100B040301010700 0F070300000000000 DFEFF7FBFDF9F7FB
1370 DATA 0B1020C0B0B0E000 F0E0C000000000000 FBF7EFDFBF9FEF1F
1380 DATA 00000F171C1F1310 0000000000000C0F FFF8EFD7DCDFDFDF
1390 DATA 0000F0EB3BF8CB08 00000000000030F0 FF1FF7EB3BFBFBFB
1400 DATA 100B040301010700 0F070300000000000 DFEFF7FBFDF9F7FB
1410 DATA 0B1020C0B0B0E000 F0E0C000000000000 FBF7EFDFBF9FEF1F
1420 DATA 00000F171C1F1F1F 0000000000000000 FFF8EFD7DCDFDFDF
1430 DATA 0000F0EB3BF8F8F8 0000000000000000 FF1FF7EB3BFBFBFB
1440 DATA 1F0F070301010700 0000000000000000 DFEFF7FBFDF9F7FB
1450 DATA F8F0E0C0B0B0E000 0000000000000000 FBF7EFDFBF9FEF1F
1460 ' ●●●●●● ｽﾍﾟｽｳ DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●
1470 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
1480 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
1490 ' ●●●●●● ROUND DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●
1500 DATA 100,504,034,000,002,100,024,200,040,10,10,16,16,8,20,30,16,22,6,30,4
1510 DATA 000,000,148,108,108,108,128,000,000,8,18,16,16,8,6,30,18,22,8,30,6
1520 DATA C08,B08,000,0E7,000,E70,000,101,103,10,18,18,18,10,6,28,6,20,6,28,18
1530 DATA 000,07C,010,241,841,824,080,3C0,000,10,6,10,18,8,20,28,18,28,6,30,4
1540 DATA 002,430,000,082,400,044,000,212,080,14,6,14,14,8,20,26,18,24,8,30,4
```

しめるようなのを各自作ってみてください。すぐに作れると思います。

……あと，ゲーム・バランスと敵の動きが悪いと思うので変えてみたほうがいい……いと思います。

……キャラクターがへたですみません。

★88を買って1年半，ベーマガを買って1年半，これからもどうぞよろしくお願い致します。編さん，つぐ美さん，編集長さん，Dr.Dさん，よろしくね。(北海道札幌市・**常見雄司13才**)……【影：おい，私はどうした。】

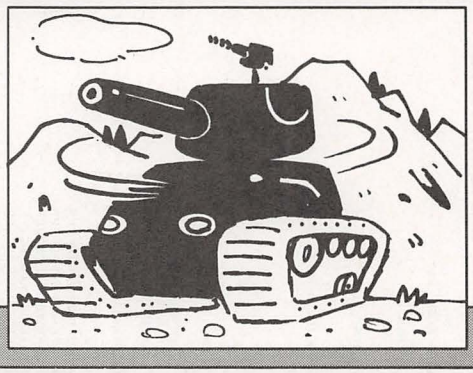
MZ-80B/2500(SB-5520)用

(※2500で動かすには80Bモードで実行)

あのアサルトがMZに登場!?

MZ-ASSAULT

(エムゼット アサルト)



天国よいとこ

7月号の裏表紙の斎藤由貴はすごくきれいじゃないか。ポスターほしいもんです。なので，80Bであのアサルトを作りました。うっそー！

危険物です，よく読んで

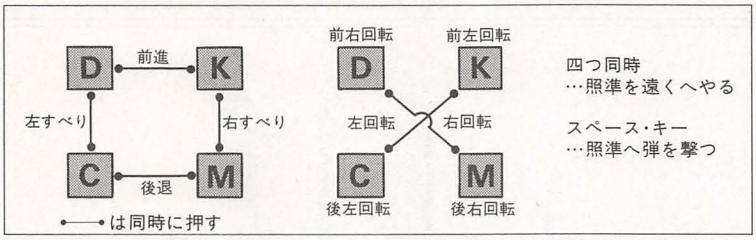
POKE，USR文のアドレスやMUSICデータ（%には意味がある）に気をつけて打ち込み，SAVE，RUNします。データがまちがっていたら，その行が表示されるので，訂正して再びRUNします。これを繰り返しデータ部を完全にデバグしたら，1575行を削り，SAVEしなおし，RUNしてください。SAVEを怠(おこた)ると『暴走の報い』を受けます！

基本操作

D C K M の組合わせでさまざまな動きができます。**第1図**を参照してください。横すべり中は弾を撃てません。

照準を離すという機能は重要ですよ。迷子になったら＃を捜してその上に乗り，スペース・キーを押しましょう。残りの敵と自分の位置（点滅している×）が1面につき4回見れます。

ちなみに右下の時計みたいなのは自分の向いている方向です。



《第1図》キー操作

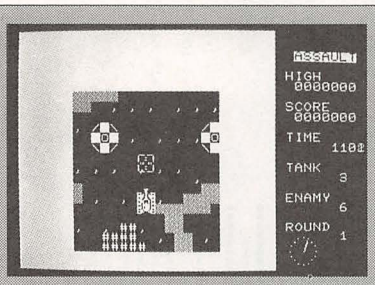
〔A〕

	トイサーB・固定
	N＝キマヤ・遅い
	GOイラヒ・速い
	シーハカタMY

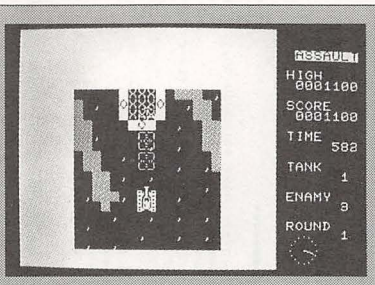
〔B〕

	壁。通れない
	湿地。速度落ちる
	敵の位置を見れる
その他	かざり

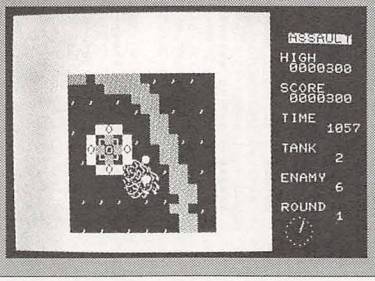
《第2図》登場キャラ



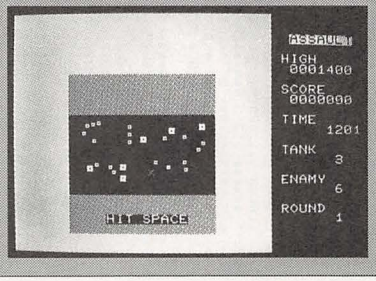
▲《写真1》でたでたアサルト。動きもそのまんまだね



◀《写真2》照準を遠くへもっていき，弾をババババーン



▶《写真3》敵の弾に当たると爆発する。爆風もこってる



▼《写真4》残りの敵と自分の位置も見ることができる

★BMスーパークイズの賞品に電波新聞社招待券というのをつけたらどうですか？（千葉県船橋市・**天上天下唯我独尊16才**）……【影：私は招待券なんてなくても，毎日出入りできるから，そんなもんいらないぞ。】

結局，なにするんだ？

とにかくつき進んで，敵を破壊してください。1発では死なない敵もいます（ダメージを与えると画面がフラッシュする）。

ゲーム・スタート時にモードを選びますが，アマチュアならシーハカタMYを，プロなら敵をすべて（画面右のENEMYの数だけ）破壊すれば面クリアです。敵や敵の弾に当たったり，時間切れで1機失います。マップは三つあります。

データを打ち込むときは，リストに鉛筆で縦線をひいて区切ると入力しやすいでしょう。

《参考》NAMCO「ASSAULT」

CHECKER FLAG

編：しかし，よくできてますね。

Dr.D：アサルトができちゃうとは80Bもまだまだすてたもんじゃないということじゃな。

編：ええ。ここまでプログラミングできるということは，ハードもかなり勉強しているようですね。今度はオリジナルに挑戦してもらいたいです。

MZ-ASSAULTのプログラム・リスト

```
' REM----------ASSAULT for MZ-80B by ﾀｺﾛｸ ﾖｼﾋﾛ----------
 10 GOSUB 1500:GOSUB1000:CLR:GOSUB1400:USR(&B000)
 40 USR(&B588):CONSOLE0,40:PRINT"ﾊﾛｰ ﾏｲﾏ ?":MUSIC"%R-D8-E3-G-A7-B3-A-BD#F8
 45 GET K$:A=-1-(K$="P")-(K$="A")*2:IF A<0 GOTO 45
 50 SC=0:R=1:TL=3:ES=2000:DP=41984:POKE&B6F9,0
 60 GOSUB 500
 70 POKE&B6FD,0:HC=4:B=0:TC=1:TM=TI:MUSIC"%GC2DEFGAB+CC
 100 USR(&B08C)
 110 POSITION 104,128-SJ*8:PATTERN-16,CL$
 120 SJ=SJ-(PEEK(&B067)=15)*4-2:SJ=SJ-(SJ=2)*2+(SJ=10)*2
 125 TC=1:IF PEEK(&B066) GOTO 300
 130 P=PEEK(&B064):Q=PEEK(&B065)-1
 132 POSITION 104,128-SJ*8:PATTERN-16,BS$:BLINE 248,176,GX,GY
 135 GX=248+SN(16-P)*9:GY=176-CS(16-P)*9:LINE 248,176,GX,GY
 140 C1=ASC(CHARACTER$(13,17-Q*1.5)):C2=ASC(CHARACTER$(14,17-Q*1.5))
 150 Q=Q*-(-SGN((C1=31)+(C2=31))-1-SGN((C1=47)+(C2=47))/2)
 155 INP@234,SK:IF((C1=35)+(C2=35))*(SK=253)GOSUB 2000
 160 X=X+SN(P)*Q:Y=Y-CS(P)*Q
 170 IF(SK=253)*(B=0)THEN BX=X:BY=Y:BP=P:B=SJ:CX=X+SN(P)*SJ:CY=Y-CS(P)*SJ
 180 IF B=0 GOTO 240
 190 POSITION CV,CW:PATTERN-16,CL$:POSITION BV,BW:PATTERN-8,CM$
 200 V=CX:W=CY:GOSUB 280:CV=V+104:CW=W+128
 210 POSITION CV,CW:PATTERN-16,BT$:B=B-2:BX=BX+SN(BP)*2:BY=BY-CS(BP)*2
 220 V=BX:W=BY:GOSUB 280:BV=V+108:BW=W+132
 230 POSITION BV,BW:PATTERN-16,BH$:B=B+SGN(B)-1
 240 POKE&B6FE,X:POKE&B6FF,Y:USR(&B340):POSITION 104,124:PATTERN-20,S$(TC)
 250 IF B<0 GOTO 350
 260 IF DC THEN DC=DC-1:POSITION 104,127:PATTERN-16,CL$:POKE&B6FD,0
 265 TM=TM-1:CURSOR33,11:PRINTTM;" ":IF(TM<1)-PEEK(&B6FD) GOTO 900
 270 GOTO 100
 280 PA=43536+V-X+INT(W-Y)*32:PR=PEEK(PA)+P*16:PB=PB+(PB>255)*256
 290 PR=PEEK(PA+1024):V=(PEEK(46848+PB)-128)/127*PR
 295 PB=PB-64:PB=PR-(PB<0)*256:W=(PEEK(46848+PB)-128)/127*PR:RETURN
 300 SJ=4:RL=PEEK(&B066):RM=-SGN(RL-8):TC=1-RM
 310 C1=ASC(CHARACTER$(14+RM*1.5,16)):C2=ASC(CHARACTER$(14+RM*1.5,17))
 320 Q=SGN((C1<>31)*(C2<>31))+SGN((C1=47)+(C2=47))*.5:X=X-SN(P+RL)*Q:Y=Y+CS(P+RL)*Q
 340 GOTO 180
 350 POSITION CV,CW:PATTERN-16,BK$:POKE&B6FA,CX*2:POKE&B6FB,CY*2:B=0
 360 USR(&B52F):IF PEEK(&B6F7)=0 GOTO 390
 370 CONSOLE:ON PEEK(&B6F8)+1 GOTO 390:SC=SC+PEEK(&B6F8)*200-PEEK(&B6F9)*150
 380 GOSUB 810:MUSIC"%Z+C0+GA":E=E-PEEK(&B6F8)+PEEK(&B6F9)*AM:POKE&B6F9,0:CURSOR 34,17:PRINT E;" ":USR(&B340)
 390 MUSIC"-C0-HD":CONSOLE:POSITION CV,CW:PATTERN-16,CL$:IF E GOTO 260
 399 REM----------STAGE CLEAR----------
 400 USR(&B340):CURSOR 9,12:PRINT"C L E A R":FOR I=1 TO 500:NEXT
 410 MUSIC"%CA5EGABEAR+C  C+D7+E5+F+G9%D+G":CURSOR 8,14:PRINT"NEXT STAGE!";
 415 GRAPHC:POSITION 104,124:PATTERN-20,S$(1)
 420 FORI=1TO999:NEXT:MUSIC"%z+E2R+ER+ER":SC=SC+2000
 430 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 15:POKE&B039,224+J*2:POKE&B064,J:USR(&B340)
 440 FOR K=I*4 TO 40:NEXT:POKE&B13F,0:NEXT J,I
 450 FOR I=0 TO 8:FORJ=0TO15:POKE&B039,224+J*2:POKE&B064,J:USR(&B340)
 460 POKE&B13F,0:NEXT:BLINE104+I,124,104+I,143:BLINE 119-I,124,119-I,143:NEXT
 470 IF INT(R/3)=R/3 THEN DP=41984
 480 R=R+1:GOTO 60
 499 REM----------MAP MAKE----------
 500 USR(&B130):USR(&B628):PRINT CHR$(6)::GRAPHC0
 510 FOR I=0 TO 5:PRINT ST$:NEXT
 520 FOR I=6 TO21:PRINT SR$:NEXT:PRINTST$:PRINTST$
 530 CURSOR 30,2:PRINT"[illegible]"
 540 FOR I=0 TO 5:CURSOR 29,I*3+4:PRINT MID$("HIGH SCORETIME TANK ENAMYROUND",I*5+1,5):NEXT
 550 CURSOR 9,12:PRINT"MAP MAKING"
 560 M=PEEK(DP):DP=DP+1:IFM<>255THEN GRAPHC:ONM/128+1GOSUB700,750:POKE&B118,M+(M>127)*128:USR(&B100):GOTO 560
 570 AD=47360:E=0:W=0:LV=INT((R-1)/3):CURSOR 8,14:PRINT"KEEP WAITIN'"
 580 C=PEEK(DP):IF C>4 GOTO 620
 590 DP=DP+1:A=PEEK(DP):DP=DP+1:FORI=1TOA:POKE AD,PEEK(DP):POKE AD+1,PEEK(DP+1)
 595 BT=PEEK(DP+2):IF LV THEN FOR J=1 TO LV:BT=BT+(BT>127)*64+(BT>63)*32+(BT>31)*16+(BT>15)*8+(RT>7)*4+(RT>3)*2+(BT>1)*2:NEXT
 600 POKE AD+3,BT:POKE AD+4,C:POKEAD+5,PEEK(DP+3)+LV/2
 610 AD=AD+6:DP=DP+4:NEXT:E=E+A:W=W+A*(C<4)*AM:GOTO 580
 620 POKE&B6FC,E:E=E+W:TI=PEEK(DP)*100:X=PEEK(DP+1):Y=PEEK(DP+2):DP=DP+3
 630 POKE&B6FE,X:POKE&B6FF,Y:POKE&B13F,0:POKE&B039,224
 640 B=0:RL=0:SJ=4:TM=TT:POKE&B064,0:USR(&B340):GOSUB 800
 650 GRAPHC01:FOR I=0 TO π*2 STEP π/8:SET 248+COS(I)*11,176+SIN(I)*11:NEXT
 660 RETURN
 700 A=PEEK(DP):DP=DP+1:FOR I=1 TO A
 710 X=PEEK(DP):Y=PEEK(DP+1):DP=DP+2:IF X>127 THEN XX=X-128:YY=Y:I=I+1:GOTO 710
 720 LINE X,Y,XX,YY,XX+1,YY,X+1,Y:LINE X,Y+1,XX,YY+1,XX+1,YY+1,X+1,Y+1
 730 XX=X:YY=Y:NEXT:RETURN
 750 A=PEEK(DP):DP=DP+1:FOR I=1 TO A/2:X=PEEK(DP):XX=PEEK(DP+2)
 760 FOR Y=PEEK(DP+1) TO PEEK(DP+3):LINE X,Y,XX,Y:NEXT:DP=DP+4:NEXT:RETURN
 800 CURSOR 33,11:PRINT TM:CURSOR 34,14:PRINT TL:CURSOR 34,17:PRINT E
 810 CURSOR 34,20:PRINT R
 820 CURSOR 30,8:PRINT RIGHT$("000000"+STR$(SC),7)
 825 IF SC>HS THEN HS=SC
 830 CURSOR 30,5:PRINT RIGHT$("000000"+STR$(HS),7)
 840 IF SC>ES THEN MUSIC"%SC1EGCEG":TL=TL+1:ES=ES+5000:GOTO 800
 850 RETURN
 899 REM----------MISS!----------
 900 FOR I=0 TO 20:POSITION 96+RND(1)*16,116+RND(1)*16:PATTERN-16,BK$:MUSIC"-C0
 910 NEXT:MUSIC"%H+C2AGC-G-E-C":FORI=0TO200:NEXT
 920 TL=TL-1:IF TL>=0 THENCURSOR34,14:PRINTTL;" ":DC=15:GRAPHC:GOSUB650:GOTO70
 930 CURSOR 9,12:PRINT"GAME OVER":MUSIC"%QA3ECE-G-A-D-E-G-A9"
 940 GET K$:IF K$="N" THEN CONSOLE40:USR(&B59E):END
 950 IF K$="C" THEN TL=4:SC=0:ES=2000:MUSIC"%~C2RERGRARBRG":GOSUB810:GOTO 920
 960 ON 1-(K$="") GOTO 40,940
 999 REM----------INITALIZE----------
1000 AD=57344:TEMPO7:LIMIT$A400:PRINT"ｻｲｺｳ 120ﾋﾟｮｳ ｵﾏﾁｲ"
1010 FORY=-10.5TO4.5:FORX=-7.5TO-.5:P=ATN(X/Y):R=SQR(X*X+Y*Y)
1020 AS=AD     :PS=0    :GOSUB 1100
1030 AS=AD+512 :PS=π/8  :GOSUB 1100
1040 AS=AD+1024:PS=π/4  :GOSUB 1100
1050 AS=AD+1536:PS=π/8*3:GOSUB 1100
1060 AD=AD+2:NEXT:AD=AD+16:NEXT
1070 GOTO 1160
```

★ベーマガライターズの先生方に手紙をだしたいのですが，宛て先がわかりません。教えてください。（茨城県土浦市・阪神の工藤18才）……【編：電波新聞のマイコンBASICマガジン編集部○○先生宛でいいですよ。】

★僕の将来の夢は、電波新聞社に入社して、影さんの弟子になり、全機種をつぶすことです。どうか、つく美さん、Dr..編さんよろしく。(滋賀県大津市・K.Y.15才)……【つく美：そういう人は歓迎できないわね。】

```
 1100 V1=INT(-SIN(PS+P)*R*SGN(Y)):W1=INT(COS(PS+P)*R*SGN(Y))
 1110 V2=INT(-SIN(PS-P)*R*SGN(Y)):W2=INT(COS(PS-P)*R*SGN(Y))
 1120 POKE AS     ,128+V1: POKE AS-X*4     ,128+V2
 1125 POKE AS+1   ,128+W1: POKE AS-X*4+1   ,128+W2
 1130 POKE AS+4096,128-V1: POKE AS-X*4+4096,128-V2
 1135 POKE AS+4097,128-W1: POKE AS-X*4+4097,128-W2
 1140 POKE AS+2048,128-W1: POKE AS-X*4+2048,128-W2
 1145 POKE AS+2049,128+V1: POKE AS-X*4+2049,128+V2
 1150 POKE AS+6144,128+W1: POKE AS-X*4+6144,128+W2
 1155 POKE AS+6145,128-V1: POKE AS-X*4+6145,128-V2
 1159 RETURN
 1160 AD=43504:FOR I=.5 TO 15.5:FOR J=.5 TO 15.5
 1170 P=ATN(J/I):P=(P-(P<0)*2*π)/π/2*255:R=SQR(I*I+J*J)*8
 1175 II=INT(I)*32:JJ=INT(J)*32:POKE AD-II-J,P:POKE AD+II+J+32,P+128
 1176 POKE AD-JJ+I,P+192:POKE AD+JJ-I+32,P+64:POKE AD-II-J+1024,R
 1178 POKE AD+II+J+1056,R:POKE AD-JJ+I+1024,R:POKE AD+JJ-I+1056,R
 1180 POKE AD,P:POKE AD+1024,R:NEXT J,I
 1190 FOR I=0 TO 255:POKE I+46848,SIN(I/128*π)*127+128:NEXT
 1200 RETURN
 1400 DIM S$(2),SN(31),CS(31)
 1405 X=0:Y=0:C1=0:C2=0:SJ=0:P=0:D=0:BX=0:BY=0:BP=0:V=0:W=0:PA=0:PB=0
 1410 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 39:S$(I)=S$(I)+CHR$(PEEK(45664+I*40+J)):NEXTJ,I
 1420 FOR J=0 TO103:BM$=BM$+CHR$(PEEK(I+45784)):NEXT
 1430 BS$=LEFT$(BM$,32):BT$=MID$(BM$,33,32):BK$=RIGHT$(BM$,32):BM$=MID$(BM$,65,8
)
 1435 CL$=STRING$(CHR$(0),32):CM$=LEFT$(CL$,8)
 1440 FOR I=0 TO 31:SN(I)=SIN(I/8*π):CS(I)=COS(I/8*π):NEXT
 1450 ST$=STRING$(CHR$(30),28):SR$=STRING$(CHR$(30),6):SR$=SR$+SPACE$(16)+SR$
 1460 SN$=STRING$(CHR$(31),16)
 1470 CONSOLE 50,24C40:GRAPH 1!CD1:RETURN
 1500 POKE$B800,$CD:POKE$B801,$23:POKE$B802,$06
 1510 POKE$B803,$32:POKE$B804,$07:POKE$B805,$BB:POKE$B806,$C9
 1520 RESTORE 10000:AD=45056:F=0:PRINT"40ﾋｮｳ ﾏｼｰﾝｺｰﾄﾞ"
 1525 SM$="876737069635745603948473129253352516820536548170848138153B71721849943
97168142690725355880663676987903805776726902165007216975658966541010527481391 94
 1530 FOR I=0 TO 73
 1540 READ A$:SM=0:FOR J=0 TO 33:B$=MID$(A$,J*2+1,2):USR($B800,B$)
 1550 POKE AD,PEEK($B807):SM=SM+PEEK($B807):AD=AD+1:NEXT
 1560 IF VAL(MID$(SM$,I*2+1,2))<>SM-INT(SM/100)*100 THEN PRINT"Bug in";10000+I*1
0,:F=1
 1565 IF I=46 THEN AD=41984
 1570 NEXT:IF F>0 THEN PRINT:PRINT"Check these lines & line 1525":END
 1575 PRINT"OK!!":STOP
 1580 RETURN
 1999 REM------------------------S E A R C H   E N E M I E S------------------------
 2000 MC=MC-1:IF MC<0 THEN RETURN
 2010 GRAPHC:FOR I=0 TO 3:CURSOR 0,13-I:PRINT SR$;:CURSOR 0,14+I:PRINT SR$;
 2020 CURSOR 6,9-I:PRINT SN$;:CURSOR 6,18+I:PRINT SN$;:NEXT
 2030 AD=47360:FOR I=0 TO PEEK($B6FC)-1:F=PEEK(AD+4):IF F=0 GOTO 2070
 2040 XX=175-PEEK(AD)/2:YY=PEEK(AD+1)/2+80
 2050 IF F>3 THEN LINE XX-2,YY-2,XX-2,YY+2,XX+2,YY+2,XX+2,YY-2,XX-2,YY-2
 2060 IF F<5 THEN LINE XX-1,YY-1,XX-1,YY+1,XX+1,YY+1,XX+1,YY-1,XX-1,YY-1
 2070 AD=AD+6:NEXT
 2080 LINE 174-X,Y+78,178-X,Y+82:LINE 174-X,Y+82,178-X,Y+78
 2090 BLINE 174-X,Y+78,178-X,Y+82:BLINE 174-X,Y+82,178-X,Y+78
 2095 CURSOR 10,20:PRINT"HIT SPACE"
 2100 GETK$:IFK$<>" "GOTO2080
 2110 GOSUB 650:RETURN
 9998 REM------------------------D A T A S------------------------
 9999 REM  0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.ｱ.ｲ.ｳ.ｴ.ｵ.ｶ.ｷ.ｸ.ｹ.ｺ.ｻ.ｼ.ｽ.ｾ.ｿ.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.ﾝ.ﾞ.ﾟ.0.1.
 10000 DATA2100E04E2C7E2DEB2E00EE8067CB2CCB1D0600CB79200206FF79EE804F09EB732C72
 10010 DATA23CB7C20DCC900000000000000003EC0D3E821E9C81100FEDD21F6500610C50610C5
 10020 DATAE84E2C4623EBE5097FE1DD7700DD23C110ED011B00DD09C110E2AFD3E8C900000000
 10030 DATA00003E14D3E8DBEAE6180FEE0C473E15D3E8DBEACB5F2002CBC8CB6F200104783267
 10040 DATA0C90000AF3266B03C3265B0CD6B80A7EAA3B0FE073859FE082855FE05002830FE0A
 10050 DATA282CFE0C2838FE032834FE092804FE06C000E6062804060110206FF3A64B080E60F
 10060 DATA3264B087F6E03239B0C90000E60A2804060218020600783265B0C900E6032B040604
 10070 DATA1802060C7832663B0C900F5CDBCB0F1C3D8B03EC0D3E82100C01100600640C50610C5
 10080 DATA0608 1ACB472B023623230F10F613C110EEEB0E1809EBC110E3AFD3E8C9000000AF21
 10090 DATA00C01101C001FF1F77EDB0C900003A3FB1A7CB2100B847E57E2C4E2C562C5EE18277
 10100 DATA2C7983772D5ECB3FCB3FCB3FCB1BC6C0571AFE1F2B2CE5CDDCB1E138257BFE083804FEFB
 10110 DATA381C7AFE053804FEF53813CDB8B13E930000CD50B22C2C2C2C10B8C900003A3FB13D
 10120 DATA323FB105CBC5E5545D2C2C2C2C7B87B74F0600EDB0E1C1041BDD0000000000007B3C
 10130 DATAFE02D244B27A3CFE02D244B23C32FDB6A718770000001 6FFD81601C01600C9000000
 10140 DATAE5CD5CB3EBE1DBEBC5E54E3A64B087B7B7B7B715F16B71AEEB04F7BD6405F1AEEB047
 10150 DATA7CC604677EF52100005816 00A7280BCB7828016FF19193D20FB44CB28CB28CB28F1
 10160 DATAA772B1121000059160 0CB792B0216FF19193D20FC4CE1CB29CB2900005059A7C1C900
 10170 DATA00003E0E835F3E118257A7C90000EBCD2C0CEBF53E80D3E8F112AFD3E8C90000003F
 10180 DATA647F7C647D7D657D7D657D7D657D7D657D7D657D7D657D7D657D7D657D7D657D7D657D
 10190 DATA0D07030101F195FDFD99F3F494F5F797F5F597FB9CF0C080808FA9BFBF99CF2F29AF
 10200 DATAEFE9EFEFE9DF390F070303F3B3FBE3A3EFD191DDDF9FDEDE9FEFB0E0000000FC26FE
 10210 DATA3F26BEBEA6BEBEA6BEBEA6BE663C003E4041404140141440414041403E00007C0282
 10220 DATA02B2022B2B02B202B2027C00071B0141418180BD80B1414101180700C03000040402
 10230 DATA027A0202040403030C0000018245A5241800001C4691804B4850128A8944400812E
 10240 DATAF08C2211098950001402A1212942920C2AFEB6CB25CB3CCB1D7CC6C0672235B0CD30
 10250 DATAB0CD1CB6CD40B1C900003AFFB6872C962D2FD61FFECOD8C640573AFEB687962FD61F
 10260 DATAFEC0DBC640B7B7CB2ACB2A1FCB2A1F5F2100AB19C9DD2100B93AFCB647DD7E
 10270 DATA04A7CA30B4DDE5E1CDDCB1DA30B47B0000FE093B05FEF8DA30B47AFE053804FEF538
 10280 DATA77DD7E04FE03C30B8CDB8B4FE022004CB23CB227E83CD9CB42B01772 37EB2CD9CB4
 10290 DATA2B017723347E23A6DDE5E12042CD5CB34EED5FCD37B6EEC05F16B73A3FB18787C600
 10300 DATA6F26B8DD7E0077DD7E012C772C1ACB2FCB2FCB2FCB2FCB2F772C7BD640CD2AB5CB2F
 10310 DATACB2FCB2FCB2F77213FB134D1CDB8B1CD44B4110600DD1905C294B3C9000000000000
 10320 DATA000000003E8 0D3EB21C7B4C5010900DD7E04FE04300609 3D20FC180A21EBB4FE042B
 10330 DATA032104B5DD7E04151DFE043E033804151D3E053280B447EBCD2C0CC5E506057EFE1E
 10340 DATA2B021A77231310F5E1012B000900C110EBAFD3EBC1C90000E54FCB1D3FCB15CB456E
 10350 DATA28036 56F7C1F1FCB1DF6C0677EE1FE1F79C9F53AFEB687BECDD0B15A3AFFB68723BE
 10360 DATACDD0R12BF1C900005CEC2FEC23EC2FEC5CEB9DEB9F4F9EEB9CE82F1E5C1E941E5C1E
 10370 DATA2F201EEF1E201E971F951EEF1F941FEF1E981F961E201EEF1E20201EEF1E201E5858
 10380 DATA581EEF58585BEF1E5858581E201EEF1E200000D5DDE5E1DAC1B323C3DDB35F1ACB2F
 10390 DATAC9AF32F7B632F8B63AFCB647DD2100B9DD7E043DFE0430373AFAB6DD9600FE053804
 10400 DATAFEFD38293AFBB6DD9601FE053804FE01FB3B1B21F7B634DD3505201323 34DD7E043CFE
 10410 DATA05C404B6DD7704D606DD77031 0600DD1910B9C900003EC332220F21B8B522230F32
 10420 DATA470F21ECB5224B0FC90021C5D522220F3E3E32240F3E1A32470F21FE0D224B0FC900
 10430 DATA0000C5D5163A3E05CDE2B53E04CDE2B50B79B0280E2B1520E03ACBB5EE0832CB8518
 10440 DATAE13E2B32CBB5D1C1C900D3E3E52B7CB520FBE1C91AFE25200B131AD64032BBB513C3
 10450 DATA470FFE0DC34A0F000000002334AFC9E521F6B600CB46E12005FE03C31FB5A7C31FB500
 10460 DATACD8CB321F6B634C900000000 3E2C2100C01107C001F81F77EDB0C9E63FB1D620C900
 10470 DATA1F2BB2372F342F2F0A2F050A05060A017001790A792D60364F364A314A274F226322
 10480 DATA651D61193F193715301529 1B221502E151B1C3C1C3C333B373237BB2293B213218E27
 10490 DATA1327A8102D0B2805B50C450CD110570ADA14640FAF0A201D2B22141B181E18071F0C
 10500 DATA370441096B1B7320A306342F3731130B160B5A095D0DFF030D664A3F0150523F0132
 10510 DATA561F01344A1F0134221F0256241F01942A1F01941E1E0294121F01D2283C02CE4E1E
 10520 DATA01B6520F01B05A1E0201061C367F01142C7F01CA0C3F01D40E3F01DE103F01E41C3F
 10530 DATA0104061612 1E034A180F037C261D03DA540E03A0521C03A0641C030D35351F25F936
 10540 DATA7923751F7505700063006 00D6007500749 0E2F0E28000900051605330E3611361433
 10550 DATA14291A291A0C2411242F2B365B3661166616881B68246E367936BC274530CA26511F
 10560 DATAD317570EAF106A1B6D216C14721952235729441448193F1B451A3311371632283631
 10570 DATA0A0D1912A306722E75313D1D42222407280BFF0109B2241F01A21C1D027E241F015E
 10580 DATA663C0158643C01545E1F01505B1D01220A1F022A3A1D02027A0563F019C623E0188
 10590 DATA501E025A5A1E01541E0F0128280F0116280F010312E8520701E0441F01E2140F01D8
 10600 DATA1B0F02D01A0F01B24E0F019E2C1F02923A0F027B641602663E1F0256361F0252461F
 10610 DATA0238060F02341006012846070 11E4407021 1C520F040407D8060E03B2300D
 10620 DATA03A85A0F045C400E031E340F04125C0F031E5C0F031074341F17850005353B353B22
 10630 DATA4322433579357900430043103B103B00050097171D171D0E971F1D1F1D26E1176817
 10640 DATAF11F681FAF100919 0F1F1C021B1361C211B34300F3517302035276202671662216734
 10650 DATA711977 1EA3061F1A221D3D1242155D1A611DFF030F12060F0212620F023C580F0242
 10660 DATA5B0E024E5B0F0254580F02702E0E01703C0E01BA3C0E01AE340502DA2407
 10670 DATA03DA4A0703E8080F02E8600F020413141005041C0805041456056041C5E05044E3607
 10680 DATA05660C1B05665C1B0594 0C0304A0140304 9B280D04AA240D0049B400D04AA440D04A0
 10690 DATA5203049 45C0304DE080504E6120504DE5E0504E6560504011 2D2300602D23A0602B8
 10700 DATA0C0902B85C09025410 0B0254160B01541C0B0254220B01542B0B024E120D024B160A
 10710 DATA0342120D023C100D04424A0B02484E0D034E520B022830030328 3A0303021 1B41607
 10720 DATA01B4520D02481C07023C1607013C1C07023C2207013C2B07024B5B0502544407024E
 10730 DATA4407024844070242440702 3C440702 1E2605011E4205021A1E06011A4A0602323F1B
```

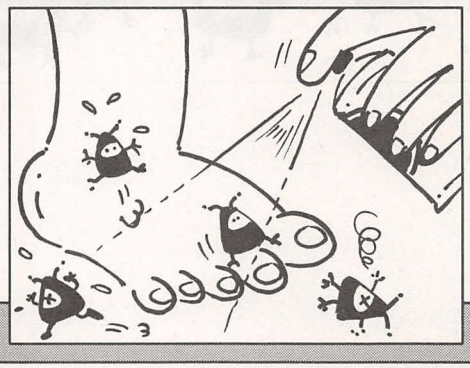
MZ-2000/2200/2500(1Z001/1Z002)用

(※2500で動かすには2000モードで実行)

敵をおいだすアクション・ゲーム

VESICULAR ECZEMAT

ヴェシクル　エクスマ



トシちゃん26歳

はじめに

よく，Dr.Dが，「GOTO文はできるだけ使うな」と，おっしゃっているので，ふと，「GOTO文を使わずにいたら，どんなものになるだろうか？」という思いが浮かび，作ってみました。

遊びかた

自分を8246で上下左右，スペース・キーで，薬を発射します。

薬が，敵に当たると，敵は，3キャラ分，ふっとばされるので，これを利用して，敵をブロックの外へおいだします。

全部おいだすと，1面クリア。敵につかまると，自分を1人失います。また，時間切れでも，失います。

なお，薬は，自分の向いている方向へ飛びます。

面は24面あり，自分は5人います。

プログラム

先ほど言ったように，GOTO文を使っていないため，FOR文と，GOSUB文が多い。そして，1行が短い，プログラムが長い。

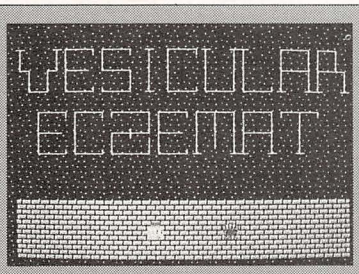
最後に

今回は，つかれました。しかし，このプログラムでわかったことが一つあります。

それは，GOTO文は偉大だ，ということです。

ちなみに，VESICULAR ECZEMATとは，水虫（皮膚病）のことです。

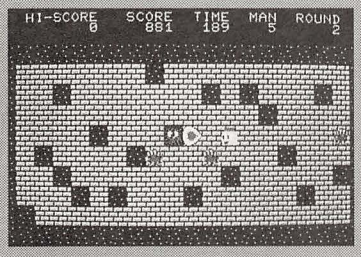
★　★



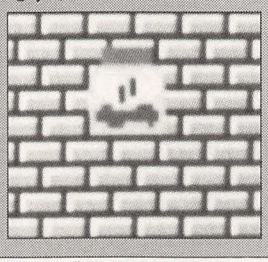
▲〈写真1〉タイトル・デモ画面。主人公と敵が追いかけっこする



▼〈写真2〉薬を敵に当てて外においだすのが目的だぞ



▲〈写真3〉これは2面。まだまだ楽勝ですね。どうだ



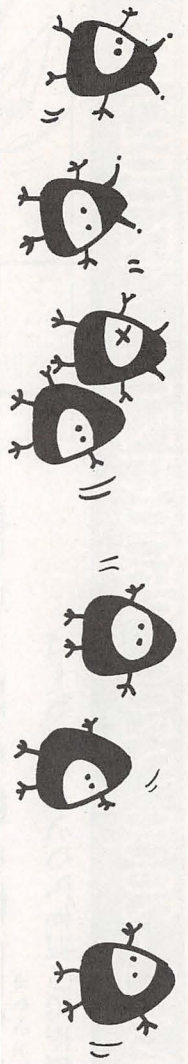
▼〈写真4〉敵につかまると，こんなおもしろい顔をする

VESICULAR ECZEMATのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■
```

★顔がファルコそっくりの○宮クンは車のドアに手をはさみ，医者に「丈夫な骨ですね」と言われた。(愛知県稲沢市・わわわ16才)……【影：カルシウムをとると骨が丈夫になるぞ。編：はい，魚の骨ですよ。影：ニャン。】

```
320 XX=(A$="4")-(A$="6")
330 YY=(A$="8")-(A$="2")
340 IF XX<>0 THEN HO(O)=-(XX=1)
350 IF A$=" " THEN GOSUB 500
360 A=MP(X(O)+XX,Y(O)+YY)
370 DI(O)=-(A=3)-(A=0)
380 MP(X(O),Y(O))=1:CH=0:HO=1
390 SX=X(O):SY=Y(O):GOSUB 2000
400 X(O)=X(O)+XX:Y(O)=Y(O)+YY
410 MP(X(O),Y(O))=2:CH=1:HO=HO(O)
420 SX=X(O):SY=Y(O):GOSUB 2000
430 RETURN
500 REM ■■■■■■■■■■ DRUG SHOOT ■■■■■■■■■■
510 XX=1+(HO(O)=0)*2:X=X(O):SY=Y(O)
520 FOR I=1 TO 3
530 X=X+XX:MUSIC "+D0"
540 IF MP(X,Y(O))<>0 THEN GOSUB 600
550 I=I-(MP(X,Y(O))=0)*3
560 NEXT I
570 XX=0:RETURN
600 REM ■■■■■■■■■■ DRUG MOVE ■■■■■■■■■■
610 SX=X:CH=3:HO=HO(O):GOSUB 2000
620 FOR J=1 TO 5
630 IF(X=X(J))*(SY=Y(J))THEN GOSUB 700
640 NEXT J
650 SX=X:CH=0:HO=1       :GOSUB 2000
660 RETURN
700 REM ■■■■■ VESICULAR ECZEMAT HIT ■■■
710 MP(X(J),Y(J))=1:SY=Y(J):SS=SS+10
720 FOR K=1 TO 3
730 X(J)=X(J)+XX:A=1
740 SX=X(J):CH=2:HO=HO(J):GOSUB 2000
750 IF MP(X(J),Y(J))=0 THEN GOSUB 800
760 SX=X(J):CH=0:HO=A    :GOSUB 2000
770 NEXT K
780 MP(X(J),Y(J))=-(A=1)*3:J=5
790 MUSIC "+F0":RETURN
800 REM ■■■■■ VESICULAR ECZEMAT DIE ■■■
810 MUSIC "+F0+D+D+F+G+F+G+F+GR+GR+G"
820 CH=4:HO=1:GOSUB 2000
830 MUSIC "+F0+G+F+G+B+G+B+G+F+B2R0+B2"
840 DI(J)=1:SS=SS+100:CL=1:K=3:A=0
850 FOR L=1 TO 5:CL=CL+4DI(L):NEXT L
860 RETURN
1000 REM ■■■■ VESICULAR ECZEMAT MAIN ■■■
1010 FOR I=1 TO 5
1020 IF(DI(O)=0)*(DI(I)=0)THEN GOSUB 1100
1030 NEXT I
1040 RETURN
1100 REM ■■■■ VESICULAR ECZEMAT MOVE ■■■
1110 A=(HX(I)=0):K=1+(RND(1)<.5)*2
1120 YY=SGN(Y(O)-Y(I))*A*K
1130 XX=SGN(Y(I)-Y(O))*(A=0)*K
1140 A=(XX+YY=0)
1150 XX=XX+HY(I)*A*K:YY=YY-HX(I)*A*K
1160 IF XX+YY=0 THEN YY=K
1170 FOR J=0 TO 3
1180 A=XX:XX=-YY*K:YY=A*K
1190 A=MP(X(I)+XX,Y(I)+YY)
1200 J=J-((A=1)+(A=2))*5
1210 NEXT J
1220 IF(J=4)+(RND(1)>.7)THEN XX=0:YY=0
1230 HX(I)=XX:HY(I)=YY
1240 IF HX(I)<>0 THEN HO(I)=-(HX(I)=1)
1250 MP(X(I),Y(I))=1:CH=0:HO=1
1260 SX=X(I):SY=Y(I):GOSUB 2000
1270 X(I)=X(I)+HX(I):Y(I)=Y(I)+HY(I)
1280 MP(X(I),Y(I))=3:CH=2:HO=HO(I)
1290 SX=X(I):SY=Y(I):GOSUB 2000
1300 DI(O)=(X(O)=X(I))*(Y(O)=Y(I))
1310 RETURN
1500 REM ■■■■■■■■■■ PRINT ■■■■■■■■■■
1510 CURSOR 0,0:A$="       ":TM=TM-1
1520 PRINT "   HI-SCORE   SCORE  TIME  MAN  ROUND"
1530 CURSOR  5,1:PRINT RIGHT$(A$+STR$(HS),6)
1540 CURSOR 13,1:PRINT RIGHT$(A$+STR$(SS),6)
1550 CURSOR 22,1:PRINT RIGHT$(A$+STR$(TM),3)
1560 CURSOR 28,1:PRINT RIGHT$(A$+STR$(LE),2)
1570 CURSOR 35,1:PRINT RIGHT$(A$+STR$(RO),2)
1580 IF DI(O)=0 THEN DI(O)=-(TM<=0)
1590 RETURN
2000 REM ■■■■■■■■■■ GRAPHIC WRITE ■■■■
2010 CURSOR SX*2,SY*2+3
2020 USR(&AF70,CH$(CH,HO))
2030 RETURN
3000 REM ■■■■■■■■■■ OUT ■■■■■■■■■■■■■■
3010 SX=X(O):SY=Y(O):CH=4:HO=0:GOSUB 2000
3020 FOR I=0 TO 9:MUSIC "-C0-G":NEXT I
3030 FOR I=0 TO 999:NEXT I
3040 SCREEN=0:LE=LE-1
3050 GOSUB 1500
3060 IF LE>0 THEN RETURN
3100 REM ■■■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■
3110 A$="R1D4R0D3R0D1R0D5"
3120 MUSIC A$+"F4E0RE4D0RD4#C1D7R9"
3130 USR(&AF40)
3140 CURSOR 15,10:PRINT "GAME OVER"
3150 CURSOR 14,13:PRINT "TRY AGAIN ?"
3160 FOR I=0 TO 1
3170 GET A$:I=-(A$="Y")-(A$="N")
3180 NEXT I
3190 SCREEN=1:TITEL=-(A$="N")
3200 RETURN
3300 REM ■■■■■■■■■■ CLEAR ■■■■■■■■■■■■■■
3310 A$="+E1+F+GR+E+F+GR+ER+ER+FR+FR"
3320 MUSIC A$+"+GR+GR+G+GR5"
3330 FOR I=1 TO TM
3340 SS=SS+1:GOSUB 1500
3350 MUSIC "G0":NEXT I
3360 LE=LE-(RO-INT(RO/4)*4=0)
3370 RO=RO+1:SCREEN=0
3380 IF RO<25 THEN RETURN
3400 REM ■■■■■■■■■■ ALL ROUND CLEAR ■■■■
3410 A$="+C1+C+C+D+D+F+C+C+D+C+C+F+F"
3420 MUSIC A$+"+C+F+F+G+G+A+A+B+B+#B4"
3430 SS=SS+500:TM=1:RO=0
3440 GOSUB 1500
3450 RETURN
5000 REM ■■■■■■■■■■ MAKE SCREEN ■■■■■■■■
5010 RESTORE 13000:CH=0
5020 FOR X=0 TO 17:FOR Y=0 TO 9
5030 MP(X,Y)=0:NEXT Y,X
5040 FOR I=1 TO RO:READ A$
5050 FOR J=0 TO  5:READ O$(J):NEXT J,I
5060 FOR Y=0 TO  7:FOR X=0 TO 4
5070 A=ASC(MID$(A$,Y*5+X+1,1))-48
5080 A=A+7*(A>16)
5090 FOR I=1 TO 4
5100 SX=X*4+I-1:SY=Y+1
5110 HO=-(MID$(PA$(A),I,1)="1")
5120 MP(SX,SY)=HO:GOSUB 2000
5130 NEXT I,X,Y
5140 FOR SX=0 TO 19:HO=0
5150 SY=0:GOSUB 2000:SY=9:GOSUB 2000
5160 NEXT SX
5170 FOR I=0 TO 5
5180 A$=O$(I):L=1:GOSUB 8000
5190 X(I)=A+2:Y(I)=B:HO(I)=0:DI(I)=0
5200 SX=X(I):SY=Y(I)
5210 CH=2+(I=0):GOSUB 2000
5220 MP(X(I),Y(I))=3-(I=0)
5230 NEXT I
5240 TM=201:CL=0:GOSUB 1500
5250 MUSIC "+C3R6GAGE6+C5R0"
5260 RETURN
6000 REM ■■■■■■■■■■ TITEL ■■■■■■■■■■■■■■
6010 PRINT CHR$(6):USR(&AF40)
6020 RESTORE 12000
```

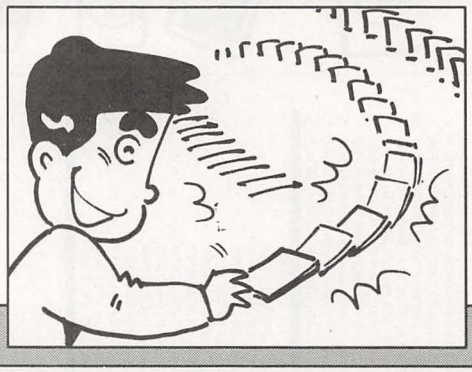


```
6030 FOR I=2 TO 12:READ A$
6040 CURSOR 0,I:PRINT A$:NEXT I
6050 FOR SX=0 TO 19:FOR SY=0 TO 11
6060 CURSOR SX*2,SY*2
6070 USR(&AF70,CH$(0,0))
6080 NEXT SY,SX
6090 FOR SX=1 TO 18:FOR SY=7 TO 9
6100 CH=0:HO=1:GOSUB 2000
6110 NEXT SY,SX
6120 FOR I=0 TO 1
6130 HO=-(HO=0):SY=8
6140 SX= 8:CH=1:GOSUB 2000
6150 SX=12:CH=2:GOSUB 2000
6160 MUSIC "-#C0+#C-#C"
6170 GET A$:I=-(A$<>"")
6180 NEXT I
6190 A$="C2R0CDE2D1CR0F2FG1R2"
6200 MUSIC A$+A$+"F1R0F1R0F1R0F4"
6210 IF HS<SS THEN HS=SS
6220 RO=1:SS=0:LE=5
6230 PRINT CHR$(6):USR(&AF40)
6240 RETURN
7000 REM ■■■■■■■■■■ READ DATA ■■■■■■■■
7010 CONSOLE C40:TEMPO 6:LIMIT$AF3F
7020 CURSOR 9,10:PRINT "Wait a moment"
7030 DIM X(5),Y(5),DI(5),HO(5),HX(5),HY(5)
7040 DIM MP(19,9),CH$(4,1),PA$(15),O$(5)
7050 HS=0:SS=0
7060 RESTORE 10000
7070 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 1
7080 FOR K=0 TO 2:READ A$
7090 FOR L=1 TO 32:GOSUB 8000
7100 CH$(I,J)=CH$(I,J)+CHR$(C)
7110 NEXT L,K,J,I
7120 FOR I=0 TO 11:K=0:FOR J=0 TO 15
7130 READ A$:L=1:GOSUB 8000
7140 POKE 44B64+I*16+J,C:K=K+C
7150 NEXT J:READ A
7160 IF A<>K THEN USR(&HF14):PRINT "Error in";10000+I*10:END
7170 NEXT I
7180 O$(0)="O":O$(1)="1":A=0
7190 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
7200 FOR K=0 TO 1:FOR L=0 TO 1
7210 PA$(A)=O$(I)+O$(J)+O$(K)+O$(L)
7220 A=A+1:NEXT L,K,J,I
7230 PRINT CHR$(6)
7240 RETURN
8000 REM ■■■■■■■■■■ 16 → 10 ■■■■■■■■■■
8010 A=ASC(MID$(A$,L*2-1,1))-48
8020 B=ASC(MID$(A$,L*2  ,1))-48
8030 A=A+7*(A>16):B=B+7*(B>16)
8040 C=A*16+B:RETURN
10000 REM ■■■■■■■■■■ GRAPHIC PATTERN DATA ■■■■■■■■■■
```

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

パソコンでギネスに挑戦

ドミノたおし



謎のパズル大好きおじさん

はじめに

こんにちは，謎のパズル大好きおじさんです。今回は，ドミノたおしをパズルゲームにしてみました。カタカタと順序よく倒れていく，あの爽快感を味わってもらえれば幸いです。

ゲーム内容

画面に散らばっている，立っている状態の4種類のドミノ（横向き，縦向き，斜め45度，逆45度）をボールを操って順序よく並び替え，最後に，端を押してドミノを倒します。途中，連続していないところがなければ，すべてのドミノが倒れて，面クリアです。

連続していないところというのは，間が空いているところや，横向きのつぎに縦向きがきているようなところです。

ドミノの列の曲がり角には，斜めのドミノを使いますが，その使いかたが，少しわかりにくいかもしれないので説明します。要するに，実物のドミノを並べるときを思い浮かべてください。そうです，列を曲げようとするときは，扇型に外側が開くように並べますね，その極端な形が斜めのドミノです。

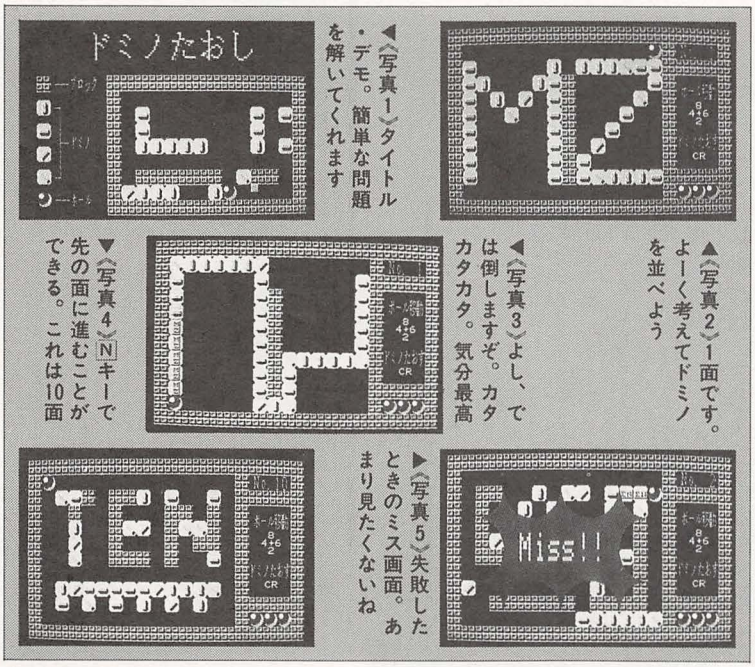
ゲームのルール

1．ボールは，上下左右には動きますが，斜めには動きません。
2．ボールは，ブロックやドミノを乗り越えて進むこともできません。
3．ドミノは，前に何もなければ，ボールで押して移動させることができますが，引くことはできません。
4．ブロックは，動きません。

遊びかた

RUNするとデモ画面になります。デモでは簡単な問題をくり返し解いて見せてくれるので，解きかたのヒントにしてください。何かキーを押せばゲーム・スタートです。ボールは，8 2 4 6で上下左右に動きます。

ドミノを並び終えて倒すときは，一度倒すほうへ押してからCRキーを押してください。つぎつぎと倒れていきます。ドミノが全部倒れずに残ってしまったら，ミスとなります，もし，いきづまったら，Gキーでギブアップし



ドミノたおしのプログラム・リスト

```
10 '==========( ﾀｲﾄﾙ )==========
20 '==          by T.Kodama          ==
30 '==          ドミノたおし          ==
40 '==========( ｼｮｷｾｯﾃｲ )==========
50 init "crt:40,25,0,0":init "crt2:640,200,16":def int A-Z
60 console 0,25:click off:klist 0:kmode 1:NMAX=10
70 on stop gosub 1140:stop on:gosub 1160
80 gosub 940:MEN=1
90 on play gosub 820
100 '======( ﾒﾆｭｰｶﾞﾒﾝ作成 )======
110 cls 3:NB=3:GSW=0
120 for I=0 to 23 step 2:locate 0,I:print strings$(20,CH$(1));:next
130 locate 32,2:print strings$(3,CH$(0));
140 symbol (521,16),"No."+akcnv$(right$(str$(MEN),2)),1,1,14
150 for I=0 to 5:locate 32,I*2+6:print strings$(3,CH$(0));:next
160 symbol (522,56),"ボール移動",1,1,14:symbol (538,75),"  8 ",2,1,15
170 symbol (538,83),"4+6",2,1,15:symbol (538,91),"  2 ",2,1,15
180 symbol (512,108),"ドミノたおす",1,1,14:symbol (546,127),"CR",2,1,15
190 locate 32,20:for I=0 to 2:if I=1-NB then print CH$(0); else print CH$(6);
200 next:gosub 860:play on:play init
210 '======( ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ )==========
220 K$=inkey$:if K$="" then 220
```

★この場をかりて，ひと言。影さんて本当はいい人なんだよね。……さてと，お世辞はこれくらいにして，本題に…。(埼玉県鳩ヶ谷市・A・KAZUYA14才)……【影：私をいくらおだてても，おやつあげないわよ。】

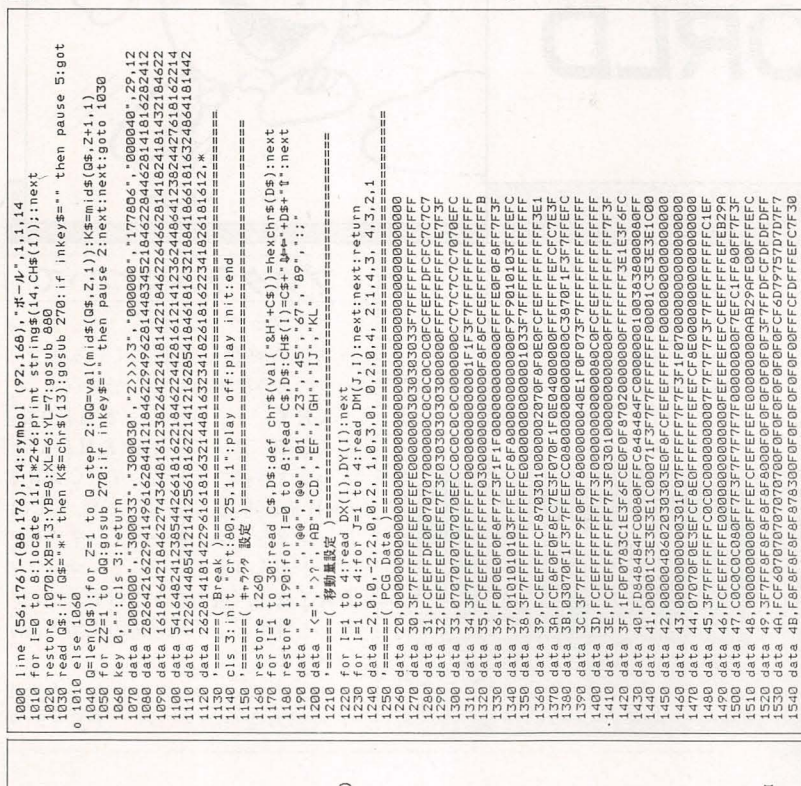
てください。ミスが1回増えて，その面に再挑戦できます。

3回ミスするとゲーム・オーバーになります。また，クリアしなくとも，Nキーで，つぎの面に進むことができます。面は全部で10面です。

面データ圧縮について

面データは，6進法2桁を使って半分に圧縮してあります。どういうことかと言うと，画面に登場するキャラは，6種類あるので0～5を割り当てると，6～9の数字は使用しません。つまり，0 1 2 3 4 5と数えたら，つぎは10と桁あがりして良いわけで，これが6進法なのです。6進法2桁の最大数は55で，これを10進法に直すと，5×6＋5＝35となり36種類の文字があれば良いわけです。

今回は，文字コード表から0～Sを使いました。だから，0とO，1とI，といったまぎらわしい文字がでてきます。まちがわないよう，打ち込んでください。



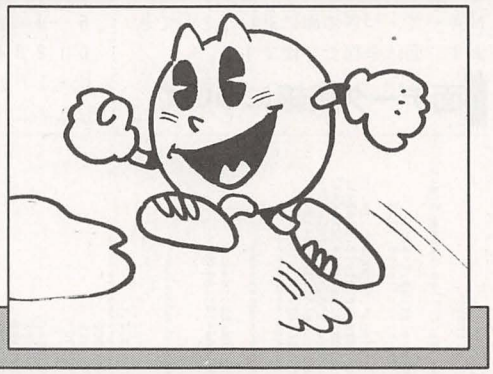


★9月号のDr.Dと影のパソコン・レクチャーで，最後のつぐ美ちゃんの手に「28」と書いてある。これは何だろう。だれか教えて。(兵庫県神戸市・**北野顕嗣12才**)……**【影：28才までに結婚したいという願望か？つぐ美：ふん。】**

PASOPIA7用

おなじみのおもしろゲームがパソピアに！
移植版

PAC-WORLD
（パック　ワールド）



川町　兼弘

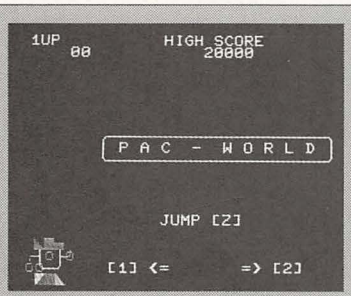
内　容

ＰＣ－80からの移植ですが，サウンドとカラーが強化されています。

遊びかた

1で減速，2で加速，Zでジャンプをして，穴に落ちないように，ゴールを目指してください。また，ジャンプ台でジャンプすると，ロング・ジャンプができます。

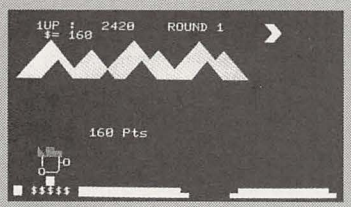
再ゲームは，スペース・キーで，Cキーで今までにいった最高の面からはじまります。



▲〈写真１〉タイトル画面。おなじみPAC-WORLDだよ



▲〈写真２〉穴に落ちないように，それ，ジャンプ！



▲〈写真３〉$マークの上を通るとポイントがもらえる



▲〈写真４〉やったネ，ゴールイン，ボーナス点が入る

プログラムについて

このプログラムでは，パックやマップに直接色指定をしているので，つぎのように入力してください。

KEY　1,"CHR$(&HF9)↵
KEY　2,"CHR$(&HFA)↵

というように，KEY　7,"CHR$(&HFF)↵まで入力します。これで，ファンクション・キーの１～７に色のコードが入ります。そして，マップのＤＡＴＡ中，適当なところでこれらのキーを押すと，それ以後の文字に色がつきます。

たとえば，パックのＤＡＴＡの帽子の前の空白のところでPF－2を

移植版PAC-WORLDのプログラム・リスト

```
5 COLOR 5:PLAY"s0m5","s0m5","s0m5":Z$="V13o6l64c":X$="V13o6l64e"
10 GOSUB 970
20 WIDTH 40:HI=2000
30 CLS:LOCATE 0,8
40 PRINT SPC(9);"  _____  "
50 PRINT SPC(9);"| P A C - W O R L D |"
60 PRINT SPC(9);"                HIGH SCORE"
70 LOCATE 2,0:PRINT"1UP          ########0";HI
80 LOCATE 17,1:PRINT USING"########0";SC
90 LOCATE 1,1:PRINT USING"########0";SC
100 LOCATE 15,15:PRINT"JUMP [Z]"
110 LOCATE 10,19:PRINT"[1] <=     => [2]"
120 A$=INKEY$:COLOR 6
130 C=(C+1) AND 7:LOCATE 2,17:PRINT P$(C/2)
140 IF A$=" " THEN R=0:GOTO 170
150 IF A$="C" THEN R=H:GOTO 170
160 GOTO 120
170 SC=0:PA=2
180 K=1:N=0:F=0:S=0:PO=10:FF=0
190 G=0:TC=TC(0,R):TX=-1
200 CLS
210 LOCATE 2,0:PRINT"1UP :"
220 LOCATE 3,1:PRINT"$= 100"
230 IF PA=0 THEN 280
240 FOR I=0 TO PA-1
250 LOCATE 30+I*3,0:PRINT"◣"
260 LOCATE 30+I*3,1:PRINT"◢"
270 NEXT
280 LOCATE 18,0:PRINT"ROUND";R+1
290 LOCATE 0,2:COLOR 4
300 PRINT"                    ▲"
310 PRINT"                   ▲▲"
320 PRINT"                  ▲▲▲"
330 PRINT"                 ▲▲▲▲▲"
340 K=K+S:IF K>=210 THEN K=K-209:N=N+1:IF N=2 THEN 720
345 COLOR 5
350 LOCATE 0,17:PRINT MID$(J$(N,R),K,40);
360 A$=INKEY$:ON F GOTO 440,480
365 SOUND(1,15):PLAY Z$:SWAP Z$,X$
370 S=S+((A$="2")*(S<1.5)-(A$="1")*(S>0))/4
380 C=(C+SGN(S) AND 3)*SGN(S)
385 COLOR 6
390 LOCATE 2,13:PRINT P$(C);
400 IF A$="Z" THEN F=1:T=0:IF MID$(J$(N,R),K+4,1)="=" THEN F=2
410 IF MID$(J$(N,R),K+2,5)="  " THEN 590
420 IF MID$(J$(N,R),K+4,1)="$" AND PF(INT(K) THEN GOSUB 530
430 GOTO 520
440 T=T+1:IF T=10 THEN F=0:GOTO 360
441 SOUND(1,0):SOUND=(0,52-T*2)
```

★ＢＭ特選プログラム・コーナーで，Dr.Dが右手で高くかかげている細長い物体は何ですか？影さんぜひ教えてください。（千葉県野田市・**時空のはざまで遊ぶ男14才**）……**【影：Dr.の最後の髪の毛…なわけないね。】**

押せば，帽子が赤くなります。ただし，マップ中に色をつけた場合，これらは空白とはみなされないのでパックが落ちるときの判定が少し甘くなります。

それから，マップは適当に変えても，ちゃんと動きます。

★　　★

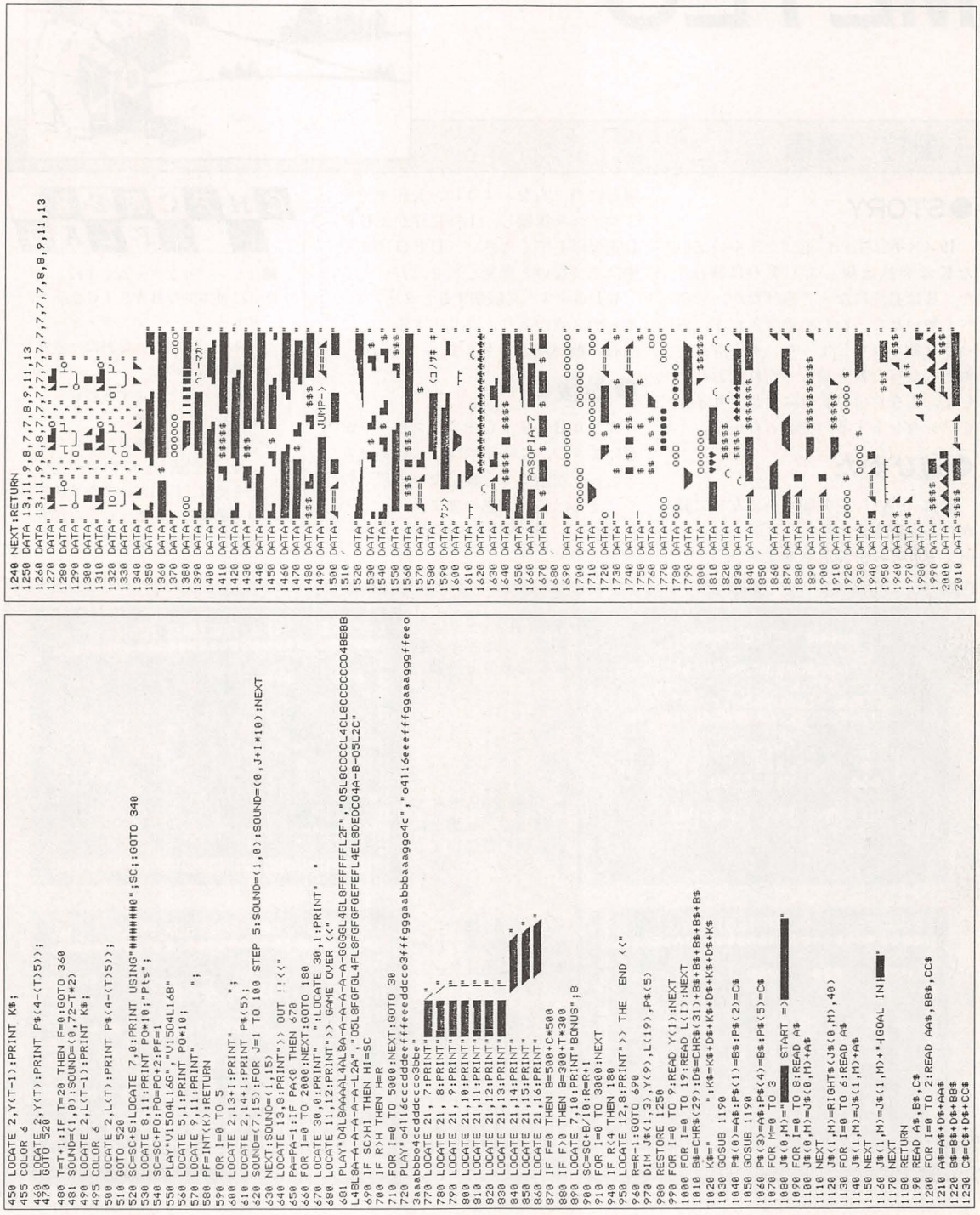
CHECKER FLAG

編：ずいぶんと人気のあるゲームなんですね。

Dr.D：元のプログラムは，N－BASICで，しかも基本的な見やすいプログラムということもあって，移植しやすいんだろう。

編：初心者は，こういったプログラムを移植することで，BASICの勉強にもなるから，みなさんも挑戦してみてください。

Dr.D：自分でプログラできるようになったら，ぜひオリジナルを送ってほしい。



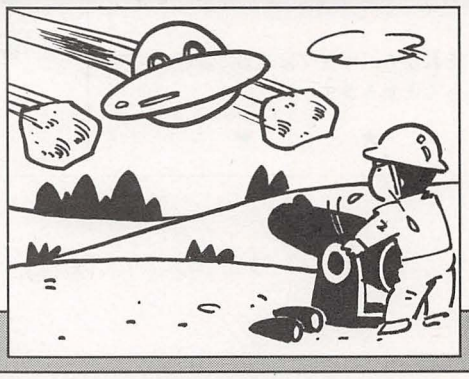
```
450 LOCATE 2,Y(T-1):PRINT K$;
455 COLOR 6
460 LOCATE 2,Y(T):PRINT P$(4-(T>5));
470 GOTO 520
480 T=T+1:IF T=20 THEN F=0:GOTO 360
481 SOUND=(1,0):SOUND=(0,72-T*2)
490 LOCATE 2,L(T-1):PRINT K$;
495 COLOR 6
500 LOCATE 2,L(T):PRINT P$(4-(T>5));
510 GOTO 520
520 SC=SC+S:LOCATE 7,0:PRINT USING"########";SC;:GOTO 340
530 LOCATE 8,11:PRINT PO*10;"Pts";
540 SC=SC+PO:PO=PO+2:PF=1
550 PLAY"V1504L16G","V1504L16B"
560 LOCATE 5,11:PRINT "  PO*10;
570 LOCATE 9,11:PRINT "          ";
580 PF=INT(K):RETURN
590 FOR I=0 TO 5
600 LOCATE 2,13+I:PRINT "          ";
610 LOCATE 2,14+I:PRINT P$(5);
620 SOUND=(7,15):FOR J=1 TO 100 STEP 5:SOUND=(0,J+I*10):NEXT
630 NEXT:SOUND=(1,15)
640 LOCATE 13,8:PRINT"\) OUT !!<<"
650 PA=PA-1:IF PA<0 THEN 670
660 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 180
670 LOCATE 30,0:PRINT "  !:LOCATE 30,1:PRINT "
680 LOCATE 11,12:PRINT"\) GAME OVER <<"
681 PLAY"O4L8AAAAL4AL8A-A-A-A-A-GGGGL4GL8FFFFFFL2F","05L8CCCCL4CL8CCCCCCO4BBBB
L4BL8A-A-A-A-A-L2A","05L8FGFGL4FL8FGFGFGEFEFL4EL8DEDCO4A-B-05L2C"
690 IF SC>HI THEN HI=SC
700 IF R>H THEN H=R
710 FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 30
720 PLAY"o411ccccddddeeffffeeeddccc3fffggaabbbaaaggo4c","o411deeeefffggaaaggggffeeo
3aaabbbo4ccddddcccc3bbe"
770 LOCATE 21, 7:PRINT"
780 LOCATE 21, 8:PRINT"
790 LOCATE 21, 9:PRINT"
800 LOCATE 21,10:PRINT"
810 LOCATE 21,11:PRINT"
820 LOCATE 21,12:PRINT"
830 LOCATE 21,13:PRINT"
840 LOCATE 21,14:PRINT"
850 LOCATE 21,15:PRINT"
860 LOCATE 21,16:PRINT"
870 IF F=0 THEN B=500+C*500
880 IF F>0 THEN B=300+T*300
890 LOCATE 7,10:PRINT"BONUS";B
900 SC=SC+B/10:R=R+1
910 FOR I=0 TO 3000:NEXT
940 IF R<4 THEN 180
950 LOCATE 12,8:PRINT"\) THE  END <<"
960 R=R-1:GOTO 690
970 DIM J$(1,3),Y(9),L(19),P$(5)
980 RESTORE 1250
990 FOR I=0 TO 9:READ Y(I):NEXT
1000 FOR I=0 TO 19:READ L(I):NEXT
1010 B$=CHR$(29)+D$+CHR$(31)+B$+B$+B$+B$+B$
1020 K$="  !K$=K$+D$+K$+D$+K$+D$+K$
1030 GOSUB 1190
1040 P$(0)=A$:P$(1)=B$:P$(2)=C$
1050 GOSUB 1190
1060 P$(3)=A$:P$(4)=B$:P$(5)=C$
1070 FOR M=0 TO 3
1080 J$(0,M)="      START =)
1090 FOR I=0 TO 8:READ A$
1100 J$(0,M)=J$(0,M)+A$
1110 NEXT
1120 J$(1,M)=RIGHT$(J$(0,M),40)
1130 FOR I=0 TO 5:READ A$
1140 J$(1,M)=J$(1,M)+A$
1150 NEXT
1160 J$(1,M)=J$(1,M)+"HGOAL IN!
1170 NEXT
1180 RETURN
1190 READ A$,B$,C$
1200 FOR I=0 TO 2:READ AA$,BB$,CC$
1210 A$=A$+D$+AA$
1220 B$=B$+D$+BB$
1230 C$=C$+D$+CC$
1240 NEXT:RETURN
1250 DATA 13,11,9,8,7,7,7,7,7,7,7,7,8,9,11,13
1260 DATA 13,11,9,8,7,7,7,7,7,7,7,7,8,9,11,13
1270 DATA "  !o"," !o"," !o"," !o"
1280 DATA " !o"," !o"," !o"," !o"
1290 DATA "o"," o"," o"," o"
1300 DATA "o"," o"," o"," o"
1310 DATA "o"," o"," o"," o"
1320 DATA "o"," o"," o"," o"
1330 DATA "o"," o"," o"," o"
1340 DATA "
1350 DATA "
1360 DATA "
1370 DATA "
1380 DATA "
1390 DATA "
1400 DATA "
1410 DATA "
1420 DATA "
1430 DATA "
1440 DATA "
1450 DATA "
1460 DATA "
1470 DATA "
1480 DATA "
1490 DATA "
1500 DATA "
1510
1520 DATA "
1530 DATA "
1540 DATA "
1550 DATA "
1560 DATA "
1570 DATA "
1580 DATA "
1590 DATA "
1600 DATA "
1610 DATA "
1620 DATA "
1630 DATA "
1640 DATA "
1650 DATA "
1660 DATA "
1670 DATA "
1680
1690 DATA "
1700 DATA "
1710 DATA "
1720 DATA "
1730 DATA "
1740 DATA "
1750 DATA "
1760 DATA "
1770 DATA "
1780 DATA "
1790 DATA "
1800 DATA "
1810 DATA "
1820 DATA "
1830 DATA "
1840 DATA "
1850 DATA "
1860 DATA "
1870 DATA "
1880 DATA "
1890 DATA "
1900 DATA "
1910 DATA "
1920 DATA "
1930 DATA "
1940 DATA "
1950 DATA "
1960 DATA "
1970 DATA "
1980 DATA "
1990 DATA "
2000 DATA "
2010 DATA "
```

★「アルバイトしてパソコンを買う」と言ったら，母は「パソコン買ってあげるからアルバイトなんてやめてちょうだい」と言った。（埼玉県大宮市・**きっちゃんのてるてるボウズ16才**）……**【編**：ちゃんと親孝行するんだよ。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ2)用

ミサイルでUFOを撃ち落とせ

METEO
メテオ



国竹　勝信

●STORY

19××年○月△日。道ばたを歩いていたKは突然出現したＵＦＯに襲われた。Kは必死になって逃げたが，恐るべく短い足だったため逃げきれず，あっさり殺されてしまった。もともと超極悪人だったKを殺してくれたお礼として，あなたはＵＦＯに対しミサイルをプレゼントするのであった……。

●遊びかた

砲台〝┌A┐〟を矢印キーで左右に動かし，位置を決めたら，スペース・キーでミサイルを発射させます。そして，隕石に当たらないように，矢印キーでミサイルを操縦し，上空に浮かぶＵＦＯを爆破してください（ＵＦＯはまん中に当てないと爆発しません）。

ＵＦＯをすべて破壊するとクリアで，ボーナス点が入り，クリアするごとに隕石の数が増えてきます。

●最後に

オールＢＡＳＩＣで少しスピードが遅いですが，この手のゲームはあまりスピードが速くても良くないと思うので，まあ，良いと思います。

最後に，Mr.Kのために祈ってやってください。

CHECKER FLAG

編：シンプルなゲームですね。

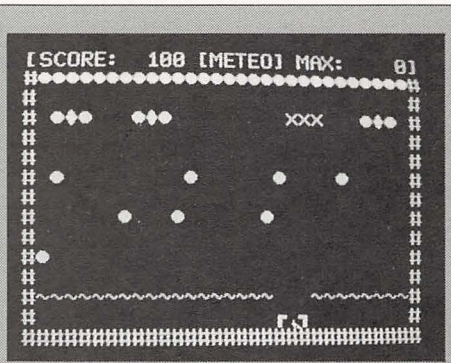
Dr.D：基本的なＢＡＳＩＣ命令で作れるシューティング・ゲームじゃが，シンプルな割には意外と遊べるものじゃ。

編：いろいろと改造するのもおもしろいでしょうネ。

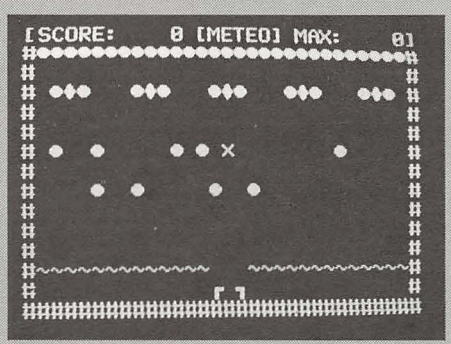
Dr.D：まー，元が簡単なプログラムなので改造もしやすいだろう。たとえば，隕石だけでなくＵＦＯも動かしてみるとか，隕石の動く方向を変えるなどじゃ。



◀〈写真１〉タイトル画面。登場キャラはここにある３種類だ



▶〈写真２〉ミサイルを撃って，一番上にいるＵＦＯに当てよう



◀〈写真３〉隕石に当てるとアウト！両端はとくに要注意！



▶〈写真４〉すべてのＵＦＯを破壊すればラウンド・クリア

★家の近くの本屋のおばさんは，立ち読みしているとにらんでくる。石化しそうです。(大阪府枚方市・**深草博之**　15才)……【編：そういうことがないようにベーマガは買ってから家で読もうネ!!影：おっしゃるとおりです！】

```
10 REM ┌──────────────────┐
20 REM │      <<< METEO >>>      │
30 REM │                          │
40 REM │           By             │
50 REM │                          │
60 REM │      M.Kunitake          │
70 REM └──────────────────┘
80 REM ======== TITLE ==========
90 CLS:CONSOLE 0,16,0,0
100 LOCATE 6,1:PRINT "●●●●● METEO ●●●●●"
110 LOCATE 1, 3:PRINT "1.とんでくるいんせきをよけつつ、ミサイルで、UFOを"
120 PRINT "   にあててください。"
130 PRINT " 2.UFOをすべてはかいすると、1メンクリアーで、"
140 PRINT "   クリアーするごとに、いんせきがふえていきます。":PRINT
150 PRINT "   ┌  A   ･･･ ミサイル          ┐"
160 PRINT "   │  ●   ･･･ いんせき           │"
170 PRINT "   └ ●●● ･･･ UFO [100 Pts.] ┘"
180 PRINT:PRINT "    HIT ANY KEY TO START"
190 IF INKEY$="" THEN 190
200 REM ====== しょき せってい =======
210 CLEAR 200:DIM A$(3)
220 X=13:M=0:U=0:S=0:L=0:Q=.9:X1=0:Y1=0
230 REM ======== がめん ========
240 FOR I=20 TO 96:PLAY "sn=i;64":NEXT I
250 CLS:PRINT:PRINT "#################################"
260 FOR I=1 TO 12:PRINT "#                                 #"
270 NEXT I:PRINT "###################################";
280 LOCATE 1 ,12:PRINT "~~~
```

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ2)用

空からお金がふってきた!!

THE・千円WARS!



岡部　晃明

◆STORY!◆

男はおかずを買うための千円を道ばたに落としてしまい途方に暮れていた。ふと気がつくと，近くの小高い丘の上にお金が浮かんでいるではないか!そして男の足元には，気力をエネルギー源とし，それで撃ったものすべてを手に入れられるという，幻の『特殊気力誘導収集レーザー』が……!!

千円を手に入れるための命を賭けた戦いが，今はじまったのだ!

CHECKER FLAG

編：弾が勝手にでてくるって言う発想がユニークですネ。

Dr.D：通常のシューティング・ゲームでは，自機は相手の位置に合わせて移動して，弾はまっすぐにとぶというのが基本だが，このゲームでは，弾を敵の位置まで曲げて移動させるという点が非常にユニークだな。

編：でも，今いち単調ですね。

Dr.D：そうじゃな。いつも3種類のキャラクターがでてきてそれに当てるだけではあまりにも芸がなさすぎる。弾を曲げることができるのだから中央に障害物を置いたりして，単調にならないよう注意してほしい!

◆HOW TO PLAY!◆

このゲームは，発射されたレーザーを操作し，標的に当てるだけの簡単なゲームです。

レーザーは自動的に発射されるので，発射されたらカーソル・キーの↑↓で操作して標的に当ててください。ちなみに，レーザーは発射するたびにスピードが変わります（マッハ10以上のときは，上下のはじっこまでレーザーが届きません）。

標的は，

○……お金（20円～80円）

♥……気力回復剤『すこやかくん』

♣……強力回復剤『まむしくん』

の3種類です。

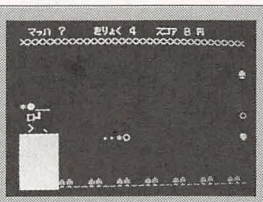
基本的には『○』を取ればいいんですが，レーザーを発射するごとに気力が減っていくので『♥』もときどき取らなくてはいけません。もちろん気力

《第1表》主な変数表

X，Y	レーザーの位置
K	気力
SC	スコア
HR	気力の減りかた
M	スピードの最小値
YY	お金の位置
EY	すこやかくんの位置
WY	まむしくんの位置
SR	お金の額
ST	ステップ数



◀《写真1》タイトル画面。千円ウォーズなんてユニークな名前



◀《写真2》ゲーム・スタート!!レーザーを操作して○を集めよう!



▲《写真3》♣を取るとパワー全開!!でも調子にのってとりすぎると……



▲《写真4》気力がなくなるとゲーム・オーバー。稼ぎは387円でした。

THE・千円WARS!のプログラム・リスト

```
 1 REM
 2 REM 千円 WARS!
 3 REM
 4 REM せってい
 5 REM
 6 REM
10 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:WIDTH 40:KEY OFF:CLS:SCREEN 1,1:COLOR 15,4,4:PRINT"
100 RA$="L2005CE05CE06CE"
110 RB$="L1605CE06CE"
120 RC$="L1605CE05CE06CE"
130 B1$="O=O:L10CEGE06C8"
140 B2$="L50304C8"
150 GOSUB 1210
151 REM
```

★今度X68Kを買います。影さんもきてもいいですが，40万円持ってきてくださいネ。(千葉県市原市・小杉文人14才)……【影：私に40万円持ってこいなんて!編：そんなお金があるなら，この前貸した500円返して!!】

がなくなったら死んでしまいます。また，気力の数が限界（五つまで）を越えてしまってもダメです。『♣』を取れば，気力が一気に回復します！しかし，ときどき逆効果が生じて，気力が減ることも!!そのときはあきらめましょう（む，むごい……!!）。

スコアが500円以上になるとベルが鳴りはじめ，気力の減りかたと増えかたが倍になります。これはとくに気をつけないと，あっという間に死んでしまうでしょう。

1,000円以上ためれば，めでたくゲーム終了です。

◆最後に◆

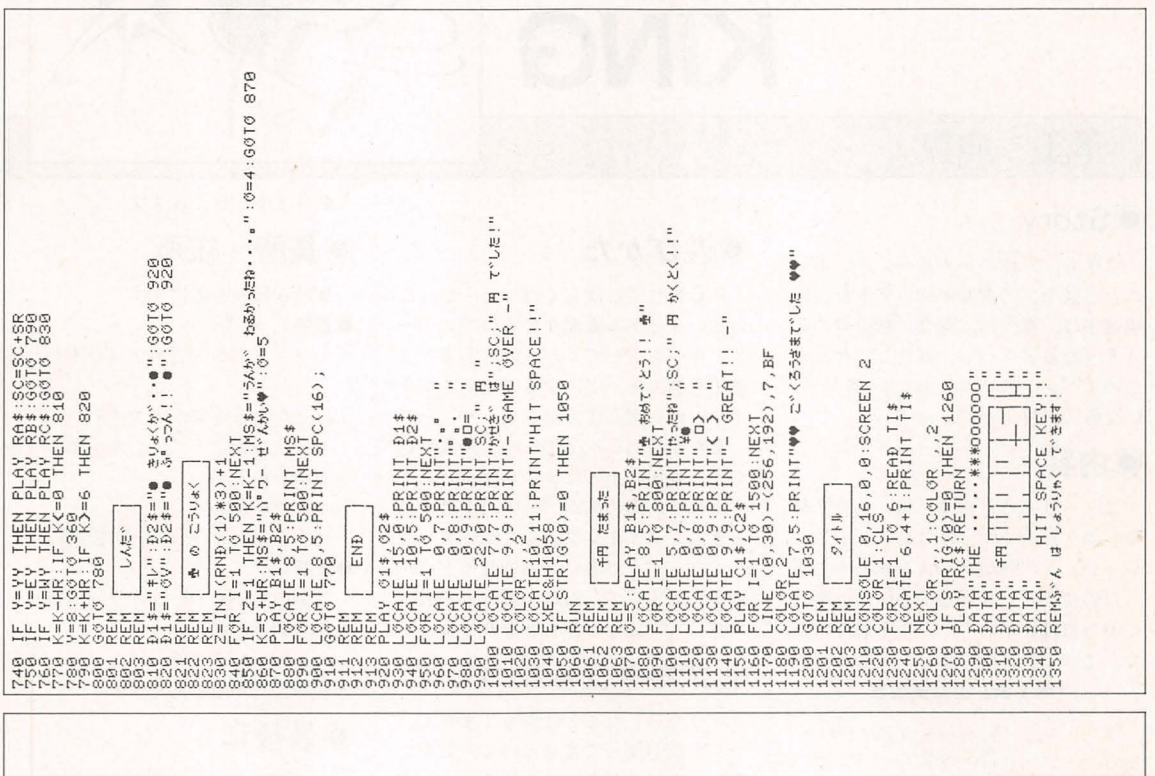
僕は，まだプログラム作りのコツをつかんでいないので，薄っぺらのゲーム内容のわりにはプログラムにムダが多く，長くなってしまいました。すみません。

REM文や効果音やタイトルなど，変なところに凝りすぎてしまったのが敗因だと思うので適当に省略してください。かなりプログラムが短くなるはずです。

それでは　さようなら！

★

★　　★



```
REM [ メニュー ]
REM
CLS:COLOR ,,1:PRINT
PRINT "1) ｶﾝﾀﾝ ﾀﾞｲｼﾞｮｳﾌﾞ ﾎﾞｰﾙ ｦ ﾄﾙ"
PRINT "2) ﾌﾂｳﾉ ﾀﾞｲｼﾞｮｳﾌﾞ ﾎﾞｰﾙ ｦ ﾄﾙ"
INPUT "(1 or 2)";A
IF A=1 THEN LA$="・*o゜":M=6:GOTO 250
IF A=2 THEN LA$="____":M=8:GOTO 250
GOTO 160
REM [ ｶﾞﾒﾝ ]
CLS
FOR I=0 TO 29 STEP 4
COLOR 1:LOCATE I,1:PRINT"XXXX";
COLOR 3:LOCATE I,14:PRINT"_♣_";
NEXT I:LOCATE 0,1:COLOR 2:PRINT"                ";:NEXT
FOR I=10 TO 14:LOCATE 0,I:COLOR 1:PRINT"                ";:NEXT
PLAY"L406C","L403C"
FOR I=1 TO 1000:NEXT:LOCATE 10,5:PRINT"Good Luck!"
FOR I=1 TO 1000:NEXT
LOCATE 10,5:PRINT SPC(10);
LOCATE 0,7:PRINT" _●_ "
LOCATE 0,8:PRINT" ﾊﾞﾘ "
LOCATE 0,9:PRINT" /｀> "
REM [ ｾｯﾃｲ 2 ]
RW=INT(RND(1)*12)+2
RE=INT(RND(1)*12)+2
WW=INT(RND(1)*160)+20
SP=INT(RND(1)*20)+20:WY=EY ØR YY=EY:WY=WY THEN 390
LOCATE 31,EY:PRINT"  ";
LOCATE 31,YY:PRINT"ﾊﾞﾘ";
LOCATE 31,WY:PRINT"ﾊﾞﾘ";
LOCATE 10,0:PRINT"ｽｺｱ";SC;" 円"
LOCATE 10,1:PRINT"ｷﾘｮｸ";KI;" "
IF SC=1000 THEN 1070
REM [ ｽﾀｰﾄﾊﾟｲ ]
LOCATE 1,0:PRINT"ｽﾀｰﾄﾊﾟｲ"
FOR I=1 TO 10*4:M
SY=INT(RND(1)*4)+M
PLAY"L6403C":NEXT
REM [ ﾚｰｻﾞｰ ﾎｳｼｬ ]
LOCATE 1,0:PRINT"ﾚｰｻﾞｰ ﾎｳｼｬ ｶﾉｳ ｶｲｽｳ ｦ ｾｯﾄｲｼﾃｸﾀﾞｻｲ":PRINT"ｶｲｽｳ ｦ ｾｯﾄｼﾃｸﾀﾞｻｲ":FOR I=1 TO 100:NEXT
LOCATE 10,5:PRINT"READY !!":FOR I=1 TO 100:NEXT
LOCATE 10,5:PRINT SPC(7);
FOR PL=1 TO 7:PLAY"L64O=PL;CEG":NEXT
IF SC=500 THEN PLAY UP$:HR=2
FOR I=1 TO 10
NEXT
COLOR ,,2:COLOR ,,1
LOCATE 0,7:PRINT"●_ "
LOCATE 0,8:PRINT" ﾊﾞﾘ "
LOCATE 0,9:PRINT" ﾚｰｻﾞｰ ﾋﾞｰﾑ "
REM [ ﾚｰｻﾞｰ ﾋﾞｰﾑ ]
FOR X=4 TO 27 STEP ST*.5
LOCATE X,Y:PRINT LA$;
S=STICK(0):LOCATE X,Y:PRINT SPC(4);
Y=Y+(Y<13)-(S=1)*(Y>2)
PLAY L$(S)+L$:NEXT
REM [ ﾎﾝﾃﾝ ]
REM
LOCATE 31,YY:PRINT" ";
LOCATE 31,EY:PRINT" ";
LOCATE 31,WY:PRINT" ";
```

```
IF Y=YY THEN PLAY RA$:SC=SC+SR
IF Y=EY THEN PLAY RB$:GOTO 790
IF Y=WY THEN PLAY RC$:GOTO 830
KI=KI-HR:IF KI<0 THEN 810
YY=8:GOTO 360
IF KI>69-HR*3 THEN 820
GOTO 790
REM [ しんだ ]
D1$="ｷﾘｭｸｶﾞ ・・●":D2$="●   ":GOTO 920
D1$="ｷﾘｭｸ!! ●  ":D2$="   ●":GOTO 920
REM [ ★ の ｺｳﾘｬｸ ]
Z=INT(RND(1)*3)+1
FOR I=1 TO 500:NEXT
IF Z=1 THEN K=K-1:MS$="ｳﾏｸ ﾀﾏｶｯﾀﾈ･・・":0=4:GOTO 870
K=5+HR:MS$="ｳｰ ｾﾞﾝﾒﾂ●":0=5
PLAY D$,D2$
FOR I=1 TO 500:NEXT
LOCATE 8,5:PRINT MS$
FOR I=1 TO 500:NEXT
LOCATE 8,5:PRINT SPC(16);
GOTO 770
REM [ END ]
PLAY "O1P,O2$
LOCATE 15,0:PRINT D1$
LOCATE 10,5:PRINT D2$
FOR I=1 TO 500:NEXT
LOCATE  0,7:PRINT"・・ "
LOCATE  0,8:PRINT"●□= "
LOCATE 22,0:PRINT"SC:";SC;" 円"
LOCATE 7,9:PRINT"ｶｾｷ:";SC;" 円 でした!"
LOCATE 7,7:PRINT"_ GAME OVER _"
COLOR ,,2
EXEC&H1058,14:PRINT"HIT SPACE!!"
STRIG(0)=0 THEN 1050
END
REM [ ｷﾛｸ ﾀﾏｺﾞ ]
PLAY D1$,D2$
FOR I=1 TO 800:NEXT"ｷﾛｸ ｶｲﾄｰ!! ｷﾛ"
FOR I=1 TO 800:NEXT"ﾀﾏｺﾞﾃﾞﾄﾗ!! ｷﾛ"
LOCATE 5,7:PRINT"ｶｾｷ:";SC;" 円 かくとく!!"
LOCATE 0,8:PRINT"ｷﾛ□ "
LOCATE 0,9:PRINT"ﾍﾞ GREAT!! -"
LOCATE 9,9:PRINT"ｺﾚｶﾗ ｻｷﾏﾃﾞｼﾀﾈ ♥♥"
FOR I=1 TO 1500:NEXT
LINE -(0,30)-(256,192),7,BF
COLOR 2,7,5:PRINT"♥♥ ｺﾞｸﾛｳｻﾏﾃﾞｼﾀﾈ ♥♥"
GOTO 1030
REM [ ﾀｲﾄﾙ ]
CONSOLE 0,16,0,0:SCREEN 2
COLOR 1:CLS
FOR I=1 TO 6:READ TI$
LOCATE 6,4+I:PRINT TI$
NEXT
COLOR ,,1:COLOR ,,2
IF STRIG(0)=0 THEN 1260
PLAY"CR$":RETURN
DATA"THE ・・・・・***ooooo"
DATA"ｷﾛ ┃┃ ┃┃ ┼─┼ □"
DATA"   ┗┻┛ ┗┻┛ └─┘"
DATA"   HIT SPACE KEY!!"
DATA"ﾒﾝ ﾊ ｼｮｳﾘｬｸ ﾃﾞｷﾏｽ!"
REM
```

★影さん，僕はようかんやアンパンが嫌いなのですが，おはぎは大好きです。こんな僕は変ですか？（北海道紋別市・ＮＨＫ14才）……【見城：ちなみに，私は「萩の月」が大好きです。編：もう，みんな知ってますよ!!】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5,ページ4)用

野球の花，ホームラン競争です

HOMERUN KING
ホームラン　キング



芦田　典良

◉Story

今年も，野球の一大イベント「ホームラン競争」の季節がやってきた。出場選手は，原，呂，落合，秋山等のそうそうたるメンバー。はたしてだれがこのイベントの「ホームラン・キング」になるのか!?

◉内容

ストーリーのとおり,「ホームラン競争」のゲームです。はじめは，シミュレーションの野球ゲームを作ろうと思ったのですが，みんなでわいわい楽しくやったほうがおもしろいと思ったので，このようになりました。2人用専用です。

《第1表》主な変数表

X	今，打っているのが1プレイヤーか2プレイヤーか
N	何球目か
F1	フライのフラグ
D$，E$	音楽用
NM$(n)	選手名
Z	ボールのY座標
HR	ホームラン数
HO(n)	各プレイヤーのホームラン数
PW(n)	各選手の長打力

◉遊びかた

RUNしてしばらくたつと，かっこわるいタイトル画面がでるのでスペース・キーを押してください。すると，選手を選ぶモードになるので，1プレイヤーから選んでください。

それが終わると，いよいよゲーム開始です。画面の上のほうから球がとんでくるので，球の影がベースの上にきたときに，タイミングよくスペース・キーで打ってください。24球打つと交代です。こうして，24球中多くホームランを打ったほうが勝ちとなります。

◉プログラムについて

そうたいしたことはやってません。マシン語も使ってませんので，気楽に打ち込んでください。そうそう，50行のOUT&H93,2と310行のOUT&H93,3はバグを取ってから入力したほうが良いでしょう。

◉苦労した点

ボールやボールの影を消すのが思ったよりたいへんでした。その他いろいろありますがはぶきます。

◉長所・短所

長所・短所をあげます。

●長所
- サウンドがかっこいい（かもしれない）。
- 打ったしゅん間，キモチいい。
- キャラが大きくて，しかも動く（画面切りかえで…）。
- キャラがかわいい。
- 選手を選べる(それも個性がある)。

●短所
- キャラがかわいいが手ヌキっぽい。
- 球の動きがあらい。
- エンディングがそっけない。

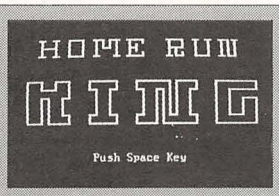
とまあ，こんなもんです。

◉最後に

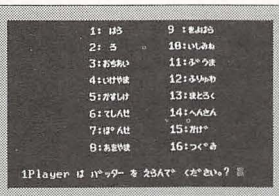
このゲーム，自分ではおもしろいと思います。友だちといっしょにわいわい遊んでください。家族で遊ぶのもいいでしょう。

また，改造については，リストの最後のほうを読んでください。

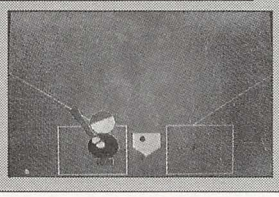
そうそうDr.D様，僕はまだまだ思いどおりのゲームを作れません。もっと勉



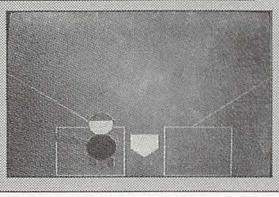
◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



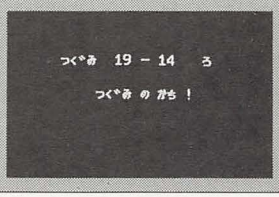
◀《写真2》まずは選手を選ぼう。それぞれ個性があるゾ



◀《写真3》ボールの影がベースにきたら打とう



◀《写真4》でました!!つぐ美さんの大ホームラン!!



◀《写真5》さすがの呂選手もつぐ美さんの前に片なし

★編集部にて…**つぐ美**：私，結婚したら女の子，男の子の順に赤ちゃんがほしいわ。**影**：ほー！いわゆる「一姫二太郎三なすび」ってやつかー。(北海道恵庭市・**まっぴー17才**)……【**影**：三のりぴーのまちがいでは？】

HOMERUN KINGのプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM   --- Home Run KING ---
30 REM
40 REM ********** ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ ********** 
50 OUT&H93,2:FOR P=2 TO 4:SCREEN 4,P,P:COLOR 3,1,5:CLS
60 LINE(144,149)-(176,164),2,BF
70 LINE(144,164)-(160,174),2:LINE-(176,164),2:PAINT(160,170),2,2
80 LINE(56,140)-(136,195),2,B:LINE(184,140)-(264,195),2,B
90 LINE(104,140)-(0,75),2:LINE(216,140)-(319,75),2:NEXT
100 SCREEN 4,2,2:CIRCLE(108,163),18:CIRCLE(108,136),15
110 LINE(92,138)-(126,126)
120 LINE(100,178)-(119,184),,BF
130 CIRCLE(100,156),5:CIRCLE(105,161),5
140 LINE(94,154)-(68,122):LINE-(76,117):LINE-(98,151):PSET(115,134)
150 PAINT(100,130),3,3:PAINT(105,135),2,3:PAINT(105,140),2,3
160 PAINT(80,130),3,3:PAINT(115,152),4,3:PAINT(100,150)
170 PAINT(98,154),2,3:PAINT(105,160),2,3
180 SCREEN 4,4,4
190 CIRCLE(108,163),18:CIRCLE(108,136),15:LINE(94,173)-(94,182)
200 LINE-(102,182):LINE-(102,178):PAINT(100,180),3,3
210 LINE(116,175)-(123,185),,BF:LINE(93,132)-(132,132)
220 LINE(89,160 )-(52,155):LINE-(54,146):LINE-(93,156)
230 PAINT(110,125),3,3:PAINT(110,135),2,3:PAINT(110,145),2,3
240 PAINT(110,160),4,3:PAINT(72,157),3,3
250 SCREEN 4,3,3
260 CIRCLE(108,163),18:CIRCLE(108,136),15:LINE(94,173)-(94,182)
270 LINE-(102,182):LINE-(102,178):PAINT(100,180),3,3
280 LINE(116,175)-(123,185),,BF:LINE(93,132)-(132,132)
290 LINE(124,155)-(160,154):LINE-(160,162):LINE-(124,160)
300 PAINT(110,125),3,3:PAINT(110,135),2,3:PAINT(110,145),2,3
310 PAINT(110,160),4,3:PAINT(130,157),3,3:OUT&H93,3:SOUND6,31
320 REM ********** ｼｮｷ&ｿﾉﾀ ********** 
330 CLEAR500:SCREEN 1,1,1:CONSOLE,,0,0:DIM NM$(16),PW(16):GOSUB 1070
340 GOSUB1260
350 GOSUB1120:X=1:GOTO 910
360 REM **********  MAIN ********** 
370 SCREEN 4,2,2:GOSUB630
380 LOCATE24,18:COLOR 3:PRINT "ﾀﾞい"N+1"きゅう"
390 FORL=0TO100:NEXTL:LOCATE24,18:COLOR 1:PRINT "ﾀﾞい"N+1"きゅう"
400 FOR Z=3 TO 15 STEP 2:C1=1:C2=1
410 LOCATE 19,Z  :COLOR 4:PRINT "●"
420 LOCATE 19,Z+2:COLOR 3:PRINT "●"
430 IF STRIG(0)=1 THEN GOSUB 550
440 IF Z=13 OR Z=14 THEN C2=2
450 IF Z=15 OR Z=16 THEN C1=2
460 LOCATE 19,Z  :COLOR C1:PRINT "●"
470 LOCATE 19,Z+2:COLOR C2:PRINT "●"
480 NEXT:Z=15
490 PLAY "v12l64o3bv10gv8av6ev4cv2bl
500 LOCATE25,18:COLOR 3:PRINT "ｵｵｸﾘ!!"
510 FOR L=0 TO 400:NEXT L:COLOR 1:LOCATE25,18:PRINT "ｵｵｸﾘ!!"
520 N=N+1:IFN=24THEN880
530 GOTO 370
540 REM ********** ﾗｯﾋｯ !! ********** 
550 :SCREEN 4,3,3:SCREEN 4,4,4
560 IF Z=13 THEN PLAY "s9m5000o6f+":GOTO 670
570 PLAY "v12l64o3bv10gv8av6ev4cv2bl
580 LOCATE25,18:COLOR 3:PRINT "ｶﾗﾌﾞﾘ!"
590 FOR L=0 TO 400:NEXT L
600 LOCATE25,18:COLOR 1:PRINT "ｶﾗﾌﾞﾘ!"
610 N=N+1:IF N=24 THEN 880
620 SCREEN 4,2,4:GOSUB 630:GOTO 370
630 IF Z=13 OR Z=14 THEN C2=2
640 IF Z=15 OR Z=16 THEN C1=2
650 LOCATE 19,Z  :COLOR C1:PRINT "●"
660 LOCATE 19,Z+2:COLOR C2:PRINT "●":SCREEN 4,2,2:RETURN
670 A=INT(RND(1)*3)+1
680 ON A GOSUB 690,710,730:GOTO 750
690 LOCATE 8,1:COLOR 4:PRINT "●":LOCATE 8,9:COLOR 3:PRINT "●"
700 LOCATE 8,1:COLOR 1:PRINT "●":LOCATE 8,9:COLOR 1:PRINT "●":RETURN
710 LOCATE19,0:COLOR 4:PRINT "●":LOCATE19,8:COLOR 3:PRINT "●"
720 LOCATE19,0:COLOR 1:PRINT "●":LOCATE19,8:COLOR 1:PRINT "●":RETURN
730 LOCATE31,1:COLOR 4:PRINT "●":LOCATE31,9:COLOR 3:PRINT "●"
740 LOCATE31,1:COLOR 1:PRINT "●":LOCATE31,9:COLOR 1:PRINT "●":RETURN
750 FORL=0TO20:NEXT L
760 RD=INT(RND(1)*100):IFRD>PW(PL(X)) THENF1=1
770 IFF1=1THEN820
780 LOCATE24,18:COLOR 3:PRINT "ﾎｰﾑﾗﾝ!"
790 SOUND7,28:PLAY" ","o7TL38V1307BB-AA-bb-aa-rbb-aa-","sm15000c2.
800 HR=HR+1:FORL=0TO200:NEXTL:LOCATE24,18:COLOR 1:PRINT"ﾎｰﾑﾗﾝ!"
810 GOTO 840
820 LOCATE24,18:COLOR3:PRINT" ﾌﾗｲ":FORI=0TO300:NEXTI:COLOR1
830 LOCATE24,18:PRINT " ﾌﾗｲ":F1=0
840 SCREEN 4,2,4:GOSUB630
850 N=N+1:IF N=24 THEN 880
860 GOTO 370
870 REM ********** ｺｰﾁﾕ ********** 
880 H0(X)=HR:HR=0
890 IFX=1THENX=2:N=0:LOCATE24,18:COLOR3:PRINT"ｺｳﾀｲ":GOTO 910
900 GOTO970
910 FORL=0TO100:NEXTL:FOR P=2 TO 4
920 SCREEN 4,P,2:LINE(186,142)-(262,194),1,BF
930 LOCATE24,16:COLOR3:PRINT NM$(PL(X)):NEXT P
940 PLAY "tlv","tlv","tlv"
950 FOR L=1 TO 2:PLAY D$,E$+E$+E$+E$+E$:NEXT L:GOTO 370
960 REM ********** ending ********** 
970 SCREEN 1,1,1:CONSOLE0,20:CLS:FORL=0TO300:NEXTL
980 LOCATE10,5:PRINT NM$(PL(1));" ";H0(1);" -";H0(2);"  ";NM$(PL(2))
990 IF H0(1)>H0(2) THEN 1040
1000 IF H0(1)=H0(2) THEN LOCAIE 15,10:PRINT "ﾋきbw...":GOTO1050
1010 LOCATE14,8:PRINT NM$(PL(2));" の かち !!":GOSUB1020:GOTO1050
1020 SOUND7,28:PLAY" ","o7148v13bb-aa-bb-aa-rbb-aa-rbb-aa-","s9m35000c1.
1030 RETURN
1040 LOCATE14,8:PRINT NM$(PL(1));" の かち !":GOSUB1020
1050 FOR L=0 TO 800:NEXT L:GOTO 340
1060 REM ********** ｾﾝｼｭ ｾﾝﾀｸ ********** 
1070 RESTORE1500:PL(1)=0:PL(2)=0
1080 FOR I=1 TO 16
1090 READ NM$(I),PW(I)
1100 NEXT I
1110 RETURN
1120 CONSOLE0,20:CLS:CONSOLE18,2:FOR I=1 TO 8
1130 LOCATE10,I*2-1:COLOR 16:PRINT I;":";NM$(I)
1140 NEXT I
1150 FOR I=1 TO 8
1160 IF I=1 THEN LOCATE22,I*2-1:PRINT I+8;" :";NM$(I+8):NEXTI
1170 LOCATE 22,I*2-1:PRINT I+8;":";NM$(I+8)
1180 NEXT I
1190 FOR W=1 TO 2.
1200 IF INKEY$<>"" THEN 1200
1210 CLS:LOCATE0,18:PRINT W"Player は ﾊﾞｯﾀｰ を えらんで ください。";:INPUT PL(W)
1220 NEXT W
1230 IFPL(1)=PL(2)ORPL(1)=0ORPL(2)=0ORPL(1)>16ORPL(2)>16THEN1190
1240 CONSOLE0,20:CLS:RETURN
1250 REM ********** TITLE ｶﾞﾒﾝ ********** 
1260 SCREEN 1,1,1:CONSOLE0,20,0,0:CLS:N=0
1270 PRINT:PRINT:PRINT
1280 PRINT"   HOME RUN
1290 PRINT"
1300 PRINT:PRINT
1310 PRINT"  ┌─┐┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─";
1320 PRINT "└─┘"
1330 PRINT"  ├┬┘├┤  ├┤  ├┬┘ ├┤  │
1340 PRINT"  ┴└─└─┘ └─┘ ┴└─ └─┘ ┴
1350 PRINT"
1360 PRINT"
1370 PRINT"
1380 PRINT"  ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─";
1390 PRINT "└─┘"
1400 PRINT :PRINT :PRINT
1410 PRINT "          Push Space Key"
1420 IF STRIG(0)=0 THEN 1420
1430 D$="t140s9m3000lo4cc8.c16c8r4.ee8.e16e8r4.gg8.g16g8r4.o5cc8.c16c8
1440 E$="t140o3s9m3000cc8.c16c4o1g12o2c12e12"
1450 PLAY "tlv","tlv","tlv"
1460 SOUND7,56:PLAY D$,E$+E$+E$+E$+E$
1470 PLAY "tlv","tlv","tlv"
1480 RETURN
1490 REM ********** ｾﾝｼｭ data ********** 
1500 DATA" ほち ",80," ろ  ",87,"おちあい",80,"いけやま",76,"かすしげ",62
1510 DATA"でしんせ",74,"ほﾞんせ",81,"あきやま",84,"さよはら",77,"いしみね",78
1520 DATA"ふうま",76,"ふりゅお",82,"まとろく",70,"へんざん",50,"かげ  ",50,"つくみ",90
1530 '
1540 REM ------------------------------
1550 REM -  ひとこと.....              -
1560 REM -   にゅうりょくごくろうさまでした。  -
1570 REM -   1500-1520のデータをしらべるんのす  -
1580 REM - きなようにかえてみても、おもしろいでしょう。 -
1590 REM - なまえのあとのすうじがおおきいほど、ホーム -
1600 REM - ランがでやすくなります。          -
1610 REM -   さいごに、うちこんでくれたかた、ほんとうに -
1620 REM - ありがとうございました。          -
1630 REM ------------------------------
```

強したいので，悪い点などビシビシ指
てきしてください。
最後に一番パワーのあるバッターは……つく……後がこわいのでやめましょう。

・タイトル「究極・ハリキリスタジアム」
・ナムコ「ファミリースタジアム」

●参考

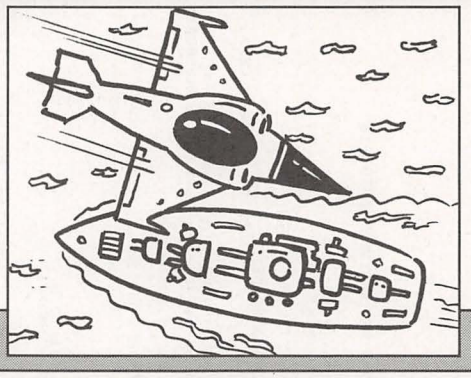
★影さんこんにちは。ぼくは数か月ベーマガを読んでいたけど，このコーナーがあることを知らなかった。(愛知県蒲郡市・ほ15才)……【影：OFFコーナーばかり見ていてプログラム・コーナーがあるのを知らない人は？】

PC-6001 mk II

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

あの「N-TYPE」を越えた？

P-TYPE（タイプ）



羽柴　宏之

★はじめに

こんにちは，今回はちょっとした自信作です。新システム・プログラム第1弾ですが，よくできてますよ。

★内容

自機P-9をカーソル・キーで8方向移動させ，スペース・キーでレーザー発射です。各面の最後（3面を除く）には，ボスキャラがいます。では，各面の説明を少々…。

★ステージ1：ここのボスは〝ドプケラドプス〟弾を撃つ腹部が弱点だ!!シッポも，もちろん動くぞ!!

★ステージ2：ボスの〝ゴマンター〟は，上部のクリスタルコアが弱点。ヘビ状モンスター〝インスール〟は，不死身だ!!

★ステージ3：最初から最後まで巨大戦艦との戦いだ!!画面上の弾を撃つものを，すべて壊せ!!

★ステージ4：ヘビ状のモンスター（インスールとはちがう）〝ムーバ〟との戦い。頭を撃て!!ボスは，〝ペルメイト〟。周囲のガーダーを破壊せよ!!

★ステージ5：ここの攻撃はつらい。ボスは廃棄場のコントロール・コア，上からふるゴミが，下につもる。早くコアを破壊せよ!!

★ステージ6：敵の最終防衛ラインは，P6SRのハードの限界に挑戦だ!!ボスは，〝グレイアー〟。4台の対空レーザーは自機を正確に追いつめる。

CHECKER FLAG

編：うあー！こいつはすごい!!P6SRユーザーはぜったいに打ち込む価値があるよ!!

影：敵キャラの動きが早い!!ボスキャラにもなかなか味をだしていますネ!!

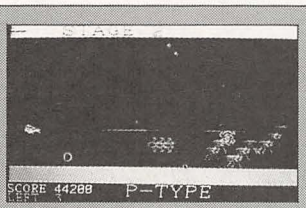
Dr.D：マシン語を使っているから，キャラクターは，非常にスムーズにしかも速く動いておる。ゲーム・バランスを考えると，これぐらいの速さがベストじゃろう。

編：P6SRの機能をフルに使ったプログラムですね。

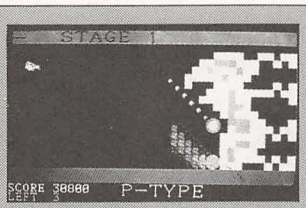
Dr.D：リストもそれほどまでに長くないのがいい。マシン語にはチェックサムが付いているゾ！

★最後に

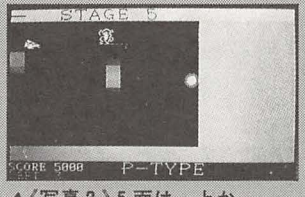
今回，プログラムのアセンブル・リストはかなり前からできていた。しかし，とても量が多く，作る気がしなか



▲〈写真1〉ゲーム・スタート!!この速さ!!まさに究極のシューティング



▲〈写真2〉1面のボスは，ビデオゲームと同じドプケラドプスだ!!



▲〈写真3〉5面は，上から降ってくるゴミをよけ中心にレーザー発射!!



▲〈写真4〉これが最終面のボスだ！中央のコアを破壊せよ!!

P-TYPEのプログラム・リスト

```
100 MEMORY&H4A00:CLEAR 300,&H4A00:DEFINTA-Z:FOR I=0 TO 18:READ A$:POKE&H4A00+I,VAL("&H"+A$):NEXT:DEFUSR=&H4A00:G=1010
110 FOR I=0 TO 4:READ A$:POKE&HF5A0+I,VAL("&H"+A$):NEXT:DEFUSR0=&HF5A0:DEFUSR1=&HF5A5:DEFUSR2=&HF5AA
120 IF PEEK(&H8000)=&H3E THEN 150 ELSE FOR I=0 TO 1:POKE I,0:NEXT
130 FOR I=&H8000 TO &HEB00:POKE I,0:NEXT:BLOAD"CRT:":DEFUSR=&HEB00:T=USR(0):BLOAD"CRT:",R
140 EXEC&H8B:CONSOLE,,,0:DEFUSR=&HC040:?"VRAM ﾋｷﾀﾞ &";:CHR$(PEEK(&HF6A5)*256+PEEK(&HF6A4));"  MAKE
150 RESTORE:D=10:FOR I=1 TO 75:READ A$:SM=0:FOR I=1TO64STEP2:Z$=MID$(A$,I,2)
160 A=VAL("&H"+Z$):POKE&HD,A:AD=AD+1:SM=SM+A:NEXT:B=VAL("&H"+B$):IFSM<>BTHEN180
170 D=D+10:NEXT:CLS:?"DATA OK":GOTO 190
180 ?"DATA ERROR IN";D:END
190 READ A$:IF A$<>"END" THEN A#=USR(A$):GOTO 190 ELSE DEFUSR=&HC830
200 READ A$:IF A$<>"END" THEN A#=USR(A$):GOTO 200
210 FOR I=0TO&HF:POKE&HE000+I,0:POKE &HD100+I,13:NEXT:GOTO 280
220 FOR I=&HE0TO&HF:POKE&HE000+I,0:POKE&HED11,4:POKE&HED13,&HD1:NEXT:RETURN
230 FOR I=&HE0TO&HFF:POKE&HEB00+I,0:NEXT:RETURN
240 FOR I=&HDF00 TO &HDFFE STEP 16:POKE I,0:NEXT:EXEC&HC300:EXEC&HC060:RETURN
250 LOCATE 1,0,1:PRINT "SCORE 1P  2P  HI":LOCATE 19,0:COLOR 15:PRINT"LEFT";L
260 KANJI:LOCATE 1,17:COLOR 1:PRINT"ﾃｸﾆｶﾗｰﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｼｭｳﾂﾞﾝ":LOCATE 1,18:PRINT"ﾊｼﾊﾞﾐﾉﾙ":KANJIOFF
270 POKE&HC000,0:PRINT"DATA ERROR IN":G:END
280 READ A$:IF A$<>"END" THEN A#=USR(A$):GOTO 280
290 PLAY"@253v0l5t255o4cr1":SCREEN 2,2,1:CLS:PRINT"H.SOFT 1988":FOR I=0 TO 9:PRINT
300 SCREEN1,1,1:CLS:LOCATE 13,9:PRINT"P-TYPE":LOCATE 13,11:PRINT"PUSH SPACE KEY"
310 FOR I=0 TO 10:NEXT:NEXT:SCREEN 2,2,1:CLS:PRINT"H.SOFT 1988":FOR I=0 TO 9:PRINT
320 FOR I=9TO16:KANJI1:LOCATE 13,I:PRINT"P-TYPE":NEXT:LOCATE 13,11:PRINT"THE EVIL BYDO EMPIRE!"
330 LOCATE 13,18:PRINT"PUSH SPACE KEY":KANJIOFF:PLAY"@253v0l5t255o4cr1"
340 FOR I=0 TO 10:NEXT:NEXT:SCREEN 2,2,1:CLS:PRINT"H.SOFT 1988":A$="SYSTEM: SCREEN 2,2,2
350 LOCATE 1,17:PRINT"ﾃｸﾆｶﾗｰﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｼｭｳﾂﾞﾝ":LOCATE 1,18:PRINT"ﾊｼﾊﾞﾐﾉﾙ":A$="SYSTEM: SCREEN 2,2,2
360 IF STRIG(0)=0 THEN 360 ELSE EXEC &HC140:D=5:POKE&HDFFF,1
370 GOSUB220:GOSUB 250:POKE &HE0DE,0:ON R GOSUB 390,400,410,450,470,480
```

★人は私をマッパーと呼ぶ。清掃のアルバイトをしているからMOPPERなのである。（埼玉県志木市・**九谷誠司**19才）……【編：編集部ではスーパーソフト・コーナーなどのゲームのマップをつなぐ人のことをいいます。】

った。が，SPACE WAR（'88年6月号）では，とても某B氏の"N-TYPE"とは，まともに戦えそうになかったので，無理して作った。

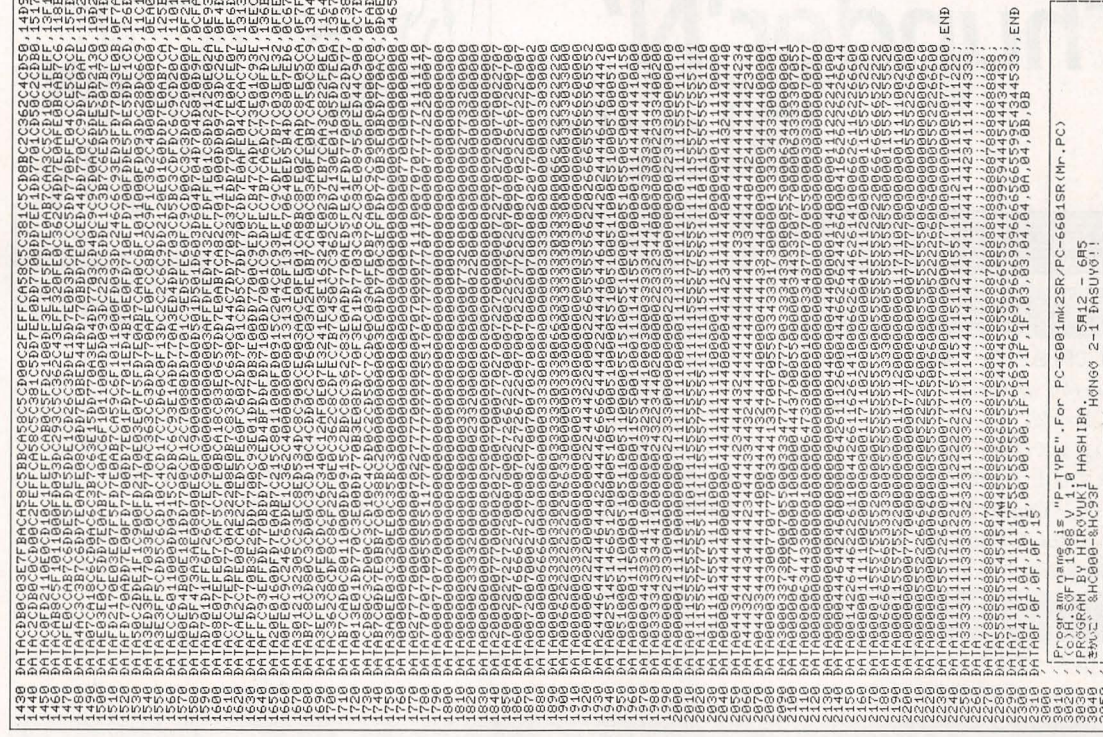
しかし，できてみると，機械語だけで2KBをかるく越え，OMエラーがでたりしたので32バイト／1行にした。

それから，最初にRUNしたら必ずタイトル画面のとき，ストップしてRUNしなおしてください。そうしないとFM音源の効果音が鳴りませんよ。

あと，ディスクの人は，いつものリセット処理を忘れずに。みなさまの意見，感想を，お待ちしています。

★

★　★

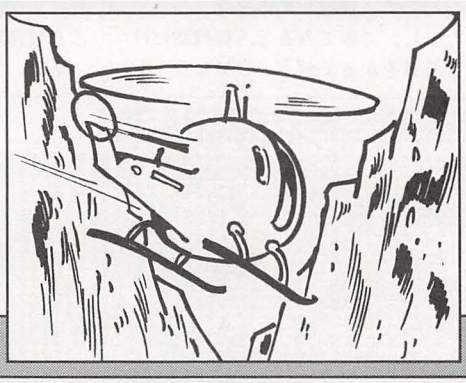


★ゲームを解いた，夏休みも終わった，宿題はたまった。（栃木県足利市・**アサラ&のそだ16才**）……**【影**：あれほど宿題は，早くやっておいたほうがいいと言ったのに。**編集長**：影くんの仕事もそうあってほしいものだネ。**】**

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

Bug太郎，半年ぶりの作品がこれだ!!

Thunder'N' Blade
（サンダー エヌ ブレード）



Bug太郎

ストーリー

極秘で開発していた戦闘ヘリ，『Red・Thunder』が，反政府軍のスパイに奪われてしまった。

このままでは政府軍の軍備技術力が暴かれてしまう。政府軍は急きょ旧型戦闘ヘリ，『Thunder'N' Blade』に最新ナパーム・ボムを6発搭載させて，Red・Thunderを破壊するように命じた。

操作

4，6キーで左右，スペース・キーでナパーム・ボムを発射します。

ゲーム内容

今回のゲーム内容は，はっきり言ってとっても短い！

最初は迫ってくる壁（崖）をよけるだけでつぎは敵の遠距離ミサイルをこれまた避けるのみとなります。なお壁と遠距離ミサイルはナパーム・ボムで破壊可能です。

そうして最後にRed・Thunderとの一騎討ちになりますが，このRed・Thunderは最新の化学合金によりナパーム・ボム3発を打ち込まないと破壊できません。

最後に

私にしては，非常に珍しく短いプログラムになりました。それにしても見ずらいプログラムになってしまったので，そのへんは反省しています。

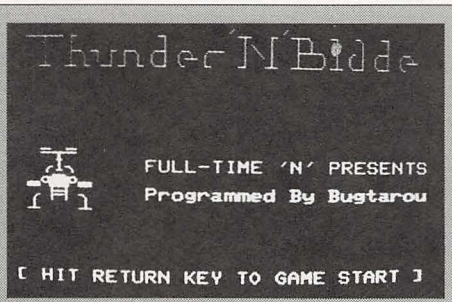
〝よりよいものをBug太郎〟

参考にしたゲーム

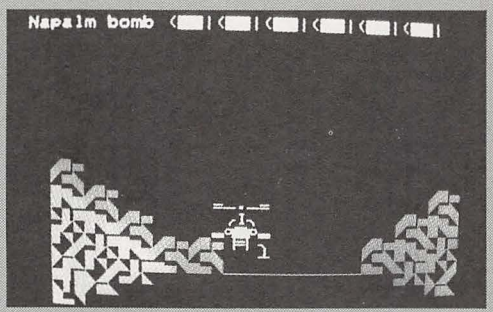
サンダーブレード。©SEGA

（実は一度もプレイしたことがなかったりする）。

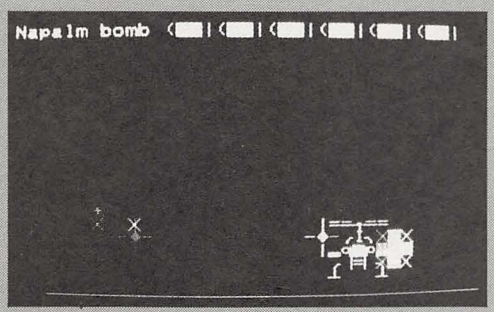
★　★　★



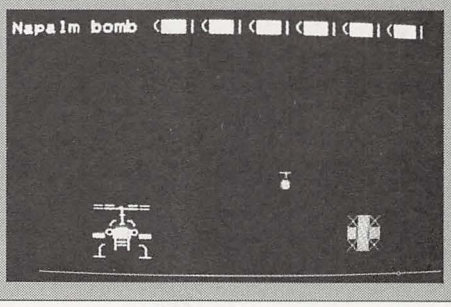
▲《写真1》タイトル画面。ヘリコプターのキャラがなかなか味がある



▼《写真2》せまりくる壁をよけて進め!!この3D感覚がたまらない



▲《写真3》つぎの面は，飛んでくるミサイルをよけろ!!ピンチ!!



▼《写真4》でた!!遠くに見えるのがRed・Thunderだ!!ナパームを撃て!!

★ある日の会話：男：つ，つぐ美さん。僕と，け，けっ…つぐ美：私と決闘するの!?それじゃ，でやー！男：うわあー！決闘じゃなくて結婚なのに。(福岡県久留米市・CRAZY吉田17才)……【つぐ美：もー！バカッ!!】

```
10 ' -----[[ THUNDER 'N' BLADE ]]----- By Bugtarou
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,32:PRINT CHR$(12):CLEAR 2000
30 DEFINT A-Z:B$=CHR$(29):C$=CHR$(31)+B$+B$+B$+B$+B$:DIM G(12),D(99)
40 GOSUB 1150
50 GOSUB 930:LINE(2,19)-(37,19),"_",4
60 ' -----[[ MAIN LOOP ]]-----
70 IF(INP(9)=191)*(MI>0)THEN GOSUB 380
80 I0=INP(0):Q=0:P=1:Q=Q+(I0=239 AND X>4)-(I0=191 AND X<31)
90 COLOR 5:IF Q THEN GOSUB 290
100 LOCATE X,Y:PRINT N$(P):COLOR 7:LOCATE X,Y-1:PRINT PR$(PR)
110 PR=PR+1:IF PR>1 THEN PR=0
120 IF RO>2 GOTO 190
130 ' -----[[ ROUND 1 and 2 ]]-----
140 FOR U=0 TO 5:IF(D(RP)=E)*(G(E)=0)THEN G(E)=1:RP=RP+1
150 IF G(E) THEN ON RO GOSUB 310,350
160 E=E+1:IF E>11 THEN E=0
170 NEXT U:IF(G(X/3)=5)OR((G(X/3+1)=5)*(P>0))OR((G(X/3-1)=5)*(P<2))GOTO 880
180 CT=CT+1:IF(CT>105)*(D(RP)=99)THEN CT=45:RP=RP+1:RO=RO+1:GOTO 60 ELSE 60
190 ' -----[[ ROUND 3 ]]-----
200 IF CT=45 THEN N=17:M=11:PW=3:CT=0
210 N1=0:N1=(N1+(RND(1)>.5 AND N>5)-(RND(1)>.5 AND N<31))*3
220 IF N1 THEN LOCATE N-2,M-2:PRINT S$
230 N=N+N1:IF(RND(1)>.6)*(G(N/3)=0)THEN G(N/3)=1:BEEP 1:BEEP 0
240 COLOR 2:LOCATE N-OO,M-OO:PRINT OY$(0)
250 FOR U=0 TO 5:IF G(E) THEN GOSUB 350
260 E=E+1:IF E>11 THEN E=0
270 NEXT U:IF(G(X/3)=5)OR((G(X/3+1)=5)*(P>0))OR((G(X/3-1)=5)*(P<2))GOTO 880
280 GOTO 60
290 ' -----[[ THUNDER 'N' MOVEMENT ]]-----
300 LOCATE X,Y-1:PRINT S$:X=X+Q*3:P=Q+1:RETURN
310 ' -----[[ WALL MOVEMENT ]]-----
320 IF G(E)>4 THEN GOSUB 340:G(E)=0:COLOR 4:LOCATE E*3+2,19:PRINT "___":RETURN
330 COLOR 2:LOCATE E*3+2,7+G(E):PRINT G$(G(E)):G(E)=G(E)+1:RETURN
340 LOCATE E*3+2,6+G(E):PRINT SS$:RETURN
350 ' -----[[ ENEMY BOMB ]]-----
360 LOCATE E*3+2,10+G(E):PRINT S1$:IF G(E)>4 THEN G(E)=0:RETURN
370 COLOR RO+1:LOCATE E*3+2,11+G(E):PRINT KI$(G(E)):G(E)=G(E)+1:RETURN
380 ' -----[[ NAPALM BOMB ]]-----
390 FOR I=0 TO 3:COLOR 7:LOCATE X-1,(Y+3)-I:PRINT M$(I)
400 LOCATE X+3,(Y+3)-1:PRINT M$(1):BEEP 1:BEEP 0:GOSUB 500:NEXT
410 FOR I=0 TO 20:COLOR 6:LOCATE (X-2)+RND(1)*6,(Y-4)+RND(1)*10
420 PRINT M$(RND(1)*4):BEEP 1:BEEP 0:GOSUB 510:NEXT
430 LINE(X-2,Y-4)-(X+6,Y+21)," ",BF:LINE(X-2,19)-(X+6,19),"_",4
440 MI=MI-1:GOSUB 520:IF RO>2 GOTO 470
450 FOR I=X/3-1 TO X/3+1:IF G(I)>0 THEN G(I)=0:BEEP 1:BEEP 0
460 NEXT:RETURN
470 IF(N=>X-2)*(N=<X+6)GOTO 480 ELSE RETURN
480 PW=PW-1:IF PW>0 THEN FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
490 GOTO 540
500 COLOR 7:LOCATE X-1,19:PRINT M$(0):LOCATE X+3,19:PRINT M$(0)
510 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT N$(P):RETURN
520 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT "Napalm bomb ";
530 COLOR 6:PRINT LEFT$(NB$+NB$+NB$+NB$+NB$+NB$,MI*4):SPC(4):RETURN
540 ' -----[[ ENDING ]]-----
550 X1=X:Y1=Y:FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 3-I:COLOR 2:LOCATE N,M:PRINT OY$(I)
560 FOR T=0 TO 5:COLOR 7:LOCATE (N-2)+RND(1)*6,(M-4)+RND(1)*4
570 PRINT M$(2-I):BEEP 1:BEEP 0:GOSUB 1120:NEXT T:M=M+1:NEXT J,I
580 COLOR 2:LOCATE N,M-1:PRINT OY$(2):FOR T=0 TO 200:NEXT:FOR I=0 TO 3
590 FOR J=0 TO 2:MJ=ABS(J-1):COLOR 2+MJ:LOCATE (N-2)+J*3,21-I*(3-MJ)
600 PRINT M$(I):GOSUB 1120:NEXT J:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
610 PRINT CHR$(12):GOSUB 520:LINE(2,19)-(37,19),"_",4:FOR I=0 TO 80
620 GOSUB 1120:NEXT:PRINT CHR$(12):RESTORE 730
630 LINE(8*2,4*4)-(29*2+1,20*4+1),PSET,6,B:FOR I=0 TO 14
640 READ EP$:FOR J=0 TO 19:COLOR VAL(MID$(EP$,J*3+3,1))
650 LOCATE 9+J,5+1:PRINT CHR$(VAL("&H"+MID$(EP$,J*3+1,2))):NEXT J,I
660 COLOR 2:LOCATE 2,2:PRINT "Congratulations!"
670 LOCATE 21,21:PRINT "
680 LOCATE 21,22:PRINT "
690 LOCATE 21,23:PRINT "
700 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 700 ELSE 50
710 ' -----[[ ENDING PICTURE DATA ]]-----
720 '----[1][2][3][4][5][6][7][8][9][A][B][C][D][E][F][G][H][I][J][K]
730 DATA 2002002002002002002009819112002002002002002002002002002002
740 DATA 2002002002002002002011E31881200200200200200200200200200200
750 DATA 2002002008058058058158158258258158158158158158058058058058
760 DATA 2002005F52002008012008119E54919F52002002002002002002002002
770 DATA 2009759652009618258C1E11E319359D5805200200200200200200987957
780 DATA 2002058858859618258C1E119853D59559D5E57200200200200200967861
790 DATA 2003D58859A59555F55F5805EE52009A59F5877E57200200200879B7861
800 DATA 200975EF5805805205205 2E52E52059C59D5205E67E57200200967941861
810 DATA 200975805EE59459452D595580580520 5EF5805205E67EF5200967941851
820 DATA 2002002002009618258C12009C59A59559F59D5EF5805EE5200967941841
830 DATA 2002009819519119918C19E59059552009E5EC1865835200200967941831
840 DATA 8058058058052059618C1E11E31881200200945200805805805805805805
850 DATA 8018118218318759618C1E11E31881200200200975965807827827807965
860 DATA 8018118218318659319519518319912009C59519759658078278278079 65
870 DATA 8018118218418659615F55F5871961200935E01985955955955915995965
880 ' -----[[ GAME OVER ]]-----
890 FOR I=Y-2 TO 18:COLOR 5:LOCATE X,I:PRINT YA$:FOR J=0 TO 4
900 COLOR 6+RND(1)*2:LOCATE (X-2)+RND(1)*6,(I-3)+RND(1)*7
910 PRINT M$(RND(1)*4):BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I:COLOR 7
920 LOCATE 15,8:PRINT "GAME OVER":FOR T=0 TO 3000:NEXT:GOTO 50
930 ' -----[[ VARIABLE ]]-----
940 RO=1:RP=0:CT=0:MI=6:P=1:X=16:Y=15:PR=0
950 FOR I=0 TO 11:G(I)=0:NEXT:E=0
960 ' -----[[ TITLE ]]-----
970 PRINT CHR$(12):COLOR 2:LOCATE 0,2
980  PRINT TAB(4)"
990  PRINT TAB(4)"
1000 PRINT TAB(4)"
1010 T1$="FULL-TIME 'N' PRESENTS":T2$="Programmed By Bugtarou"
1020 FOR I=1 TO 22:COLOR 6:LOCATE 35-I,11:PRINT LEFT$(T1$,I)
1030 COLOR 7:LOCATE 13,13:PRINT RIGHT$(T2$,I):BEEP 1:BEEP 0:NEXT:DD=0
1040 COLOR 7:LOCATE 3,19:PRINT "[ HIT RETURN KEY TO GAME START ]"
1050 X1=4:Y1=11:GOSUB 1120:IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 1050
1060 ' -----[[ START DEMO ]]-----
1070 DD=0:PRINT CHR$(12):GOSUB 520:LINE(2,19)-(37,19),"_",4:LOCATE 14,10
1080 COLOR 6:PRINT "TAKE OFF!":FOR I=200 TO 0 STEP -20:X1=X:Y1=20:GOSUB 1120
1090 BEEP 1:BEEP 0:FOR T=0 TO I:NEXT T,I:TC=20:P=3:FOR I=20 TO Y STEP -1
1100 X1=X:Y1=I:LOCATE X1,Y1+4:PRINT SPC(5):FOR T=0 TO TC:GOSUB 1120:BEEP 1
1110 BEEP 0:NEXT T:TC=TC-5:NEXT I:P=1:LOCATE 14,10:PRINT SPC(10);RETURN
1120 ' -----[[ THUNDER 'N' HOVERING ]]-----
1130 COLOR 5:LOCATE X1,Y1:PRINT N$(P):COLOR 7:LOCATE X1,Y1-1:PRINT PR$(DD)
1140 DD=DD+1:IF DD>1 THEN DD=0:RETURN ELSE RETURN
1150 ' -----[[ CHARACTOR DATA ]]-----
1160 C1$=CHR$(31)+B$+B$+B$:CC$=CHR$(31):S1$="    "+C1$+"    "+C1$+"    "
1170 N$(0)="  ﾊ  "+C$+"◢q■d"+C$+"ﾍ▀="+C$+"ﾋ ﾋ  ":PR$(0)="=-=="
1180 N$(1)="  ﾊﾚ  "+C$+"▂q■p▂"+C$+"ﾉ ﾄ ﾚ"+C$+"ﾋ  ﾋ":PR$(1)="  ==  "
1190 N$(2)="   ﾚ  "+C$+"b▂■p▂"+C$+"=ﾍ▀ﾍ"+C$+"ﾋ ﾋ ﾋ":C2$=CC$+CC$+CC$
1200 N$(3)="  q■p  "+C$+"_ ﾄ ﾄ_"+C$+"ﾊﾚ▂ﾚ"+C$+"ﾋ  ﾋ"
1210 YA$="    "+C$+"ﾉ a=  "+C$+",×■_  "+C$+"|q\\\"+C$+"  ▂ﾉ  "+C$+"ﾋ  "
1220 G1$="▂■▂"+C1$+"▀■▂"+C1$+"▀■▀":G2$="▀■▀"+C1$+"▀■▀"+C1$+"▀■▀"
1230 G3$="▀■▀"+C1$+"▀■▀"+C1$+"▀■▂":G4$="▀■▀"+C1$+"▀■▀"+C1$+"▀■▀"
1240 M$(0)="▂■▂"+C1$+"▀■▀"+C1$+"▀▀▀":M$(1)="▂■▂"+C1$+"▀■  "+C1$+"▀  "
1250 M$(2)="  ■  "+C1$+"■  "+C1$+"  ▀  .M$(3)="▂■  "+C1$+"▀  "+C1$+"  "
1260 S$="      ":S$=S$+C$+S$+C$+S$+C$+S$+C$+S$:SS$=S1$+C1$+S1$+C1$+S1$+C1$+S1$
1270 G$(1)=C2$+C2$+C2$+C2$+G1$:G$(2)=C2$+C2$+G1$+C1$+G2$:NB$="(■■)"
1280 G$(3)=C2$+G1$+C1$+G2$+C1$+G3$:G$(4)=G1$+C1$+G2$+C1$+G3$+C1$+G4$
1290 KI$(1)="  "+C1$+"  +  "+C1$+"  ":KI$(2)="  "+C1$+"  X  "+C1$+"  "
1300 KI$(3)="  ｜ "+C1$+"-◆-"+C1$+"  ｜ ":KI$(4)="×■╳"+C1$+"▀▀"+C1$+"×■╳"
1310 OY$(0)="┏┓"+CC$+B$+"●":OY$(1)="╺╸"+C1$+"/■\ "+C1$+"ﾋﾍﾋ"
1320 OY$(2)="━╋━"+C$+"  (■)  "+C$+"ﾉ|| ﾚ"+C$+"ロ/■\ロ"+C$+"  ﾋ ﾋ  "
1330 ' -----[[ ROUND DATA ]]-----
1340 RESTORE 1370:C=0
1350 READ D(C):IF D(C)=999 THEN RETURN ELSE C=C+1:GOTO 1350
1360 ' -----[[ ROUND 1 PATTERN ]]-----
1370 DATA 0,11,1,10,2,9,3,4,8,1,2,3,8,7,6,1,2,3,9,10,5,1,2,3
1380 DATA 11,9,7,5,3,1,0,10,8,6,5,1,0,11,1,10,2,9,3,0,11,8,4
1390 DATA 7,1,2,3,4,5,6,7,1,2,10,11,99
1400 ' -----[[ ROUND 2 PATTERN ]]-----
1410 DATA 0,3,5,11,9,7,2,1,3,1,2,1,4,6,7,5,8,10,5,0,1,2,9,10,11
1420 DATA 5,6,7,99,999
```

CHECKER FLAG

編：ＢＵＧ太郎君の久々の作品ですが。

影：今回の作品もますますのできのようですね。

Dr.D：３Ｄ処理がなかなか自然でよろしい。それに、いつも彼の作品では感心させられるのじゃが、キャラクターをうまく作っておる。ノーマル・キャラしか使えないＮ-ＢＡＳＩＣで、こんな味のあるキャラクターを作っているのはさすがだな。

編：今回はＢＡＳＩＣオンリーのようですね。

Dr.D：そうじゃな。ＰＣ-８００１ユーザーでは少し遅いかもしれないが、しかたないところだ。



by POP2

評…お待たせしました(なにわ)

★友人Ｔは、臨海学校のとき、波うちぎわで砂遊びをしていたらいきなりおぼれてしまったとんでもないやつです。(長野県下伊那郡・きしめん命物体Ｘ13才)……【影：満ち潮だというのに、ずっと砂で遊んでたんだな？】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

N-BASICは燃えている!!

正義(せいぎ)への旅立(たびだ)ち

—アメリカ武者修業編—



RED・FALCON

ストーリー

俺の名はシバード。日本人だ。修業のためにアメリカにやって来た。無論泳いでだ。一気に泳ぎきってやろうと思ったが，さすがに途中で疲れたのでハワイとかいう島でひと休みした。まあ無理に信じろとは言わないが，俺は嘘はつかない。サンフランシスコとかいう街に着いて10日たち，俺はニューヨークという街に着いた。無論歩いてだ。これも信じたくなければそれでもいい。

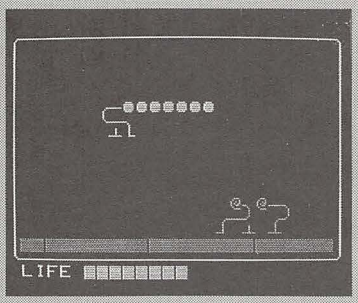
さて，ニューヨークという街はにぎやかで楽しい街だ。しかし，その裏には悪と暴力がうずまいていた。街角で黒人の大男から助けた美女から俺は悪の軍団の存在を知った。正義を信条とする俺が黙っているはずがない。俺は悪の軍団の壊滅を誓った。美女は「危険よ，シバード。行くのは止めて!」と俺を抱きしめながら言ってくれたが……。

まあ，信じてくれとは言わない。とにかく目の前に悪の軍団のアジトがある。

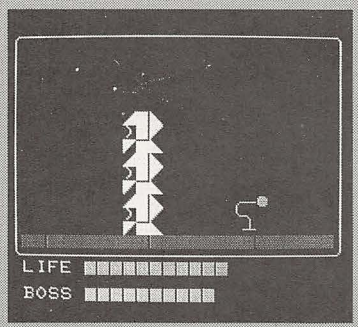
闘いの前の静けさの中，俺のハートは燃えていた。



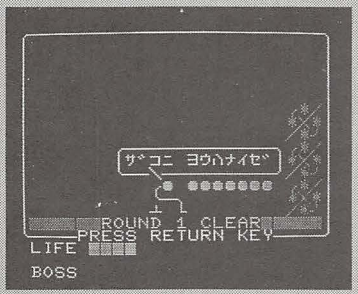
▲《写真1》タイトル画面。ノーマル・キャラで作った漢字はなかなか



▲《写真2》ゲーム・スタート!まるでベラボー・パンチだネ!



▲《写真3》こいつが1面のボス。タイミングよくジャンプしてかわせ



▲《写真4》かろうじてボスをクリア。この捨てゼリフがかっこいい!!

遊びかた

4で左，6で右，8でジャンプ，スペース・キーで攻撃です。スペース・キーを押し続けると攻撃範囲は広がり(伸び)ますが，攻撃中は動けませんし一度敵に当たったあとは伸び続けていても攻撃力はなくなります。とにかく右(前)へと進んでください。最後にはおきまりのボスキャラが待っています。

「FULL-TIME"N"」女性会員大募集

僕とBug太郎が主催するN-BASICディスク・ユーザーの会「FULL-TIME"N"」では会員を募集しています。また8001系，8801系(VAを除く)でディスクを持っている人はどんどん参加してください。D・P・S（ディスク・ポスティング・システム）により熱い活動を行なっています。とくに女性会員を大募集!現在の女性会員の比率はなんと3%!Bug太郎が泣いている!詳しくはBM8月号218ページで。

CHECKER FLAG

編：8月号でDr.がやったちょっと背のびのBASIC講座～ベラボーマンに挑戦～に似てますネ。

Dr.D：わしがやったのは初歩的なことだけじゃ。手の伸び縮みの変化や当たり判定などはよく考えられているゾ!!

影：リストは長いようですネ。

Dr.D：たしかに長いが，REM文を見てもらえればわかるように一つ一つのサブ・ルーチンは非常にシンプルじゃ。

★卓球部の顧問J先生は「勝ち負けは関係ない。内容が良ければいいんだ」と言いながら，勝率にこだわっているというなかなか矛盾している人だ。(群馬県太田市・**静香っ!16才**)……【**編**：こういうことってよくありますよネ。】

```
10 '-------( 'SEIGI ENO TABIDACHI' program list  '88 7/17 )--------------------
20 '
30 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR 3000:DEFINT A-Z:GOSUB 2290
40 GOSUB 2230:GOSUB 2050:GOSUB 1920
50 GOTO 70
60 FOR R=1 TO 2:GOSUB 390:NEXT
70 '-------( MAIN LOOP )-----------------------------------------------------
80 I0=INP(0):I1=INP(1)
90 IF (INP(9)=191)+(AT<>0) THEN 300
100 IF JP<>0 THEN GOSUB 250
110 IF (I1=254)*(JP=0) THEN JP=1
120 IF I0=239 THEN 150
130 IF I0=191 THEN 180
140 LOCATE X,Y:COLOR 6:PRINT M$(SF):GOTO 60
150 IF SF=1 THEN SF=2 ELSE SF=1
160 IF X<8 THEN 130
170 LOCATE X,Y:PRINT SP$:X=X-1:GOTO 140
180 IF SF=1 THEN SF=2 ELSE SF=1
190 IF (X)=16)*(DM<200) THEN GOSUB 210:DM=DM+1:GOTO 140
200 IF X<28 THEN LOCATE X,Y:PRINT SP$:X=X+1:GOTO 140 ELSE 140
210 '------( SCROLL? )-----------------------------------------------------
220 R$(RO)=MID$(R$(RO),2,23)+MID$(R$(RO),1,1)
230 LOCATE 7,17:COLOR 1+RO:PRINT R$(RO):IF RO<3 THEN RETURN
240 LOCATE 7,3:PRINT R$(RO):RETURN
250 '------( JUMP )-------------------------------------------------------
260 LOCATE X,Y:PRINT SP$:JP=JP+1
270 Y=Y-(6-JP):IF Y=14 THEN JP=0':SF=3
280 LOCATE X,Y:COLOR 6:PRINT M$(SF)
290 RETURN
300 '------( ATTACK )-------------------------------------------------------
310 IF (AT=0)*(AK<>0) THEN 100
320 IF AT=0 THEN AT=1:AK=1:AP=1
330 XX=X+AK*3:SF=3
340 IF (XX>27)+(INP(9)<>191)+((AK>3)*(AT=1)) THEN 360
350 IF (AT=1)*(AK<4) THEN AK=AK+1:LOCATE XX,Y:COLOR 6:PRINT "●●●":GOTO 140
360 AT=2:XX=XX-3:AP=0:AK=AK-1:LOCATE XX,Y:PRINT "   "
370 IF AK<=1 THEN AT=0:AK=0:SF=1:GOTO 100
380 GOTO 140
390 '------( ENEMY MOVEMENT & etc. )-------------------------------------------
400 IF (DM>199)*(R=1) THEN ON RO GOTO 970,1070,1220,1350
410 IF (DM<200)*(RND(1)*18<1)*(EM(R)=0) THEN GOSUB 520
420 IF EM(R)=0 THEN RETURN
430 IF (AP=1)*(XX+3>N(R))*(XX-3<N(R)) THEN 770
440 ON ES(R) GOTO 450,880,900,940,880
450 LOCATE N(R),M(R):PRINT SP$
460 N(R)=N(R)+EX(R):IF (N(R)<7)+(N(R)>28) THEN EM(R)=0:RETURN
470 M(R)=M(R)+EY(R)
480 IF EA(R)=1 THEN EA(R)=2 ELSE EA(R)=1
490 LOCATE N(R),M(R):COLOR EC(R):PRINT T$(ES(R),EA(R))
500 IF (N(R)-3<X)*(N(R)+3>X)*(M(R)-3<Y)*(M(R)+3>Y) THEN 1580
510 RETURN
520 '------( ENEMY SELECTION )-------------------------------------------------
530 EM(R)=1:EA(R)=1:ON RO GOTO 550,590,570
540 '------( ENEMY 1 : SENTOUIN )-----------------------------------------------
550 IF (DM>100)*(R=2)*(RND(1)<.5) THEN 610
560 N(R)=28:M(R)=14:EP(R)=1:EC(R)=4:ES(R)=1:EX(R)=-1:EY(R)=0:RETURN
570 I=RND(1)*4+1:ON I GOTO 550,590,650,680
580 '------( ENEMY 2 : FIREWOOD )-----------------------------------------------
590 IF (DM<100)*(R=2)*(RND(1)<.8) THEN 560
600 IF (DM>100)*(R=2)*(RND(1)<.8) THEN 650
610 N(R)=27:M(R)=RND(1)*9+5:EC(R)=5:ES(R)=2:EX(R)=-1
620 EP(R)=2:IF M(R)>8 THEN EY(R)=-1 ELSE EY(R)=1
630 RETURN
640 '------( ENEMY 3 : TANIWALL )-----------------------------------------------
650 M(R)=17:EC(R)=3:ES(R)=3:EX(R)=0:EY(R)=0:EP(R)=RO:Z(R)=0:N(R)=RND(1)*19+8
660 RETURN
670 '------( ENEMY 4 : MU.MEI )-----------------------------------------------
680 IF (DM<100)*(R=2)*(RND(1)<.8) THEN 580
690 IF (DM>100)*(R=2)*(RND(1)<.8) THEN 650
700 EP(R)=RND(1)*2+1:EC(R)=EP(R)
710 N(R)=28:M(R)=4:ES(R)=4:EX(R)=-1:EY(R)=0:RETURN
720 '------( ENEMY 5 : ROUND 3 NO BOSS NO HAKU 'FIRE' & OTHER ROLL )----------
730 EM(T)=1:EP(T)=1:EC(T)=2:ES(T)=5:N(T)=BX:M(T)=BY
740 IF Y<BY THEN EY(T)=-1 ELSE EY(T)=1
750 IF X<BX THEN EX(T)=-1 ELSE EX(T)=1
760 RETURN
770 '------( ENEMY DAMAGE )-----------------------------------------------------
780 IF (Y<M(R))+(Y-2>M(R)) THEN 440
790 EP(R)=EP(R)-AP:AP=0:BEEP 1:BEEP 0
800 IF EP(R)>0 THEN LOCATE N(R),M(R):PRINT SP$:N(R)=N(R)+2:GOTO 480
810 LOCATE N(R),M(R):COLOR 2:PRINT BK$
820 BEEP 1:FOR T=0 TO 20:NEXT:BEEP 0
830 KL=KL+ES(R):IF KL>9 THEN L=L+1:KL=0:GOSUB 2020
840 LOCATE N(R),M(R):PRINT SP$
850 LINE(N(R),Y)-(XX+2,Y),"●",6
860 EM(R)=0:RETURN
870 '------( ENEMY EXTRA )-----------------------------------------------------
880 IF (M(R)<5)+(M(R)>13) THEN EY(R)=-EY(R)
890 GOTO 450
900 IF Z(R)>2 THEN 930
910 Z(R)=Z(R)+1:M(R)=M(R)-1
920 LOCATE N(R),M(R):COLOR EC(R):PRINT I$(Z(R)):RETURN
930 EX(R)=-1:GOTO 450
940 IF (RND(1)<.1)*(N(R)<25) THEN EX(R)=0:EY(R)=1
950 IF (M(R)=>14)*(EX(R)=0) THEN EY(R)=0:IF N(R)>X THEN EX(R)=-1 ELSE EX(R)=1
960 GOTO 450
970 '------( ROUND 1 THE BOSS )-----------------------------------------------
980 IF BS=0 THEN BS=1:BX=7:XB=1:BY=8:GOSUB 1620
990 LINE(BX+1-XB,8)-(BX+1-XB,16)," "
1000 BX=BX+XB:IF (BX>27)+(BX<8) THEN XB=-XB
1010 FOR I=0 TO 2:LOCATE BX,8+I*3:COLOR 7:PRINT BS$:NEXT
1020 IF (AP=1)*(XX+3>BX)*(XX-3<BX)*(Y>7) THEN GOSUB 1650:IF BP(RO)<1 THEN 1050
1030 IF (BX-3<X)*(BX+3>X)*(Y>5) THEN GOSUB 2000:IF L<1 THEN 1790
1040 GOTO 410
1050 FOR I=0 TO 2:LOCATE BX,8+I*3:COLOR 2:PRINT BK$
1060 FOR T=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT T,I:GOTO 1470
1070 '------( ROUND 2 THE BOSS )-----------------------------------------------
1080 IF BS=0 THEN Z=1:BS=1:BX=7:BY=11:XB=1:YB=-1:GOSUB 1620
1090 LINE(BX+P(XB+1),BY)-(BX+P(XB+1),BY+5)," "
1100 LINE(BX,BY+Q(YB+1))-(BX+5,BY+Q(YB+1))," "
1110 BX=BX+XB:IF (BX>24)+(BX<8) THEN XB=-XB
1120 BY=BY+YB:IF (BY>10)+(BY<4) THEN YB=-YB
1130 LOCATE BX,BY:COLOR 7:PRINT B1$:LOCATE BX+3,BY:PRINT B2$
1140 LINE(BX,BY+5)-(BX+5,BY+5),CHR$(129+Z*4),7:IF Z=1 THEN Z=0 ELSE Z=1
1150 IF (AP=1)*(XX+3>BX)*(XX-3<BX) THEN 1180
1160 IF (BX-3<X)*(BX+6>X)*(BY-3<Y)*(BY+6>Y) THEN GOSUB 2000:IF L<1 THEN 1790
1170 GOTO 410
1180 IF (Y<BY)+(Y>BY+6) THEN 1160
1190 GOSUB 1650:IF BP(RO)>0 THEN 1160
1200 FOR I=0 TO 1:FOR T=0 TO 1:LOCATE BX+I*3,BY+T*3:COLOR 2:PRINT BK$
1210 FOR E=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT E,T,I:GOTO 1470
1220 '------( ROUND 3 THE BOSS )-----------------------------------------------
1230 IF BS=0 THEN BS=1:BX=7:BY=5:XB=1:YB=1:GOSUB 1620
1240 FOR T=1 TO 2:IF (EM(T)=0)*(RND(1)<.1) THEN GOSUB 730
1250 NEXT:LOCATE BX,BY:PRINT SP$
1260 BX=BX+XB:IF (BX>27)+(BX<8) THEN XB=-XB
1270 BY=BY+YB:IF (BY>12)+(BY<6) THEN YB=-YB
1280 LOCATE BX,BY:COLOR 7:PRINT B3$
```

★影さんは、新しいマスクを買う金がないから洗濯して使ってるって本当ですか？（福岡県北九州市・ゴキブリ13才II13才）……【影：当然、自分で洗濯してますよ。誰か洗濯してくれる人いないかなー？　一同：むずかしい。】

★『PC－88VA 2』は五感が熱くなるそうですが，味覚，触覚，嗅覚は，いったいどうなるのでしょう？（神奈川県 川崎市・MOMO14才）……【影：パソコンで，味覚が満足できるなら，1台ほしいな。編：こわれなければネ。】

```
1290 IF (AP=1)*(XX+3>BX)*(XX-3<BX) THEN 1320
1300 IF (BX-3<X)*(BX+3>X)*(BY-3<Y)*(BY+3>Y) THEN GOSUB 2000:IF L<1 THEN 1790
1310 GOTO 410
1320 IF (Y<BY)+(Y>BY+3) THEN 1160
1330 GOSUB 1650:IF BP(RO)>0 THEN 1300
1340 LOCATE BX,BY:COLOR 2:PRINT BK$:FOR I=1 TO 100:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 147
1350 '-----( FINAL BOSS )-----------------------------------------------------
1360 IF BS=1 THEN Z=0:BS=2:GOSUB 1620
1370 BX=21:BY=RND(1)*9+5:FOR T=1 TO 2:IF (EM(T)=0)*(RND(1)<.2) THEN GOSUB 73
1380 NEXT:COLOR 4:IF Z=0 THEN Z=1 ELSE Z=0
1390 FOR T=0 TO 3:LOCATE 24+Z*3,5+T*3:PRINT T$(T+1,INT(RND(1)*2+1)):NEXT
1400 LOCATE 25,10:COLOR 2:PRINT "●"
1410 IF (AP=1)*(XX>21)*(Y=10) THEN BEEP 1:GOSUB 1650:IF BP(RO)<1 THEN 1440
1420 IF X>21 THEN GOSUB 2000:IF L<1 THEN 1790
1430 GOTO 410
1440 FOR I=0 TO 1:FOR T=0 TO 3:LOCATE 24+I*3,5+T*3:COLOR 2:PRINT BK$
1450 FOR E=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT E,T,I:M$="･･･":GOSUB 1850
1460 X=24:Y=5:M$="ｸﾞII----!":GOSUB 1870:GOTO 1490
1470 '-----( ROUND CLEAR )----------------------------------------------------
1480 LOCATE 13,17:COLOR 5:PRINT "ROUND";RO;"CLEAR":M$=S$(RO):GOSUB 1850
1490 LOCATE 11,18:COLOR 7:PRINT "PRESS RETURN KEY"
1500 IF INP(1)<>127 THEN 1500
1510 ON RO GOTO 1520,1520,1530,1670
1520 RO=RO+1:BS=0:L=L+3:X=10:Y=14:JP=0:AT=0:AK=0:SF=1:DM=0:GOSUB 1920:GOTO 5
1530 '-----( ??????? )--------------------------------------------------------
1540 LOCATE 10, 0:COLOR 3:PRINT "ﾜｯﾊｯﾊ ﾖｸｷﾀﾅ ｼﾊﾞｰﾄﾞ!":M$="ﾑｯﾀﾞﾚﾀﾞ?":GOSUB1E
1550 LOCATE 11,18:COLOR 1:PRINT "ﾓｳｲﾄﾞ RETURN ﾃｦｾ":FOR I=1 TO 3000:NEXT
1560 IF INP(1)<>127 THEN 1560 ELSE RO=4:EM(1)=0:EM(2)=0:GOSUB 1920
1570 FOR I=1 TO 100:GOSUB 210:NEXT:GOTO 50
1580 '-----( SHIBIRD DAMAGE )-------------------------------------------------
1590 COLOR 2:LOCATE N(R),M(R):PRINT SP$:LOCATE X,Y:PRINT M$(4)
1600 GOSUB 2000:N(R)=N(R)+5:IF L<=0 THEN 1790
1610 RETURN
1620 '-----( BOSS LIFE )------------------------------------------------------
1630 LOCATE 7,21:COLOR 7:PRINT "BOSS ";:COLOR 3
1640 FOR I=1 TO BP(RO):PRINT "■";:NEXT
1650 '-----( BOSS LIFE DOWN )-------------------------------------------------
1660 BP(RO)=BP(RO)-AP:AP=0:BEEP 1:BEEP 0:LOCATE 12+BP(RO),21:PRINT " ":RETURN
1670 '-----( ENDING )---------------------------------------------------------
1680 PRINT CHR$(12):X=10:Y=10:GOSUB 1940:LINE(7,13)-(14,17),"■",2,BF
1690 COLOR 7:LOCATE 24,14:PRINT "(o"+B$+CHR$(31)+"◤"+B$+CHR$(31)+"■"
1700 LOCATE 11,3:COLOR 5:PRINT "CONGRATULATIONS!":RESTORE 2460
1710 FOR T=1 TO 4:FOR I=1 TO 15:READ A1$:A$=CHR$(VAL("&H"+A1$))
1720 IF T*15+I>65 THEN COLOR 2 ELSE COLOR 4
1730 LOCATE 15+I,3+T*2:PRINT A$;:BEEP 1:BEEP 0:GOSUB 1750:NEXT I,T
1740 M$="ﾏﾀｱｵｳ!":GOSUB 1850:LOCATE 12,10:COLOR 3:PRINT "ﾚ":GOTO 1780
1750 LOCATE 15,16:COLOR 1:PRINT N1$:N1$=MID$(N1$,2,14)+MID$(N1$,1,1)
1760 LOCATE 15,17:COLOR 5:PRINT N2$:N2$=MID$(N2$,15,1)+MID$(N2$,1,14)
1770 LOCATE 25,16:COLOR 7:PRINT "■":FOR E=1 TO 500:NEXT:RETURN
1780 GOSUB 1750:IF INP(1)=127 THEN 40 ELSE 1780
1790 '-----( DEATH!! )--------------------------------------------------------
1800 LOCATE X,Y:COLOR 2:PRINT BK$:IF BS<>0 THEN X=BX:Y=BY:GOTO 1820
1810 X=N(R):Y=M(R):LOCATE X,Y:COLOR EC(R):PRINT T$(ES(R),EA(R))
1820 M$=G$(RO):GOSUB 1870:LOCATE 11,18:COLOR 7:PRINT "PRESS RETURN KEY"
1830 LOCATE 14,1:PRINT "GAME OVER"
1840 IF INP(1)=127 THEN 40 ELSE 1840
1850 '-----( SERIFU )---------------------------------------------------------
1860 COLOR 6:LOCATE   X,  Y:PRINT M$(1)
1870 COLOR 7:LOCATE X-3,Y-3:PRINT "┌";STRING$(LEN(M$),"─");"┐"
1880          LOCATE X-3,Y-2:PRINT "|";M$;"|"
1890          LOCATE X-3,Y-1:PRINT "└";STRING$(LEN(M$),"─");"┘"
1900          LOCATE   X,Y-1:PRINT "\"
1910 RETURN
1920 '-----( SCREEN )---------------------------------------------------------
1930 PRINT CHR$(12):GOSUB 210
1940 LOCATE X,Y:COLOR 6:PRINT M$(1):LINE(6,2)-(31,18),"|",7,B
```

```
1950 COLOR 7:LOCATE 6, 2:PRINT "┌──────────────────────┐"
1960         :LOCATE 6,18:PRINT "└──────────────────────┘"
1970               PRINT TAB(7);"LIFE ":GOSUB 2020
1980 IF RO>1 THEN RETURN ELSE M$="ｲｸｾﾞ!":GOSUB 1850
1990 FOR I=1 TO 2500:NEXT:LINE(7,10)-(20,13)," ",BF:RETURN
2000 '-----( LIFE DOWN )---------^....^....^....^....^....^....^----------
2010 BEEP 1:L=L-1:LOCATE 12+L,19:PRINT " ":BEEP 0:RETURN
2020 '-----( LIFE UP )-----------------------------------------------------
2030 T=0:COLOR 6:LOCATE 12,19:IF L>16 THEN L=16
2040 IF L>T THEN PRINT "■"::T=T+1:GOTO 2040 ELSE RETURN:::'"■"･･･'GRPH'+'L'
2050 '-----( TITLE )-------------------------------------------------------
2060 PRINT CHR$(12)
2070 LOCATE 0,24:COLOR 6:M$="ｵﾚｶﾞｼﾊﾞｰﾄﾞﾀﾞ!"
2080 '       ^....^....^....^....^....^....^....^....^.
2090 PRINT "   ┌──┐ ┌┴┐          │ ／   │       "
2100 PRINT "     │  ═╪═          └／─  ┌┴┐      "
2110 PRINT "   │ ├─／┼╲─●      _   │ ／   │  │  ┼  ─"
2120 PRINT "   │ │   ┌┘ ╳  ／＼／＼／＼／＼  ＼ ／   └─"
2130 PRINT "   └┴──┐ │ ／＼   ＼＼／／／  │ ＼  ┌──┴┐ └─"
2140 FOR I=1 TO 15:PRINT:NEXT:COLOR 4:LOCATE 11,10:PRINT "ｱﾒﾘｶ ﾑｼｬｼｭｷﾞｮｳ ﾍﾝ"
2150 COLOR 5:LOCATE  9, 2:PRINT "FULL-TIME'N' PRESENTS"
2160 COLOR 7:LOCATE 14,15:PRINT "STORY by FIREWOOD":GOSUB 1850
2170          LOCATE 7 ,19:PRINT "PROGRAMMED by RED.FALCON"
2180          LOCATE 11,21:PRINT "PRESS RETURN KEY"
2190 IF T=1 THEN T=2 ELSE T=1
2200 LOCATE 10,14:COLOR 6:PRINT M$(T):R$(1)=MID$(R$(1),2,23)+MID$(R$(1),1,1)
2210 LOCATE  7,17:COLOR 2:PRINT R$(1):IF INP(1)=127 THEN RETURN
2220 FOR I=1 TO 100:NEXT:GOTO 2190
2230 '-----( VARIABLE & SERIFU DATA )-----------------------------------------
2240 X=10:Y=14:JP=0:AT=0:AK=0:SF=1:L=10:RO=1:DM=0:KL=0:EM(1)=0:EM(2)=0:BS=0
2250 AP=0:BP(1)=10:BP(2)=16:BP(3)=10:BP(4)=10:P(2)=0:P(0)=5:Q(2)=0:Q(0)=5
2260 S$(1)="ｻﾞｺﾆ ﾖｳﾊﾅｲｾﾞ":S$(2)="ﾊｯ ｶﾙｲﾓﾝﾖ":S$(3)="ﾔｯﾀｾﾞ"
2270 G$(1)="ﾏﾀﾞﾏﾀﾞﾖﾉｳﾅ":G$(2)="ﾅﾑｱﾐﾀﾞﾌﾟ":G$(3)="ｻﾞﾝﾈﾝﾀﾞｯﾀﾅ":G$(4)="ｶﾀﾊﾗ ｲﾀｲﾜ"
2280 RETURN
2290 '-----( CHARACTERS )-----------------------------------------------------
2300 B$=CHR$(29):C$=CHR$(31)+B$+B$+B$:F$="▓▓▓"
2310 M$(1)=" ／● "+C$+"└─┐"+C$+"┴ └" :M$(2)=" ┌─●"+C$+"└ "+C$+" ┴ "
2320 M$(3)=" ／─●"+C$+"└─┐"+C$+" ┴└" :M$(4)="●／ "+C$+"└─┐"+C$+" ┴└"
2330 SP$="   "+C$+"    "+C$+"    ":BS$="◢▙"+C$+"▟◣"
2340 BK$=" ／／"+C$+"¥X¥"+C$+"／¥／":B3$="◢▙"+C$+"◤／q"+C$+" └─┘"
2350 T$(1,1)=" @└"+C$+" ┌─┘"+C$+"┘ ┴":T$(1,2)="@─┐"+C$+"  ┌─┘"+C$+" ┴ "
2360 T$(2,1)="／─＼"+C$+"／／q"+C$+" └─┘":T$(2,2)="／─＼"+C$+"┌┌q"+C$+" └─┘"
2370 T$(3,1)="(@ "+C$+"◢▓▓"+C$+" ▼":T$(3,2)="(@ "+C$+"◢▓▓"+C$+" ▼"
2380 T$(4,1)="◢◣"+C$+"X●X"+C$+"◥◤":T$(4,2)="◤X◥"+C$+"XOX"+C$+"◣◢"
2390 T$(5,1)="＼@／"+C$+"@o@"+C$+"／@＼":T$(5,2)="@|@"+C$+"—o—"+C$+"@|@"
2400 B1$="▓▓▓"+C$+F$+C$+F$+C$+" └▲"+C$+F$:N1$="▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
2410 B2$="▓▓▓"+C$+F$+C$+F$+C$+" └◢"+C$+F$:N2$="･･^･･･^･･･｡°･･･"
2420 I$(1)="(@ ":I$(2)="(@ "+C$+"▓▓▓":I$(3)=T$(3,1)
2430 R$(1)="▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓":R$(2)="]╪[■]=[■]╪[■]=[■]╪[■]=[■]=[■]" \
2440 R$(3)="═══:═══:═══:═══:═══:═══:═══:═══:":R$(4)="E〈ノ〈ヨE〈└〈ヨE〈ノ〈ヨE〈└〈ヨ"
2450 RETURN
2460 DATA BC,CA,DE,B0,C4,DE,20,CA,00,00,00,00,00,00,00,00
2470 DATA BC,DE,D5,B3,C9,D2,B6,DE,D0,20,A6,00,00,00,00,00
2480 DATA D0,C5,B6,DE,D7,20,B5,D3,AF,C0,A1,00,00,00,00,00
2490 DATA D4,AF,CA,DF,D8,20,BE,B2,B7,DE,CA,20,B6,C2,21
2500 '-----( STAFF )---------------------------------------------------------
2510 '   original story 'SEIGI ENO TABADACHI'  by  FIREWOOD
2520 '   produced & programmed                 by  RED.FALCON (FULL-TIME 'N')
```

★　★

PC-8001mkⅡ/SR(N80-BASIC)用

ペンゴタイプのアクション・ゲーム

ブレイク
Break



さびしんぼう

◆内　容

怪物たちが，このアイスランドにやってきた。全部やっつけてしまおう！

◆How to play

タイトルのときリターン・キーを押すとはじまります。2 4 6 8で自機を動かし，5匹いる怪物たちをやっつけてください。やっつけかたは，ペンゴと同じで，氷にぶつかると，その氷が飛んでいく(またはこわれる)ので，それでつぶしてください。全部やっつけてしまえば，面クリアです。

怪物をやっつけると，そこに墓ができますが，あまりもたもたしていると怪物は生き返ります。だから，1匹でも残っていると，つぎつぎと生き返ってしまうので，急いでやっつけてください。

もちろん怪物につかまるとミスです。また，タイムがあって，右下に表示されていますが，これが0になったら，これもミスです。自分がいなくなってしまったらゲーム・オーバーです。

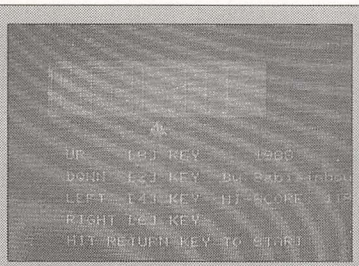
全10面で，面によって迷路がいろいろと変わります。すべてクリアすると，ハッピー・エンドで，なさけな～いメッセージがでます。

◆プログラム

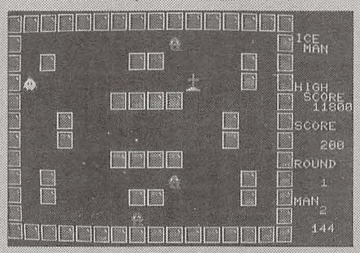
ほとんどBASICです。キャラ表示にはマシン語を使っています。このマシン語は他の人にも使えるようにと，便利なものにしました。使いかたは，LOCATE X, Y：A＝USA(AD)

《第1表》変数表

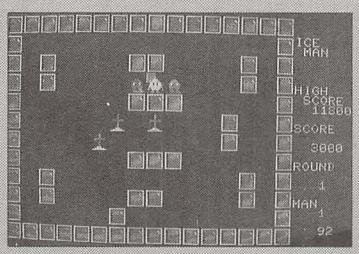
SC	点
HS	ハイスコア
R	面
M	自分の数
X，Y	自分の位置
N(x)，H(y)	…敵の位置
Z	敵の番号
I，J	雑用
C1～C4	キャラ・アドレス



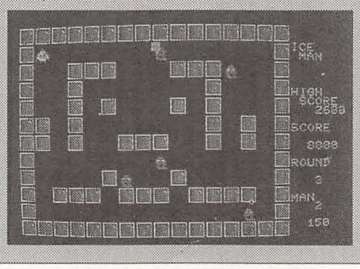
▲《写真1》タイトル画面。中央にいるのが自分のキャラクターだ!!



▼《写真2》ペンゴの要領で，氷を敵にぶつけると，そこに墓ができる



▲《写真3》しまった。はさまれた!! 一度敵を倒しても時間がたつと復活する



▼《写真4》これは3面。敵をうまく誘導しながらやっつけるのがベスト

Breakのプログラム・リスト

```
10 ' ********************************
20 ' *  Break  Ice By ｻﾋﾞｼﾝﾎﾞｳ  *
30 ' ********************************
40 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:CMD SCREEN 2,0,7:DEFUSR=&HE000
50 COLOR 7,32:CMD CLS3:DIM R$(10,11),N(16,11),RR$(11),BC$(15)
60 FOR I=0 TO  79:READ A$:POKE &HE000+I,VAL("&H"+A$):NEXT
70 FOR I=0 TO 319:READ A$:POKE &HD000+I,VAL("&H"+A$):NEXT
80 FOR I=0 TO 15:READ BC$(I):NEXT
90 FOR J=1 TO 10:FOR I=0 TO 11:READ R$(J,I):NEXT I,J:GOTO 130
100 ' ********** PRINT SCORE **********
110 LOCATE 32,13:COLOR7:PRINT USING"#####0";SC:RETURN
120 ' ********** SHOKI **********
130 SC=0:R=1:M=2:C1=&HD000:C2=&HD040:C3=&HD080:C4=&HD0C0:GOSUB 970
140 ' ********** SCREEN **********:FOR J=1 TO 4
150 CMD CLS3:FOR I=0 TO 11:RR$(I)="":NEXT J,I
160 RR$(I)=RR$(I)+BC$(VAL("&H"+MID$(R$(R,I),J,1)+"0")):NEXT J,I
170 FOR IY=0 TO 11:FOR IX=0 TO 15
180 M(IX,IY)=VAL(MID$(RR$(IY),IX+1,1)):IF M(IX,IY)=0 THEN 200
190 LOCATE IX*2,IY*2:A=USR(C4)
```

★僕は，ついに影さんの出身地を知りました。アフリカのボッワナというところです。ねっ影さんにピッタリのところでしょう。(長野県小諸市・**渋谷　修13才**)……【**影**：ボツって書いてあったんでボツ箱に入れそうになった。】

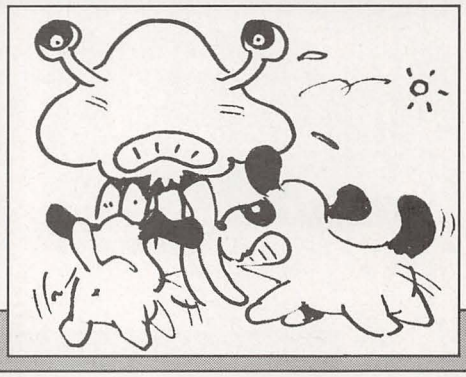
```
200 NEXT IX,IY:GOSUB 110
210 LOCATE 33,9:COLOR7:PRINT USING"######0";HS
220 LOCATE 34,17:COLOR5:PRINT USING"##";R:LOCATE 35,20:PRINT USING"#";M
230 RESTORE 1520:FOR I=1 TO 7:READ IX,IY,A$:LOCATE IX,IY:COLOR 7
240 PRINT A$:NEXT:TI=150:LOCATE 34,22:PRINT USING"###";TI
250 POKE A1,&H20:X=1:Y=1:LOCATE X*2,Y*2:A=USR(C1)
260 POKE A1,&H60:Z=0:FOR I=1 TO 5:DA(I)=0
270 IX=(RND(1)*10)+6:IY=(RND(1)*10)+1:IF M(IX,IY)>0 THEN 270
280 N(I)=IX:H(I)=IY:LOCATE IX*2,IY*2:A=USR(C2):M(IX,IY)=2:NEXT
290 FOR I=0 TO 50:BEEP1:FOR J=0 TO I*2:NEXT:BEEP0:NEXT
300 '■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■
310 LOCATE X*2,Y*2:A=USR(C3):I0=INP(0):I1=INP(1)
320 VX=(I0=239)-(I0=191):VY=(I1=254)-(I0=251):IF VX<>0 AND VY<>0 THEN VX=0
330 ON M(X+VX,Y+VY) GOTO 540,820,530
340 X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATE X*2,Y*2:A=USR(C1)
350 Z=Z+1:IF Z=6 THEN Z=1
360 IF DA(Z)>0 THEN 500
370 LOCATE N(Z)*2,H(Z)*2:A=USR(C3):M(N(Z),H(Z))=0
380 VN=SGN(X-N(Z)):VH=SGN(Y-H(Z))
390 IF M(N(Z)+VN,H(Z))>0 THEN VN=0
400 IF M(N(Z),H(Z)+VH)>0 THEN VH=0
410 IF VN<>0 AND VH<>0 THEN GOSUB 480
420 POKE A1,&H60:N(Z)=N(Z)+VN:H(Z)=H(Z)+VH
430 LOCATE N(Z)*2,H(Z)*2:A=USR(C2):M(N(Z),H(Z))=2
440 IF N(Z)=X AND H(Z)=Y THEN 820
450 BEEP1:BEEP0:TI=TI-1:LOCATE 34,22:PRINT USING"###";TI
460 IF TI=0 THEN 820 ELSE 310
470 '■■■■■■■■■ ﾅﾅﾒ ■■■■■■■■■
480 IF RND(1)>.5 THEN VN=0:RETURN ELSE VH=0:RETURN
490 '■■■■■■■■■ Teki sub ■■■■■■■■■
500 DA(Z)=DA(Z)-1:IF DA(Z)>0 THEN 350
510 M(N(Z),H(Z))=2:FOR I=0 TO 30:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 350
520 '■■■■■■■■■■ ICE SUBS ■■■■■■■■■■
530 VX=0:VY=0:GOTO 340
540 IF X+VX=0 OR X+VX=16 THEN VX=0:GOTO 340
550 IF Y+VY=0 OR Y+VY=11 THEN VY=0:GOTO 340
560 LOCATE X*2,Y*2:A=USR(C1)
570 M(X+VX,Y+VY)=0:IX=X+VX:IY=Y+VY:IF M(IX+VX,IY+VY)>0 THEN 650
580 LOCATE IX*2,IY*2:A=USR(C3)
590 IF M(IX+VX,IY+VY)=2 THEN 680
600 IF M(IX+VX,IY+VY)>0 THEN 620 ELSE IX=IX+VX:IY=IY+VY
610 LOCATE IX*2,IY*2:A=USR(C4):GOTO 580
620 LOCATE IX*2,IY*2:A=USR(C4):M(IX,IY)=1
630 FOR I=0 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOTO 350
640 '♥♥♥ Block Sub ♥♥♥
650 IF M(IX+VX,IY+VY)=2 THEN 580
660 LOCATE IX*2,IY*2:A=USR(C3):M(IX,IY)=0
670 FOR I=0 TO 50:BEEP1:BEEP0:NEXT:SC=SC+10:GOSUB 110:GOTO 350
680 '■■■■■■■■■■ Teki dead! ■■■■■■■■■■
690 IX=IX+VX:IY=IY+VY:LOCATE IX*2,IY*2:A=USR(&HD100):M(IX,IY)=4
700 P=0:FOR I=1 TO 5:IF M(N(I),H(I))=4 THEN P=I
710 NEXT:M(N(P),H(P))=3:DA(P)=20-R*2:P=0:OUT 81,33:SC=SC+20:GOSUB 110
720 FOR I=1 TO 5:IF DA(I)>0 THEN P=P+1
730 NEXT:IF P<5 THEN BEEP1:OUT 81,32:GOTO 350
740 '■■■■■■■■■■ Round Clear ■■■■■■■■■■
750 OUT 81,32:FOR I=0 TO 50:BEEP1:FOR J=0 TO I:NEXT:BEEP0:NEXT
760 FOR I=0 TO 1000:NEXT:CMD CLS2:A$="ROUND CLEAR"
770 FOR I=1 TO 11:LOCATE 7+I,7:COLOR7:PRINT MID$(A$,I,1)
780 BEEP1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP0:FOR J=0 TO 100:NEXT J,I
790 IF R=10 THEN GOTO 920
800 R=R+1:FOR I=0 TO 2000:NEXT:SC=SC+300:GOTO 150
810 '■■■■■■■■■■ Man dead! ■■■■■■■■■■
820 FOR I=0 TO 30:CMD SCREEN 3,0,(RND(1)*7)+1:BEEP1
830 FOR J=0 TO I*5:NEXT:BEEP0:NEXT:CMD SCREEN 2,0,7
840 CMD CLS2:LOCATE 7,7:COLOR7:PRINT "You are dead!"
850 FOR I=0 TO 2000:NEXT:M=M-1:IF M>-1 THEN GOTO 150
860 '■■■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■
870 A$="GAME OVER":FOR I=1 TO 9:LOCATE 11+I,9:COLOR5:PRINT MID$(A$,I,1)
880 BEEP1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP0:FOR J=0 TO 100:NEXT J,I
890 IF HS<SC THEN HS=SC:LOCATE 13,11:COLOR6:PRINT "HIGH SCORE!"
900 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 130
910 '■■■■■■■■■■ HAPPY END ■■■■■■■■■■
920 CMD CLS3:CMD SCREEN 3,0,7:RESTORE 1540
930 FOR J=1 TO 8:READ A$:FOR I=1 TO 10:LOCATE 11+I,J*2
940 COLOR J*2+2:A=ASC(MID$(A$,I,1))-1:PRINT CHR$(A);:NEXT I,J
950 FOR J=1 TO 10:FOR I=0 TO 5000:NEXT I,J:GOTO 130
960 '■■■■■■■■■■ DEMO ■■■■■■■■■■
970 CMD CLS3:CMD LINE(58,40)-(225,79),1,BF:COLOR7:LOCATE 0,5
980  PRINT SPC(6);"▗▄ ▗▄▖▗▄▖▗▄▖
```

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

※要ユーティリティ・テープ

面パターンの豊富なシミュレーション

KNIGHTSII（ナイツ）



滝花　憲孝

物語

ワインの入ったグラスが朝陽に照らされ虹色に輝いていました。野には緑が映え，小枝の先では小鳥がさえずっていました。

ぎょえ――

佐田山のほうで悲鳴が聞こえました。興味津々の村人達が行ってみると，1人の男が気絶していました。周囲を見回すと手紙が1通落ちていたので五つ子の犬兄弟の1人がそれを拾い，見るとこう書いてありました。

低能の犬どもへ
　このたび我々〝宇宙人一行〟はこの星を侵略することになったので，よろしくおねがいいたします。
宇宙人代表〝ボゾガワ〟

これを読んだ犬兄弟は怒りに震えながら，佐田山へ登って行きました。

遊びかた

RUNするとタイトルがでてしばらくすると名前入力となります。5人分の名前を4文字以内で入力してください。名前入力が終わると各ポイントの振りわけとなります。これは体力(HP)，攻撃力(AP)，防御力（DP）の三つを決められたポイント内で決めるものです。AP，DPの順で聞いてくるので画面に表示されているポイント未満で入力してください。あと余りはHPとなります。

これが終わるとゲーム画面が表示され1人ずつX座標，Y座標を聞いてくるので入力してください。ちなみに左上は（0，0）です。

さて，いよいよゲームです。[1][2][3][7][8][9]キーで左下，下，右下，左上，上，右上に移動してください。[5]キーで，その場にとどまることもできます。移動しようとするところに敵がいると戦闘となります。そして敵を全員倒すとクリアになります。

ラウンドは10ラウンドあり，なかなかむずかしいです。最後の面は最低でも3人生きていないとクリア不可能です。エンディングは感動モノなので（自分ではそう思っている）見てやってください。あと夜と昼がありますが別に（全然）意味はありません。

《第1表》変数表

```
N$(n)……味方の名前
M（n, nn)……味方の状態
X(n), Y(n)……味方の座標
CX(n, nn), CY(n, nn)
　……味方の6方向へ進むときのデータ
NI……味方の生き残っている人数
T（n, nn)……敵の状態
EX(n), EY(n)…敵の座標
XC(n, nn, m), YC(n, nn, m)
　……敵の6方向へ進むときのデータ
TK……敵の生き残っている人数
M1(n, nn), M2(n, nn)
　……マップ
A%, B%, C%, D%, U%
　……ユニット用
M$……メッセージ
TI$, B$, R, G, T$(n),
I$(n)……タイリング用
RO……ラウンド
HI……昼か夜か
I, II, U, UU…ループ用
XX, YY, XC, YC
A1, A2, A3,
AP, DP
A, S, T, A$,
A!, B!
　……その他の処理
```

反省

プログラムが長くてすみません。はじめてのシミュレーションだったので苦労しました。そのかいがあって，友人に「これはおもしろい」と言われたので，一応，自信作です。PC80SRユーザーは絶対入力してください。損はしないはずです。これからもがんばるのでヨ・ロ・シ・ク！

注意

このプログラムはPAINT（タイリング）を使っているのでN80SR Disk-BASIC，または付属のデモンストレーション・プログラムのユーティリティをREAD，RUNしてからやってください。

参考資料

N80SR-BASIC・リファレンスマニュアルP.3～4タイリング・ペイントの使いかた。

CHECKER FLAG

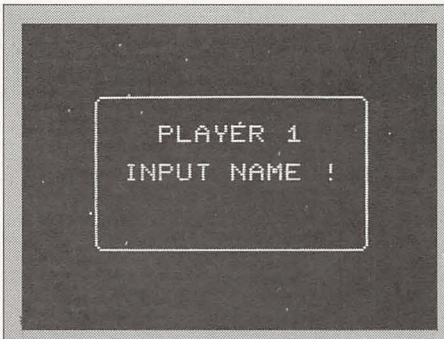
編：なかなかおもしろそうなシミュレーション・ゲームですネ。

Dr.D：自分でキャラクターの性格づけができるし，そのキャラの配置も自分の好みに置けるのはいいな。

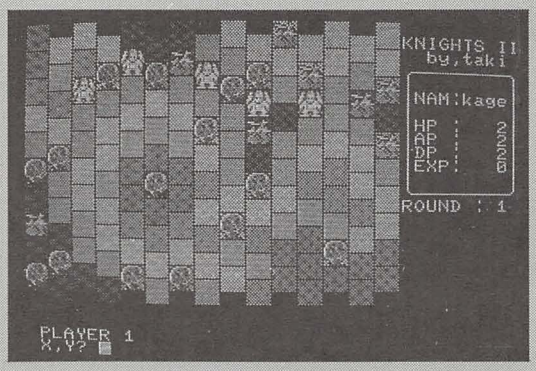
編：しかし，もう少しキャラクターに変化をつけてほしかったですね。

Dr.D：そうじゃな。キャラクターによって，攻撃や防御に割りふれる数値がちがったり，一度に移動できる歩数が変わったりすると，もっとおもしろくなるはずじゃ。

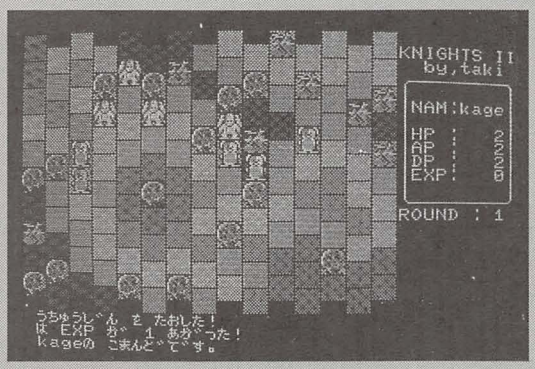
★ミス電波新聞社をやったら，誰が優勝するのだろう。あとは影さんにまかせます。(静岡県榛原郡・**増田武茂18才**)……【**影**：やっぱりつぐ美ちゃんかなあ～。**つぐ美**：影さんじゃない。ミスの多さじゃ，誰にも負けないもんネー。】



▲《写真1》まずプレイヤー1～5の名前を入力しましょう。4文字までOK

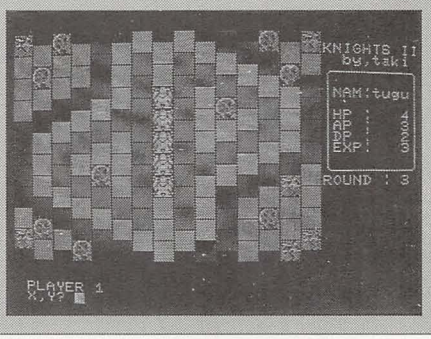


◀《写真2》これがマップ画面。まず5人の配置を決めよう。これが最も重要



▶《写真3》四角で囲まれたキャラが、コマンドが有効なキャラ。攻撃だ!!

▼《写真4》3面はデンパ面。上下に人数を割り振って待ちぶせするのが有効



KNIGHTSIIのプログラム・リスト

```
10 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼ --- K N I G H T S --- ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
20 GOSUB 1210:GOSUB 1150:GOSUB 1140
30 GOSUB  870:          :GOSUB  930
40 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼  M   A   I   N ♥♥ ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
50 LOCATE0,24:M$="ゲーム スタート ﾃﾞｽｶ ｶﾝﾘｮｳ ﾃﾞｽﾈ!/@":GOSUB 770:HI=0
60 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼  H I R U  OR Y O R U♥♥ ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
70 HI=HI+1:IF HI=5 THEN COLOR=(6,4):COLOR=(7,5)
80       IF HI=8 THEN COLOR=(6,6):COLOR=(7,7):HI=0
90 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼    D     G   ♥♥ ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
100 FOR I=1 TO NI:M$=N$(I)+"ノ コマンド ﾃﾞｽﾈ./@":GOSUB 770:GOSUB 810:GOSUB 280
110 A$=INPUT$(1):A=INSTR("1237895",A$):IF A=0 THEN GOTO 110
120 IF A=7 THEN GOSUB 290:GOSUB 300:GOTO 270 ELSE XX=X(I)+CX(S,A)
130 YY=Y(I)+CY(S,A):IF XX=-1 OR XX=15 OR YY=-1 OR YY=10 THEN GOTO 110
140 A1=M1(XX,YY):A2=M2(XX,YY)
150 IF A1=1 OR A2=1 THEN M$="ｳｪﾁﾆﾊ ｽｽﾒﾃﾓ!/@":GOSUB 770:GOTO 110
160 A3=((A2+3) ¥ 5):ON A3 GOTO 110,180:GOSUB 290:M2(X(I),Y(I))=0
170 M2(XX,YY)=I+1:X(I)=XX:Y(I)=YY      :GOSUB 300:GOTO 270
180 M$=N$(I)+"ノ コウﾌﾞｷ!!/@":GOSUB 770:FOR U=0 TO 3:GOSUB 290:FOR UU=0 TO 50
190 NEXT:GOSUB 300:BEEP1:BEEP0:NEXT:T=A2-6:T(T,2)=I:AP=INT(RND(1)*M(I,1))
200 DP=INT(RND(1)*T(T,2)):IF AP>DP THEN GOTO 220 ELSE PLAY"@32o7l32cde"
210 M$="miss !/ﾀﾞﾒｰｼﾞ ﾃｷﾀｴﾗﾚﾅｲ!!/@":GOSUB 770:GOTO 270
220 AP=AP-DP:PLAY"@5816404o6v15cv14cv13cv12cv11cv10cv9cv8cv7c":M$="ﾜｪｲｳﾝ!/@"
230 GOSUB770:PRINT AP;:M$="ノ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦｱﾀｴﾗﾚﾏｼﾀ!!/@":GOSUB 770:T(T,0)=AP
240 IF T(T,0)>0 THEN GOTO 270 ELSE M$="ﾜｪｲｳﾝ ｦ ﾀｵｼﾀ!/@":GOSUB 770:GOSUB 310
250 M$=N$(I)+"ﾊ EXP ｶﾞ 1 ｱｶﾞｯﾀ!/@":GOSUB 770:PLAY"@30v10o5l64cdefgab>cdefg"
260 M(I,3)=M(I,3)+1:M2(XX,YY)=0:T(T,0)=0:GOSUB310:TK=TK-1:IF TK=0 THEN GOTO680
270 NEXT:GOTO 320
280 S=(X(I) MOD 2):LINE(X(I)¥16-1,Y(I)¥16+S¥8-1)-STEP(16,16),2,B :RETURN
290       :LINE(X(I)¥16-1,Y(I)¥16+S¥8-1)-STEP(16,16),0,BF:RETURN
300 S=(X(I) MOD 2):PUT@(X(I)¥16   ,Y(I)¥16+S¥8   ),D%,PSET      :RETURN
310 S=(XX   MOD 2):LINE(XX¥16     ,YY¥16+S¥8     )-STEP(15,15),0,BF:RETURN
320 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼  U T Y   U   J   I   N♥♥ ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
330 FOR I=1 TO 5:IF T(I,0)=0 THEN GOTO 510 ELSE FOR II=0 TO 600:NEXT:BEEP1:C=1
340 BEEP0:XC=SGN(X(T(I,3))-EX(I))+1:YC=SGN(Y(T(I,3))-EY(I))+1:S=(EX(I) MOD 2)
350 XC=EX(I)+XC(XC,YC,S):YC=EY(I)+YC(XC,YC,S)
360 IF EX(I)+XC<0 OR EX(I)+XC>14 OR EY(I)+YC>9 OR EY(I)+YC<0 THEN GOTO 510
370 A1=M1(XX,YY):A2=M2(XX,YY):IF A1=1 OR A2=1 THEN ON C+1 GOTO 510,520
380 A3=((A2+3) ¥ 5):ON A3 GOTO 400,510:GOSUB 550:M2(EX(I),EY(I))=0
390 EX(I)=XX:EY(I)=YY:M2(EX(I),EY(I))=I+6:GOSUB 560:GOTO 510
400 M$="ﾜｪｲｳﾝ ｺｳﾌﾞｷ!/@":GOSUB 770:T(I,3)=A2-1:FOR U=0 TO 5:BEEP1:BEEP0
410 GOSUB 550:FOR UU=0 TO 50:NEXT:GOSUB 560:NEXT:AP=INT(RND(1)*T(I,1))
420 DP=INT(RND(1)*M(A2-1,2)):IF AP>DP THEN GOTO 440 ELSE PLAY"@32o7l32cde"
430 M$="miss !/ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｳｹﾅｲ!!/@":GOSUB 770:GOTO 510
440 AP=AP-DP:PLAY"@5816404o6v15cv14cv13cv12cv11cv10cv9cv8cv7c":M$=N$(A2-1)+"ﾉ@"
450 GOSUB770:PRINT AP;:M$="ノ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦｳｹﾅｲ!/@":GOSUB770:M(A2-1,0)=M(A2-1,0)-AP
460 IF M(A2-1,0)<1 THEN M(A2-1,0)=0:M$=N$(A2-1)+"ﾊ ｼﾝﾃﾞｽﾏｯﾀ!!/@" ELSE GOTO510
470 GOSUB 770:NI=NI-1:IF NI=0 THEN M$="ｾﾝﾒﾂﾀｰｰｰ!!/@":GOSUB 770:GOTO 570
480 M2(XX,YY)=0:GOSUB 310:IF NI+1=A2-1 THEN GOTO 510
490 FOR II=A2-1 TO NI:X(II)=X(II+1):Y(II)=Y(II+1):N$(II)=N$(II+1):FOR U=0 TO 3
500 M(II,U)=M(II+1,U):NEXT:M2(X(II),Y(II))=II+1:NEXT:T(I,3)=INT(RND(1)¥NI)+1
510 NEXT:GOTO 70
520 C=0:T(I,3)=INT(RND(1)¥NI)+1:ON INT(RND(1)¥2)+1 GOTO 530,540
530 XC=-(XC-1)+1:YC=-(YC-1)+1:GOTO 350
540 XC=INT(RND(1)¥3):YC=INT(RND(1)¥3):GOTO 350
550 S=(EX(I) MOD 2):LINE(EX(I)¥16,EY(I)¥16+S¥8)-STEP(15,15),0,BF:RETURN
560 S=(EX(I) MOD 2):PUT@(EX(I)¥16,EY(I)¥16+S¥8),A%,PSET      :RETURN
570 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼  G A M E  O V E R !  ♥♥ ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
580 SCREEN,1,1:CLS3:SCREEN,,0:CLS3:COLOR=(7,7):COLOR=(6,6)
590 LOCATE13,13:PRINT "GAME OVER":FOR I=0 TO 3500:NEXT:RUN
600 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼  C  L  E  A  R  !!  ♥♥ ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
610 SCREEN,1,1:CLS3:SCREEN,,0:CLS3:COLOR=(7,7):COLOR=(6,6):LOCATE12,13
620 PRINT "ROUND CLEAR!":FOR I=0 TO 2500:NEXT:RO=RO+1:IF RO<11 THEN GOTO 30
630 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼  E  N  D  I  N  G!!  ♥♥ ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
640 RESTORE1900:SCREEN ,1:CLS
650 FOR I=0 TO  9:READ B,R,G:T!=(1)=T$=(B)+T$=(R)+T$=(G)+I$=(B)+I$=(R)+I$=(G):NEXT
660 FOR I=0 TO  1: SCREEN,,I:LINE(50,50)-(270,150),3,B:NEXT:FOR I=0 TO 1
```

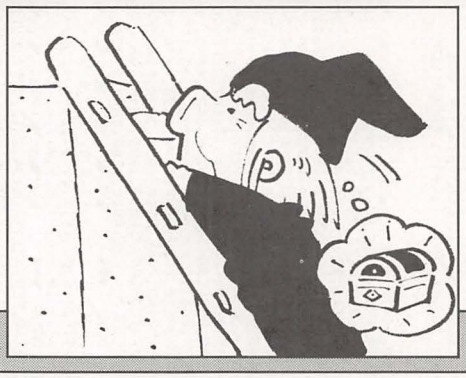
★この前，学校でベーマガを読んでいたら，友達が影さんのイラストを見て「ソリがあまいな」と言ったので，僕はDr.Dのイラストを見せた。(群馬県伊勢崎市・**松田純一15才**)……**【影：誰もDr.には勝てないだろう！】**

```
670 SCREEN,,I:READ B:IF B=9 THEN NEXT:GOTO 720 ELSE ON B GOTO 690,700,710
680 READ XX,YY,XC,YC:LINE  (50+XX,50+YY)-(50+XC,50+YC),3  :GOTO 670
690 READ XX,YY,XC,YC:LINE  (50+XX,50+YY)-(50+XC,50+YC),3,B:GOTO 670
700 READ XX,YY, B   :PAINT (50+XX,50+YY),TI$(B),3          :GOTO 670
710 READ XX,YY, B   :CIRCLE(50+XX,50+YY),B,3               :GOTO 670
720 SCREEN ,,0:CIRCLE(180,70),20,3,,,.4:PAINT(180,70),7,3
730 CIRCLE(95,55),20,3,,,1.5:PAINT(95,55),7,3:CIRCLE(235,130),30,3,,,.3
740 PAINT(235,130),TI$(0),3:LOCATE9,5:PRINT "--Congratulations--":SCREEN,0
750 PLAY"@32l64o1cdefgab>cdefgab>cdefgab>cdefgab>c>cdefgab>cdefgab>cdefgab1"
760 LOCATE 7,19:PRINT "ｲﾖﾀｷｶﾊ ｿﾚｶﾗ ｼｱﾜｾﾆ ｸﾗｼﾏｼﾀ!!":FOR I=0 TO 20000:NEXT:RUN
770 CH=0:REM ▰///▰///▰///◢  M A S S G E  PRINT ♥♥ ◣\▔\▔\▔
```

PC-8801シリーズ(N88DISK BASIC V1モード)用

今回はダンジョン内の謎を解く！

消えた王様の冠2



梅沢　利一郎

あれから……

魔法使いを倒したあなたはまた旅にでた。しかし，あなたが旅立ったとき，井戸の中では何かが起こっていた。それから3年後，奴は長い時をかけて完全に復活した。

旅の途中にその噂を聞いたあなたは，急いでもどり，王様に会った。

「王様，あいつが復活したそうですね！」

「そうらしいね……」

「私が行って奴を倒してきます。行かせてくれますね！」

「いいよ」

あなたは奴の住んでいるという洞窟に入って行った。

遊びかた

テンキーで自分を操作して，スペース・キーでアイテムを選び，人（オバケみたいなやつ）と話をしてゲームを進めます。まー，やればわかると思います。ハマることはないのでがんばってください。簡単だと思いますよ。

プログラム

今回はじめて機械語を使ってみましたがどうでしょうか？**リスト1**が機械語プログラムで**リスト2**がシステムです。**リスト1**の内容は，マップデータとマップ・プット・ルーチンと，キャラクター・データと平仮名縮小ルーチンです。

縮小ルーチンは，'87年8月号のログインに載っていたものをそのまま使っていて，キャラプットはFR／MR活用研究のをそのまま使いました。マップデータが長いですが，テンキーで入力できるのでゆるしてください。

チェックサムがついているので安心して入力してください。起動方法は，まず**リスト1**を実行してエラーがなければ自動的にファイルを作ります。そうしたら後は**リスト2**のみを実行すればいいです。

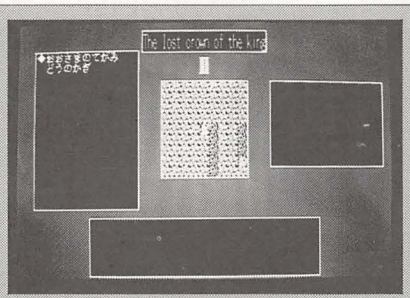
最後に

リストが長いです。今回のもえらく簡単になってしまいました。欠点をずばりいいますと，ガーベージ・コレクションが多い!!これによって，文が途中で止まることがよくありますが，笑ってゆるしてください。

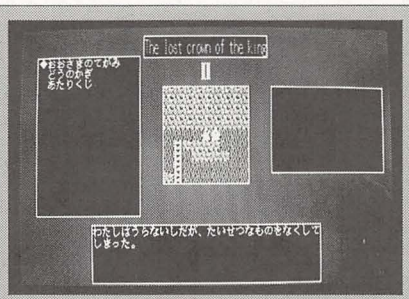
参考

ログイン'87年8月号
PC-8801FR/MR活用研究

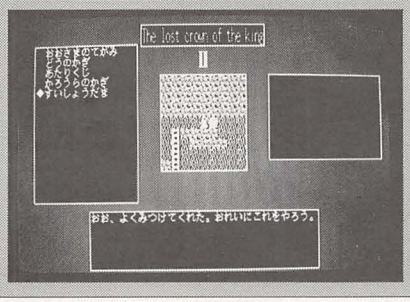
★　★　★



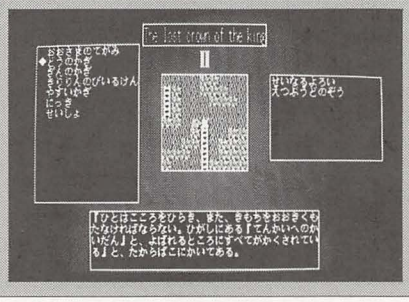
◀《写真1》ゲーム・スタート！中央のウインドウにマップが表示される



▶《写真2》人に会うと話しをしてくれる。この人は大切な物をなくしたようだ



◀《写真3》宝箱を開けてアイテムを手に入れよう！水晶玉をさっきの人に渡すと…



▶《写真4》東に天界への階段があるそうだ。重要な言葉はメモしておこう!!

★僕は，学校の女の子に「おもしろくて優しい人」と言われる。いいだろう影さん。(埼玉県草加市・谷中マイコン部小島13才)……【影：そのあと「だからいいお友達でいましょう」と言われ女の子に相手にされないんだろう。】

《リスト1》消えた王様の冠2のマシン語プログラム・リスト

```
10 CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:PRINT "WAIT A MINUTE"
20 CLEAR ,&HBEFF:DIM MA$(51):FOR I=0 TO 51:MA$(I)="5555"+STRING$(62," ")+"5555"
30 NEXT I:FOR I=1 TO 9:READ M$(I):NEXT I
40 FOR I=0 TO 25:READ A$,B$:CH=0:FOR II=1 TO 62:A=VAL(MID$(A$,II,1))
50 A1$=MID$(M$(A),1,1):B1$=MID$(M$(A),2,1):CH=CH+VAL(A1$)+VAL(B1$)
60 MID$(MA$(I*2),II+4,1)=A1$:MID$(MA$(I*2+1),II+4,1)=B1$:NEXT II
70 IF CH<>VAL("&H"+B$) THEN CH=1010:GOTO 260
80 NEXT I:FOR I=1 TO 11:READ A,B:MID$(MA$(B),A,1)="2":NEXT I
90 FOR I=1 TO 10:READ A,B:MID$(MA$(B),A,1)="3":NEXT I
100 FOR I=1 TO 10:READ A,B:MID$(MA$(B),A,1)="4":NEXT I
110 D=&HBF00:FOR I=0 TO 3:CH=0:READ A$,B$:FOR II=1 TO 62 STEP 2
120 A=VAL("&h"+MID$(A$,II,2)):POKE D,A:D=D+1:CH=CH+A:NEXT II
130 IF CH<>VAL("&h"+B$)THEN CH=1310:GOTO 260
140 NEXT I:D=&HDC00:FOR I=0 TO 4:CH=0:READ A$,B$:FOR II=1 TO 62 STEP 2
150 A=VAL("&h"+MID$(A$,II,2)):POKE D,A:D=D+1:CH=CH+A:NEXT II
160 IF CH<>VAL("&h"+B$) THEN CH=1360:GOTO 260
170 NEXT I:D=&HBFA0:FOR I=0 TO 2:CH=0:READ A$,B$:FOR II=1 TO 62 STEP 2
180 A=VAL("&h"+MID$(A$,II,2)):POKE D,A:D=D+1:CH=CH+A:NEXT II
190 IF CH<>VAL("&h"+B$) THEN CH=1420:GOTO 260
200 NEXT I:D=&HDA00:FOR I=0 TO 10:CH=0:READ A$,B$:FOR II=1 TO 62 STEP 2
210 A=VAL("&h"+MID$(A$,II,2)):POKE D,A:D=D+1:CH=CH+A:NEXT II
220 IF CH<>VAL("&h"+B$) THEN CH=1460:GOTO 260
230 NEXT I:D=&HC000:FOR I=0 TO 50:FOR II=1 TO 70
240 POKE D,VAL(MID$(MA$(I),II,1)):D=D+1:NEXT II,I
250 BSAVE "TLOK.mac",&HBF00,&HDC83-&HBF00:PRINT "OK. Let's go list 2":END
260 BEEP:PRINT "DATA ERROR IN";I*10+CH:END
270 DATA 55,56,57,65,66,67,75,76,77
1000 DATA 11111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111,26C
1010 DATA 11111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111,26C
1020 DATA 15115644445554445522222111122111222222222211111111111111111111,295
1030 DATA 15115952222555222555564455644115555911117621111164444444451111,2B7
1040 DATA 15111744465444455567111117522221174911111176111195522115511111,2AB
1050 DATA 15111111119111564447111111145555511911111191111195555541111,29E
1060 DATA 14522111159522595222255211255555111911111176221111955222211,2AF
1070 DATA 11455522259555595541119465555145511911111111195221952255551,2BE
1080 DATA 12211111119111111111111821111112551192111122219551195519142,29B
1090 DATA 15555112559511555555125555225465555117461119192229119511951151,2C7
1100 DATA 15671154449521146441154445521195465111191119222222259522222551,2BB
1110 DATA 15911552259552119111645511455571129111191111111111174644444441,2AD
1120 DATA 11911455559555559559155522255255591111911112644444444471111111,2BF
1130 DATA 11921111111119112292225465544554149111191116711111111111111111,29D
1140 DATA 11765555556447444474441295111155559111191169666666666666666651,2DD
1150 DATA 11111111111111111111125559111254156711119119252525252525252525251,2A5
1160 DATA 11155555556444444444471111254126711111591195555555555555411151,2BA
1170 DATA 11144444447111111111111154412671111225911955555555555211251,2A7
1180 DATA 11111111111111111111144922191111256471119554145522555555555551,2A3
1190 DATA 11111122222221111111114492217621115559111117655225555555555555541,2AD
1200 DATA 11112222222295211116444922267111155911111765555555555555554111,2B5
1210 DATA 11125922222225521119222222222225567111111222222222222291111,2A9
1220 DATA 11292222922955222222222222222222222254444411111111111111111,2A3
1230 DATA 11474444744474441111111111111111111111111111111111111111111111,27D
1240 DATA 11111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111,26C
1250 DATA 11111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111,26C
1260 DATA 14,4,33,6,25,13,9,19,62,19,8,34,56,35,27,36,31,39,11,39,38,26
1270 DATA 9,7,19,8,37,7,32,19,23,20,12,20,6,23,31,37,65,22,28,26
1280 DATA 12,15,28,6,16,28,22,32,28,36,30,37,30,39,26,40,43,5,50,43
1290 'カナ PUT
1300 DATA 00C022242A00BFED5B02BFF3CB227AE63F57CB237BE6C0B2CB23CB23CB23CE,F27
1310 DATA 00570608C57BD3E87AD3E913D3EADBE84FDBE947D3EB7BD3E87AD3E913D3EA,137D
1320 DATA DBE8B14FDBE9B047D3EBD35C70D35D70D35E70D35F23D35C71D35D71D35E71,1254
1330 DATA D35F014F0009C110BDFBC900000000000000000000000000000000000000,4DD
1340 'マップ PUT
1350 DATA 2A9EBF111FCF0E0006097EE5D5C5010802FE02C21CDC2100DACDA0BFFE03C2,D4F
1360 DATA 27DC2130DACDA0BFFE04C232DC2160DACDA0BFFE05C23DDC2190DACDA0BFFE,1246
1370 DATA 06C248DC21C0DACDA0BFFE07C253DC21F0DACDA0BFC1D1E123131310AFE5E5,1225
```

```
1380 DATA D5E1D1116E0219E5D5E1D1E1D5113D0019D10C79FE09DA08DC2120DB1127D9,EF2
1390 DATA 010802CDA0BFC900000000000000000000000000000000000000000000000,300
1400 'キャラ PUT
1410 DATA F3000000000000000000000D5C57ED35C12D35F231310F6C1D1D5C57ED35D,B94
1420 DATA 12D35F231310F6C1D1D5C57ED35E12D35F231310F6C1D1E521500019EBE10D,EB5
1430 DATA 20CCFBC900000000000000000000000000000000000000000000000000,2B0
1440 'キャラ DATA
1450 DATA 6FF72FE407E0BFFB1BDA1C38FE7D61853E7C7FFF200236B6FFFFC0036DEE3F,1065
1460 DATA FD2004376CBFFEB42A1EF87FFF1A990BD06E730000000AAA91FF800008405,C55
1470 DATA 2F741BF8020356EDE3D8CD5557FFE000002035E7E3DFCC0004FDA3DFC6AAA3F,CF6
1480 DATA FC0000EFFB0AA00AA0B18D14A4118418435 4AA4182FFFF5495555D5C18354AA,F9D
1490 DATA 55A2C18356EA47EAC18354AA458AFFFF55555555055007D7258500000FEFFAE,F56
1500 DATA BB0104FFFF545900887EFE2E228021BDAD15042808EBFFC2B21410F7F761C5,EA9
1510 DATA 22A0E3E281426E7300000000BB99000000000B1B90000000076DB00000000B6,8F0
1520 DATA D900000000 1ACD00000000B766000000006636000000000BE7D30183018BFFD,700
1530 DATA 2FF42FF4BFFD35583558781D28142814BADD301830183FFD2FF42FF4BFFC35,DC2
1540 DATA 58355878 1C2814281 48C7063870387281F938E038E1FFD2C780FF89FFB5EA8,BC1
1550 DATA 1FE83FF9EFD0EFD09FFD4F680FE83FFE5DD81FF8DFFE3F741FF40000000000,1033
```

《リスト2》消えた王様の冠2のメイン・プログラム・リスト

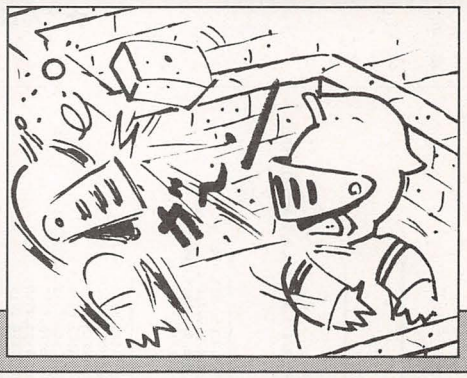
```
10 CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:KEY 2,"WIDTH 80"+CHR$(13)
20 CLEAR ,&HBEFF:BLOAD "TLOK.mac":COLOR=(3,3)
30 DIM FO(85),1T$(23),TA$(23),H$(10),T$(10),D$(10),HI(20)
40 GOSUB 800:HI(0)=14:HI(1)=2
50 '■■■
```

```
450 GOSUB 590:GOSUB"570:GOTO 650
460 '■■■
```

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用

きれいなキャラのパズルゲーム

迷宮要塞塔（めいきゅうようさいとう）



T. I soft

★STORY

主人公ファンネルは，サイコ・フレームを操る超能力を持っている。

あるとき，ファシスト集団であるネオ・ゼットン軍が世界中を攻撃してきた。彼らの攻撃拠点，レッドタワーは，迷宮要塞塔と呼ばれ人々から恐れられていた。

これに対抗して防衛軍も，シュワルツレッカーやウタローンなどの歴戦の強者を塔に送り込んだが，誰1人として帰還した者はいなかった。

そこで，人々はファンネルに最後の望みをたくした。

《第1表》変数表

PS	得点
LI	PSY-POWER
SN	ステージ
CX，CY	自分の座標
TX，TY	サイコ・フレームの座標
(BX，BY) (DX，DY) (FX，FY)	モビル・ゼットンの座標
TM	残りの時間

CHECKER FLAG

編：パズルゲームですが。

Dr.D：キャラクターは，本人も言っているようになかなかよくできているゾ!!

編：ゲーム内容は，キャラクターのわりにオーソドックスですね。

Dr.D：まあ，よくあるタイプのパズルゲームだからな。リストを見てもらえばわかると思うが非常にシンプルじゃ。このプログラムなら初心者にもわかりやすいので参考にしてみてくれたまえ。

編：ステージ・データを16進にしてやれば，もっと短くなりますね。

Dr.D：確かにそうじゃな。

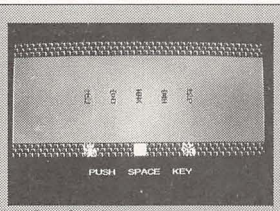
★遊びかた

テンキーの[8][2][4][6]で上下左右，[8]+[4]，[8]+[6]で左ナナメ上，右ナナメ上に移動します。

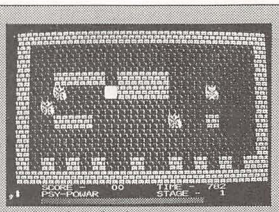
サイコ・フレーム（[囲]）を押して動かし，モビル・ゼットンにぶつけて敵を倒してください。3体すべてやっつければ面クリアです。

サイコ・フレームを押すとPSY-POWERが少し減ります。すべてなくなるとゲーム・オーバー。また，タイムがなくなってもアウト。

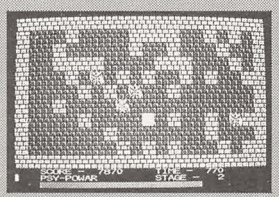
スペース・キーで自殺します。



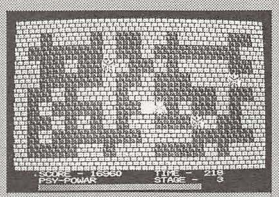
▲〈写真1〉タイトル画面。左側にいるのがファンネルくんだ!!



▲〈写真2〉ゲーム・スタート!!中央にある白い石がサイコ・フレーム



▲〈写真3〉2面は，ナナメ移動を使えばあんがい簡単に解ける



▲〈写真4〉3面からは，うかつにサイコ・フレームを動かすとはまるゾ!!

迷宮要塞塔のプログラム・リスト

```
10 '┌──────── M E I K U U Y O U S A I T O U ────────┐
20 '│                                                │
30 '│          PROGRAM BY                            │
40 '│                    T.ICHIYANAGI                │
50 '│          FROM 88.7/21  TO  88.7/25             │
60 '│          P C - 8 8 0 1 F H                     │
70 DEFINT A-Z:COLOR 7
80 '└──────────── T I T L E ──────────────────────────┘
90 MB=15:LINE (0,32)-(639,129),2,BF:FOR K=0 TO 1
100 FOR I=0 TO 639 STEP 32:PUT@(I,MB),CHA%,PSET:NEXT:MB=MB+115:NEXT
110 RESTORE 1010:FOR I=0 TO 4:READ H$:H=VAL("&H"+H$)
120 PUT@((3+I)*64-11,70),KANJI(H),PSET,0,2:NEXT
130 PUT@(180,130),CHD%,PSET:PUT@(303,130),CHE%,PSET:PUT@(426,130),CHC%,PSET
140 LOCATE 12,20:PRINT"PUSH SPACE KEY.";
150 IF INP(9)=191 THEN CLS 1:GOTO 170 ELSE GOTO 150
160 '──────────── S T A R T ──────────────────────────
170 SN=1:PS=0:LI=204:TM=800
180 GOSUB 410
190 '──────────── M A I N ──────────────────────────
200 LOCATE 4,23:PRINT USING"PSY-POWAR      STAGE - ##";SN
210 PUT@(CX*32,CY*16),CHD%,PSET:XX=0:YY=0:PUT@(TX*32,TY*16),CHE%,PSET:TM=TM-1
```

★この秋のベーマガのキャッチフレーズに『エラーばかりだしていると影になるぞ!!』というのはどうでしょう。

（福岡県浮羽郡・役満Sキッド15才）……【影：だめだ!!みんな私になりたくてエラーばかりだしてしまうから。】

★プログラムの改造について

キャラクター・データはあまり変更しないほうがいいと思います。

ステージ・データの内容は，1：壁，2：床，3：サイコ・フレーム，4：ファンネル，5・6・7：モビル・ゼットンです。ぜひ，自分だけのオリジナル面を作ってみてください。

★プログラムについて

キャラクターに力を入れました。1，2面は簡単に解けますが，3，4，5面あたりはかなりむずかしいです。全面クリアした人は，パズルゲームの達人にちがいない!!

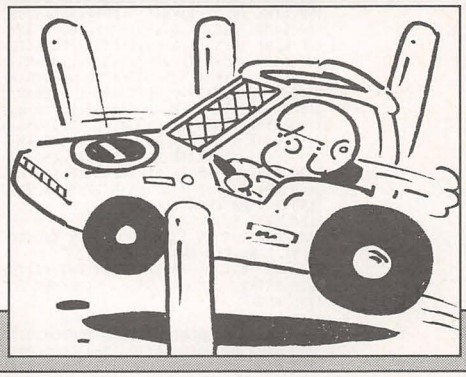
★　　★

```
220 I=INP(0):XX=XX+(I=239)-(I=191):YY=YY+(INP(1)=254)-(I=251):EX=XX:EY=YY
230 LOCATE 4,22:PRINT USING " SCORE -#####0      TIME -#####";PS;TM
240 IF GA(TX+EX,TY+EY)=1 THEN :EX=0:EY=0:GOTO 260
250 IF GA(CX+XX,CY+YY)=3 THEN GOSUB 640:XX=0:YY=0
260 IF GA(CX+XX,CY+YY)=5 THEN GOSUB 720:XX=0:YY=0
270 IF GA(CX+XX,CY+YY)=6 THEN GOSUB 720:XX=0:YY=0
280 IF GA(CX+XX,CY+YY)=7 THEN GOSUB 720:XX=0:YY=0
290 IF TX=BX AND TY=BY THEN GOSUB 770:SA=1
300 IF TX=DX AND TY=DY THEN GOSUB 770:SB=1
310 IF TX=FX AND TY=FY THEN GOSUB 790:SC=1
320 IF GA(CX+XX,CY+YY)=1 THEN :XX=0:YY=0
330 IF SA=1 AND SB=1 AND SC=1 THEN SA=0:SB=0:SC=0:GOTO 390
340 IF TM<0 THEN 730
350 IF INP(9)=191 THEN GOTO 740
360 IF XX=0 AND YY=0 THEN 210
370 PUT@(CX*32,CY*16),CHA%,PSET
380 CX=CX+XX:CY=CY+YY:GOTO 210
390 PS=PS+TM:SN=SN+1:LI=204:TM=800:GOTO 410
400 '○―――――――――― G A M E N ――――――――――○
410 IF SN=6 THEN GOTO 880
420 IF SN=5 THEN LI=228:TM=285
430 IF SN=4 THEN LI=272:TM=355
440 IF SN=3 THEN LI=204:TM=230
450 LINE(0,0)-(639,177),0,BF:LINE(64,193)-(LI*2+64,199),2,BF
460 ON SN GOSUB 470,480,490,500,510 :GOTO 520
470 RESTORE 1450:RETURN
480 RESTORE 1500:RETURN
490 RESTORE 1550:RETURN
500 RESTORE 1600:RETURN
510 RESTORE 1650:READ A$:FOR GX=0 TO 19
520 FOR GY=0 TO 10:READ A$:FOR GX=0 TO 19
530 GA(GX,GY)=VAL(MID$(A$,GX+1,1))
540 ON GA(GX,GY) GOSUB 560,570,580,590,600,610,620
550 NEXT GX,GY:GOTO 200
560 PUT@(GX*32,GY*16),CHB% :RETURN
570 PUT@(GX*32,GY*16),CHA% :RETURN
580 PUT@(GX*32,GY*16),CHE% :TX=GX:TY=GY:RETURN
590 PUT@(GX*32,GY*16),CHD% :CX=GX:CY=GY:RETURN
600 PUT@(GX*32,GY*16),CHC% :BX=GX:BY=GY:RETURN
610 PUT@(GX*32,GY*16),CHC% :DX=GX:DY=GY:RETURN
620 PUT@(GX*32,GY*16),CHC% :FX=GX:FY=GY:RETURN
630 '○―――――――――― P S Y ――――――――――○
640 PS=PS+10:LINE(64,193)-(LI*2+64,199),0,BF:LI=LI-4:IF LI<0 THEN GOTO 720 ELSE CMD PLAY "O5@8S8G8","O3@12E8":LINE(64,193)-(LI*2+64,199),2,BF
650 GA(TX,TY)=2:PUT@(TX*32,TY*16),CHA%,PSET
660 IF XX=+1 THEN TX=CX+XX+1:GOTO 700
670 IF XX=-1 THEN TX=CX+XX-1:GOTO 700
680 IF YY=+1 THEN TY=CY+YY+1:GOTO 700
690 IF YY=-1 THEN TY=CY+YY-1:GOTO 700
700 GA(TX,TY)=3:RETURN
710 '○―――――――――― M I S S ――――――――――○
720 LINE(64,193)-(LI*2+64,199),0,BF:LI=LI-10:IF LI<0 THEN GOTO 730 ELSE CMD PLAY "O4@5@8 O3@12E8":LINE(64,193)-(LI*2+64,199),2,BF:PS=PS+20:RETURN
730 '○―――――――――― G A M E O V E R ――――――――――○
740 LINE(229,81)-(408,98),2,BF:RESTORE 1020:FOR I=0 TO 7:READ G$:G=VAL("&H"+G$)
750 PUT@((I+10)*23,82),KANJI(G),PSET,7,2:NEXT:SA=0:SB=0:SC=0
760 IF INP(9)=191 GOTO 170 ELSE GOTO 760
770 '○―――――――――― I N P S Y ――――――――――○
780 CMD PLAY "T245O6@26F8","O4@2D8":RETURN
790 CMD PLAY "T245O2@35E8","O3@36G8":RETURN
800 '○―――――――――― I N I T I A L ――――――――――○
810 DIM GA(20,11),CHA%(97),CHB%(97),CHC%(97),CHD%(97),CHE%(97)
820 RESTORE 1050:FOR I=0 TO 97:READ A$:CHA%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
830 FOR I=0 TO 97:READ B$:CHB%(I)=VAL("&H"+B$):NEXT I
840 FOR I=0 TO 97:READ C$:CHC%(I)=VAL("&H"+C$):NEXT I
850 FOR I=0 TO 97:READ D$:CHD%(I)=VAL("&H"+D$):NEXT I
860 FOR I=0 TO 97:READ E$:CHE%(I)=VAL("&H"+E$):NEXT I
870 RETURN
880 '○―――――――――― E N D I N G ――――――――――○
890 MB=15:CLS 3:FOR K=0 TO 1
900 FOR I=0 TO 639 STEP 32:PUT@(I,MB),CHA%,PSET:NEXT:MB=MB+115:NEXT
910 RESTORE 1030:FOR I=0 TO 6:READ H$:H=VAL("&H"+H$)
920 PUT@((3+I)*48+20,70),KANJI(H),PSET,7,0:NEXT
930 PUT@(180,130),CHD%,PSET:PUT@(303,130),CHE%,PSET:PUT@(426,130),CHC%,PSET
940 LOCATE 20,14:PRINT "ｺﾝﾆﾁﾊ ｵｲﾃｹﾏｼﾀ !"
950 FOR I=0 TO 5000:NEXT:LOCATE 20,14:PRINT "PART 2 ｶﾞ ﾏｯﾃ ｲﾏｽ･･･"
960 FOR I=0 TO 5000:NEXT:CLS 1:FOR I=0 TO 67:ROLL -3
970 CMD PLAY "@15V13O3G8","@16O2E8","@8C8":NEXT
980 LOCATE 9,12:PRINT "ﾒｲｻｸｿﾌﾄｳｪｱﾊｳﾀﾞｲﾚｯｸﾁ !"
990 IF INP(9)=191 THEN CLS 3:GOTO 90 ELSE GOTO 990
1000 '○―――――――――― K A N J I  D A T A ――――――――――○
1010 DATA 4C42,355C,4D57,3A49,4563
1020 DATA 2347,2341,234D,2345,234F,2356,2345,2352
1030 DATA 2354,2348,2345,2340,2345,234E,2344
1040 '○―――――――――― C.H.R 2 ――――――――――○
1050 DATA 0020,0010,0,0,0,0,0,0,0,7FF1,7FF1,0,0
1060 DATA 0,0,55F1,55F1,0,0,0,0,0,5571,5571,0,0
1070 DATA 0,0,5571,5571,0,0,0,0,0,C5FF,C5FF,0,0
1080 DATA 0,0,C557,C557,0,0,0,0,0,C555,C555,0,0,0,0,0,0,0
```

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3.0)用

サウンド，グラフィックこれぞVAのゲームだ!!

行け，行け ハリアー



尾崎　裕一

STORY

スペースハリアーの活躍により，ドラゴンランドにも再び平和がおとずれた。いいかげん超能力で飛び続けるのに疲れたハリアーは，サイコバズーカーを改良し，サイコエンジンを開発した。そして，ハリアーは新エンジン搭載のSE-88：スタークラフト号に乗りただスリルを求めるためだけに1日中荒野を走りまわるのだった。

プログラムの入力方法

まず，最初に**リスト1**を入力して，RUNしてください。つぎに**リスト2**を入力してRUNするとはじまります。

《第1表》変数表

N	背景切りかえ番号
T	昼，夕方，夜，朝を表す
S	スコア下2ケタ
W	衝突テーブル作成のダミー変数
X	自機の座標
VX	Xの増分
X1～3 Y1～3 Z1～3	柱の座標
R(Z)	奥行きZにおける縮小率
M	音楽の小節番号
A1$，M$，B$，D$，G1～G3$	音楽DATA
I，J	汎用
C(3)	エンジンの点めつカラー
S1～S3	スプライト番号

つぎにゲームをするときは**リスト2**だけロードしてRUNしてください。

遊びかた

4，6キーで左右に動かし，柱をよけてください。ただし，自分は半慣性運動しますので注意してください。

プログラム

3次元から2次元への座標変換は数学的に綿密に行なっています。ただ，いちいち複雑な計算をしていると，実行速度が落ちますので，あらかじめ計算できるところは計算して配列に入れておきました。またスコアをいちいち表示するとスピードが落ちますので，最後だけ表示しています。VA2以上の方はテキスト表示のスピードが速いですから，スコアを表示するよう改良してみてください。

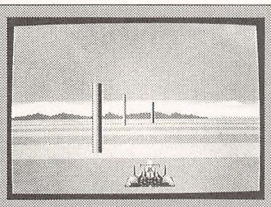
ゲーム中は，時間によって背景が昼→夕方→夜→朝と変化しますので，それを目安にしてください。

最後に

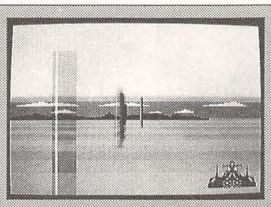
○パレットの設定には本当に苦労しました。とくに夕方は我ながら気に入ってます。
○BGMはオリジナルで「ハリアー荒野を行く」という曲です。
○460行を『460 RETURN』に変更すると，死ななくなり，美しいグラフィックとBGMを楽しめます。
○最初は敵キャラを入れるつもりだったのですが，なんとこのプログラムはグラフィック・メモリをフルに使ってしまったので，しかたなくあきらめました。それとDEFINT文がこれだけスピードUPに役立つのだということを，最後の最後に気付いた私なのでした。

CHECKER FLAG

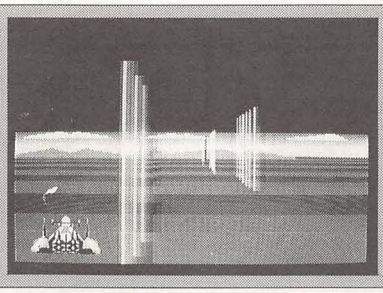
編：Dr.！Dr.！この画面見てくださいよ!!さすがVA，キャラクターなんてビデオゲーム顔負けですよ!!
Dr.D：そうじゃな。VAだってX68000に負けないくらいの性能を持っておる。尾崎君はその性能をうまく引きだしている。
編：柱がだんだん近づいてくる3D処理もすごいですネ。
Dr.D：この3Dの座標変換はあらかじめ計算でだしておいて配列に入れているから，スピードも落ちずにこのスムーズさじゃ!!
編：のりのいいBGMもなかなかいいですね。



▲《写真1》見よこのグラフィックを!!これはもう投稿レベルを越えている



▲《写真2》せまりくる柱がすごい!!まさに3D感覚だ!!BGMもなかなかいい



◀《写真3》しばらく進むと日が暮れて，夕方から夜になった。雰囲気だしてるネ！

★友人がギャラクシーフォースIIをしているのをのりだして見ていたら，筐体に往復ビンタをくらった。(京都府 船井郡・**いたかった14才**)……【**編**：このゲームって，見物人を見てるのもけっこう楽しいんですよネ。】

《リスト1》行け行けハリアーの各種データ・プログラム・リスト

```
10 'CHARACTOR
20 SPRITE SCREEN 0:PALETTE MODE 2,2:PALETTE:WIDTH 80,20:SCREEN WIDTH 4,640,4
30 DIM R(36),A%(5764)
40 FOR I=1 TO 36:R(I)=320/(256+64*I)
50 LINE (0,0)-(3*R(I),180*R(I)),5,BF
60 LINE (4*R(I),0)-(8*R(I),180*R(I)),8,BF
70 LINE (9*R(I),0)-(14*R(I),180*R(I)),7,BF
80 LINE (15*R(I),0)-(20*R(I),180*R(I)),10,BF
90 LINE (21*R(I),0)-(27*R(I),180*R(I)),9,BF
100 LINE (28*R(I),0)-(35*R(I),180*R(I)),8,BF
110 LINE (36*R(I),0)-(41*R(I),180*R(I)),6,BF
120 LINE (42*R(I),0)-(47*R(I),180*R(I)),5,BF
130 LINE (48*R(I),0)-(53*R(I),180*R(I)),4,BF
140 LINE (54*R(I),0)-(58*R(I),180*R(I)),2,BF
150 LINE (59*R(I),0)-(63*R(I),180*R(I)),1,BF
160 GET @(1,1)-(INT(64*R(I)/8)*8,INT(180*R(I)/4)*4),A%
170 PUT PATTERN I,A%,4
180 NEXT I
190 FOR Y=0 TO 31:READ A$:FOR X=0 TO 63:C=VAL("&H"+MID$(A$,X+1,1)):PSET (X,Y),C:PSET (127-
X,Y),C:NEXT X:NEXT Y
200 GET @(0,0)-(127,31),A%:PUT PATTERN 50,A%,4:SAVE PATTERN "harrir.spr",ALL
210 PRINT "スプライトパターンデータ作成終了"
220 END
230 '     0         1         2         3         4         5         6
240 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000ccc
250 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000000ccccc
260 DATA 000000000000000000000000700000000000000000000000000000000ccccc77
270 DATA 0000000000000000000000000a000000000000079000000000000000ccccccc7
280 DATA 00000000000000000000000090000000000000960000000000000000cccc777
290 DATA 000000000000000000000008000000000000064555555555555555555555555
300 DATA 0000000000000000000000060000000000000420000000000a00000ccccccc7
310 DATA 000000000000000000000085300000000000021000000000900000fcccccc
320 DATA 0000000000000000000000843000000000000000000000008000000ff0ffc
330 DATA 00000000000000000000006320000000000000000000000060777777ffbfb
340 DATA 00000000000000000000006320000000000000000000000857aa7770bbbbb
350 DATA 00000000000000000000053200000000000000000000000096477ccccfbbbbb
360 DATA 00000000000000000000053200000000000000000000088853ccccffbebbbb
370 DATA 00000000000000000000753210000000000000000008887753fffffbffbbbb
380 DATA 0000000000000000000000a532100000000000000000663177c53bbbbfccfb775
390 DATA 00000000000000000000095321000000000000007761117ccc53bbbfcccf77d4
400 DATA 00000000000000000000085321000000000000007751117cccf531bbfcc77ddd3
410 DATA 00000000000000000000888650000000007755b1117ccff5311bbf77dddd2
420 DATA 000000000000000000888888865430000077555b111bbfffb5311bb77ddddd1
430 DATA 000000000000009999999999986543aaa44411111bbbbb05311b77dddddd1
440 DATA 00000000bbbbb99aa777aaaa9999986aa4444411b1b1aa1111ee111155ddddd1
450 DATA 000000bbbbb999a77777aaaa99999888333222111aaaaa11eeeeee1155555dd1
460 DATA 00000bbbb99aa77777aaaaa9999888863332221aaaaa111111ee111111555551
470 DATA 00000bb999aa7777aaaaa99999888888863422111111111111111111111111111
480 DATA 00000b999aaa777aaaa999999888888866333111eeeeee1111111111eeeeee11
490 DATA 00008899aa7a9865a99999998888888666633311ee11111111ee11111111ee11
500 DATA 00888999aaafcfc47a988888888888876555331111111111eeeeee1111111111
510 DATA 08889999999cfcf396114114114114114355531ee11111111ee11111111ee11
520 DATA 08889999998fcfc263334334334334334334311eeeeee1111111111eeeeee11
530 DATA 68888999996cfcf24211411411411411423333111111111111111111111111111
540 DATA 668888889954321322222222222222214333223441ee11eeeeee11ee114400
550 DATA 666666666666111116511111111111111111211000221111111111111220000
```

《リスト2》行け行けハリアーのメイン・プログラム・リスト

```
10'
20'  背景
30'
40 SPRITE SCREEN 0:PALETTE MODE 2,2:PALETTE:WIDTH 80,25:SCREEN WIDTH 4,640,4:CONSOLE 0,20,
0,1:CLS 3:SCREEN MASK (0,0)-(639,199),1,15:GOSUB 1120:LOAD PATTERN "harrir.spr",ALL:GOSUB
*INIT
50 COLOR 11:LOCATE 0,13:PRINT "
":COLOR 7
60 LOCATE 0,11:PRINT "
"
70 LOCATE 0,12:PRINT "
80 PALETTE MODE 2,2:RESTORE 90:FOR I=17 TO 31:READ A$:PALETTE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
90 DATA 001f,1c7f,2cbf,fc00,3cff,4d3f,ffff,6dbf,7dff,8e3f,9e7f,beff,cf3f,df7f,efdf
100 BUFFER 0,640,200,4:640,200,4:640,200,4:640,200,4
110 FOR N=0 TO 3:BUFFER=N:CLS 2
120 C=4:FOR I=0 TO 50:C=15-C:Y1=Y:Y=10000/(100+76*I-38*N)+100:LINE (0,Y)-(639,Y1),C,BF
130 NEXT I
140 LINE (0,104)-(639,109),7,BF
150 FOR I=8 TO 15:LINE (0,71+I*2)-(639,74+I*2),I,BF:NEXT I
160 LINE (0,0)-(639,82),1,BF
170 FOR I=2 TO 3:LINE (0,79+I*2)-(639,82+I*2),I,BF:NEXT I:FOR I=5 TO 6:LINE (0,75+I*2)-(63
9,78+I*2),I,BF:NEXT I
180 NEXT N:FOR I=99 TO 0 STEP -1:SCREEN MASK (I*3.2,I)-(639-I*320/99,199-I),1,12:NEXT I:GO
SUB 550
190 '
200 '  M  A  I  N
210 OUT &H100,INP(&H100) OR &H40
220 T=T+1:S=-1
230 S=S+1:N=-1
240 N=N+1:SCREEN WINDOWS 0,(0,0),200,N:PALETTE 14,C(N)
250 FOR I=1 TO 2
260 IF Z1=0 THEN Z1=36:X1=INT(RND(1)*640):S1=9:S2=7:S3=8
270 LOCATE SPRITE S1,(X1-352)*R(Z1)+320,(Y1-190)*R(Z1)+103,Z1
280 IF Z1=1 THEN GOSUB 460
290 Z1=Z1-1
300IF Z2=0 THEN Z2=36:X2=INT(RND(1)*640):S2=9:S3=7:S1=8
310LOCATE SPRITE S2,(X2-352)*R(Z2)+320,(Y2-190)*R(Z2)+103,Z2
320IF Z2=1 THEN GOSUB 460
330 Z2=Z2-1
340IF Z3=0 THEN Z3=36:X3=INT(RND(1)*640):S3=9:S1=7:S2=8
350LOCATE SPRITE S3,(X3-352)*R(Z3)+320,(Y3-190)*R(Z3)+103,Z3
360IF Z3=1 THEN GOSUB 460
370 Z3=Z3-1
380 NEXT I
```

★最近，うちの団地に不良がきて落書きをして帰って行きました。ちなみにその人はサングラスをかけていました。(東京都江戸川区・プロジェクトNo.37413 14才)……【影：かわいい女の子の落書きならゆるしてあげよう！】

```
390 I=INP(0):VX=VX+((I=239)-(I=191)+(VX>32)-(VX<-32))*12+(I=255)*SGN(VX)*2:X=X+VX:IF X<30
OR X>500 THEN X=X-VX
400 LOCATE SPRITE 1,X,160,50:ON N+1 GOTO 240,240,240:LOCATE 0,0:COLOR 7:IF S<100 THEN 230
410 ON (T MOD 4) GOTO 930,1000,860
420 GOTO 1040
430 '
440 ' 判定
450 '
460 W=COLLISION(-1):IF COLLISION(1,7)=-1 THEN 730 ELSE RETURN
470 '
480 ' B G M
490 '
500 M=M+1+(M=8)*8
510 PLAY M$(M),B$(M),D$(M),G1$(M),G2$(M),G3$(M):RETURN
520 '
530 ' 音 楽 DATA
540 '
550 B$(1)="t192@30v1418o4ebebebebdadadada":B$(2)="ebebebebdadadada":B$(3)=B$(2):B$(4)=B$(3
):B$(5)="cgcgcgcgdadadada":B$(6)="ebebebebebebeb":B$(7)=B$(5):B$(8)=B$(6)
560 D$(1)="t192v15o5@5814rcrcrcrc":FOR I=2 TO 8:D$(I)="rcrcrcrc":NEXT I
570 D$(2)="rcrcrcrc8cl6c16":D$(4)="rcrcrcc8c16c16c8c16c16":D$(6)=D$(2):D$(8)="rcrcrccc"
580 G1$(1)="t192o5v1218q4edeagf+geedeagf+ge":G1$(2)="edeagf+geedebgaf+g":G1$(3)="o5edeagf+
geedeagf+ge":G1$(4)="edeagf+gcaeb>c<ga>ed"
590 G1$(5)=G1$(3):G1$(6)=G1$(2):G1$(7)=G1$(3):G1$(8)=G1$(4)
600 G2$(1)="t192s9m500018o3e4ee4ee4d4dd4dd4":G2$(2)="e4ee4ee4f+4f+4e4d4":G2$(3)="e4ee4ee4d
4dd4dd4":G2$(4)="e4ee4ee4f+4f+4g4a4"
610 G2$(5)="o4c4cc4cc4d4dd4dd4":G2$(6)="o2ggggr2ggggr2":G2$(7)=G2$(5):G2$(8)=G2$(6)
620 G3$(1)="t192s9m5000o3glf+1":G3$(2)="gla2g4f+4":G3$(3)="glf+1":G3$(4)="gla2b4>c4"
630 G3$(5)="o4gla1":G3$(6)="e2r2e2r2":G3$(7)=G$(5):G3$(8)=G3$(6)
640 RESTORE 680:FOR I=1 TO 8
650 READ M$(I):NEXT
660 ON PLAY(4) GOSUB 500:PLAY ON:PLAY "T186V15L4O5@58CCCC8C16C16":M=0:FOR I=0 TO 1700:NEXT
 I
670 RETURN
680 DATA t192@29v15o4l4e.g.ba.gf+d8,e.gb>e8d<a8ba.,e.gb.l12abagagf+gf+ef+d,l4e.gb.ab8>c.<b
8>d8
690 DATA e.de.gf+8ed.,ab8e.d8e8gf+8e.r4,e.de.gf+8ed.,l16f+ef+gaf+gabgab>c<ab>cl12dcdedel4g
f+
700 '
710 ' 遊 戯 終 了
720 '
730 A1$="o5gcb-o7b-go4cdo3gedo2g":PLAY STOP:STOPM
740 PLAY ...,"y7,56t255164v15o7bb-gec"+A1$+"v13"+A1$+"v11"+A1$+"v9"+A1$+"v8"+A1$
750 FOR I=0 TO 500:TURN ON SPRITE 1:TURN OFF SPRITE 1:NEXT I
760 PALETTE 7,&HFFFF:COLOR 39:LOCATE 22,0:PRINT "PUSH [RETURN] KEY !":COLOR 7
770 LOCATE 25,1:PRINT "Your score ="+AKCNV$(STR$(S+(T-1)*100))+"0m"
780 IF INP(1)<>127 THEN 780
790 COLOR 7:LOCATE 22,0:PRINT SPC(40):LOCATE 22,1:PRINT SPC(40)
800 X1=0:X3=X1:X2=X1:Z1=12:Z2=24:Z3=36:S1=7:S2=8:S3=9:TURN ON SPRITE 7,8,9
810 T=0:X=288:VX=0:LOCATE SPRITE 1,X,160,50:TURN ON SPRITE 1:RANDOMIZE (3)
820 SCREEN MASK (0,0)-(639,199),1,15
830 GOSUB 1120:GOTO 50
840 '
850 ' 朝
860 PALETTE 23,&HFFFF:PALETTE 7,&HFFE0
870 FOR J=1 TO 6
880   FOR I=17 TO 31:IF I<>20 THEN PALETTE I,J*4160+3135:PALETTE J/1.2,&H1C63:PALETTE 20,J
*4096+3072
890   NEXT I
900 NEXT J
910 GOTO 220
920 '夕方
930 PALETTE 23,&H3E0:PALETTE 7,&HFFE0
940 FOR J=15 TO 1 STEP -1
950  FOR I=16-J TO 15:IF I=7 THEN 970
960   PALETTE I,(16-J)*64+32:PALETTE I+16,J*4096+4064
970 PALETTE 11,&H1C63:NEXT I,J
980 GOTO 220
990 '夜
1000 FOR J=2 TO 15:FOR I=1 TO J:IF I=7 THEN 1020
1010   PALETTE I,&H1C63:PALETTE I+16,(16-J)*4096+(16-J)*64+I*2+3105
1020 NEXT I,J:PALETTE 23,&H1F:GOSUB 1120:GOTO 220
1030 '昼
1040 PALETTE 20,&HFC00:PALETTE 23,&HFFFF:GOSUB 1120
1050 FOR J=13 TO 1 STEP -1:C!=4160*J+3135:RESTORE 90
1060   FOR I=17 TO 18+J:READ A$:IF I<>20 AND I<>23 THEN IF J>7 THEN  PALETTE I,C! ELSE PAL
ETTE I,(VAL("&H"+A$) AND C!)
1070   NEXT I
1080 NEXT J:GOTO 220
1090 '
1100 ' PALETTE
1110 '
1120 FOR I=1 TO 10:PALETTE I,((I+1)*4096+3072)+((I+1)*64+32)+((I+1)*2+1):NEXT I:PALETTE 7,
&HFFFF
1130 RESTORE 1140:FOR I=11 TO 15:READ C$:PALETTE I,VAL("&H"+C$):NEXT I
1140 DATA 02b5,ffe0,001f,01a0,aea0
1150 RETURN
1160 '
1170 ' 初期設定
1180 '
1190 *INIT
1200 DIM R(36),C(3),M$(8),B$(8),D$(8),G1$(8),G2$(8),G3$(8)
1210 DEFINT A-Q:DEFINT S-Z:C(0)=&H3E0:C(1)=&HFFE0:C(2)=C(0):C(3)=C(1)
1220 FOR I=1 TO 36:R(I)=320/(256+64*I):NEXT I
1230 X1=0:X2=0:X3=0:Y1=120:Y2=120:Y3=120:Z1=12:Z2=24:Z3=36:S1=7:S2=8:S3=9:X=288
1240 LOCATE SPRITE 1,X,160,50:TURN ON SPRITE 1,7,8,9:RETURN
1250 '
1260 '┌──────────────────────┐
1270 '| ALL PRESENTED BY Y.OZAKI |
1280 '╞══════════════════════╡
1290 '└──────┐ THANK YOU ┌──────┘
1300 '       └──────┐ ┌──────┘
1310 '              | |
1320 '              └─┘
```

★腕をクロスさせてゲームをプレイする左利きの友人Yは，先日，「アサルト」でも腕をクロスしていた。(大阪府柏原市・**趙雲子龍18才**)……**【影：先日，腕をクロスしてプレイしているといつのまにかバロムワンになっていた。】**

PC-9801シリーズ(N88DISK BASIC(86))用

サイコロ・パズル・ゲームの決定版!!

才転の逆襲



Fa-Fa

◉STORY

のどかな正月の日，君は家族とすごろくをしていた。ところが，サイコロをふったとたん，突然目の前がまっくらになり，いつのまにか君はサイコロの世界へとワープしていた。このままでは，君はサイコロにされてしまうぞ！ここを脱出するには，サイコロのしかけたパズルを解かねばならない……（サイコロは人間の乱暴なサイコロの扱いかたに怒ったのだった）。

◉遊びかた

逆襲シリーズ第2弾！パズルゲームです。各面の規則（**第1表**）に従ってサイコロの位置を整えていくのが目的です。まず，動かすサイコロを2 4 6 8で選び，カーソル・キーで動かしたい方向に動かします。形が整ったと思ったらリターン・キーを押します。また，スペース・キーで自分の持っているサイコロを自分の位置に置くことができます(もう1度押すと元にもどる)。4面まであり，各面で制限時間がちがいます。制限時間を越えるとゲーム・オーバーです。

◉プログラムについて

サウンドボードをつけていると，音楽・効果音が聞けます。サウンドボードがない人はＭＵＳＩＣの部分は入力しなくて結構です。また，ＴＩＭＥ＄を使っているので，終わったらセットし直しておいてください。それから，出力は，400ライン・ディスプレイを使用してください。

《第1表》クリアの条件

Room1	サイコロで「1」の字を作る。 ⊡で左のように形づくる。
Room2	⊡と⚄をたてとよこで隣り合わせにならないようにする。
Room3	たて，よこ，ななめの数をかけ合わせて72になるようにする。
Room4	たて，よこ，ななめを足して15になるようにする。

◉さいごに

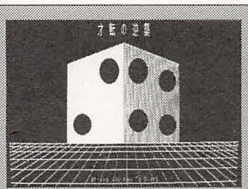
3面と4面はむずかしいと思うので，紙に書いて計算しながら解いていってください。また，新しい面を付け加えてみるのもいいと思います。さあて第3弾は何の逆襲にしようかな？

＊参考文献

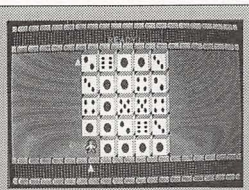
『FM音源スーパーサウンド』(秀和システムトレーディング社)

《第2表》変数表

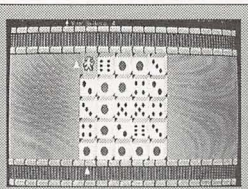
ＲＭ	ルームNo.
ＳＢ	サウンドボードの使用・未使用
ＪＩ(ＲＭ)	自分のサイコロ
ＬＭ(ＲＭ)	制限時間(分)
ＰＺ(Ｘ，Ｙ)	サイコロの配列
ＨＸ，ＨＹ	自分の位置のＸ，Ｙ座標
ＷＡ	待ち時間用変数
ＰＺＸ＄，ＰＺＹ＄	サイコロの配列
ＪＨ	スペース・キーが押されているか



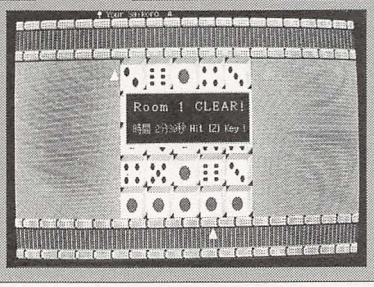
◀《写真1》タイトル画面。稲妻がかっこいい!!



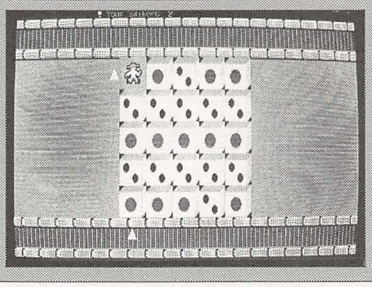
◀《写真2》左下の人を操作して指定された形にしよう



◀《写真3》△で動かしたい場所を決め、移動



◀《写真4》ラウンド1を2分39秒で完成した



◀《写真5》ラウンド2は市松模様のように並べる

★みんな!!つぐ美さんの悪口を言うのはやめろよ!!そんなに言いたいなら，影さんの悪口を言え!!（埼玉県所沢市・**国分寺の土田てつしのバカ16才**）……【**影**：私だけどうしてそんなにいじめるの？**一同**：影さんだから。】

才転の逆襲のプログラム・リスト

```
1000 '******** 才転の逆襲 for PC-9801 series Programmed by Fa-Fa 1988.6.5 *******
1010 '
1020 '************************************************ Initialize ***********
1030 CLEAR ,&H3000,&H3000:DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):WIDTH 80,25
1040 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0:OUT &H68,8:COLOR 7,0:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0)
1050 NEXT:CLS 3:OPTION BASE 0:RM=1:DIM C%(99),YK%(51),SA%(264*7),V(4,9)
1060 '************************************************ Sound Board **********
1070 PRINT "サウンドボード(PC-9801-26/K)を使いますか？(Y/N)♪";CHR$(29);
1080 I$=INPUT$(1):IF (I$="Y")+(I$="y") THEN SB=1:CLS ELSE SB=0:CLS:GOTO 1110
1090 PLAY ALLOC 1000,1000,1000,1000,1000,1000
1100 '************************************************ Character Set ********
1110 RESTORE 2610:FOR I=0 TO 99:READ Z$:C%(I)=VAL("&H"+Z$):NEXT
1120 FOR I=0 TO 51:READ Z$:YK%(I)=VAL("&H"+Z$):NEXT:RESTORE 1170
1130 FOR J=0 TO 5 :FOR I=0 TO 4:LINE(8-I*2+J*60,1)-(48-I*2+J*60,I+20),1,BF,7
1140 NEXT:READ R,C:FOR K=1 TO J+1:READ OX(K),OY(K):IF J=5 THEN L#=.3 ELSE L#=.5
1150 CIRCLE(OX(K)+60*J,OY(K)),R,C,,,L#,F:NEXT K
1160 GET@(J*60,0)-(J*60+48,24),SA%((J+1)*264):NEXT J:CLS 3:RESTORE 2720
1170 DATA 10,2,20,14,5,0,12,10,28,18,4,0,10,9,30,19,20,14  '******* SAIKORO data
1180 DATA 4,0,10,9,10,19,30,9,30,19,4,0,10,9,10,19,30,9,30
1190 DATA 19,20,14,4,0,10,9,10,14,10,19,30,9,30,14,30,19
1200 '************************************************ Title Screen *********
1210 FOR K=-20 TO 40:LINE(320,100)-(K*40,199),1:NEXT:FOR J=3 TO 10:Y=Y+(J/2)^2
1220 LINE(0,Y+144)-(639,Y+144),1:NEXT:LINE(0,100)-(639,145),0,BF:FOR I=0 TO 4
1230 READ Z$:Z=VAL("&H"+Z$):PUT(240+I*32,8),KANJI(Z):NEXT:FOR I=0 TO 7
1240 READ X,Y:IF X<0 THEN POINT(-X,-Y) ELSE LINE-(X,Y),1
1250 NEXT:PAINT(240,60),5,1:PAINT(400,60),CHR$(&HAA)+CHR$(0)+CHR$(&HAA),1
1260 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,1):NEXT:COLOR=(3,0):COLOR=(6,0)
1270 FOR I=0 TO 5:READ X,Y,R:CIRCLE(X,Y),R,0,,,.5,F:NEXT
1280 FOR S=0 TO 460 STEP 460:RESTORE 2750:IF S=0 THEN C=3 ELSE C=6
1290 FOR I=0 TO 8:READ X,Y:IF X<0 THEN POINT(-X+S,-Y) ELSE LINE-(X+S,Y),C
1300 NEXT I,S:Q=3:W=6:IF SB=0 THEN 1490
1310 '************************************************ Title Music *********
1320 VOICE INIT:FOR I=0 TO 9:READ V(0,I):NEXT:FOR I=0 TO 9
1330 FOR L=1 TO 4:READ V(L,I):NEXT L,I:A$="@130v115o4L4q8":B$="@31@v109o3L16q7"
1340 C$="@58@v112o2L4q1":D$="v11o4L16q8":E$="mf":F$="t170":G$="c<c>":H$="e-<e->
1350 I$="f<f>":J$="g<g>":VOICE 31,V:PLAY F$+E$+A$,E$+B$,E$+C$,E$+D$
1360 RESTORE 2790 '************************************************ main play ***********
1370 B0$="o3"+G$+G$+G$+G$+H$+H$+H$+H$+I$+I$+I$+I$+J$+J$+J$+J$:E1$=B0$+B0$
1380 C0$="fq5>c<q1f8f8q5>c<q1fq5>c<r8q1f8>q5c8<q1f8":S1$=C0$+C0$
1390 FOR I=1 TO 5:READ A$(I),D$(I):ON I GOTO 1440,1400,1410,1420,1430
1400    FOR J=0 TO 1:PLAY A$(1),E1$,S1$,D$(1):NEXT:GOTO 1450
1410    E1$=E1$+"r4":S1$=S1$+"r4":GOTO 1440
1420    A$(1)=A$(1)+A$(1):D$(1)=D$(1)+D$(1):E1$=B0$+B0$:S1$=C0$+C0$:GOTO 1440
1430    E1$=B0$+B0$+B0$:S1$=C0$+C0$+C0$
1440    PLAY A$(1),E1$,S1$,D$(1)
1450 NEXT:B0$="o3"+G$+G$+G$+G$+H$+H$+H$+H$+I$+I$+I$+I$+H$+H$+H$+H$:E2$=B0$+B0$
1460 C0$="q1fq6>c<q3L16rfffq6>L4c<q1f8f8q6>c8<q1ff8>q6c8<q1f8":S2$=C0$+C0$
1470 FOR I=6 TO 10:READ A$(I),D$(I):PLAY A$(I),E2$,S2$,D$(I):NEXT:VOICE INIT
1480 '************************************************ Inazuma BikaBika *****
1490 COLOR 4:LOCATE 28,23:PRINT "Strike Any Key To Start";:WA=650
1500 FOR J=0 TO 1:GOSUB *W:COLOR=(Q,Q):GOSUB *W:COLOR=(Q,0):SWAP Q,W:GOSUB *W
1510 NEXT:COLOR=(0,7):FOR I=0 TO 500:NEXT:COLOR=(0,0):COLOR=(Q,0):SWAP Q,W
1520 FOR I=0 TO 1000:I$=INKEY$:IF I$="" THEN NEXT:GOTO 1500
1530 '************************************************ Screen Set **********
1540 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,1):NEXT:CLS 3:Q=4:W=3:RESTORE 2880:FOR I=0 TO 14
1550 READ C,X,Y,Z$:COLOR C:LOCATE X,Y:PRINT Z$:NEXT:LINE(0,23)-(640,39),1,B
1560 T$=CHR$(&HA9)+CHR$(0)+CHR$(0):PAINT(320,30),T$,1:LINE(0,175)-(640,191),1,B
1570 PAINT(320,180),T$,1:LINE(0,23)-(640,23),0:LINE(0,175)-(640,175),0
1580 LINE(0,48)-(639,167),1,BF:FOR I=0 TO 19:PUT(I*32,16),YK%:PUT(I*32,40),YK%
1590 PUT(I*32,168),YK%:PUT(I*32,192),YK%:NEXT:LINE(192,47)-(432,167),0,BF
1600 CS$="▲":RESTORE 2910:FOR R=1 TO 4:FOR I=1 TO 5:READ PZL$(R,I):NEXT
1610 READ J1(R),LM(R):NEXT:CX=1:CY=1 '********** First Room **********
1620 FOR Y=1 TO 5:FOR X=1 TO 5:PZ(X,Y)=VAL(MID$(PZL$(RM,Y),X,1)):BEEP 1:BEEP 0
1630 IF PZ(X,Y)<>0 THEN PUT(144+X*48,23+Y*24),SA%(PZ(X,Y)*264),PSET:GOTO 1660
1640 LINE(144+X*48,23+Y*24)-(192+X*48,47+Y*24),1,BF
1650 PUT(152+X*48,27+Y*24),C%,PSET:HX=X:HY=Y
1660 NEXT X,Y:COLOR 7:LOCATE 25,0:PRINT RM:LOCATE 34,1:PRINT J1(RM):LOCATE 73,0
1670 PRINT LM(RM):COLOR 5:LOCATE 22,7:PRINT CS$:LOCATE 26,22:PRINT CS$:COLOR 7
1680 LOCATE 33,4:PRINT"READY!":WA=3500:GOSUB *W:LOCATE 33,4:PRINT SPC(12)
1690 '************************************************ Game Start **********
1700 *START.:TIME$="00:00:00":LOCATE 56,0:COLOR 4:PRINT TIME$
1710 T=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):I8=INP(&HE8):IA=INP(&HEA)
1720 MX=(I0=191)*(CX<5)-(I0=239)*(CX>1):MY=(I0=251)*(CY<5)-(I1=254)*(CY>1)
1730 IF (MX=0)*(MY=0) THEN 1760 ELSE BEEP 1:WA=50:GOSUB *W:BEEP 0
1740 LOCATE 22,4+CY*3:PRINT "  ":LOCATE 20+CX*6,22:PRINT "  ":CX=CX+MX:CY=CY+MY
1750 COLOR 5:LOCATE 22,4+CY*3:PRINT CS$:LOCATE 20+CX*6,22:PRINT CS$
1760 IF (I8=255)*(IA=127) THEN 1920 ELSE IF PZ(CX,CY)=0 THEN *MISS
1770 '************************************************ Cursorkey ***********
1780 IF (CX=HX)+(CY=HY) THEN FOR I=1 TO 5:PZY$(I)="":PZX$(I)="":NEXT ELSE *MISS
1790 FOR Y=1 TO 5:FOR X=1 TO 5:P$=RIGHT$(STR$(PZ(X,Y)),1):PZY$(X)=PZY$(X)+P$
1800 PZX$(Y)=PZX$(Y)+P$:NEXT X,Y:IF (I8=251)+(IA=123) THEN 1850
1810 Q=0:UP=(CY>HY):DN=(CY<HY):IF (I8=253)*UP+(IA=125)*DN THEN ELSE *MISS'◆◆ 縦
1820 IF UP THEN K0$="":K1$="0" ELSE K0$="0":K1$=""
1830 NDY$=K0$+M1D$(PZY$(CX),-(HY+1)*UP-CY*DN,-DN*(HY-CY)-UP*(CY-HY))+K1$
1840 MID$(PZY$(CX),-HY*UP-CY*DN,-DN*(HY-CY)-UP*(CY-HY)+1)=NDY$:GOTO 1890
1850 Q=1:RI=(CX<HX):LE=(CX>HX):IF (I8=251)*RI+(IA=123)*LE THEN ELSE *MISS'◆◆ 横
1860 IF RI THEN K0$="0":K1$="" ELSE K0$="":K1$="0"
1870 NDX$=K0$+MID$(PZX$(CY),-(HX+1)*LE-CX*RI,-RI*(HX-CX)-LE*(CX-HX))+K1$
1880 MID$(PZX$(CY),-HX*LE-CX*RI,-RI*(HX-CX)-LE*(CX-HX)+1)=NDX$
1890 HX-CX:HY=CY:FOR X=1 TO 5:FOR Y=1 TO 5 '******************** サイコロ位置移動
1900 PZ(X,Y)=-(Q=1)*VAL(MID$(PZX$(Y),X,1))-(Q=0)*VAL(MID$(PZY$(X),Y,1))
1910 NEXT Y,X:BEEP 1:BEEP 0:GOSUB *PUT.S
1920 IF INP(&HE9)<>191 THEN 1970 ELSE IF JH=0 THEN 1950 '********* SPACE?
1930 LINE(144+HX*48,23+HY*24)-(192+HX*48,47+HY*24),1,BF
1940 PUT(152+HX*48,27+HY*24),C%,PSET:JH=0:GOTO 1970
1950 PUT(144+HX*48,23+HY*24),SA%(JI(RM)*264),PSET:JH=1
1960 '************************************************ Thinking ************
1970 IF I1=127 THEN TM$=TIME$:ON RM GOTO *R1,*R2,*R3,*R3 ELSE 2190
1980 *R1:RESTORE 2000:K=0:FOR I=1 TO 11:READ X,Y
```

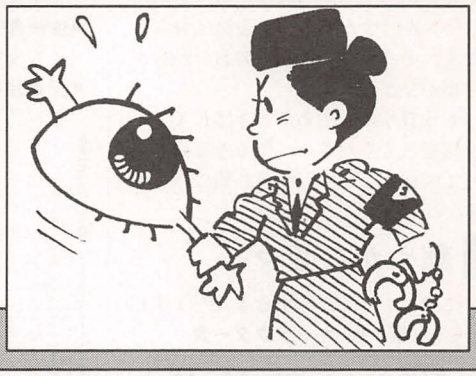
★シャーペンを見て思いついた。「貴様はすでに芯でいる……」私は、悲しくなってきた……。(静岡県磐田郡・豊岡村下神増300-6に住んでるＡＩＦ16才)……【影：キミ！まわりの人はもっと悲しくなってるんだよ!!】

```
1990 IF PZ(X,Y)=1 THEN K=K+1:NEXT:IF K=11 THEN *CLR ELSE 2160
2000 DATA 3,1,2,2,3,2,1,3,3,3,3,4,1,5,2,5,3,5,4,5,5,5
2010 *R2:FOR X=1 TO 5:FOR Y=1 TO 5:ZP(X,Y)=PZ(X,Y):NEXT Y,X:ZP(HX,HY)=J1(RM)
2020 A$="":FOR I=1 TO 5:PX$(I)="":NEXT:FOR Y=1 TO 5:FOR X=1 TO 5
2030 P$=RIGHT$(STR$(ZP(X,Y)),1):PX$(Y)=PX$(Y)+P$:NEXT X,Y:Q$="12121":W$="21212"
2040 FOR I=1 TO 5:A$=A$+PX$(I):NEXT:IF (A$=Q$+W$+Q$+W$+Q$)+(A$=W$+Q$+W$+Q$+W$) THEN *CLR E
LSE 2160
2050 *R3:FOR X=1 TO 5:FOR Y=1 TO 5:ZP(X,Y)=PZ(X,Y):NEXT Y,X:ZP(HX,HY)=J1(RM)
2060 FOR X=1 TO 5:IF RM=3 THEN AY(X)=1 ELSE AY(X)=0
2070 FOR Y=1 TO 5:IF RM=3 THEN AY(X)=AY(X)*ZP(X,Y) ELSE AY(X)=AY(X)+ZP(X,Y)
2080 NEXT Y,X:FOR Y=1 TO 5:IF RM=3 THEN AX(Y)=1 ELSE AX(Y)=0
2090 FOR X=1 TO 5:IF RM=3 THEN AX(Y)=AX(Y)*ZP(X,Y) ELSE AX(Y)=AX(Y)+ZP(X,Y)
2100 NEXT X,Y:IF RM=3 THEN A1=1:A2=1 ELSE A1=0:A2=0
2110 FOR I=1 TO 5:IF RM=3 THEN K=72:A1=A1*ZP(1,I):A2=A2*ZP(6-I,6-I):GOTO 2130
2120 A1=A1+ZP(I,I):A2=A2+ZP(6-I,6-I):K=15
2130 NEXT:FOR I=1 TO 5:IF (AX(I)=K)*(AY(I)=K)*(A1=K)*(A2=K) THEN A=A+1
2140 NEXT:IF A=5 THEN A=0:GOTO *CLR ELSE A=0
2150 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ Miss & Miss ◆◆◆◆◆◆◆◆◆
2160 BEEP:BEEP:LOCATE 22,4:COLOR 6:PRINT "残念！違っているゾ！思考を続行せよ。"
2170 WA=5000:GOSUB *W:LOCATE 0,4:PRINT SPC(60):TIME$=TM$
2180 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ Time Check ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
2190 LOCATE 56,0:COLOR 4:PRINT TIME$:FOR I=0 TO 20
2200 IF (VAL(RIGHT$(TIME$,2))>T)*(SB=1) THEN PLAY ,,,"V1105Q3B16" ELSE NEXT
2210 IF VAL(MID$(TIME$,4,2))>=LM(RM) THEN *OVER ELSE 1710
2220 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ Subroutines ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
2230 *W:FOR WAI=0 TO WA*(1-.6*(SB=0)):NEXT:RETURN
2240 *MISS:IF SB=1 THEN PLAY ,,,"O4L20Q7V12CC":GOTO 1710
2250 FOR I=0 TO 60:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOTO 1710
2260 *PUT.S:FOR XX=1 TO 5:IF Q=0 THEN Y=XX:X=CX ELSE Y=CY:X=XX
2270 IF PZ(X,Y)<>0 THEN PUT(144+X*48,23+Y*24),SA%(PZ(X,Y)*264),PSET:GOTO 2300
2280 LINE(144+X*48,23+Y*24)-(192+X*48,47+Y*24),1,BF
2290 PUT(152+X*48,27+Y*24),C%,PSET
2300 NEXT:RETURN
2310 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ Room Clear ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
2320 *CLR:COLOR 5:LOCATE 27,10:RM=RM+1:IF RM>4 THEN *ALL.CLR
2330 LINE(198,71)-(432,113),5,BF:LINE(202,73)-(428,111),1,BF,0:PRINT"Ｒｏｏｍ";
2340 PRINT AKCNV$(STR$(RM-1));SPC(2);"ＣＬＥＡＲ！":M=VAL(MID$(TIME$,4,2))
2350 COLOR 4:S=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):LOCATE 27,12:PRINT USING"時間##分##秒";M;S
2360 IF SB=1 THEN PLAY"T90@28@V115O4Q8L8FGFEP<CDE.R4","@36V13O4L4FGF" ELSE 2380
2370 FOR I=1 TO 2:PLAY"T108O4@58L8V14Q8CCCR8CCCR8CCCCCCCR8":NEXT:PLAY"@36V14>F2
2380 COLOR INT(RND(1)*7+1):LOCATE 40,12:PRINT "Hit [Z] Key !":I$=INKEY$
2390 IF (I$<>"Z")*(I$<>"z") THEN 2380 ELSE LOCATE 22,4+CY*3:PRINT "  "
2400 LOCATE 20+CX*6,22:PRINT "  ":LOCATE 27,10:PRINT SPC(27):LOCATE 27,12
2410 PRINT SPC(27):LOCATE 41+RM,1:COLOR 6:PRINT"■":CX=1:CY=1:GOTO 1620
2420 *ALL.CLR:LINE(198,71)-(432,117),5,BF:LINE(202,73)-(428,115),1,BF,0
2430 PRINT"ALL ROOM CLEAR!! YOU COULD":LOCATE 29,11:PRINT"ESCAPE FROM SAIKORO!"
2440 COLOR 4:LOCATE 26,12:PRINT"THANK YOU FOR YOUR PLAYING.":IF SB=0 THEN 2460
2450 PLAY"T99@13@V11204Q8L16GAB>CD4<A4>C<BAG+AG+AB>C4.L32C<BAB>C2R4@58V14O4C2"
2460 COLOR INT(RND(1)*7+1):LOCATE 33,13:PRINT "Hit [X] Key !":I$=INKEY$
2470 IF (I$<>"X")*(I$<>"x") THEN 2460 ELSE COLOR 7:CLS 3:CONSOLE ,,1:END
2480 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ Game Over ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
2490 *OVER:CLS 3:COLOR 3:FOR X=0 TO 12:FOR Y=0 TO 7
2500 PUT(X*49,Y*25),SA%(INT(RND(1)*6+1)*264),PSET:NEXT Y,X
2510 LINE(49,25)-(589,174),0,BF:LOCATE 31,5:PRINT"GAME OVER":COLOR 7
2520 PUT(256,64),C%:LINE(237,34)-(403,53),1,BF:LINE(240,36)-(400,52),5,BF,0
2530 RESTORE 2930:FOR I=0 TO 2:READ ME$:LOCATE 20,9+1*2:PRINT ME$:NEXT
2540 COLOR 5:FOR I=0 TO 1:READ ME$:LOCATE 30,16+1*2:PRINT ME$:NEXT
2550 IF SB=0 THEN BEEP 1:WA=2000:GOSUB *WA:BEEP 0:GOTO 2570
2560 PLAY"T110@13@V115Q8O3L16GAB>CD4.L16DDDD10D8D4D4.R4@58V14<C2"
2570 I$=INKEY$:IF (I$="X")+(I$="x") THEN RM=1:GOTO 1530
2580 IF (I$<>"C")*(I$<>"c") THEN 2570 ELSE COLOR 7:CONSOLE ,,1:CLS 3:END
2590 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ Data & Data ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
2600 '---------- Jibun ----------
2610 DATA 20,10,E0FF,FF07,,,,,80FF,F00,,,F00,F0,F0,F00,,,3F00,E0FF,3F0,F80,,68
2620 DATA FC07,68,1CF0,FF03,300,F8,300,F8,88FF,E101,700,F0,700,C0,3FFC,FC,2A00
2630 DATA CA8,3F00,CFC,FFE1,38FF,5501,1455,FF01,3CFF,EF8F,F1F7,AA0A,A0A2,EF0F
2640 DATA F0F7,8F1F,E7F1,535,4051,8F3F,E0F1,F00,FF0,F30,F0,30,,88,7F00,8001,0
2650 DATA 1F00,FC,F0,F00,3,,FE00,7F,F0,700,6,2000,FC01,800F,1F0,7E0,4,E000,7800
2660 DATA F,3F1,FE0,0,8003,0,0,0,0
2670 '---------- Yuka ----------
2680 DATA 20,8,FCFF,FF1F,,,FCFF,FF1F,3333,3373,CCCC,CC0C,FCFF,FF7F,300,60,3033
2690 DATA 3313,FCFF,FF7F,3333,3373,CCCC,CC0C,FCFF,FF7F,300,60,3033,3313,FCFF
2700 DATA FF7F,3333,3373,CCCC,CC0C,FCFF,FF7F,FEFF,FF1F,,,,,,,,,,,0
2710 '---------- Title ----------
2720 DATA 3A4D,453E,244E,3555,3D31,-160,-56,312,32,464,56,464,146,-312,-32,312
2730 DATA 148,-160,-56,160,146,272,64,27,200,124,24,352,64,27,432,75,23,352,120
2740 DATA 26,432,125,23
2750 DATA  88,,112,56,80,88,96,112,84,145,-104,-64,128,88,-86,-96,64,120
2760 '---------- Title Music ----------
2770 DATA 41,15,,,,,,,,1,7,3,3,17,21,27,26,23,23,23,23,9,9,9,9,4,4,4,4,104,64
2780 DATA 104,127,2,3,3,3,1,,,,3,3,3,3,,,,  '******** Electric Base Varsion
2790 DATA L4rlrlrlrlrl,L16rlrlrlrlrl,c12.crl@v119<b2.>@V115crl,rlv13dd+v11dd+v13dd+v11dd-v13cc
+v11cc+v13cc+v11cc-rlv13cc+v11cc+v13cc+v11cc-v13dd+v11dd+v13dd+v11dd-
2800 DATA o5@v113c2<bal@v115L8cdd+eL16ed+dc<baa-gL4gb->cdL16cdefge-cg+g2^4L4
2810 DATA rlrlrlrlr4,@v119f2.@v112g8r8rl,rlv13f2.gv11g-g+g
2820 DATA @v120f2@v115116fee-d-d4L16dd-c<b>c2.clrlrlrl,v12o3rlrlbl>clrlrl
2830 DATA rlrlrlrl,rlrlrlrl,@v110L8f+2.gg+f+g2.^8@v115f+2.aa+g+a2.^8
2840 DATA v11f+lv12glv11f+lv12al,alL8aaaa@v108L16aa@v111aa@v114aa@v117aa@v120a2L4a.aa8<@v1
22a2.@v115,v10alv11alv12alv13al
2850 DATA o4d2.L8defe2.^8f2.fgag2.^8,dlv12elflglv13,a4.a8g4.g8f2.<L16aaaa>dlrl
2860 DATA L16dfdfdfdfdfdfdfdfdededededededecdcdcdcdcdcdcdcdv12dl
2870 '---------- Screen ----------
2880 DATA 4,,,"☆☆",4,15,,"☆☆",5,3,,"才転の逆襲",3,19,,"☆",3,28,,"☆",3,49,,"☆"
2890 DATA 3,65,,"☆",6,21,,"Room",6,30,,"Cleared Room",4,43,,"1234",6,51,0
2900 DATA "Time",6,67,,"Limit:",6,77,,"分",3,19,1,"☆",6,21,1,"Your Saikoro"
2910 DATA 26113,31142,41554,11263,01111,4,05,01211,22222,11111,22222,11121,2,10
2920 DATA 41361,13432,12143,30314,34130,2,15,41243,43245,23042,52432,62151,1,15
2930 DATA "残念ながら,　　は時間内に全てのパズルを"
2940 DATA 解くことが出来ず、サイコロにされてしまった。だった。君はサイコロに
2950 DATA "【X】　再度挑戦する","【C】　降伏する"
```

★うちの学校の先生は，生徒にバカにされると，「おれはプロだ!!」という変な人です。(愛知県名古屋市・**中村裕樹13才**)……【**編集長**：影くん!!なんだね，この原稿は!!**影**：私はプロですよ!!**つぐ美**：あやまちのネ!!】

テレビドラマがゲームになった？

君の瞳をタイホする！



Kim.ch

いわゆる一つのストーリーなんですねえ

場面は東京都渋谷区の道玄坂警察署。個性あふれる刑事たちの面々。今日も署内でみんなが雑談などをしていると，突然電話が鳴った。課長がすかさずとる。

「はいっ，こちらは刑事課…えっ!? 4丁目の銀行で強盗!?」

みんなの顔が緊張した。

「みんな，すぐ現場に向かってくれ！」

遊びかた

RUNさせてタイトルがでたら，Sキーを押してください。すると，4人のキャラと名前が表示されます。

この中から2人選んでください。テンキーの4と6で矢印を動かし，スペース・キーで決めます。2人決めると，画面が描かれます。

キャラの説明は**第1表**を見てください。キー操作ですが，人を選ぶところではじめに選んだほうはテンキーで動かし，つぎに選んだほうはIMJKで動かします。

そして，刑事を動かして犯人に体当たりするのです。犯人にダメージを与えることができるのはテンキーで動かしているほうだけです。

ある程度ダメージを与えると犯人の姿が瞳（つまり，目なわけだ）になります。この瞳にもダメージを与えなくてはいけません。瞳にダメージを与えられるのはIMJKで動かしているほうだけです。これにもある程度ダメージを与えると，タイホしたことになります。でも瞳はある程度時間がたつと，元の姿にもどってしまうので，早めにタイホしなくてはなりません。

刑事もダメージを受けることがあります。画面右上の，名前の下にある数字がその刑事の体力で，0になるとその刑事は病院に運ばれていきます。そして，別の刑事を運びます。

犯人を2人ともタイホすると面クリアで給料がもらえます。そして，喫茶店に行きます。

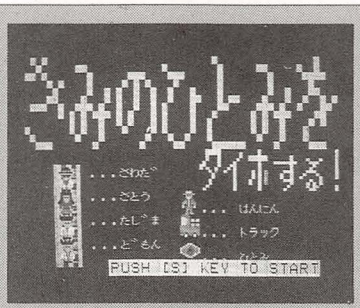
犯人のどちらかがベンツのところに行ったり，画面右のほうに表示されている時間が一定の時間になったら犯人に逃げられたことになります。逃げられてもつぎの面には行けますが，給料がもらえません。でも4回逃げられるとクビになって終わりです。刑事が3人病院に運ばれてもクビです。

それから，人を変えたいときは，その刑事を道玄坂警察署のところへ連れていってください。人を選ぶ画面になります。

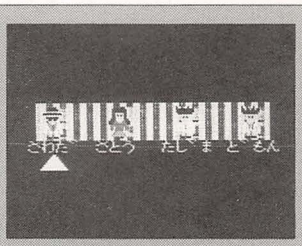
渋谷から青山学院方面にある喫茶店

犯人をタイホするか逃げられた場合は，ここにきます。2と8で＊を動かし，スペース・キーで決めます。だれが？と聞いてきたら，対応する数字を押してください。

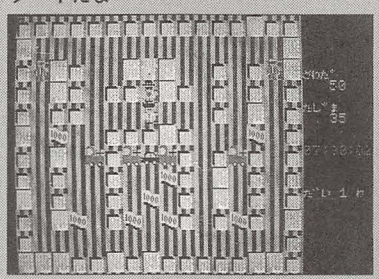
また，スロットマシンは，まずかけ



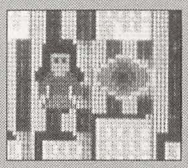
▲《写真1》タイトル画面Sキーでスタートだよ



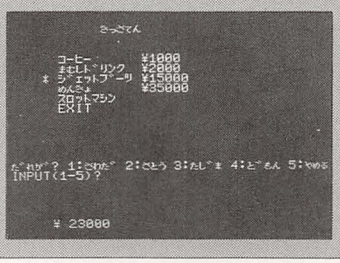
▲《写真2》さて，この4人の中から2人を選んでGO！



▲《写真3》さあ，犯人タイホに出発した2人の刑事



◀《写真4》犯人が瞳に変わったもう1人の刑事でタイホせよ



▶《写真5》喫茶店画面。よし，パワーアップだ

★夏休みの宿題の読書感想文で，手塚先生のファンタジー＆RPG本を書こうと思ったが，まだでていなかったので，ゲーム・ミュージック・プログラム大全集Ⅲを書いた。（岩手県一関市・**ま，いっか15才**）……【編：あれ，まあ。】

金を入力して，リターン・キーを押します。すると数字がいろいろ表示されるので適当にスペース・キーを押してください。三つ同じ数がそろうとその数字×かけ金が自分のお金に加算されます。そろわないと自分のお金からかけ金がひかれます。

もう買うのをやめるときはＥＸＩＴを指定してください。するとまた人を運ぶ画面になって，つぎの面にいきます。

華やかな面々

このゲームで操作する４人をまず紹介。

- **沢田一樹**：ドジばかりする。ＵＦＯを信じ，ＵＦＯにたのんで風船をたくさんとばしたという超人(？)
- **佐藤真冬**：４人の刑事の中ではただ１人女性。自分の子供と２人暮らし。
- **田島鋭次**：東大出のエリート。ものしずか。
- **土門隆**：おやじが大臣をやっているという金持ち。「オー！イエー！」が口ぐせ。

頼りない作者より

プログラムは二つにわかれています。

《第１表》キャラクター表

	…ビル。大と小ある。通れない。
	…お金。犯人が落としたもの。取るとお金に1000円加算。
	…犯人。
	…瞳。犯人を倒すと現れる。
	…トラック。免許を持っている人しか動かせない。
	…ベンツ。犯人がここへくると，犯人を逃がしたことになる。
	…道玄坂警察署。ここへくると，キャラの交換ができる。

《リスト１》ＩＧ定義のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:SCREEN ,,1:PALETTE,PALETTE 3,0
20 FOR I=177 TO 210:READ D$,B$,C$:IG$(I)=D$+B$+C$:NEXT
30 COLOR ,1:FOR I=177 TO 186:SYMBOL(0,0),CHR$(I)-1:IMAGE$(1,0),I+34:NEXT
40 SYMBOL(0,0),"ｳｪｽﾄ":I=FOR I=0 TO 3:IMAGE$(I+8,0),I+221:NEXT
50 SYMBOL(0,0)," ":COLOR 7
60 CLS:LOCATE 14,12:PRINT"Loading Now.":RUN"
70 REM ========== IG CHR DATA
80 DATA 070F003F00F0F07,00000000F0009F07,070F0F3F000F0600
90 DATA 0B193935362606E,0B1B3B3436260600,0C1E3E3637000000E
100 DATA 0E1F1F1F1F3F7F,0000000705070703,0E1F1F1F181A1B3B7
110 DATA 7F3F37372000006,0000000020000000,6000000070F1F06
120 DATA 243F3F1F0F0F0F07,0000000006F0DF07,243F3F1F00020006
130 DATA 1F3C3434262606E,1F3E3636372606E0,1C3F3737370000C
140 DATA 24363F1F0F0F0F07,0000000006F0DF07,24363F1F00020006
150 DATA 0F1E3636372606E,0B1D3535362606E0,0B1D3535362606E0
160 DATA 0007000707030303,0007000507030101,07071F0200406F1E
170 DATA 030323300000000,0101213000000000,3F37170707060606
180 DATA 0000000000010307,0000000303C0C080,0000000030F3FCF9
190 DATA 070301000000000,B0C0300C03000000,F9FC3E0F03000000
200 DATA 1F1212127F7F1F,1F1F1F1E1F7F7F1F,1F1F1E1F7F7F1F1F
210 DATA 1111F1F1C1C1C1C,1F1F1F1E1F1F1F1F,1F1F1E1F7F7F1F1F
220 DATA FCFEFE2A2AFCA09,00FEFE7F7F7F7F7F,FFFFFFFFFFFFFFFF
230 DATA FFC9C9E2E2C5C2E6,7CFEFEFEFEFEFEFE,FCFEFEFEFEFEFEFE
240 DATA FE2A26FE2A2AFE2E,7EFEFEFEFEFEFEFE,FEFEFEFEFEFEFEFE
250 DATA 0000000007F7F7F7F,0000000000001F1F,0000000007F7F7F7F
260 DATA 0000000000E0F0F48,0000000000000FBF8,0000000000E0F0FBF8
270 DATA 727F727275723213,1F1F1F1F1F1F1F7F,7F7F7F7F7F7F3F1F
280 DATA 48F8484BF848BF8B,FBFBFBFBFBFBFBFB,FBFBFBFBFBFBFBFB
290 DATA 0000000000000000,00007B7C7C7C7800,3E7F7F7F7F7F7FFF
300 DATA 0000000007F7F7F7F,0000000777007777,00000000B08F70B08
310 DATA 0000000001E1E0C,0000000000000C0C00,FFFFFFFFFFFF1E0C
320 DATA 0000000001B3C3C18,0000000000001B1B00,FFFFFFFFFFFF3C18
330 DATA 0000000000E0F0F48,0000000000000FBF8,FFFFFFFFFFFFFFFF
340 DATA 0000FCFFFFFFFFFF,0000FCFFDFDBD5D5,0000FCFFFFFFFFFF
350 DATA FFFFFFFF3F3F03000,D5FBFF0300000000,FFFFFF3F3F030000
360 DATA FFFFFFFFFFFFFC3C,5555B5FBF3F00000,FFFFFFFFFFFFFC3C
370 DATA 0000000000F1B10,0000000000000F0F,0000000000F1F1F
380 DATA 0000000000F09BC,0000000000006070,0000000000F0FBFC
390 DATA 10FF7FFFFF1E0C00,0F00B0000C0C0000,1FFFFFFFFF1E0C00
400 DATA 84FFFFFFFF3C1B00,7B0000001B1B0000,FCFFFFFFFF3C1B00
```

《リスト２》メイン・プログラム・リスト

```
10 REM ** ｷｮｳﾉﾄﾓﾀﾞﾁのﾀﾒ! By Kimoto 63/7/14 **
20 WIDTH 40:SCREEN ,,0:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME◀COLOR 7,0,0:CLS:PLAY"V13"
30 DIM DC(4),TC(4),HC(4),KU(4),TR(4),TG(4),CH(255),P(255),GA(2000),SP(8),PA(8),H
P(8),ST(8),DE(8),RI$(11),R2$(11),R3$(11),R4$(11),R5$(11),R6$(11)
40 GOSUB 1820:GOSUB 1570:GOSUB 870:GOSUB 1380
50 REM ========== MAIN
60 FOR M=0 TO 1
70 FOR I=1 TO SP(M)
80 KI=PEEK(&HFFE0):H=PA(KI)-M*4:IF H(1 OR H)4 THEN 280
90 XX(M)=(H=2)-(H=3):YY(M)=(H=4)-(H=1):VX=(X(M)+XX(M))*2:VY=(Y(M)+YY(M))*2
100 S=SCREEN(VX,VY)
110 ON CH(S) GOSUB 260,120,150,160,230,240:GOTO 290
120 IF PA(M)=0 THEN RETURN
130 SS=SCREEN(VX+XX(M)*2,VY+YY(M)*2):IF SS()&H20 AND SS()&HCB THEN RETURN
140 PUT@C(VX,VY),KU:PUT@C(VX+XX(M)*2,VY+YY(M)*2),TR:GOTO 260
150 MO=MO+100:GOTO 260
160 IF M=1 THEN RETURN
170 IF VX=X(2)*2 AND VY=Y(2)*2 THEN A=2 ELSE A=3
180 AH=(INT(RND*ST(M))+1)*(INT(RND*ST(M))+1)-(INT(RND*ST(A))+1)*(INT(RND*ST(A))+
1):IF AH(1 THEN RETURN
190 PLAY"T2500L32CD":HP(A)=HP(A)-AH:IF HP(A))0 THEN RETURN
200 IF M=0 THEN TA(A)=50:PUT@C(VX,VY),HC:HP(A)=10+RO:RETURN
210 PUT@C(VX,VY),KU:DE(A)=1:IF DE(2)=DE(3) THEN GOSUB 720:GOSUB 890:GOSUB 1380
220 RETURN
230 IF M=0 THEN RETURN ELSE 170
240 GET@C(0,0)-(39,24),GA:A=M:GOTO 530
250 REM ========== MOVE CHR
260 GET@C(X(M)*2,Y(M)*2+1),GA:PUT@C(X(M)*2,Y(M)*2),KU
270 X(M)=VX/2:Y(M)=VY/2:PUT@C(X(M)*2,Y(M)*2),DC:RETURN
280 IF P(KI))0 AND F=0 THEN F=1:GOTO 80
290 F=0:NEXT I,M
300 REM ========== MOVE CRIMINAL
310 FOR I=1 TO SP(I):IF DE(I)=1 THEN 590
320 IF TA(I))0 THEN TA(I)=TA(I)-1:IF TA(I)=0 THEN PUT@C(X(I)*2,Y(I)*2),TC
330 A=INT(RND*3)+1:ON A GOSUB 340,350,380:GOTO 590
340 G=XX(I):H=YY(I):GOTO 410
350 IF INT(RND*10)(RO THEN 370
360 G=SGN(X(I)-X(O-(TA(I))0)):H=0:GOTO 410
370 G=SGN(BX-X(I)):H=0:GOTO 410
380 IF INT(RND*10)(RO THEN 400
390 H=SGN(Y(I)-Y(O-(TA(I))0)):G=0:GOTO 410
400 H=SGN(BY-Y(I)):G=0
410 S=SCREEN(X(I)+G)*2,(Y(I)+H)*2):GOSUB 600:IF A=1 THEN RETURN
420 XX(I)=G:YY(I)=H
430 IF S=&H20 OR S=&HCB THEN 610
440 IF S)&HB7 THEN 570
450 IF X(I)+G=X(O) AND Y(I)+H=Y(O) THEN A=0 ELSE A=1
460 AH=(INT(RND*ST(I))+1)*(INT(RND*ST(I))+1)-(INT(RND*ST(A))+1)*(INT(RND*ST(A))+
1):IF AH(1 THEN RETURN
470 HP(A)=HP(A)-AH:PLAY"T2500ZL50GFEDC":HP(DO(A))=HP(A):IF HP(A)(O THEN HP(A)=0
480 COLOR &HFFE0:LOCATE 34,6+A*3:PRINTUSING"###";HP(A):IF HP(A))0 THEN RETURN
490 PUT@C(X(A)*2,Y(A)*2),KU:GET@C(0,0)-(39,24),GA:COLOR 7
500 LOCATE 13,12:PRINT"ﾊﾝﾆﾝｶﾞﾆｹﾞｷｻﾚﾏｼﾀ...";:LOCATE 15,13:PRINT"ﾓｳﾚﾂｻﾚﾏｽﾖ...";
510 FOR D=2 TO 7 STEP 7:FOR P=0 TO 11-O STEP (O=9)+(O=9)+1
520 A$=CHR$(48+P):PLAY"T2500L2V+#&#"+"CGMF":NEXT P,D:DE(DO(A))=1:DN=DN+1
530 COLOR ,,1:PLAY"V15":D=1:GOSUB 900:POKE&HFFE0,4
540 LINE(O,O)-(512,192),7,BF,&HAAAA:PUT@C(O,O),GA:PUT@C(X(A)*2,Y(A)*2),DC
550 COLOR 5:LOCATE 32,5+A*3:PRINT NE$(A);
560 COLOR 6:LOCATE 34,6+A*3:PRINTUSING"###";HP(A);:RETURN
570 IF S=&HCF THEN GOSUB 680:GOSUB 890:GOSUB 1380:RETURN 60
580 RETURN
590 NEXT J,I:ABC=PEEK(&HFFEO):GOTO 640
600 IF S(&HCB AND S)&H88 THEN A=1:RETURN ELSE A=0:RETURN
610 GET@C(X(I)*2,Y(I)*2)-(X(I)*2+1,Y(I)*2+1),TG:PUT@C(X(I)*2,Y(I)*2),KU
620 X(I)=X(I)+XX(I):Y(I)=Y(I)+YY(I):PUT@C(X(I)*2,Y(I)*2),TG:RETURN
630 REM ========== TIME
640 COLOR 4:LOCATE 32,12:PRINT TIME$;:IF TIME$("07:33:00" THEN 60
650 LOCATE 12,12:PRINT"TIME UP";:FOR I=0 TO 1000:NEXT
660 GOSUB 680:GOSUB 890:GOSUB 1380:GOTO 60
670 REM ========== MISS
680 COLOR 1:LOCATE 9,14:PRINT"ｶﾅｽｳ:ﾅｲｽﾝﾉﾐｽﾃﾞｼｮ";:KU=KU+1:RO=RO+1
690 PLAY "","T2505P91000004L8CCL4EL8CL4ERL8CGEL4GCR1R1R1MF","T2504V10D2R2RAR32L50G
FEDC"
700 CLS:IF KU=4 THEN 910 ELSE IF RO=11 THEN 740 ELSE IF RO=12 THEN 750 ELSE 1070
710 REM ========== ﾀｲﾎ!
720 COLOR 1:LOCATE 9,14:PRINT"ｶﾅｽｳ:ｸﾊｯﾋｬﾝ";:MO=MO+2000-DN*500:RO=RO+1
730 PL$="T250L4CL8CL4CL8EL4GL8EL4DL8CL4EL8ECDEL3CCR1R1MF":PLAY "","S9M10000O4"+PL
$,"V6DJ"+PL$:CLS:IF RO=11 THEN 740 ELSE IF RO=12 THEN CL=1:GOTO 760 ELSE 1070
740 RESTORE 2130:GOTO 770
750 RESTORE 2150:GOTO 770
760 RESTORE 2160
770 FOR I=0 TO 2:READ ME$:FOR J=1 TO LEN(ME$):GOSUB 780:NEXT J,I:GOTO 860
```

★僕は何度も投稿しているが，今だに載ったことがない。それでもベーマガは大好きだ。(岐阜県恵那郡・**黄金神鷲 15才**)……**【影**：私が載せてあげたんだからな。もっとベーマガとワタシを愛してほしいぞ。影のお願い。**】**

リスト1をロードしてRUNすると自動的に**リスト2**をロード，ランします。プログラムがいつも長くてごめんなさいいぃぃぃ…(空しい叫び)。

それから，ゲームの最初から人物の能力は少しちがいます。沢田は体力が他の人より少し多いとか，土門は足が速いとか…。

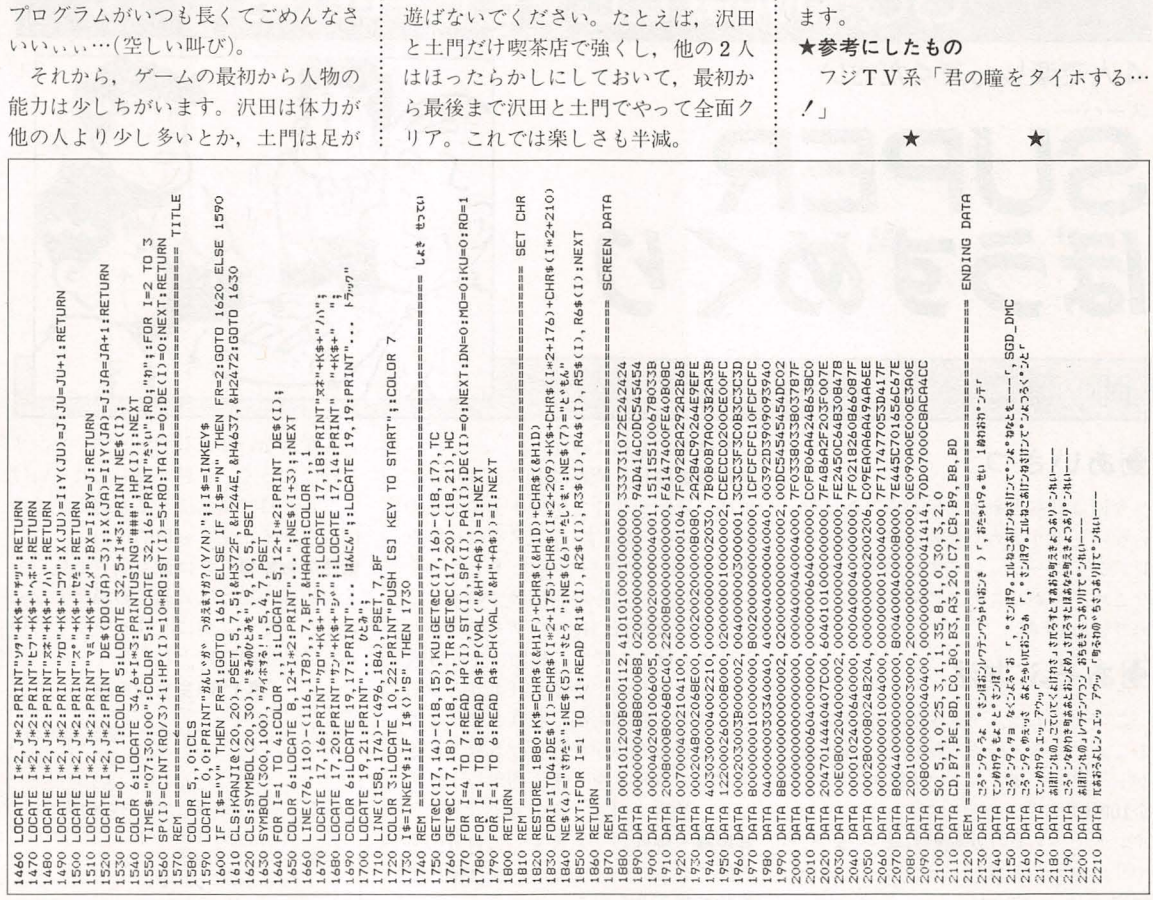
それから，スーパーキャラを作って遊ばないでください。たとえば，沢田と土門だけ喫茶店で強くし，他の2人はほったらかしにしておいて，最初から最後まで沢田と土門でやって全面クリア。これでは楽しさも半減。

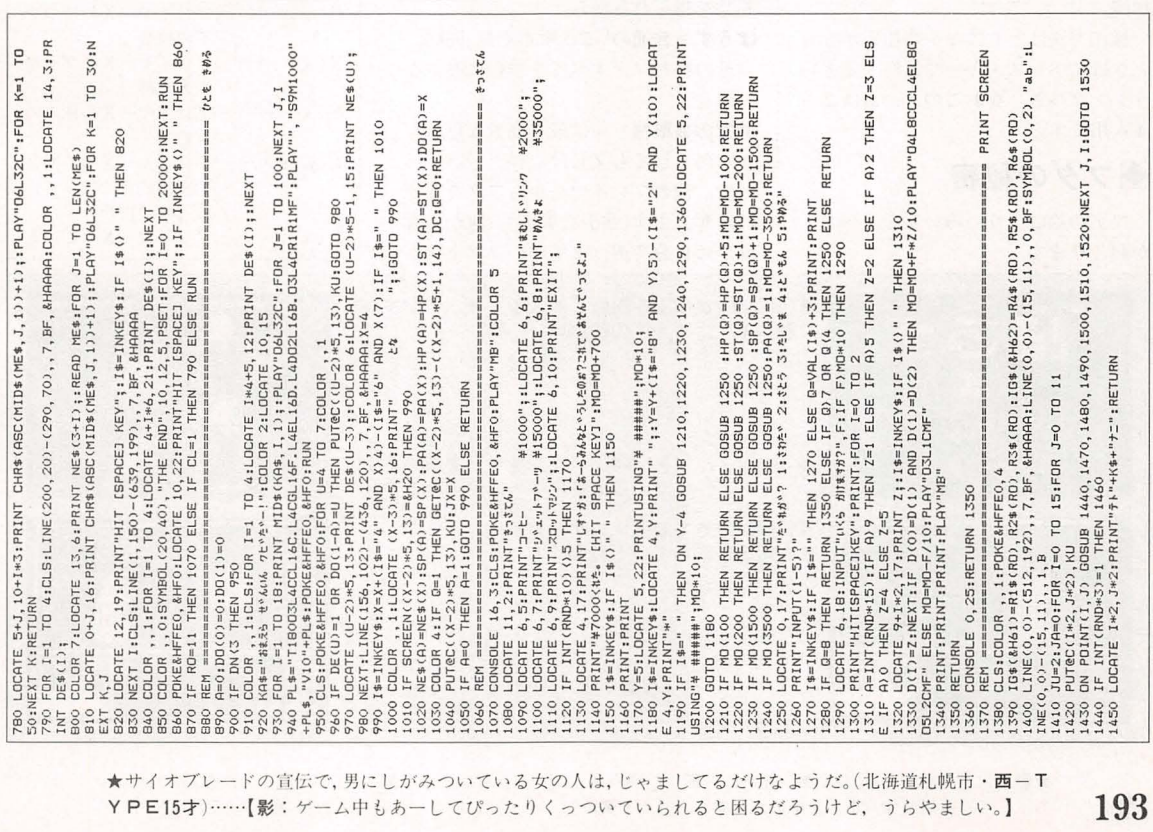
このゲームは4人のコンビネーションによって楽しめるものだと思っています。

★参考にしたもの

フジTV系「君の瞳をタイホする…！」

★　　★



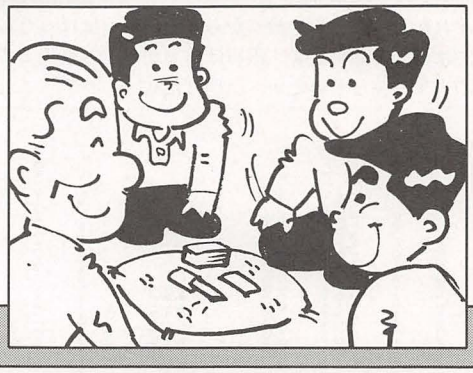


★サイオブレードの宣伝で，男にしがみついている女の人は，じゃましてるだけなようだ。(北海道札幌市・西－TYPE15才)……【影：ゲーム中もあーしてぴったりくっついていられると困るだろうけど，うらやましい。】

SC-3000(LEVEL-III)用

4人で楽しんでください

スーパー
SUPER ぼうずめくり



岡　健二

◆あいさつ

今回は日本古来より伝わる（かは知らない）ぼうずめくりのスーパー・アレンジ・バージョンです。さあ，のめりこめ！のめりこめ！のめりこめ！のめりこ(以下略)。

◆あそぶ方法

このゲームは，フダを25枚取り終えるごとに，その時点で持っている枚数がトータル・ポイントに加算されます。全100枚取り終えたときのトータル・ポイントで勝ち負けが競われます。まあ，やりゃーわかるでしょう。うーんいい加減。

操作方法はとくにキーの指定がないときはスペース・キーで反応するというシンプルさ。なおこのゲームは2～4人用です。

◆フダの秘密

フダの絵によりいろいろなイベントが起こります。

お殿様－何も起こらない。

剣持ちお殿様－武器にモノを言わせ，神様にはむかうことができます（このゲームでは「ぼうず」のフダをだしたときに持ちフダすべてをだすところを「神様のところ」と理屈づけています)。具体的には神様の持ちフダを少々いただけるわけなんです。枚数は1～9枚ですが，より多く手に入れようとすると失敗する確率も高くなります。失敗すると自分の番が2回とばされてしまう!!このカードをうまく利用しよう。なお，Yキーはすぐ離しましょう。

お姫様－神様のフダをすべて自分のものにできる。いーよなー，女は楽して利益を得られるから。

ぼうず－普通の「ぼうずめくり」同様，自分の持ちフダすべてを神様に渡さないかん！

紫衣のお殿様－紫は最も高貴な色。だから何をしても文句はない。というわけで，他のプレイヤーからフダを5～15枚奪えます(強引な展開)。誰から奪うかは自分で選べますが，フダを誰からも奪わないこともできます。「ソンするだけじゃん」と思うかもしれないけど，長い目で見ればとても有効な手段にもなりえます。心理的にね。

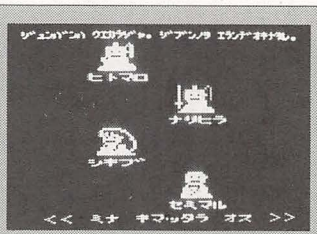
紫色のお姫様－紫は最も高貴な色。でもお姫様の場合は普通のお姫様となんら変わりない。別に女性を差別しているわけではないけどね。

《第1表》主な変数表

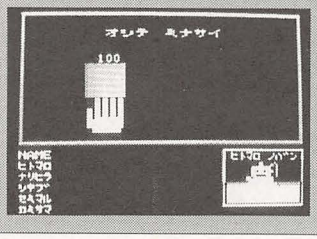
PY	プレイヤー数（実際のプレイヤー数－1の値になっている）
GK	残りのフダの枚数
NK	神様の持つフダの枚数
JB	順番が誰か？
I，J	ループ用
G(z)	プレイヤーXの持つフダの枚数
X(x)	プレイヤーXのグラフのX座標
Y(x)	プレイヤーXの休みの回数
L(y，x)	プレイヤーXのY回目の中継地点で持っているフダの枚数
O(x)	プレイヤーXポイント



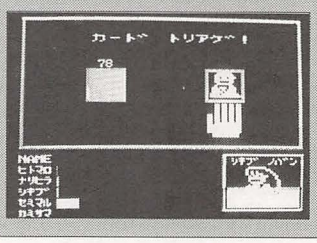
◀《写真1》タイトル画面。4人まで遊べます。ぼうずの絵がいい



▶《写真2》プレイヤーを決めます。上から順番にゲームが進みます



◀《写真3》さてヒトマロからカードを順番に取っていくわけです



▶《写真4》ぼうずのカードを取ると手持ちのカードがとりあげられちゃう

★**影**：大事な話がある。**つぐ美**：なあに？**影**：総理のあとにつく言葉は？**つぐ美**：大臣よ。**影**：大臣な話。なーんちゃって。(石川県加賀市・**すがのだ14才**)……【**つぐ美**：影さんよりいいセンスしてるわね。**影**：はらひれほれ。】

せみまる――一見普通のぼうずだが，自ら名乗りをあげるので，せみまるとわかる。彼は不思議な法力を使うらしいが，くわしいことはナゾである。あえて説明するならば，その法力は「使えそうで使えない」となるだろう。ときどき登場しないこともある。

◆お別れに

ベーマガ8月号のM5の「ぼうずめくり」を見て，「お，おれも，つ，つく


```
470 REM ▙▙▙ READY ▙▙▙
```

```
1160 IFNK=0THENRETURN
1170 GOSUB2350:COLOR7
1180 CURSOR70,16:PRINT"ｶｰﾄﾞ ﾀﾞｯｶｲ!"
1190 FOR I=0TO99:BEEP1:NEXT:BEEP0:GOSUB2370
1200 BLINE(XX,180)-(42,188),,BF
1210 LINE(X(JB),140+10*JB)-(X(JB)+NK,148+10*JB),6,BF
1220 G(JB)=G(JB)+NK:X(JB)=X(JB)+NK
1230 XX=43:NK=0:RETURN
1240 REM ---------- BOHZU
1250 GOSUB2350:COLOR7:IFSMTHEN1270
1260 IFINT(RND(1)*14)=0THENGOSUB1340:RETURN
1270 CURSOR69,16:PRINT"ｶｰﾄﾞ ﾄﾘｱｴﾛ!":FOR I=0TO99:BEEP1:NEXT I:BEEP0:GOSUB2370
1280 BLINE(X(JB),140+10*JB)-(42,148+10*JB),,BF:LINE(XX,180)-(XX+G(JB)-1,188),6,B
F
1290 NK=NK+G(JB):XX=XX+G(JB)
1300 X(JB)=42:G(JB)=0:RETURN
1310 REM ---------- SUB
1320 FOR I=0TO500:NEXT:RETURN
1330 REM ---------- ????????
1340 CURSOR50,16:PRINT"ｾﾐﾏﾙ ｻﾝﾁﾞｮｳ!":FOR I=0TO99:BEEP1:NEXT I:BEEP0
1350 GOSUB2370:CURSOR35,16:PRINT"ｲｶｽｺﾄ ｼﾃﾓｲｲ? Y/N"
1360 IFINKEY$="N"THENGOSUB2370:CURSOR60,16:PRINT"ﾂｷｱｲ ｳﾙｲﾖ･･･":GOSUB1320:RETURN
1370 IFINKEY$="Y"THEN1390
1380 GOTO1360
1390 GOSUB2370:CURSOR80,16:PRINT"ﾏｶｼﾄｹｯ!!":FOR I=0TO99:SOUND4,0,15:NEXT:BEEP0:GOS
UB2370
1400 KK=INT(RND(1)*PY):FG=G(JB):LG=G(KK):FX=X(JB):LX=X(KK):IFKK=JBTHEN1400
1410 BLINE(X(JB),140+10*JB)-(42,148+10*JB),,BF:BLINE(X(KK),140+10*KK)-(42,148+10
*KK),,BF:G(JB)=LG:G(KK)=FG
1420 X(JB)=LX:X(KK)=FX:LINE(43,140+10*JB)-(X(JB),148+10*JB),6,BF:LINE(43,140+10*
KK)-(X(KK),148+10*KK),6,BF
1430 COLOR7:CURSOR70,16:PRINT"ｿﾚﾃﾞﾊ ｼﾂﾚｲ":GOSUB1320:GOSUB2370:RETURN
1440 REM ▙▙ SUB ▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙
1450 RS=INT(RND(1)*GK)+1
1460 REM ----------
1470 IFRS>NTTHEN1520
1480 IFNT=0THENGOTO1450
1490 NT=NT-1:GOSUB1760
1500 Z=0:W=1:GOSUB1780:RETURN
1510 REM ----------
1520 IFRS>NT+WTTHEN1570
1530 IFWT=0THENGOTO1450
1540 WT=WT-1:GOSUB1760
1550 Z=1:W=2:GOSUB1780:RETURN
1560 REM ----------
1570 IFRS>NT+WT+DTTHEN1620
1580 IFDT=0THENGOTO1450
1590 DT=DT-1:GOSUB1760
1600 Z=4:W=3:YI=9:RETURN
1610 REM ----------
1620 IFRS>NT+WT+DT+NHTHEN1670
1630 IFNH=0THENGOTO1450
1640 NH=NH-1:GOSUB1760
1650 Z=2:W=4:GOSUB1780:RETURN
1660 REM ----------
1670 IFRS>NT+WT+DT+NH+DHTHEN1720
1680 IFDH=0THENGOTO1450
1690 DH=DH-1:GOSUB1760
1700 Z=5:W=5:YI=9:RETURN
1710 REM ----------
1720 IFNB=0THENGOTO1450
1730 NB=NB-1:GOSUB1760
1740 Z=3:W=6:GOSUB1780:RETURN
1750 REM ----------
1760 GK=GK-1:G(JB)=G(JB)+1:X(JB)=X(JB)+1
1770 LINE(X(JB),140+10*JB)-(X(JB),148+10*JB),6:RETURN
1780 YI=INT(RND(1)*9):RETURN
1790 REM ▙▙ TITLE ▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙
1800 SCREEN 2,2:COLOR15,1,(0,0)-(255,191),1:MAG3:CLS
1810 GOSUB2340:COLOR2
1820 CURSOR50,20:PRINT" ▙  ▙▙▙ ▌▌  ▙▙▙      ▙ ▌▌"
1830 CURSOR50,28:PRINT" ▙  ▙      ▙▙▙  ▙▙▙▙▙ "
1840 CURSOR50,36:PRINT" ▙ ▙▙▙▙    ▙  ▙    ▟▙   "
```

```
1850 CURSOR50,44:PRINT"▙  ▟▙    ▙  ▙▙    ▟▙    "
1860 CURSOR50,52:PRINT"▙▄ ▙▙▙▄  ▙▙▙▙  ▟▙▙▙   "
1870 FOR I=1TO108
1880 SPRITE0,(I,70),40,11
1890 SPRITE1,(I,70),44,13
1900 SPRITE2,(I,70),48,10:NEXT
1910 COLOR15
1920 CURSOR180,60:PRINT"メ ク リ"
1930 GOSUB2350:COLOR11
1940 CURSOR20,10:PRINT"SUPER"
1950 COLOR6
1960 CURSOR50,110:PRINT"ﾅﾝﾆﾝﾃﾞ ﾔﾙﾉｶﾉｳ?":CURSOR50,120:PRINT"2ﾌﾟﾚｲﾆﾝﾖｳ ｼﾞｬｶ",,"
1970 CURSOR50,130:PRINT"ｵｵｲﾄ ﾖﾘｸｼﾞｼｲｿﾞ。"
1980 COLOR7
1990 CURSOR50,160:PRINT"<< ｽｳｼﾞﾖ ｵｽ >>"
2000 IN$=INKEY$
2010 IFIN$="2"THENPY=1:GOTO2050
2020 IFIN$="3"THENPY=2:GOTO2050
2030 IFIN$="4"THENPY=3:GOTO2050
2040 GOTO2000
2050 CLS
2060 SPRITE0,(72,20), 4,11
2070 SPRITE1,(72,20), 8, 4
2080 SPRITE2,(72,20),12,10
2090 COLOR15:CURSOR67,50:PRINT"ﾋﾄﾏﾛ"
2100 SPRITE3,(136,60),16,11
2110 SPRITE4,(136,60),20,12
2120 SPRITE5,(136,60),24,14
2130 COLOR15:CURSOR131,90:PRINT"ﾅﾘﾋﾗ"
2140 IFPY<2THEN2190
2150 SPRITE6,(72,100),28,11
2160 SPRITE7,(72,100),32, 6
2170 SPRITE8,(72,100),36,15
2180 COLOR15:CURSOR67,130:PRINT"ｼｷﾌﾞ"
2190 IFPY<3THEN2240
2200 SPRITE 9,(136,140),40,11
2210 SPRITE10,(136,140),44, 7
2220 SPRITE11,(136,140),48,10
2230 COLOR15:CURSOR131,170:PRINT"ｾﾐﾏﾙ"
2240 GOSUB2340
2250 CURSOR16,10:PRINT"ｼﾞｭﾝﾊﾞﾝﾊ ｳｴｶﾗｼﾞｬｯ。ｼﾞﾌﾞﾝﾉﾖ ｴﾗﾝﾃﾞｵｷﾅｻﾚ。"
2260 GOSUB2350:COLOR7
2270 CURSOR32,182:PRINT"<< ﾐﾅ ｷﾏｯﾀﾗ ｵｽ >>":GOSUB2310:BLINE(16,10)-(250,19),,BF:B
LINE(32,182)-(250,190),,BF
2280 GOSUB2340:COLOR15:RETURN
2290 REM ▙▙ SUB SUB ▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙
2300 REM ----------
2310 IFINKEY$="" "THENRETURN
2320 GOTO2310
2330 REM ----------
2340 PRINTCHR$(16):RETURN
2350 PRINTCHR$(17):RETURN
2360 REM ----------
2370 BLINE(32,16)-(230,24),,BF:RETURN
2380 REM ▙▙ LAP ▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙
2390 FOR I=1TO10:BEEP:NEXT
2400 GOSUB2340:COLOR15
2410 CURSOR106,40:PRINT"-LAP-"
2420 FOR I=0TOPY:L(ST,I)=G(I)
2430 CURSOR100,50+10*I:PRINTR$(I);" ":L(ST,I):NEXT:GOSUB2310:BLINE(100,40)-(150,
88),,BF:RETURN
2440 REM ▙▙ END ▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙▙
2450 FOR I=0TOPY:L(3,I)=G(I):NEXT:CLS
2460 GOSUB2350:COLOR6:CURSOR60,10:PRINT"<< ｵｼﾏｲ >>"
2470 GOSUB2340:FOR I=0TO3:CURSOR12,64+20*I:COLOR15:PRINTI+1;"stage point":NEXTI:C
URSOR12,144:PRINT"  TOTAL POINT"
2490 FOR I=0TOPY:CURSOR102+I*30,44:COLORC(I,1):PRINTR$(I):FORJ=0TO3:CURSOR102+I*3
0,64+20*J:PRINTL(J,I):NEXTJ:NEXTI
2500 FOR I=0TOPY:D(I)=L(0,I)+L(1,I)+L(2,I)+L(3,I):NEXT
2510 FOR I=0TOPY:COLORC(I,1):CURSOR102+I*30,144:PRINTD(I):NEXTI
2520 GOSUB2350:CURSOR30,170:PRINT"ﾓｲﾁﾄﾄﾙﾅﾗﾊﾞ ｵｼﾅｻｲ":GOSUB2310:GOSUB1800:GOTO320
```

るぞー」と，まるでかもしだのように叫びました。いざ作るとなると，そのまま（原版のままり作るのではおもしろくない。何か工夫がほしい，そう，その場が盛りあがるような…。というわけでできたのがこれです。

プログラムは汚いけど，むずかしくはないので，びしびし移植して，ばしばし遊んでやしやし改造してください。

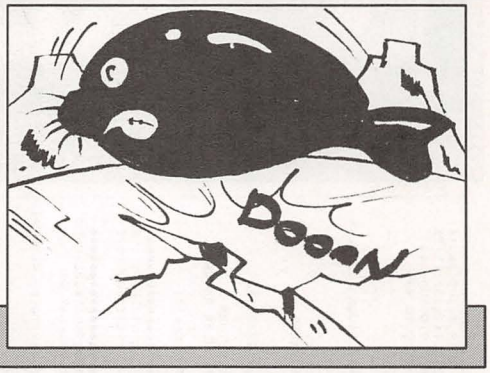
最後に二言三言。「林君，岡本健吾，元気？」お互いがんばろうなあ，四言でしたね。

★オスノお月様です。さっそく東五反田の影からのお便り。"ボクは毎日パソコンをぶっこわして体をきたえています。"って？お前は影ノお前は札幌支局に転勤だノ（福岡県西郷村・**お月様15才**）……**【影：あーららこらら。】**

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

北極が舞台のキャラクター・ゲーム

勝利の讃歌(しょうりのさんか) パート2



石川　泰之

「ねえ，婆や，今夜はどんなおはなし？ねえ，ねえ。」

「そんなに慌てなくても読んであげるよ。」

老婆はちらりと掛け時計に目をやってから古ぼけた本の第2章を開いた。

「いいかい，よくお聞き……。」

⊙こういうわけなんだ

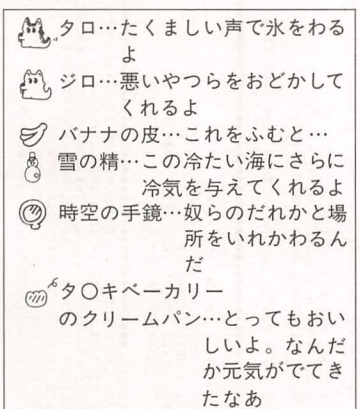
○月×日

今日ほど自分の無鉄砲さをおもい知らされた日はなかった。当然のことだが，泣いてもだれも助けてはくれなかった。

△月☆日

目がさめると大きな流氷にたどりついていた。どうやらこれをたどって帰れそうだ。

○月□日



※ただし，雪の精は海のそばでないと力を発揮しないよバナナの皮と時空の手鏡は奴らが少数だと，効果のないこともあるよ！

《第1図》七つの力

こまったことになった。流氷の上でイヤな奴らがこちらを見ている。でも進むしかない……。

⊙こんなルールがあるよ

僕はゴマフアザラシのプルト。ホッキョクグマを海の中に落とすことが役目。ジャンプすると着地したところにヒビがはいるよ。そこに奴らが乗ると海の中にまっさかさまというわけ。でも，ジャンプして着地地点がヒビだと僕も落っこちちゃうんだ。

奴らをやっつけるごとに，勇気が高まり，それとひきかえに，北の星の神さまが力をあたえてくれるんだ。

⊙こうやって操作してね

ジョイスティック1専用だよ！方向レバーで自在にあやつってね！トリガ1で僕の向いている方向にジャンプするよ！

また，いろんな力だって使えるよ。まず，トリガ2を押すよ！そのあと…

①方向レバーで好きな力を選んでね！(**第1図**参照)。

②(1)トリガ1を押すと力を使えるよ。

(2)トリガ2を押すとキャンセルできるよ。

■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。


ゆーすけと名乗る彼らはホッキョクグマの♀だよ。


これが僕。ゴマフアザラシのプルト　1才だよ。

《第2図》登場キャラ

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●● PCG SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 FOR I=0 TO 10:READ D$:DEFCHR$(I+96)=HEXCHR$(D$)
30 E$="":FOR J=0 TO 2:A$=MID$(D$,J*16+1,16):FOR K=0 TO 7:B$=MID$(A$,K*2+1,2)
40 C$=HEX$(ASC(MIRROR$(CHR$(VAL("&H"+B$)))));C$=STRING$(2-LEN(C$),"0")+C$
50 E$=E$+C$:NEXT K,J:DEFCHR$(I+107)=HEXCHR$(E$)
60 NEXT:FOR I=0 TO 11:READ D$:DEFCHR$(I+118)=HEXCHR$(D$):NEXT
70 FOR I=32 TO 95:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):B$="":C$="":D=0:FOR J=1 TO 8
80 A=ASC(MID$(A$,J,1)):B=A*2:C=B OR D:D=A:B$=B$+CHR$(B):C$=C$+CHR$(C)
90 NEXT:DEFCHR$(I)=C$+B$+B$:NEXT
100 '●●●●●●●●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
110 DATA FFFFFFFFFFE1DEBFFFFFFFFFFFE1DE9FFFFFFFFFFFE1DEBF
120 DATA FFFFFFFFFFFFFF08FFFFFFFFFFFFFF08FFFFFFFFFFFFFF08
130 DATA B77FBFCFCFCCE6F0B71F8ECFCECCE6F0B77FBFCFCFCCE6F0
140 DATA F6FCFEF6C0010307767CFEC600010307F6FCFEF6C0010307
150 DATA B77FBFCFCFD8D8E0B71F8ECFCED8D8E0B77FBFCFCFD8D8E0
160 DATA F6E9EBF4F6F3ECDFF6E9EBF0F2F1ECCFF6E9EBF4F6F3ECDF
170 DATA 37CBF3074B9BF70337CBF3074BFBF70337CBF3074B9BF703
180 DATA DFD9DE8E110F078FCFC9CE82110B038FDFD9DE8E110F078F
190 DATA FDF6FAFAF8F8383DFDF6FAFAE8D8181DFDF6FAFAF8F8383D
200 DATA BF7BB7871F0F07879F1B9787170303883BF7BB7871F0F0787
210 DATA FDF6FBFBF8F070A1FDF6FBFBF8B03081FDF6FBFBF8F070A1
220 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFCE73762424264A4AFEF7F6EDEDEFCEDA
230 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
240 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FF005B0055000000
250 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000000000000000000000
260 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF8D6C9C923329585EEF6D9DF67769DEDF
270 DATA FCF8700000018307FCFB748EFA658B77FDFB768EFA658B77
280 DATA B3839342E6F98080B3839302028180B3839342E2818080
290 DATA 830178787C3880C0BB458A9ABE64BBC3830118387C3880C0
300 DATA BD5A7E66BD7E7EBDBD5A7C64B17878A1BD5A7E66BD7E7EBD
310 DATA B3839302028180B3839382067F98080B3839302028180
320 DATA E1800000000000103E19E7F7FFFFEFD7BE180010103061D7B
330 DATA DBDB1818180000811818DBDBDBE77EBD1818181818000081
```

★影さんは猿と人の合いの子でした。ある日，影さんはゲーム機を発明した。その名は「PC猿人」(高知市・MS！16才)……【Dr.D：この文章にあやまちがある。さて，どこじゃ。影：どうせ私は発明なんかできませんよ。】

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
10 '●●●●●●● SONG IN PRAISE OF VICTORY PART 2 ●●●●●●
```

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

浦島兄弟の妹が活躍するよ
移植版

浦島次子（うらしまじこ）



ズオ

★ストーリー

オット一姫を倒すために龍宮城へ行った浦島太子であったが，ニセ物のオット一姫を倒して安心しているところで本物のオット一姫につかまってしまった。

話を聞いた妹の次子は，太子を救出するために龍宮城へ向かった。次子の目の前には，龍宮城への道である六つの島があった。

★遊びかた

RUNするとタイトルが表示されるので，スペース・キーを押してください。

テンキーで次子を4方向に動かして，スペース・キーでカメのこうらを投げます。画面上にいる敵をすべて倒すとクリアです。

敵はオット一姫の分身とその弟子たちです。それらはフォーメーションを組んで攻撃してきます。敵にカメのこうらを何発か当てると死に，宝箱に変身します。そしてフォーメーションをチェンジします。

しかし，敵が4匹以上いるスネーク・フォーメーションでは，オット一姫にダメージを与えることはできません。

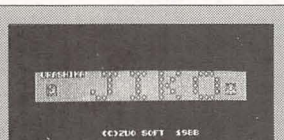
宝箱に敵が当たると，おにぎり（体力回復）と，剣（攻撃力(LEVEL)アップ）のどちらかがでてきます。

次子は敵に当たると体力が減り，0になるとゲーム・オーバーです。

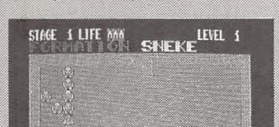
全6面をクリアすると感動的なエンディングとともにゲームは終了します。

★最後に

このゲームの目玉であって，それでいて見逃しやすいのが敵のフォーメーションです。フォーメーション・チェンジをしてから少しの間は形をつくるための移動時間なので，フォーメーションをよく見たい人は連続して攻撃するのをやめましょう。



▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタートだ



▲《写真2》オット一姫の分身とその弟子をやっつけろ

■プログラム中のコントロール・コードのだしかた■

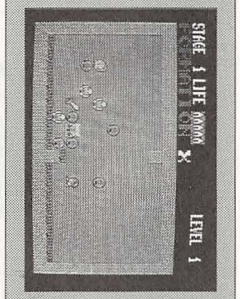
POKE &H01A2, &HB7 ↵と打ったあと，ESCキーを1回押すごとに，矢印ならその方向のカーソル・キーを，Ñ，Ò，Êは，CTRL+N，CTRL+O，CTRL+Eを押すと，でます。

浦島次子のプログラム・リスト

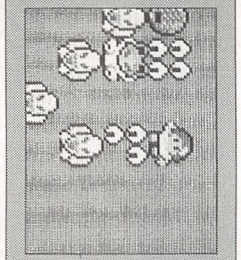
```
10 '|||||||
```

★私は，編さんがナショナルキッドになるのを見たが，友人は，影さんがシャドームーンになるのを見た。対決の日は近い？（愛媛県松山市・みほ・おりくら13才）……【Dr.D：ワシだって忘れちゃ困る。影：オバQですか？】

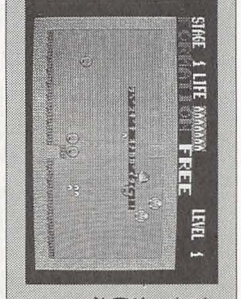
```
480 PLAY512:A$="V15C0DV14CDV13CDV12CDV11CDV15:":PLAY"O4"+A$+"O2"+A$+"O1"+A$
490 LOCATEX(A+1),Y(A+1):PRINTC$(7):NEXT:PAUSE1:X(1)=2:Y(1)=10:LOCATE2,10
500 PRINTC$(9):PLAY250:PLAY"O3"+A$+"O2"+A$+"O1"+A$:A$=SCRN$(15,10,10)
510 LOCATE15,10:PRINT"GET READY!":PLAY250:B$="O4C3DEFGFEDCDEFGFEDEFRGRAGRO5C:
520 C$="O4R9D3EFGAGFEGARBRO5CO4BRO5E:":PLAYB$+"R3V12"+B$+C$:PLAY":V15"
530 LOCATE15,10:PRINTA$:T=R+7:FORA=1TO T:T(A)=R:NEXT:T(1)=R*4
540 BG$=B1$:BG=-1:FO=2:KK=0:BD=0:FT=T:T=T+1:GOSUB1030:T=T-1
550 :
560 '|||■■■■■■■■■■■■ URASHIMA JIKO MOVE ■■■■■■■■■■■■|||
570 FOR F=1 TO T:GOSUB1500:IF KK>0 THEN 850
580 A=STICK(0)+STICK(1):IF A=0 OR A MOD 2=1 THENVX=X:VY=Y:GOTO600
590 M=A:VX=X+((A=4)-(A=6))*2:VY=Y+((A=8)-(A=2))*2
600 S$=SCRN$(VX,VY,1):IF INSTR("▖┤y▄",S$)THEN VX=X:VY=Y
610 ON INSTR("┌└▄",S$)GOSUB 1120,1180,1210,1210
620 LOCATEX,Y:PRINTC$(0):LOCATEVX,VY:PRINTC$(M):X=VX:Y=VY
630 IF STRIG(0)+STRIG(1)THEN KK=1:GOTO 820
640 :
650 '|||■■■■■■■■■■■■ ENEMY MOVE ■■■■■■■■■■■■|||
660 IFFO=1THEN670 ELSEIF FO MOD2=1THEN680 ELSE770
670 VX=X(F)+SGN(X-X(F))*2:VY=Y(F)+SGN(Y-Y(F))*2:GOTO700
680 IF F=1 THEN 670
690 VX=X(F)+SGN(X(1)+FX(FO,F)-X(F))*2:VY=Y(F)+SGN(Y(1)+FY(FO,F)-Y(F))*2
700 S$=SCRN$(VX,VY,1):IF INSTR("・┤┌へ",S$)THENIFINSTR("・・┤┌へ",SCRN$(VX,Y(F),1)
)=0THENVY=Y(F) ELSEVX=X(F):VY=Y(F)
710 IF S$="l"THENGOSUB 1070:VX=X(F):VY=Y(F) ELSEIFS$="y"THENGOSUB1160
720 IF S$=LEFT$(C$(M),1)THENGOSUB1210:VX=X(F):VY=Y(F)
730 IF T=1 AND RND(1)<.5 THENVX=X(F):VY=Y(F)
740 IF FO=1AND INSTR("▄■",S$)THENVX=X(F):VY=Y(F)
750 LOCATEX(F),Y(F):PRINTC$(-(FO=2)*7):LOCATEVX,VY:A=9+(F>1)*2:IFBD=1THENA=7
760 PRINTC$(A):X(F)=VX:Y(F)=VY:NEXT:GOTO570
770 ZZ=(ZZ+1)MOD4:IF ZZ<>0THEN F=1:VX=X(1):VY=Y(1):GOTO700
780 LOCATEX(FT),Y(FT):PRINTC$(0):X(FT)=X(1):Y(FT)=Y(1):FT=FT-1-(FT=2)*(T-1)
790 F=1:GOTO670
800 :
810 '|||■■■■■■■■■■■■ THROW KOURA OF KAME ■■■■■■■■■■■■|||
820 KX=X+((M=4)-(M=6))*2:KY=Y+((M=8)-(M=2))*2:KVX=KX-X:KVY=KY-Y
830 IFSCRN$(KX,KY,1)<>"␣"THENKK=0:GOTO660 ELSELOCATEKX,KY:PRINT"ヽ":PLAY900
840 A$="O8C0EGBDFABGECAFD":"PLAYA$+"R2"+A$+"R3"+A$
850 S$=SCRN$(KX+KVX,KY+KVY,1):IFINSTR("・┤||└y┘",S$)THENKVX=0:KVY=0
860 IFINSTR("▄■",S$)THENGOSUB920:KVX=0:KVY=0
870 LOCATEKX,KY:PRINTC$(0):KX=KX+KVX:KY=KY+KVY:LOCATEKX,KY:A$="{←↑↓}π"
880 PRINTMID$("ノ└y",KK,1);:KK=KK+1:IFKK=4THENPRINTA$:KK=0
890 GOTO 660
900 :
910 '|||■■■■■■■■■■■■ ENEMY DEAD ■■■■■■■■■■■■|||
920 CREV1:A=KX+KVX:B=KY+KVY:LOCATEA,B:IFS$="_"THENDE=1 ELSEDE=2
930 IF DE=2AND FO=2AND T>3THENPLAY300:PLAY"O8B1V13BV11BV7BV15":CREV:RETURN
940 PRINTC$(9+(DE=1)*2):CREV:PLAY2500:A$="C0EDEFEDEFCFEGFFEGDFEGFFGAFAFBFBBA"
950 A$=A$+"BAGBAFBAGFGEGFBEGFGEFDFEDDCDCEDDC:":PLAY"O1"+A$+"O5"+A$+"O3"+A$
960 FORC=1TOT:IF A=X(C) AND B=Y(C)THEND=C:C=T ELSENEXT
970 T(D)=T(D)-ST:IF T(D)<1THENLOCATEX(D),Y(D):PRINTC$(10) ELSERETURN
980 FORA=D+1TO T:SWAP X(A),X(A-1):SWAP Y(A),Y(A-1):SWAP T(A),T(A-1):NEXT
990 IF D=1 THEN BD=1:FO=1:GOSUB 400 ELSEIF BD=0THENGOSUB1030
1000 T=T-1:F=1:KVX=0:KVY=0:IF T>0 THENRETURN570 ELSE1330
1010 :
1020 '|||■■■■■■■■■■■■ FORMATION CHANGE ■■■■■■■■■■■■|||
1030 IF(T-1)MOD 2=1THEN FO=T-1 ELSEFO=2:FT=T-1
1040 GOSUB400:RETURN
1050 :
1060 '|||■■■■■■■■■■■■ ITEM ■■■■■■■■■■■■|||
1070 CREV1:LOCATEVX,VY:PRINTC$(10):PLAY250:A$="C0DEDCDEFEDEFGFEGABAG:"
1080 PLAY"O6"+A$+"O7"+A$+"O5"+A$:CREV:LOCATEVX,VY:PRINTC$(10);:PAUSE5
1090 A=INT(RND(1)*4+R/2)+1:IF A>4 AND ST=5 THEN A=INT(RND(1)*4+1)
1100 IF A>4THENA$="┘└┐" ELSEA$=STRING$(A,"┌")+STRING$(4-A,"┘")
1110 PRINT"←↑"+LEFT$(A$,2)+"↑↓";:PAUSE3:PRINTRIGHT$(A$,2):PAUSE3:RETURN
1120 IFSCRN$(VX,VY,1)="┌"THENL=L+1:IFSCRN$(VX+1,VY,1)="┌"THENL=L+1
1130 IFSCRN$(VX,VY+1,1)="┌"THENL=L+1:IFSCRN$(VX+1,VY+1,1)="┌"THENL=L+1
1140 IF L>8 THENL=3:A$=SCRN$((11,10,19):LOCATE11,10:CGEN:PRINT"ﾀﾍﾞｽﾓﾃﾃ ｵﾅｶｶｶﾞｲｹｲｯ!
!":PLAY120:B$="G1RGRGRE9:":PLAY"O3"+B$+"O2"+B$:CGEN1:LOCATE11,10:PRINTA$
1150 PLAY500:A$="C0#CD#DEF#FFEDC:":PLAY"O3"+A$+"O3"+A$+"O2"+A$:GOSUB380:RETURN
1160 PLAY500:LOCATEVX,VY:PRINT"┘";:A$="O1B0FC":PLAYA$:PRINT"↓┘";:PLAYA$
1170 PRINT"↑←┘";:PLAYA$:PRINT"←↓┘":PLAYA$:VX=X(F):VY=Y(F):RETURN
1180 PLAY500:PLAY"O8C0DEFGAB:O4C1BDAEGF:O2C1BDAEGF":LOCATEVX,VY:PRINTC$(0)
1190 ST=ST+1:GOSUB380:RETURN
1200 :
1210 '|||■■■■■■■■■■■■ JIKO DAMAGE AND DEAD ■■■■■■■■■■■■|||
1220 A$="O2B0GEC:O4B0GEC:O1B0GEC":FORA=2TO8STEP2:LOCATEX,Y:PRINTC$(A)
1230 PLAY1500:PLAYA$:NEXT:LOCATEX,Y:PRINTC$(M):L=L-1:ST=ST+(ST>1):GOSUB380
1240 VX=X:VY=Y:IF L>0 THENRETURN
1250 FORA=1TO10:FORB=2TO8STEP2:LOCATEX,Y:PRINTC$(B):PLAY2500:PLAYA$:NEXTB,A
1260 LOCATEX,Y:PRINTC$(0):PLAY300:A$="C0FEDECDC:":PLAY"O3"+A$+"O2"+A$+"O1"+A$
1270 FORA=1TO25:LOCATE0,4:PRINT"♭":NEXT:COLOR6:LOCATE15,10:PRINT"GAME  OVER"
1280 COLOR4:LOCATE6,15:PRINT"PUSH RETURN KEY TO CONTINUE":COLOR7:BG$=B2$:BG=-1
1290 FORA=1TOLEN(BG$):GOSUB1500:I$=INKEY$(0):IFI$=""THENPAUSE1:NEXT
1300 A=LEN(BG$):IFI$="
"THENCO=R:GOTO220 ELSECO=1:GOTO220
1310 :
1320 '|||■■■■■■■■■■■■ ROUND CLEAR ■■■■■■■■■■■■|||
1330 LOCATEX,Y:PRINT"qr←↓uv":PLAY180:A$="C1DEFGFEDCDEFGFEDG3BGA7:
1340 B$="O3GORGRGRGRGRFRERDRGRGRGRGRGRFRERDRC1RCRCRF7":PLAY"O6"+A$+"O5"+A$+B$
1350 FORA=1TO10:LOCATE0,4:PRINT"♭":NEXT:FORA=1TO20:LOCATE0,24:PRINT:NEXT
1360 R=R+1:IF R<7 THENCLS4:FO=2:GOTO 420
1370 :
1380 '|||■■■■■■■■■■■■ ENDING ■■■■■■■■■■■■|||
1390 CLS4:CSIZE3:LINE(0,0)-(39,17),"▟",BF:LOCATE12,8:PRINT#0"qs▟♪tr"
1400 LOCATE12,10:PRINT#0"uw▟♪xv":B$="ｺﾝｶﾝﾃ ｱﾅｼﾞ ﾌｸﾘﾊ、　　ｲﾒﾆ ｶｴﾙｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾏｽｶﾀ。 "
1410 BG$=B4$:CGEN:BG=-1:LOCATE0,18:FORA=1TO40:GOSUB1500:PRINT#0MID$(B$,A,1);
1420 PAUSE2:NEXT:CGEN1:LINE(12,6)-(23,11)," ",BF:LOCATE16,8:PRINT#0"▄"
1430 LOCATE16,10:PRINT#0"■ ":CGEN:LOCATE0,18:PRINT"ბბბბბბბ"
1440 B$="ｼｶｼ ﾖﾛｺﾌﾞﾊﾏｶﾞﾍｲｷｲｿﾞ ｲﾓｳﾄﾉ ｻﾌﾟｺ ｶﾞ ﾄﾞｳｶｯﾃﾓｲｲﾉｶ?」 ":LOCATE0,18:FORA=1
TO52:GOSUB1500:PRINT#0MID$(B$,A,1);:PAUSE2:NEXT:CLS:B$="ｼﾞｶｲｹｸ 「ｳﾗﾗﾏ ｻﾌﾟｺﾆ ﾆ
1450 B$=B$+"　　ｺｳｺﾞｷﾀｲ!!":PALET0,2:LOCATE0,10:FORA=1TO34
1460 GOSUB1500:PRINT#0MID$(B$,A,1);:PAUSE2:NEXT:PALET0,1
1470 GOSUB1500:PAUSE2:IFINKEY$(0)=""THEN1470 ELSEBEEP0:RUN
1480 :
1490 '|||■■■■■■■■■■■■ SUB ■■■■■■■■■■■■|||
1500 SOUND8,0:BG=(BG+1)MOD LEN(BG$):A$=MID$(BG$,BG+1,1):IFA$="R"THENRETURN
1510 PLAY7500:PLAY"O5"+A$+":O2"+A$:SOUND8,15:SOUND9,15:RETURN
1520 :
1530 '|||■■■■■■■■■■■■ MANY DATAS ■■■■■■■■■■■■|||
1540 DATA 2,260,820
1550 DATA 4,330,730,750,350
1560 DATA 7,354,434,514,594,674,754,834
1570 DATA 4,250,332,810,732
1580 DATA 4,756,754,830,750
1590 DATA 4,340,500,660,820
1600 DATA▟▟,▟▟,･･,･･,qs,uw,▪▪,･･,ik,mo,|ㄒ,ㄴ,lj,pn,▂,▄,ac,eg,■,■,▮▮,■/
1610 DATA-4,0,4,0,  -4,-4,-4,4,4,-4,4,4,  0,-6,0,-4,0,6,0,4,-4,0,4,0
1620 DATA-4,-4,0,-4,4,-4,-4,0,4,0,4,4,0,4,-4,4
1630 DATA-6,-2,-4,-4,0,-4,4,-4,6,-2,-6,2,-4,4,0,4,4,4,6,2
1640 DATA-4,-4,0,-4,4,-4,-2,-2,2,-2,-4,0,4,0,-2,2,2,2,-4,4,0,4,4,4
1650 DATAFREE,SNEKE,SIDE,,X,,CROSS,,BOX,,CIRCLE,,SPECIAL
1660 DATA 0000060C0C0000000070F1F1F3F7FDFF8F0E6CCCC8040C0
1670 DATA 0000000000000000000E0F0F8F8FCFCF81F0F070303010103
1680 DATA 101C1F0C0000000000EF630003000E0E0EF07C9FEFE0EEEEE0
1690 DATA 0838F830000000000F4C603C7027070000D3EFBF70A75070F
1700 DATA 0000000000000000000070F1F1F17171FF8F0E0C0CCD6D6DF
1710 DATA 0000603030000000000E0F0F8FCFCFCF81F0F673331018183
1720 DATA 00001F0F000000001F0F0000103C7830DFEEDFEFD0BC1B87
1730 DATA 0030309000000000F0C0C060E0D83C380737F7F7E7DB3183
1740 DATA 0000000000000000000070F1F1F3D7DDFF8F0E0C0C3854DCF
1750 DATA 0000603010000000000E0F0F8F8BCBCF81F0F6733D3A1B1F3
1760 DATA 101C1F0F0000000000EF630000000E0E0EF77F9FEFE0EEEEE0
1770 DATA 0838F8F000000000F4C6030702707000EDFEFBF70A75070F
1780 DATA 0000020F1C1B343B000000010401040 9FFFCF3ECDBD4BBA4
1790 DATA 0000004090609860000C030A8389424FF3FCFB76B9B659D
1800 DATA 041B04001C0B0100040904001000C0300BBA4BBDCD0ECF2FC
1810 DATA 9860180030C0000090201000830C000659DE53B03070F3F
1820 DATA 000307070F2B696D000204000024602FCFBF7F7CFAB696D
1830 DATA 6F6D77260A1D1E0800020051290808 0C6F6A7474AADDDEE0
1840 DATA 1C22232F5CB0B0900000000000438F8F8FC1808080438F8389
1850 DATA 60301C7F7F4F33006F331CF7FB4B3F006FB31CF3F949B3C0
1860 DATA 0002000B193F3F7F0003070C1F3B645BFCBF4E8DFA04040
1870 DATA 00309848B0CCDCE400F068F4CC74AC7C0FF72B4585452D35
1880 DATA 607B39393F7F60007F5B69596F5B7F007F4B49494F407F80
1890 DATA 68F0C8D4C0F06000F46CB46CB870E000E52525252B37EF1F
1900 DATA 0000000000001030000000000000100FFFFFFFFFFFEFDFB
1910 DATA 001C387662C8B000001E360C7C34C8E0E1DEBE7E7EFDFBE7
1920 DATA 02745A0C0602060003030410285060008B675699AC522699
1930 DATA C0000000000000800000000000DFBF7FFFFFFFFFFF
1940 DATA 00183C7E666624000001 83C7E66662400E7DBBD7E6666A5DB
1950 DATA 0000000000000000010387C38101000EFD7BB7DBBD7D7EF
1960 DATA 0000102000000000000182418000000FFE7DBBDC3E7FFFF
1970 DATA 0020403C0000000002442003C000000C3BD7E4281C3FFFF
1980 DATA 0000000000019BFFEE77EE77EE6400000000000000000
1990 DATA 0000000000000000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF
2000 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000042000020004004
```



▲〈写真3〉カメのこうらを盾にしてカメキチ軍団からかくれる



▲〈写真4〉ニキリ、4体カメこれはオいしいアイテム回復の

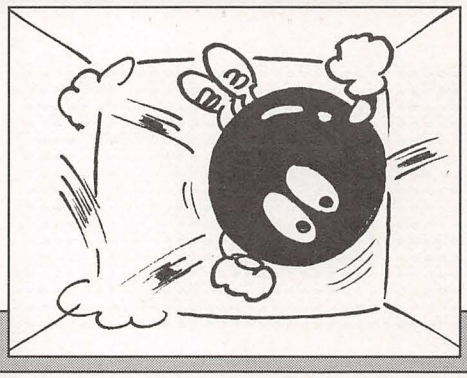


▲〈写真5〉ニキリは食べ方次第でタメージすごい逆になる

X68000用

単純おもしろゲームとはこのこと

ボール
ball



KEN

◆内容

赤いボールを操作して，あちこちに散らばっているドットを取っていきます。しかし，そこには入ったら二度とでられないという穴がいくつも口を開けており，そのうえ，青いボールがしつように追いかけてきます。

◆遊びかた

ジョイスティックが必要です。タイトル画面でトリガボタンを押すと，スタートします。

赤いボールはレバーで4方向に動き，止まることはできません。

青いボールにつかまるか，穴に落ちると即ゲーム・オーバーです。青いボールは，しつこく追いかけてきますが，赤いボールのほうが，ずっとスピードは速いので，うまく逃げてください。

ブロックに当たると，はね返ります。青いボールはブロックや穴，ドットのある場所は通れないので，それも利用してください。

ドットをすべて取るとラウンド・クリア。ボーナス得点が入り，つぎのラウンドにいきますが，穴やブロックが増えるので，しだいにむずかしくなっていきます。

◆プログラム

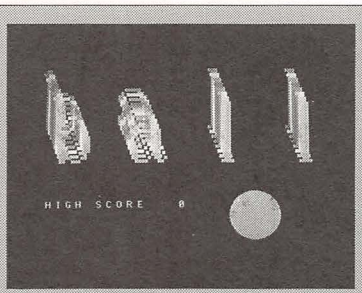
なるべく短く見やすいプログラムにしたつもりです。各作業を完全に関数化してしまいましたが，こうなるとあっちにいったり，こっちにいったりで，かえって見にくいかもしれません。

はじめはテンキーで操作しようと思ったのですが，キーを押しっぱなしにすると方向を変えようとしても，うまく動いてくれません。しかたなくジョイスティック用にしました。

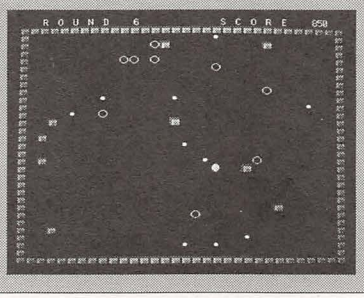
★　　★

《第1表》変数表

bx，by	赤いボールの座標
tx1，ty1	青いボールの座標
ho	移動する方向
mi	ミスをしたか
rd	ラウンド
do	取ったドット
sc	得点
hi	最高得点



▲《写真1》ちょっと凝ったタイトル画面。トリガボタンでスタート



▼《写真2》ゲーム画面。ラウンドが進むと穴やブロックが増える

CHECKER FLAG

編：X68000の投稿もかなり増えてきましたね。

Dr.D：ふむ。なかなかおもしろいゲームも多いようじゃな。

編：でも，リストがめちゃくちゃ長いんですよね。

Dr.D：68000のX-BASICは，他機種のBASICに慣れた人にとっては，少々勝手がちがうといった感じがするかもしれんな。C言語に近いものとなっているからな。

編：リストが長くなっても構いません。どんどん投稿してくださいね。本誌に掲載できなくとも，X68000プログラム大全集の発行も考えていきたいと思います。

ballのプログラム・リスト

```
 10 /* test
 20 int bx,by,tx1,ty1
 30 int ho,mi,rd=1,sc,hi
 40 dim float ix(4)=[0,1,0,-1]
 50 dim float iy(4)=[-1,0,1,0]
 60 gyoki()
 70 /*************************************
 80 /* メイン・ルーチン
 90 /*************************************
100 while 1
110   title()
120   play()
130   game_over()
140 endwhile
150 end
160 /*************************************
170 /* play
180 /*************************************
190 func play()
200 for x=0 to 32
210 bg_put(0,x,1,258)
220 bg_put(0,x,31,258)
```

★やっと1周年。これからもベーマガ，ずーっと買っていくつもりです。友達の間でも，この本は安いのにおもしろいと評判です。この本を見てパソコンを買った人もいます。(埼玉県比企郡・**牧野浩和14才**)……**【編：よろしく。】**

```
 230 next
 240 for y=1 to 31
 250 bg_put(0,0,y,258)
 260 bg_put(0,31,y,258)
 270 next
 280 for i=1 to rd+3
 290 x=int(rnd()*28+2)
 300 y=int(rnd()*28+2)
 310 bg_put(0,x,y,258)
 320 next
 330 for i=0 to rd+2
 340 x=int(rnd()*28+2)
 350 y=int(rnd()*28+2)
 360 bg_put(0,x,y,259)
 370 next
 380 for i=1 to rd+4
 390 x=int(rnd()*28+2)
 400 y=int(rnd()*28+2)
 410 bg_put(0,x,y,260)
 420 next
 430 bg_set(0,0,1)
 440 locate 5,0:print using"R  O  U  N  D    ##";rd
 450 locate 40,0:print using"S  C  O  R  E   #####";sc
 460 ho=0
 470 for i=1 to 3000:next
 480 repeat
 490 for k=1 to 4
 500 ido1()
 510 if mi<>0 then break
 520 next
 530 ido2()
 540 until mi<>0
 550 if mi=1 then m_play(2)
 560 for i=1 to 400 : next
 570 endfunc
 580 /*************************************
 590 /* ido 1
 600 /*************************************
 610 func ido1()
 620 for i=1 to 100 : next
 630 if stick(1)=8 then ho=0
 640 if stick(1)=6 then ho=1
 650 if stick(1)=2 then ho=2
 660 if stick(1)=4 then ho=3
 670 td=bg_get(0,bx/16+ix(ho)-1,by/16+iy(ho)-1)
 680 if td=258 then m_play(1):if ho<2 then ho=ho+2 else ho=ho-2
 690 bx=bx+ix(ho)*16:by=by+iy(ho)*16
 700 sp_set(1,bx,by,257,3)
 710 if tx1=bx and ty1=by then mi=1
 720 if td=259 then mi=1
 730 if td=260 then eat()
 740 endfunc
 750 /*************************************
 760 /* ido 2
 770 /*************************************
 780 func ido2()
 790 tx2=tx1+sgn(bx-tx1)*16
 800 ty2=ty1+sgn(by-ty1)*16
 810 td=bg_get(0,tx2/16-1,ty2/16-1)
 820 if td=0 then tx1=tx2:ty1=ty2
 830 sp_set(2,tx1,ty1,513)
 840 endfunc
 850 /*************************************
 860 /* eat()
 870 /*************************************
 880 func eat()
 890 bg_put(0,bx/16-1,by/16-1,0)
 900 m_play(4,4)
 910 do=do+1:sc=sc+10
 920 locate 40,0:print using"S  C  O  R  E   #####";sc
 930 if do=rd+4 then mi=2
 940 endfunc
 950 /*************************************
 960 /* title
 970 /*************************************
 980 func title()
 990 console,,0
1000 bx=64:by=64:tx1=496:ty1=496
```

```
1010 do=0
1020 bg_set(0,0,0)
1030 bg_fill(0,0)
1040 if mi=1 then ti1()
1050 if mi=2 then rd=rd+1
1060 mi=0
1070 endfunc
1080 func ti1()
1090 rd=1:sc=0
1100 circle(350,350,50,8,0,360,325)
1110 paint(350,350,8)
1120 locate 3,20:print using"H I G H   S C O R E   #####";hi
1130 repeat
1140 for i=1 to 8
1150 symbol(15+i*3,15+i*10,"b a l l",5,7,2,i,0)
1160 next
1170 until strig(1)<>0
1180 wipe()
1190 cls
1200 sp_disp(1)
1210 endfunc
1220 /*************************************
1230 /* game over
1240 /*************************************
1250 func game_over()
1260 if mi=1 then {
1270 locate 22,15:print"G A M E   O V E R"
1280 for i=1 to 15000:next
1290 sp_disp(0)
1300 if hi<sc then hi=sc
1310 locate 22,15:print"                    " }
1320 if mi=2 then {
1330 locate 20,15:print"R O U N D   C L E A R"
1340 m_play(3)
1350 for i=1 to 15000:next
1360 sc=sc+100
1370 locate 40,0:print using"S  C  O  R  E   #####";sc
1380 locate 20,15:print"                     "}
1390 endfunc
1400 /*************************************
1410 /* ショキ セッテイ
1420 /*************************************
1430 func syoki()
1440 dim char pat1(255)={
1450          0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,
1460          0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,
1470          0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,
1480          0,0,0,1,1,7,7,3,3,3,1,1,1,1,0,0,0,0,
1490          0,0,0,1,1,7,7,3,3,3,3,3,1,1,0,0,0,0,
1500          0,0,1,1,7,3,3,3,3,3,3,3,3,1,1,0,0,0,
1510          0,0,1,7,7,3,3,3,3,3,3,3,3,3,1,0,0,0,
1520          0,0,1,7,1,3,3,3,3,2,2,3,3,3,0,0,0,0,
1530          0,0,1,7,3,3,3,3,2,2,2,2,3,3,0,0,0,0,
1540          0,0,1,1,3,3,3,2,2,2,2,2,2,3,0,0,0,0,
1550          0,0,1,1,1,3,3,3,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0,
1560          0,0,0,1,1,3,3,3,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0,
1570          0,0,0,1,1,1,3,3,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0,
1580          0,0,0,0,1,1,3,3,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0,
1590          0,0,0,0,0,1,1,3,3,3,2,0,0,0,0,0,0,0,
1600          0,0,0,0,0,0,1,1,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0}
1610 dim char bg1(255)={
1620          4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
1630          4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
1640          4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
1650          4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
1660          4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,
1670          4,4,4,4,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,
1680          4,4,4,4,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,
1690          4,4,4,4,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,
1700          4,4,4,4,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,
1710          4,4,4,4,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,
1720          4,4,4,4,6,6,6,6,5,5,5,5,5,5,5,5,
1730          4,4,4,4,6,6,6,6,5,5,5,5,5,5,5,5,
1740          4,4,4,4,6,6,6,6,5,5,5,5,5,5,5,5,
1750          4,4,4,4,6,6,6,6,5,5,5,5,5,5,5,5,
1760          4,4,4,4,6,6,6,6,5,5,5,5,5,5,5,5,
1770          4,4,4,4,6,6,6,6,5,5,5,5,5,5,5,5}
1780 dim char bg2(255)={
```

```
1790          0,0,0,0,0,0,8,8,8,8,8,0,0,0,0,0,
1800          0,0,0,0,0,8,8,8,8,8,8,8,0,0,0,0,
1810          0,0,0,0,8,8,9,9,9,9,9,8,8,0,0,0,
1820          0,0,0,8,8,9,9,9,9,9,9,9,8,8,0,0,
1830          0,0,8,8,9,9,0,0,0,0,0,9,9,8,8,0,
1840          0,8,8,9,9,0,0,0,0,0,0,0,9,9,8,8,
1850          0,8,8,9,9,0,0,0,0,0,0,0,9,9,8,8,
1860          0,8,8,9,9,0,0,0,0,0,0,0,9,9,8,8,
1870          0,8,8,9,9,0,0,0,0,0,0,0,9,9,8,8,
1880          0,8,8,9,9,0,0,0,0,0,0,0,9,9,8,8,
1890          0,8,8,9,9,0,0,0,0,0,0,0,9,9,8,8,
1900          0,0,8,8,9,9,0,0,0,0,0,9,9,8,8,0,
1910          0,0,0,8,8,9,9,9,9,9,9,9,8,8,0,0,
1920          0,0,0,0,8,8,9,9,9,9,9,8,8,0,0,0,
1930          0,0,0,0,0,8,8,8,8,8,8,8,0,0,0,0,
1940          0,0,0,0,0,0,8,8,8,8,8,0,0,0,0,0}
1950 dim char bg3(255)={
1960          0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
1970          0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
1980          0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
1990          0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
2000          0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
2010          0,0,0,0,0,0,7,7,7,7,0,0,0,0,0,0,
2020          0,0,0,0,0,7,7,7,7,7,7,0,0,0,0,0,
2030          0,0,0,0,0,7,7,7,7,7,7,0,0,0,0,0,
2040          0,0,0,0,0,7,7,7,7,7,7,0,0,0,0,0,
2050          0,0,0,0,0,7,7,7,7,7,7,0,0,0,0,0,
2060          0,0,0,0,0,0,7,7,7,7,0,0,0,0,0,0,
2070          0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
2080          0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
2090          0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
2100          0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
2110          0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0}
2120 screen 1,2,1,1
2130 sp_init()
2140 sp_disp(1)
2150 sp_on()
2160 sp_def(1,pat1)
2170 sp_def(2,bg1)
2180 sp_def(3,bg2)
2190 sp_def(4,bg3)
2200 for j=1 to 2
2210 for i=1 to 3
2220 sp_color(i,hsv((j-1)*120,31,i*2+25),j)
2230 next
2240 next
2250 for i=4 to 6
2260 sp_color(i,hsv(50,31,(i-3)*4+19),1)
2270 next
2280 sp_color(7,hsv(96,0,31),1)
2290 sp_color(7,hsv(96,0,31),2)
2300 sp_color(8,hsv(126,10,21))
2310 sp_color(9,hsv(126,10,11))
2320 for i=1 to 8
2330 palet(i,hsv(i*16,31,31))
2340 next
2350 m_init()
2360 for i=1 to 5
2370 m_alloc(i,100)
2380 m_assign(i,i)
2390 next
2400 m_trk(1,"o5v15@28q8c16")
2410 m_trk(2,"o3v15@2q8!:4a16b16:|")
2420 m_trk(3,"o5v15@12l16q7fdfer64gfgedc&c")
2430 m_trk(4,"o5v1518q8e")
2440 endfunc
```

★

★

★編集長に質問：影さんに夏休みはあったのですか？（秋田県能代市・成田剛こと○中○義16才）……【編集長：夏休みの気分かぬけないから，困ったもんだ。影：まだ夏休み気分なんて，とんでもありません，冬眠の準備です。】

PB-110用

ポケコンならではのアクション・ゲーム

ご君とぱっ君

佐藤　理



内容

ご君(Ω)は「ゴクン」だから，ジュース(♣)，ぱっ君(@)は「パックン」だから，クッキー(◆)だけ食べられます。そして，お化け(j)から逃げながら，ひたすら食べるだけです。

操作方法

S 0でスタート。ご君とぱっ君は，1で左，3で右に動きます。ご君が，ジュースを飲むと高い音が，ぱっ君が，クッキーを食べると低い音がでます。画面からはみでると，反対側にワープします。

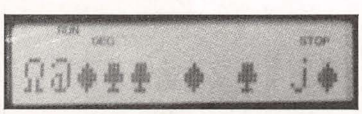
全部食べ終えると，「あーおいしかった」と表示され，また新たに食べはじめます。ただし，ご君とぱっ君は，お化けから逃げてばかりいるので，面が進むごとにはなれていきます。

途中でお化けに当たってしまうと終わりです。スコアが表示され，EXEを押し，数秒間内に何かのキーを押すと，またゲームがはじまります。

あとがき

このプログラムは，ぎりぎりの544ステップです。で，パスワードも，データバンクも使えなくしてしまいました。すみません。

それから，PB-100などは「BEEP」をはずしてください。



▲《写真1》さて，お化けから逃げて食べまくるご君とぱっ君の物語

苦労点

最初，1画面を「$」としたが，食べたとき，一つ一つを消すことができないので，1文字1文字を「L$～W$」に置きかえて，文字を消せるようにしたところで苦労しました。



▲《写真2》面が進むにつれて，ご君とぱっ君がはなれてくるぞ

ご君とぱっ君のプログラム・リスト

```
P0
  1 PRINT "Gokun&Pa
    kkun","HIGH-SCO
    RE ";E;:G=1
  5 A=0:B=G:C=10:X$
    ="ｷ":Y$="♠":Z$=
    " "
 10 FOR I=0 TO 11:D
    = INT( RAN#*3):
    L$(I)=X$(D): NE
    XT I
 20 $="": FOR I=0 T
    O 11:$=$+L$(I):
     NEXT I
 30 IF KEY="1";A=A-
    1:B=B-1
 31 IF KEY="3";A=A+
    1:B=B+1
 40 IF A=12;A=0
 41 IF A=-1;A=11
 42 IF B=12;B=0
 43 IF B=-1;B=11
 50 D= INT( RAN#*3)
    -1:C=C+D
 51 IF C=-1;C=11
 52 IF C=12;C=0
 70 IF L$(A)=X$;L$(
    A)=" ": BEEP 1:
    F=F+10
 71 IF L$(B)=Y$;L$(
    B)=" ": BEEP :F
    =F+10
 80 IF $="
       " THEN 900
100 PRINT CSR0;$; C
    SRA;"Ω"; CSRB;"
    @"; CSRC;"j";
110 IF A=C; GOTO #1
120 IF B=C; GOTO #1
200 GOTO 20
900 PRINT : PRINT "
    A--OISIKATTA":F
    =F+100:G=G+1: I
    F G=8;G=1
910 GOTO 5

P1
 10 PRINT CSRC;"*";
    : FOR I=0 TO 9:
     BEEP 1: NEXT I
 20 PRINT : PRINT "
    SCORE";F: IF E<
    F;E=F
 30 F=0
 40 FOR I=0 TO 99:
    IF KEY<>"" THEN
    #0
 50 NEXT I
```

《第1表》変数表

A	ご君の座標
B	ぱっ君の座標
C	お化けの座標
D	乱数用
I	ループ用
L$～W$	画面データ
X$，Y$，Z$	キャラクター
$	画面表示用

★この前，消防署の前を通ったとき「夏の防火運動」の「防」を「放」と書き直している男がいた。その男とはもしかして…。(北海道札幌市・滝上　浩16才)……【影：そういうイタズラは，けつかゆい。いや，けしからん。】

PB-110シリーズ用
ポケコンでSLGをどうぞ

三獄記（さんごくき）

杉浦　臣光



お話し

この世の中には三つの獄がある。神の住む天獄，鬼の住む地獄，そして人の住む牢獄である。そして今，その三獄は対立をはじめた。

はじめかた

S 0でスタート，まず，どこの獄をだれがするかを聞いてくるので，0でプレイヤー，1でコンピュータを決めてください。

なお，地獄は1，牢獄は2，天獄は3で表されます。打ち終えるといよいよゲーム・スタートです。

遊びかた

はじめに，年，月，季節が表示されたあと，戦略を立てていきます。

コマンドは，1：移動，2：戦争，3：開発，4：訓練，5：徴集，6：徴兵，7：ようすを見る，です。

●**移動**：金(1)や兵(2)を移動します。敵国にも移動できます。

●**戦争**：敵国に戦争をしかけます。戦争画面では左が攻撃側，右が防御側の兵士数で，0以下になったほうが負けで，勝負がつくと勝ったほうが表示されます。攻撃側が勝つと，その獄は攻撃者のものとなり，こうして三獄を統一した者が勝者となります。

●**開発**：土地の開発を行ないます。つぎ込む金額が多ければ多いほど増えます。これは秋の税金徴集に関係します。

●**訓練**：その獄の住民の力を増します。戦争と開発に関係します。

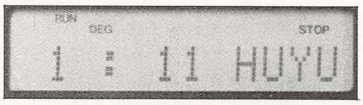
●**徴集**：住民から少し金を徴集します。

●**徴兵**：住民から兵を募ります。1人につき金5が必要です。

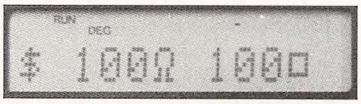
●**ようす**：獄のようすを見ます。ようすは，獄番号，統治者，兵士数，土地，住民数と，表示されていきます。ようすは1回につき一獄ですが，地獄なら，他の命令もできます。

これらのコマンド1回につき1か月たちます。なお，秋には住民数や土地に基づいて税金徴集が行なわれ，春には兵1人につき金1を給与します。

このとき，金がたりないと，兵はどこかへ行ってしまいます。また，春には住民数が増えます。



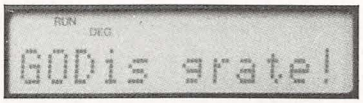
▲《写真1》1年目の11月，冬という意味。戦略を立てて三獄を統一せよ



▲《写真3》ようすの画面。獄のようすを見ます。兵士数はどうかな？



▲《写真2》戦争の画面。左側が攻撃をしかけた側。苦戦しているもよう



▲《写真4》神の住む天獄が統一しました。長い(？)争いは終わります

改造

1020行を消すと，戦争が起こりにくくなります。また，1030行の99や1040行の5を大きくすると難易度が高く，小さくすると低くなります。

参考：光栄のＳＬＧ

《第1表》変数表

A，B，C	訓練
D，E，F	金
G，H，I	兵
J，K，L	民
M，N，O	土地
S	年
P，Q，R	統治者
T	季節
U	月
V，W，X，Y，Z	雑用

三獄記のプログラム・リスト

```
P0
  10 VAC : FOR Z=1 T
     0 3: PRINT Z;:
     INPUT Y:O(Z)=Y*
     Z+Z
  30 R(Z)=1:C(Z)=100
     :F(Z)=100:I(Z)=
     100:L(Z)=10: NE
     XT Z: GOTO #1

P1
  10 $="HARUNATUAKI
     HUYU": PRINT S;
     " :";Y;" "; MID
     (T*4-3,4);: GOS
     UB #9
  15 FOR Y=1 TO 3:$=
     "JI ROUTEN": PR
     INT MID(Y*3-2,3
     );
  20 $="ONIMANGODONI
     MANGOD"
  30 PRINT " "; MID(
     O(Y)*3-2,3);: I
     F O(Y)>3 THEN 1
     600
  31 INPUT V: IF V≥1
     : IF V≦7 THEN 4
     0
  35 GOTO 30
  40 GOTO V*100
 100 INPUT "NANI",V:
      IF V=1: IF V=2
     THEN 30
 125 INPUT "DOKO",X:
      INPUT "IKUTU",
     Z: IF O(V+Y)<Z
     THEN 30
 130 V=V*3-3:C(V+Y)=
     C(V+Y)-Z:C(V+X)
     =C(V+X)+Z: GOTO
     990
 200 INPUT "DOKO",X:
      IF O(Y)=O(X) T
     HEN 30
 210 INPUT "NIMZU",V
     : IF V>F(Y) THE
     N 30
 215 IF V≦0 THEN 30
 220 GOTO 2000
 300 INPUT "IKURA",V
     : IF V>C(Y) THE
     N 30
 305 IF V≦0 THEN 30
 310 C(Y)=C(Y)-V:L(Y
     )=L(Y)+ INT(V/1
     0)+ INT(A(Y-1)/
     10)+1: GOTO 990
 400 A(Y-1)=A(Y-1)+
     INT( RAN#*6): P
     RINT "KUNREN:";
     A(Y-1):: GOTO 9
     80
 500 V= INT( RAN#*99
     ): PRINT V;"$;"
     ;:C(Y)=C(Y)+V:
     GOTO 980
 600 INPUT "HEIJU",V
     : IF I(Y)<V THE
     N 30
 610 IF V*5>C(Y) THE
     N 30
 620 I(Y)=I(Y)-V:C(Y
     )=C(Y)-V*5:F(Y)
     =F(Y)+V: GOTO 9
     90
 700 INPUT "DOKO",V:
     W=0: IF O(V)=O(
     Y):W=1
 710 PRINT V;":"; MI
     D(O(V)*3-2,3);"
     $":C(V);"Q":F(V
     );"□":L(V);
 715 PRINT "^^":I(Y);
     : GOSUB #9: GOS
     UB #9
 720 IF W=1 THEN 30
 980 GOSUB #9
 990 PRINT : NEXT Y:
      GOTO 1500
1000 FOR X=1 TO 3: I
     F O(X)=O(Y) THE
     N 1030
1010 IF F(X)*2≦F(Y);
      IF RAN#(.7;V=
     INT(F(Y)/2): GO
     TO 2000
1020 IF RAN#(.01;V=
     INT(F(Y)/10): G
     OTO 2000
1030 NEXT X:V= INT(I
     (Y)/2-F(Y): IF
     V>0; IF C(Y)≧V*
     5; IF T<3 THEN
     610
1040 IF RAN#(.3;A(Y-
     1)=A(Y-1)+5: GO
     TO 990
1050 IF RAN#(.3; IF
     V≧1;V= INT(C(Y)
     /10)+1: GOTO 31
     0
1060 C(Y)=C(Y)+ INT(
      RAN#*99: GOTO
     990
1500 U=U+1: IF U<4;
     IF U=7; IF U=10
     ; IF U=13 THEN
     10
1505 T=T+1: IF T=3;
     IF T=5 THEN 10
1510 FOR Y=0 TO 2: I
     F T=3:D(Y)=D(Y)
     +A(Y)+J(Y): NEX
     T Y: GOTO 10
1520 J(Y)= INT(J(Y)*
     1.5+1:D(Y)=0(Y)
     -G(Y):T=1:U=1
1530 IF D(Y)<0:G(Y)=
     G(Y)+D(Y):D(Y)=
      0
1540 NEXT Y:S=S+1: G
     OTO 10
2000 PRINT :F(Y)=F(Y
     )-Y:W=0(Y):Z=O(
     X)
2020 PRINT MID(W*3-2
     ,3);" x "; MID(
     Z*3-2,3);: GOSU
     B #9: GOSUB 230
     0
2025 IF F(X)≦0 THEN
      2100
2030 Y=Y-( INT( RAN#
     *(A(X-1)/10+5))
     : GOSUB 2300: I
     F Y≦0 THEN 2200
2040 F(X)=F(X)-( INT
     ( RAN#*(A(Y-1)/
     10+5)): GOSUB 2
     300
2050 IF F(X)≧1 THEN
      2030
2100 PRINT : PRINT "
     KOU";:O(X)=O(Y)
     :F(X)=Y:Y=0: FO
     R Z=0 TO 2
2110 IF P(Z)=O(Y);Y=
     Y+1
2120 NEXT Z: IF Y=3
     THEN 980
2130 PRINT : PRINT M
     ID(W*3-2,3);"is
      grate!";: END
2200 PRINT : PRINT "
     SYU";: GOTO 980
2300 PRINT : PRINT Y
     ;" x";F(X);: RE
     TURN

P9
   1 FOR Z=0 TO 99:
     NEXT Z: PRINT :
      RETURN
```

★メルヘンメイズのアリスはすごい肺活量だ。あんなでかいシャボン玉が口で作れるか！（埼玉県上尾市・ＡＲＭＹ14才）……【影：シャボン玉に肺活量は関係ないぞ。そんなこと言ったらアリスちゃんがかわいそうだ。】

PC-1245用

これぞワンキー・ゲームだ！

落(お)とし穴(あな)ゲーム

國竹まさのぶ



穴に落ちないようにジャンプしながら，左はしから右はしに行けばよいという，ただそれだけのゲームです。

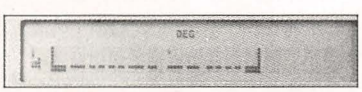
遊びかた

左はしあたりにある点〝.〟があなたです。何かキーを押すと，その押した長さによって飛ぶ距離が変わります。もちろん，長く押せば押すほど遠くへ飛び，押しっぱなしで，10マス分飛びます（その場合押す時間約1.5秒）。

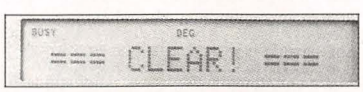
この動作を繰り返し，右はしまでたどりつけたら，その面はクリアで，150点入ります。なお，1回ジャンプするごとに3点マイナスされます。もし，降りたところが穴だったら，あなたは死にます。驚くべきことに，あなたは1面につき4回までは死んでも生きかえります。

最後に

ゲーム・スタートは，RUNおよびDEF+Aです。それと，このゲームには，面セレクト機能が付いており，DEF+Zで，好きな面から遊べます。必勝法は，押しっぱなしだと10マス飛ぶ。ENTERキーだと，どんなに長い間押しても1マスしか飛ばない。このことを利用することです。



▲〈写真1〉この小さなドットがあなたです。穴に落ちないように飛んでいく



▲〈写真2〉右はしまでいくと面クリア。面が進むと穴が多くなるぞ

落とし穴のプログラム・リスト

```
 5:"A" CLEAR :C=4576,V=
   500,U=1: WAIT 0:
   PRINT " OO
   OO"
10:RESTORE 710: FOR I=0
   TO 19: READ R,X:
   CALL C: POKE &F814+2
   I,R,X: IF INKEY$
   THEN 15
11:NEXT I: CALL &1E70
15:WAIT 150: PRINT "STA
   GE :"; STR$ U: PRINT
   "SCORE :"; STR$ S:
   WAIT 0: PRINT ""
18:L=5,B=96: CALL C:
   POKE &F805,127,B,B,B
   ,B: POKE &F837,B,B,B
   ,B,127
20:RESTORE V: FOR I=0
   TO 31 STEP 9: READ Z
   : FOR J=0 TO 8:B=0
30:X= INT (Z/2),X=X*2:
   IF Z>X LET B=32
40:CALL C: POKE &F80A+I
   +J,B:Z=X/2: NEXT J:
   NEXT I
50:FOR I=1 TO 20: CALL
   C: CALL &6F41: NEXT
   I:G=&F808:Q=96
60:POKE G,16+Q: CALL &1
   E70:S=S-3
70:T=0: FOR I=1 TO 10:
   IF INKEY$ LET T=T+1
80:NEXT I:J=16: FOR I=1
   TO 4: POKE G,J+Q:J=J
   /2: NEXT I
90:FOR I=1 TO T:P= PEEK
   (G)-2:G=G+1:Q= PEEK
   (G): POKE G-1,P: IF
   G=&F83B THEN 200
95:POKE G,Q+2: NEXT I
100:J=2: FOR I=1 TO 4:
   POKE G,J+Q:J=J*2:
   NEXT I
105:IF G>&F836 THEN 250
110:IF Q THEN 60
120:FOR I=1 TO 8: CALL C
   : POKE G,32: CALL &6
   F31: POKE G,64: CALL
   &6F41: NEXT I
130:L=L-1: IF L POKE G,0
   :G=&F808:Q=96: GOTO
   60
140:WAIT 150: PRINT "***
    GAME END ***":
   PRINT "SCORE : ";
   STR$ S: END
200:FOR I=1 TO 8: CALL C
   : POKE G,2: CALL &6F
   31: POKE G,127: CALL
   &6F41: NEXT I:G=&F80
   8: CALL C: GOTO 130
250:FOR I=1 TO 8: CALL C
   : POKE G,104: CALL &
   6F31: POKE G,112:
   CALL &6F41: NEXT I
260:WAIT 150: PRINT " ==
   = CLEAR! ==="
270:S=S+150,V=V+10:U=U+1
   : IF U<21 GOTO 15
280:BEEP 3: WAIT 200:
   PRINT "## ALL CLEAR!
    ##": PRINT "CONGRAT
   ULATIONS!":S=1000000
   : GOTO 140
450:"Z" WAIT 150: PRINT
   "  SELECT MODE"
460:INPUT "1-20:";U
470:IF U<1 OR U>20 THEN
   460
480:V=10U+490,S=0: GOTO
   15
499:REM * MEN *
500:DATA 383,503,415,383
   ,445
510:DATA 251,367,455,251
   ,499
520:DATA 243,499,313,511
   ,121
530:DATA 63,63,63,63,63
540:DATA 219,495,490,367
   ,79
550:DATA 480,449,387,263
   ,15
560:DATA 63,271,375,506,
   7
570:DATA 341,170,341,170
   ,341
580:DATA 111,268,487,283
   ,99
590:DATA 201,396,298,304
   ,414
600:DATA 240,3,268,15,29
   1
610:DATA 231,462,404,313
   ,115
620:DATA 222,112,454,30,
   131
630:DATA 224,486,459,120
   ,112
640:DATA 15,197,399,225,
   460
650:DATA 0,1,2,4,8
660:DATA 195,262,49,24,6
670:DATA 28,259,19,88,32
680:DATA 25,98,48,70,12
690:DATA 8,258,16,40,32
700:REM * MOJI *
710:DATA 36,20,12,127,4,
   0,127,8,16,32,16,36,
   34,16,8,2,66,58,18,1
   4
720:DATA 68,36,31,4,4,8,
   6,4,124,4,2,4,8,8,8,
   60,34,33,32,112
```

★あはは，いひひ，うふふ，えへへ，おほほ，かっか，きひひ，くっく，けへへ，こほほ，さぁっ，しっひ，するる，せっせ，そほほ，たった，ちきき，つきき，てへへ。（千葉県成田市・長澤孝久15才）……【影：ぐわっはは。】

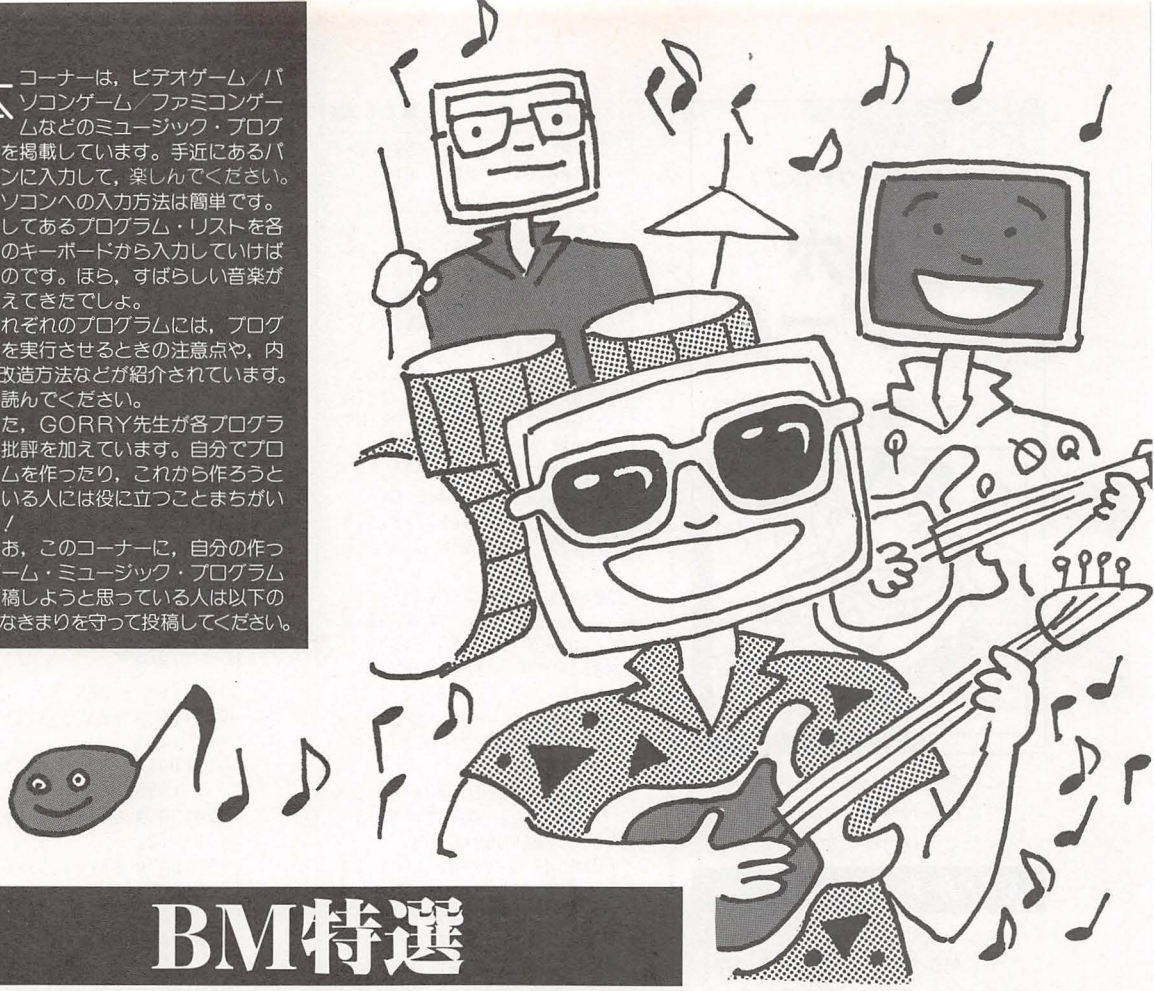
本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

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，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。



BM特選

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナー

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。

※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。

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

THE GAME MUSIC PROGRAM

X68000用

ギャラクシー GALAXY フォース FORCE

—ネーム・エントリー—©セガ・エンタープライゼス

川野　俊充

こんにちは，ベーマガ編集部のはちみつ屋さんこと，川野♬です(©手塚)。みなさん，おゲンコ？（©MUNEPI♬）

なんと8月14日に東京晴海で行なわれたコミケに参加してきました。ラジカセでガンガン「ソーサリアン」のエンディングを鳴らしていたのがあたしです(あ〜，はずかしい〜)。

今回あたしらがだしていたのはFM音源本とVGMディスク。たくさんの人がきてくれたおかげで，午前中には全部売れてしまいました。買ってくれた人ありがとうね!!

YK－2先生も遊びに来ていて，なかなか盛りあがり，大変楽しかったです。また機会があったら，やりたいと思いまーす。

ギャラクシーフォースなのだだだ！

さて，今月は「ギャラクシーフォース」のネーム・エントリー曲を作りました。Jazzっぽいこの曲は，ボクのお気に入りで，ゲーム・ミュージックにも，このようなジャンルの曲が増えてきたということはうれしいことだと思います。

今回のプログラムは，いつもより，かなり短いものなので，1時間もあれば打ち込めるはずです。ぜひ聞いてくださいね！

今回のテクは？

今回使ったテクはこれといってありませんが，アコースティック・ピアノで深いデチューンを得るためにマルチプルを高く設定してあります。アルゴリズム4番の二つのタワーがそれぞれ出力する音が正と負で周波数が大きくずれるわけです。

Yコマンドで得られるデチューンとはちがい，1チャンネルでコーラス効果が得られるので，なかなか有効なワザでございます。

なにも考えてない方式についてパートII

今回のプログラムも例により「なにも考えていない方式」です。で，先月はこの方式の悪いところばかりを挙げていたので，今回は少しでもいいところがあるのではないかと考えてみました。

①デバッグがしやすい。

②プログラムの入力がしやすい。

③プログラムの進行がわかりやすい。

①はどのようなことかと言うと，X-BASICではM－TRK命令でMMLを書き込むときにエラー・チェックをするので，どの部分でエラーがあるのかというのがわかりやすいのです。構造化プログラムだと，いつもエラーがでてくる場所が同じなので，バグ取りが大変だというわけですね。

②は今月のプログラムを見ればわかるように，aならa，bならbで変数をまとめてMMLを書いているので，サーチ文を使いながら入力することができます。だから，a＝“だけを一度に全部入力してしまい，あとはSE.”a＝とやりながらMMLを打ち込んでいけばいいわけです。打ち込みながら試し聞きができるので便利でしょ？

③は他機種へ移植する場合等に構造化プログラムだとX－BASICがわからない人は，どこで何を処理しているか理解しにくいということです。もちろん，9月号のFM音源110番でこれについて解説してあるのでそちらのほうも見てください。

どちらにせよ，わかりやすいことはいいことだ!!(？)

——まあ好き勝手なことを書きましたが，「どれもへりくつじゃん！」とか言わないでくださいね。

おわりについて

最近ボクの原稿がとんでいるのは，きっとパソコン通信でチャットの味を覚えてしまったからだと思います。この間も人の家から3時間位かけてたからなあ〜…。INOKOさん，ごめんなさいね！

というわけでまた来月お会いしましょう。

P.S.ギャラクシーフォースを極めたぞーい。今のところ最高得点が 350万点。なかなかのもんでしょ。でも世の中には380万いく人がいるらしい…。おーこわ。ウワサの壁スリ抜けでもやっているのかな？

評…なかなかやるじゃない(影)



by DRAGONくりふさー

★僕の友人のMという男には，姉がいるんですが，まるで影さんとつぐ美さんが姉弟になったような2人なんです。（広島市・伊藤純尚15才）……【影：じゃあ，きっと仲がいいんだろ。つぐ美：そのお姉さんも大変ね。】

```
 1 /*                                                          sa."Force
 10 /*/*/*/
```

```
 9030 str t1[256],t2[256],t3[256],t4[256],t5[256],t6[256],sd[256],bd[256],bd2[25
6],bd3[256]
 9040 sd="@l2@75e&e-&d&d-l8":t1="@l2@77g-&f&e&e-l8":t2="@l2@77e&e-&d&d-l8"
 9050 t3="@l2@77d-&c&>b&b-<l8":bd="@l2@76c&>b&b-&a<l8
10000 /*
10010 /*
10020 a="t100 @70 v13 l8 q8 o2 p1 y48,00
10030 b="a2g2 g4r16gr16g2  f4r16f16re16rr64e4&e32.    e4r16e16r e2
10040 c="f4r16f16re16re4&e16    e4r16e16re4r16e16r  a2g2g4r16g16rg2
10050 d="f4r16f16re16re4&e16     e4a-4g16.r16.g-4&g-16 f2e2  r16a16ra16.r16r16.a
16ra2
11000 m_trk(1,a)
11010 m_trk(1,b)
11020 m_trk(1,c)
11030 m_trk(1,d)
12000 /*
12010 /*
12020 a="     @70 v13 l8 q8 o2 p3 y49,20
12030 b="f2f2 e4r16er16d2  d4r16d16rd16rr64d4&d32.    c4r16c16r c2
12040 c="d4r16d16rd16rd4&d16    c4r16c16rc4r16c16r  f2f2e4r16e16rd2
12050 d="d4r16d16rd16rd4&d16     c2   e16.r16.e4&e16   d2d2  r16e16re16.r16r16.e
16re2
13000 m_trk(2,a)
13010 m_trk(2,b)
13020 m_trk(2,c)
13030 m_trk(2,d)
14000 /*
14010 /*
14020 a="     @70 v13 l8 q8 o2 p3 y50,36
14030 b="d2d2 d4r16dr16c2  c4r16c16r>b16rr64b4&b32.   a4r16a16r a2
14040 c="<c4r16c16r>b16rb4&b16  a4r16a16ra4r16a16r <d2d2d4r16d16rc2
14050 d="c4r16c16r>b16rb4&b16    a2  <c16.r16.c4&c16   c2>b2<r16c16rc16.r16r16.c
16rc2
15000 m_trk(3,a)
15010 m_trk(3,b)
15020 m_trk(3,c)
15030 m_trk(3,d)
16000 /*
16010 /*
16020 a="     @70 v13 l8 q8 o2 p3 y51,08
16030 b="c2>b2 b4r16br16a2 a4r16a16ra-16rr64a-4&a-32. g4r16g16r g2
16040 c="a4r16a16ra-16ra-4&a-16 g4r16g16rg4r16g16r  <c2>b2b4r16b16ra2
16050 d="a4r16a16ra-16ra-4&a-16  g2   a16.r16.a4&a16   a2a-2 r16b16rb16.r16r16.b
16rb2
17000 m_trk(4,a)
17010 m_trk(4,b)
17020 m_trk(4,c)
17030 m_trk(4,d)
18000 /*
18010 /*
18020 a="     @70 v13 l8 q8 o2 p2 y52,40
18030 b="a2g2 g4r16gr16g2  f4r16f16re16rr64e4&e32.    e4r16e16r e2
18040 c="f4r16f16re16re4&e16    e4r16e16re4r16e16r  a2g2g4r16g16rg2
18050 d="f4r16f16re16re4&e16     e4a-4g16.r16.g-4&g-16 f2e2  r16a16ra16.r16r16.a
16ra2
19000 m_trk(5,a)
19010 m_trk(5,b)
19020 m_trk(5,c)
19030 m_trk(5,d)
20000 /*
20010 /*
20020 a="     @71 v15 l8 q8 o2 p3 y53,04 @l2rl8
20030 b="c4>a4g4<dgc4gg-f4>a4 b4f4e4a-4a4<e8.&e32a32&aa-ab-
20040 c="baa-g-edc>bab<c>bab<cd- defg-gfedc>eg<c>fa<dc
20050 d=">b<d-de-edc>ba<ea-4g16.r16.g-4&g-16 >b<d-de-ea-ber16a16ra16.r16r16.a16r
a2
21000 m_trk(6,a)
21010 m_trk(6,b)
21020 m_trk(6,c)
21030 m_trk(6,d)
22000 /*
22010 /*
22020 a="     @72 v10 l8 q8 o5 p3 y54,60
22030 b="|:14@72v8c@73v13c16r48@72v9c24:|@72v7c@73v13c16r48@75@v127o3y54,00|:4"+
sd+":|"+t1+t2+t3+"y54,60
22040 c="o5|:7@72v8c@73v13c16r48@72v9c24:|y54,00o3|:2@v127"+sd+"v14"+sd+"v13"+sd
+":|y54,60o5|:8@72v8c@73v13c16r48@72v9c24:|
22050 d="o5|:10@72v8c@73v13c16r48@72v9c24:|y54,00@v127o3"+bd+"|:6"+sd+":|r24"+sd
+bd+"o5rr48@73v13c16r@72v8c16.r16.r16o3@75@v127@l2g-&f&e&e-&d&d-&c&>b<@77e&e-&d&
d-164@75d-&c&>b&b-<@78v12o3y54,60b2.
23000 m_trk(7,a)
23010 m_trk(7,b)
23020 m_trk(7,c)
23030 m_trk(7,d)
24000 /*
24010 /*
24020 a="     @72 v10 l8 q8 o5 p3 y55,00
24030 b="|:14@74v9c@73p1v14c16r48@74v10c24:|@74v9c@73p1v14c16r48@75@v127o3|:4"+s
d+":|"+t1+t2+t3
24040 c="o5|:7@74v9c@73p1v14c16r48@74v10c24:|o3|:2@v127"+sd+"v14"+sd+"v13"+sd+":
|o5|:8@74v9c@73p1v14c16r48@74v12c24:|
24050 d="o5|:10@74v9c@73p1v14c16r48@74v10c24:|@v127o3"+bd+"|:6"+sd+":|r24"+sd+bd
+"o5rr48@73v14p1c16r@74v9c16.r16.r16o3@75@v127@l2g-&f&e&e-&d&d-&c&>b<@77e&e-&d&d
-164@75d-&c&>b&b-<@74v13p1o4b2.
25000 m_trk(8,a)
25010 m_trk(8,b)
25020 m_trk(8,c)
25030 m_trk(8,d)
60000 m_play()
```

★はじめまして。僕はタキダコウダユウと申します。常連目指してがんばります。まずはＯＦからがんばるので，よろしくお願いします。(東京都西多摩郡・**滝田康太夫11才**)…**【影：うん，なかなかみどころのあるやつじゃ。】**

THE GAME MUSIC PROGRAM

MSX/MSX2用

R-TYRE（アール タイプ）

"MONSTER BEAT"（モンスター ビート）

©アイレム

HANIWA

最近マシン語ルーチンが大流行のMSXで，これまたマシン語使用のR-TYPEの2面のBGMを作ってみました。このルーチンはおそらくR-TYPEぐらいにしか使えないとは思いますが。

プログラム

マシン語についてですが，Aパートが変わっています。音がフルえるようになっているのです。正確に言うと，$CFFE_H$番地の値をシフトして，キャリーが1なら音を上げ，0なら下げるようになっているのです。ですから，$CFFE_H$の値を変えると（50行）フルえかたも変わります。

Bパートには自動ソフト・エンベロープがかかっています。

16kB以下のマシンでは

プログラム中の〝&HC0nn〟や〝&HCFnn〟をすべて〝&HF0nn〟〝&HF1nn〟に変えてください。

また，データ文中の〝CF〟を〝F1〟に変えてください（DISK BASICでは変えないでください）。

GORRY先生より一言

R-TYPEですね。曲とはいいにくいようなドロドロした雰囲気が特徴です。と言いたいところですが，MSXの欠点があちらこちらに見えていますね。テンポが不安定なところとか，音が切れてしまうところが残念です。彼は他にも何曲も送ってくれています。これからに期待したいですね。

★　　★

R-TYPE〝MONSTER BEAT〟のBGMプログラム・リスト

```
10 CLEAR 1500,&HC000:POKE &HFD9F,&HC9
20 POKE &HFDA0,0:POKE &HFDA1,&HC0
30 FOR I=&HC000 TO &HC038:READ A$
40 A=VAL("&H"+A$):POKE I+J,A:NEXT I
50 POKE &HCFFE,&H96:POKE &HFD9F,&HC3
60 KEY1,"poke-609,201"+CHR$(13)
70 DATA 21,FE,CF,AF,CD,96,00,CB,06,38,06,3C,30,07,3D,18
80 DATA 04,3D,20,01,3C,5F,AF,CD,93,00,3E,09,CD,96,00,FE
90 DATA 10,28,15,21,FF,CF,7E,C6,28,77,30,0C,3E,09,CD,96
100 DATA 00,3D,5F,3E,09,CD,93,00,C9
120 A1$="T150O5L16R2V14ED#O4B1V13BV12BV11B"
130 E1$="T150O5L16V12BA#AGF#FEDO4BA#AGF#FED":B1$=E1$+E1$
140 F1$="O2T150L8S9M15000EEREER":C1$=F1$+F1$
150 A2$="R2V14BA#G1V13GV12GV11G"
160 A3$="V14L6O4CDD#ED#DO3B2.L16V13BV12BV11B"
170 B3$="L6O3CDD#ED#DL16V12O5BA#AGAGF#EGF#ECO4B4"
180 F2$="O1BBRBBR":C3$=F2$+F2$
190 A4$="O5V14E2.V13E8V12EV11EV14D#2.C8O4B1B2.V13BV12BV11B"
200 B4$=B1$+B1$
210 C4$=C1$+C1$
220 A5$="O5V14D2.V13D8V12DV11DV14C#2V13C#8V12C#V11C#V14O4B8A8"
230 F5$="O2DDRDDR":F6$="O2C#C#RC#C#R":C5$=F5$+F6$
240 A6$="B1B2.V13B8V12BV11B"
250 A7$="V14G2.V13G8V12GV11GV14A2V13A8V12AV11AV14F#8E1E2.V13EV12EV11E"
260 C7$=F1$+F5$+C1$
270 A8$="V14B2.V13B8V12BV11BO5V14D2V13D8V12DV11DV14O4B8A8"
280 C8$=F1$+F5$
290 B9$="G#AA#BO5CC#DD#EFF#GG#AA#B G#AA#BO6CC#DD#EFF#GG#ABO7C"
300 PLAY A1$,B1$,C1$
310 PLAY A2$,B1$,C1$
320 PLAY A3$,B3$,C3$
330 PLAY A4$,B4$,C4$
340 PLAY A5$,B1$,C5$
350 PLAY A6$,B1$,C3$
360 PLAY A7$,B4$,C7$
370 PLAY A8$,B1$,C8$
380 PLAY A6$,B9$,C3$
390 GOTO 300
```

★最近，YK-2先生がでてこないけど，どうしたんでしょう。『仮面ライダーブラック』で忙しいのかな？（千葉県野田市・ＡＴＴＡＣＫ89inでんぱ16才）……【編：そういえば，仮面ライダー音頭なんて曲作ってたぞ～。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

ライフフォース

——ステージ2—— ©コナミ

薄田　昌広

内容

ライフフォースのステージ2のBGMであります。

使いかた

リストを打ち込みRUNすると，タイトルを表示して曲がはじまります。永久ループなので，STOPキーを押すまで止まりません。

永遠にお楽しみください。

プログラム

プログラムのはじめに，音色（@1～@4）を定義しています。この部分はデータとループの数を変えれば何音でも（最大15音色）使えますので，好きに使ってください。

パートわけはA：メロディ1，B：ベース，C：バスドラムとスネアドラム，D：メロディ2，E：メロディ3，F：タムタムとなっています。

改造のアドバイス

音が似てないと思う人は（私も思いますが）変えてください。しかし，メロディを下手にいじるとPSGが浮きますので注意。

また，ヒマな人はPSGにソフトウエア・エンベロープでもかけてやってください。

苦労した点

最初に困ったのは，ベースラインの

ライフフォース—ステージ2—のBGMプログラム・リスト

```
10 CLEAR 2000,&HD000
20 AD=&HD000:WR=&HEB36
30 FOR I=0 TO 3
40 FOR J=0 TO 24
50 READ A
60 POKE AD+I*25+J,A
70 NEXT
80 AD$=RIGHT$("000"+HEX$(AD+I*25),4)
90 POKE WR+I*2,VAL("&H"+RIGHT$(AD$,2))
100 POKE WR+I*2+1,VAL("&H"+LEFT$(AD$,2))
110 NEXT
200 REM @1 MELODY
210 DATA 42,12,8,8,39,32,32,37,223,223,223,223
220 DATA 0,3,0,0,0,0,16,0,0,1,51
230 REM @2 BASE
240 DATA 1,8,2,17,28,54,100,0,159,95,95,159
250 DATA 3,2,2,3,3,3,2,3,3,3,5,58
260 REM @3 BASS DRUM
270 DATA 5,5,4,4,19,0,19,0,31,31,31,31
280 DATA 24,12,25,12,0,13,0,13,184,44,184,44,44,4
290 REM @4 SNARE DRUM
300 DATA 15,0,4,4,0,0,19,0,31,31,31,31
310 DATA 0,13,24,12,0,15,0,12,0,40,184,44,44,60
499 '
500 SCREEN 2,2,2:COLOR ,1:CLS
510 KANJI(81,48),6,"LIFE FORCE"
520 KANJI(80,48),16,"LIFE FORCE"
530 KANJI(105,80),7,"STAGE 2"
540 KANJI(104,80),15,"STAGE 2"
550 KANJI(99,117),10,"O Konami"
570 LOCATE 13,12:COLOR 10:PRINT "C"
999 '
1000 T$="T255"
1010 A1$="V10@105LC.D.E-1R"
1020 D1$="V10@4LG.B-.05C2.RR"
1030 E1$="V10@4LE-.F.A-2.RR"
1040 B1$="V14L8@204CG05C03B-04FB-03A-4.04E-03A-04E-03A-04E-A-05E-"
1050 C$="V15O2@3L8CR8@4C@3CR8@4C@3CR8"
1060 C1$=C$+"R@3CC@4C@3CR8C"
1070 A2$="05LD.04B-.05C1R"
1080 D2$="04LB-.G.G2.RR"
1090 E2$="04LF.D.F2.E4R"
1100 B2$="L8@3B-04FB-03GB-04DC4.GCGCG05CG"
1110 C2$=C$+"R1"
1120 F1$="L32V1205CV1004BV8B-V6A"
1130 F2$="L32V1204CV1003BV8B-V6A"
1140 F3$="L32V1204GV10G-V8FV6E"
1150 F4$="R1R8"+F1$+F3$+F2$+F1$+F3$+F2$
1160 A3$="05D4.04B-4.A05F2.G2"
1170 D3$="04B-4.G4.05C2.D4.R8"
1180 E3$="04F4.04.A-2.B4.R8"
1190 B3$="L8@3B-04FB-03GD4@3G4.04CF05CG3G04DG05D"
1200 C3$=C$+"R8L8@4CCCCCC"
1210 A4$="05L8CE-D04B-05CG4GFB-GE-FDCE-D03B-"
1220 C4$="L8@3CR8@4CR8@3CC@4CR8@3CR8@4CR8@3CC@4CR8"
1230 B4$="L8@4C05C"
1240 B5$=B4$+B4$+B4$+B4$+B4$+B4$+B4$+B4$
1250 D4$="V9L8@4G05C04B-FGE-DFE-CD03B-G04C03B-F
1260 E4$="V9L8@4E-GFDE-C03B-04DC03GB-FE-GFD
```

★私だ。今回の指令を伝える。今回の指令はだな……ない。(三重県鈴鹿郡・SEKIB.B.CNO.5もあいまん谷口15才)……【影：いったい誰だろう。そこの角の居酒屋のおじさんかなー。今晩飲みにこいということか？】

聞きとりです。テンポの速い曲なので，非常に疲れました。まちがってたら，ゆるしてください。また，テンポが速く，音が短いので，音色を作るのがたいへんでした。

最後に

はじめて曲をまともに打ち込んだ私が言うのもなんですが，アドバイスを少し言います。こういうプログラムを作るときに，音楽の知識（コード進行やリズム・パターン，ヴォイシング等）は不可欠です。楽譜をもとにする場合にも，音の数が多い場合は適当にアレンジしてやる必要があります。

そして大事なのは，楽譜どおりに鳴らすことではなく，雰囲気を再現することだと私は思います。

GORRY先生より一言

うーん，なかなかいいですね。どこがというとむずかしいんですが，とにかく曲としてのまとめかたがとても上手なんです。これは経験をつむしか身につける方法はありません。たくさん聴き，たくさん作っていけば自然と身についてくるものです。こまごまとした小技（ソフト・エンベロープ，シンセタム等）もよくマッチしています。

♪　♬

評…ありゃりゃこりゃりゃ(影)



by フライングスライム

```
10070 PLAY A5$,B6$,C5$,D5$,E5$
10080 PLAY A4$,B8$,C4$,D4$,E4$
10090 PLAY A6$,B9$,C5$,D6$,E6$
10100 PLAY A4$,BB$,C4$,D4$,E4$
10110 PLAY A7$,BD$,C5$,D7$,E7$
10120 PLAY A8$,BE$,C6$,D8$,E8$,F8$
10130 '
10140 PLAY A9$,BG$,C4$,D9$,E9$
10150 PLAY AA$,B1$,C7$,DA$,EA$
10160 PLAY A7$,BG$,C4$,D9$,E9$
10170 PLAY A8$,BK$,C5$,DB$,EB$
10180 PLAY A9$,BG$,C4$,D9$,E9$
10190 PLAY AC$,B1$,C5$,DC$,EC$
10200 PLAY AD$,BM$,C8$,DD$,ED$
10210 GOTO 10010
```

```
1270 A5$="04C10361"
1280 D5$="L8036E1E-1"
1290 E5$="03E-1C1"
1300 B6$=B4$+B4$+B4$+B4$+B4$+"03B-04B-03B-04B-"
1310 B7$="03A-04A-"
1320 B8$=B7$+B7$+B7$+B7$+B7$+B7$+B7$+B7$
1330 A6$="04C1G1"
1340 D6$="L8036104E-1"
1350 E6$="03E-104C1"
1360 C5$="L883CR804CR883CC84CR883CC84CR8"
1370 B9$=B7$+B7$+B7$+B7$+B7$+"03G04G03G04G"
1380 BA$="03F04F"
1390 BB$=BA$+BA$+BA$+BA$+BA$+BA$+BA$+BA$
1400 A7$="04L2DGBD5F"
1410 D7$="L203B04DGD5D"
1420 E7$="L203B04DB"
1430 BC$="03G04G"
1440 BD$=BC$+BC$+BC$+BC$+BC$+BC$+BC$+BC$
1450 A8$="R805E-4.F4.G-4.F4E-8E-4C3..."
1460 D8$="V10R805C4.D4.E-4.D4C8C4G3..."
1470 E8$="V10R804A-4.B-4.05C4.04B-4G8G4E-3..."
1480 BE$="L8R804C4.C4.C4.C4G3G404CR803CE-G04CE-G05C"
1490 C6$="L883C04CR8@3C04CR8@3C04CR8@3C04CR883CC84C@3V03R8CCCCCR802V15"
1500 F5$="L32V1204CV1003BV8B-V6A"
1510 F6$="L32V1203CV1002BV8B-V6A"
1520 F7$="L32V1203GV10G-V8FV6E"
1530 F8$="R1R1R8"+F5$+F5$+F5$+F5$+F7$+F7$+F6$+"R8"
1540 A9$="L805C04A-E-05C4.03A-04E-CA-4.E-C03A-04E-"
1550 D9$="V9L804A-E-CA-4.E-C03A-04E-4.C03A-E-04C"
1560 E9$="V9L804E-C03A-04E-4.C03A-E-04C4.03A-E-CA-"
1570 BF$="L803A-04A-E-A-"
1580 BG$=BF$+BF$+BF$+BF$
1590 AA$="L803GAA4GA1R"
1600 DA$="L803E-FFF4E-F2.R2"
1610 EA$="L802B-03CCC402B-03C2.R2"
1620 BH$="03F04FCF"
1630 BI$=BH$+BH$+BH$+BH$
1640 C7$="L883CR804CR883CC84CR883CC84C@3CR8C84CR8"
1650 AB$="L804DE-E-E-4DE-2.G4E-D"
1660 DB$="L803B-04CCC403B-04C2.E-4C03B-"
1670 EB$="L803FGGG4FG2.04C4036F"
1680 BJ$="04C05C04G05C"
1690 BK$=BJ$+BJ$+BJ$+"03B-04B-FB-"
1700 AC$="L803GAA4GA2.R8F6A"
1710 DC$="L803E-FFF4E-F2.R8CDF"
1720 EC$="L802B-03CCC402B-03C2.R8G2ABB03C"
1730 AD$="L803ABBB4AB2.04B2"
1740 DD$="L803FGGG4FG2.V1004G2"
1750 ED$="L803CDDD4CD2.V1004D2"
1760 BL$="L803G04GDG"
1770 BM$=BL$+BL$+BL$+"03A04A03B04B"
1780 C8$="L883CR804CR883CC84CR883CC84C@3C04C@3C04C@3C04C03C"
9999 '
10000 PLAY T$,T$,T$,T$,T$
10010 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$
10020 PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F4$
10030 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$
10040 PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$
10050 '
10060 PLAY A4$,B5$,C4$,D4$,E4$
```

★僕はパソコンのしすぎで視力が2.0になりました。こんな私でも幸福になれるでしょうか。（秋田県雄勝郡・帝王15才）……【編：世の中には視力があがる人もいるんですね。影：3.0が2.0に落ちたんじゃないのか？】

THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-8801mkIISR以降＋サウンドボードII用

A-JAX（エー ジャックス） "COMMAND 770"（コマンド）

©コナミ

AMP会長

内容

A-JAXのCOMMAND 770です。サウンドボードII対応です。MA／FAの人はシステム・ディスクで拡張BASICを立ちあげ『拡張ネイロを使用しますか？』でYと入力してください。ディストーション・ギターを使っていますので(@91)。

聞きかた

必ず外部スピーカ（ステレオ）につないでください。ステレオ16分音符ずらしユニゾンをやっているので。

最後に

文字変数がめちゃくちゃですみません。それから，ネイロが気に入らない人は自分で直してください。

これからもいろいろな曲を投稿するつもりですので，よろしくお願いします。

GORRY先生より一言

わははは，またまたA-JAXです(最近こればっかり)。テンポずれを考えて，370行を修正させていただきました(元はT210)。サウンドボードIIの特徴の一つであるリズム機能をうまく使っています。

このリズム機能を使う人へ一つアドバイス。タムとスネアの音はVGMにはあまり合いません。この二つは9月号で発表した〝TONE CHANGER〟を使ってFM音源で鳴らしたほうがいいですね。とくにスネアはリズムとFMの両方で鳴らすと重くてノビのあるものができますよ。

A-JAX〝COMMAND 770〟のBGMプログラム・リスト

```
10 '------- RYHTHM -------
20 CMD UNLINK:DIM R$(6):R$(0)="4":CMD RHYTHM 99,R$
30 R$(1)="M28KC11C12KC5KC11C6":R$(2)="M31C12KC11C6C12KC5"
40 R$(3)="KC11KC11KC11KC11":CMD RHYTHM 1,R$
50 R$(1)="C6KC5C12KC5KC5C12":R$(2)="C12KC11C12KC11"
60 CMD RHYTHM 2,R$
70 R$(1)="C12C12KC5KC5C12":R$(2)="KC11KC5KC5C12KC11"
80 CMD RHYTHM 3,R$
90 R$(1)="KC5C12KC5C6KC5C12":R$(2)="C6KC5KC5C6KC5C6KC5KC5"
100 CMD RHYTHM 4,R$
110 R$(1)="KC11C12KC5KC5C12":R$(2)="C12KC11C12KC11":R$(3)=""
120 CMD RHYTHM 5,R$
130 R$(2)="C12KC11C12KC5C6":R$(3)="C12C12C12C6KC5"
140 CMD RHYTHM 6,R$
150 R$(2)="C12KC11C12KC5KC5":R$(3)=""
160 CMD RHYTHM 7,R$
170 R$(1)="KC11C6KC5C12C12":R$(2)="C12KC5C6KC5KC5KC5KC5"
180 CMD RHYTHM 8,R$
190 R$(1)="KC5C6C12KC5KC5C12":R$(2)="C12KC11C12KC11"
200 R$(4)="C6KC2KC2C12C12C12":CMD RHYTHM 9,R$
210 R$(3)="C12C12C12C6KC5":CMD RHYTHM 10,R$
220 R$(3)="":R$(2)="C12KC11C12KC5KC5":CMD RHYTHM 11,R$
230 R$(1)="KC5C6C6KC5C12C12":R$(2)="C12KC5C6KC5KC5KC5KC5"
240 CMD RHYTHM 12,R$
250 '------- MEIRO -------
260 DIM MERO%(4,9),GUIT%(4,9)
270 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ MERO%(X,Y):NEXT Y,X
280 '     AF OM WF SY SPEED PMD AMD PMS
290 DATA 61,15, 0, 0,    0,  0,  0,  0,  0,0
300 '     AR DR SR RR SL OL KS ML DT AMS
310 DATA 31, 7, 4, 8, 4,25, 0, 2, 1,  0
320 DATA 31, 5, 3, 7, 3,10, 0, 2, 0,  0
330 DATA 31, 4, 1, 9, 4,19, 0, 2, 0,  0
340 DATA 31, 2, 1, 7, 4,10, 0, 4, 2,  0
350 CMD VOICE MERO%,MERO%,MERO%,MERO%
```

★いくぞ，スーパーデリシャス流星ゴールデンスペシャルゴージャスアフターケアーキット28号(山口県防府市・ぴーしー88ぶいえー13才)……【影：ならば，スーパーソフト電波チャレンジDr. RPGセンサーキット1号。】

```
360 '▬▬ MML ▬▬
370 T$="T177Y38,218"
380 A1$="L4B>CR8<BR8>CR8<BR8>C"
390 B1$="L4GAR8GR8AR8GR8A"
400 A2$="R8<BR8>C<B>CL8DE&E&E&E&E&E<"
410 B2$="R8GR8AGAL8B>C&C&C&C&C<"
420 C1$="R8GR8AGF&F&F&F"
430 D1$="R8GR8AGFL8FF&FFFF"
440 A3$="R8<BR8>CBL16AB>CD<B>CDECDEFDEFG"
450 B3$="R8GR8AGL16FGABGAB>C<AB>CD<B>CDE"
460 D2$="R8GR8AGL8FFFFFFFF"
470 A4$="L8C&C&C&C&C&C&C&C<B&B&B&B&B&B&B&B&B"
480 B4$="L8G&G&G&G&G&G&G&GG&G&G&G&G&G&G&G&G"
490 D3$="GFEDGFEDGFEDGFED"
500 A5$="B-GB->E-&E-G&GE-F&F&FC&C&C&C&C"
510 B5$="B-GB->E-&E-G&GE-C&C&C<A&A&A&A&A"
520 D4$="E-E-E-E-E-GB-FFFFFFA)C<"
530 E1$="E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-F&F&F&F&F&F&F&F"
540 A6$="B-GB->E-&E-G&GE-F&F&FA&A&A&A&A&A"
550 B6$="B-GB->E-&E-G&GE-C&C&CF&F&F&F&F"
560 A7$="G&G&G&GFE&ED&D&D&D&D&D&D&D&D"
570 B7$="D&D&D&DDC&C<B&B&B&B&B&B&B&B&B"
580 A8$="CCR8CR8DR8E&E&EE&ED&DC&C"
590 B8$="AAR8AR8BR8>C&C&CC&C<B&BA&A"
600 E2$="FFR8FR8FF&F&F&F&F&F&F&F&F"
610 D5$="FFR8F&FF&FFF&FFF&FFFF"
620 A9$="<A&AB>C&C&C<B&B>CD&D&DC&CDE"
630 B9$="F&FGA&A&AG&GAB&B&BA&AB>C<"
640 E3$="F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&FF&F"
650 D6$="F&FFF&FFFFFF&FF&FFFF"
660 F1$="DCDEFEFGAGAB>C<B>CD"
670 G1$="BAB>CDCDEFEFGAGAB"
680 E4$="G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G"
690 D7$="GGGGGGGGGGGGGGGG"
700 F2$="C<G>CD&DG&GF&F&FE&ED&DC&C16"
710 E5$=">C&C&C&C&C&C<G>C&C&C&C&C&C&C&C&C"
720 D8$="B>CCCCCCC<B>CCCCC<B-B-"
730 F3$="C&C&C&CCDE-D&D&D&D&DDE-F&F16"
740 E6$="<A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-"
750 D9$="A-A-A-A-A-A-A-A-A-B-B-B-B-B-B-B-"
760 F4$="C&C&C&CCDE-&E-D&D&DF&F&FB-&B-16"
770 G2$="C&C&C&CCDE-&E-<B-&B-&B->D&D&DF&F16"
780 G3$="<AGAA&A>E&ED&D&DC&C<B&BA&A16>"
790 E7$="A&A&A&A&A&AFA&A&A&A&A&A&A&A&A"
800 H1$="AAAAAAAAAAAAAAAA"
810 G4$="<A-E-A-A-&A->E-&E-D&D&DC&C<B-&B-A-&A-16>"
820 E8$="A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-"
830 H2$="A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-"
840 F5$="R8FFR8EERSDDR8EE&E&E&E&E"
850 G5$="R8CCR8CCR8<BB>R8CC&C&C&C&C"
860 E9$=">C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&C&CC16C16"
870 H3$=">C<BAG>C<BAG"
880 '▬▬ PLAY ▬▬
890 CMD PLAY #5,"V63X99";"@RV11"+T$,"V14@L"+T$,"V11@L"+T$,"V14@R"+T$,"V15"+T$,"V
14"+T$
900 CMD PLAY #5,"X1X2";"04"+A1$,"04"+B1$,"03"+A1$,"03"+B1$,"@30"+B1$,"@91"+B1$
910 CMD PLAY #5,"X1X3";A2$,B2$,A2$,B2$,D1$,C1$
920 CMD PLAY #5,"X1X2";A1$,B1$,A1$,B1$,B1$,B1$
930 CMD PLAY #5,"X1X4";A3$,B3$,A3$,B3$,D2$,B3$
940 CMD PLAY #5,"X5X6";"05V12"+A4$,"05V12"+B4$,"04V11"+A4$,"04V11"+B4$,"V15"+D3$
,"04V13"+B4$
950 CMD PLAY #5,"X5X7";A5$,B5$,A5$,B5$,D4$,E1$
960 CMD PLAY #5,"X5X6";A4$,B4$,A4$,B4$,D3$,B4$
970 CMD PLAY #5,"X5X8";A6$,B6$,A6$,B6$,D4$,E1$
980 CMD PLAY #5,"X5X6";A7$,B7$,A7$,B7$,D3$,B4$
990 CMD PLAY #5,"X5X7";A8$,B8$,A8$,B8$,D5$,E2$
1000 CMD PLAY #5,"X5X6";A7$,B7$,A7$,B7$,D3$,B4$
1010 CMD PLAY #5,"X5X7";A9$,B9$,A9$,B9$,D6$,E3$
1020 CMD PLAY #5,"X5X8";F1$,G1$,F1$,G1$,D7$,E4$
1030 CMD PLAY #5,"X9X10";F2$,"R16"+F2$,F2$,"R16"+F2$,D8$,E5$
1040 CMD PLAY #5,"X9X11";F3$,"R16"+F3$,F3$,"R16"+F3$,D9$,E6$
1050 CMD PLAY #5,"X9X10";F2$,"R16"+F2$,F2$,"R16"+F2$,D8$,E5$
1060 CMD PLAY #5,"X9X12";F4$,G2$,"R16"+F4$,"R16"+G2$,D9$,E6$
1070 CMD PLAY #5,"X9X10";F2$,G3$,"R16"+F2$,"R16"+G3$,H1$,E7$
1080 CMD PLAY #5,"X9X10";F2$,G4$,"R16"+F2$,"R16"+G4$,H2$,E8$
1090 CMD PLAY #5,"X9X10";F2$,G3$,"R16"+F2$,"R16"+G3$,H1$,E7$
1100 CMD PLAY #5,"X9X12";F4$,G2$,"R16"+F4$,"R16"+G2$,D9$,E6$
1110 CMD PLAY #5,"X5X6";F5$,G5$,F5$,G5$,H3$+H3$,E9$
1120 CMD PLAY #5,"X5X7";F5$,G5$,F5$,G5$,H3$+H3$,E9$
1130 GOTO 900
```

★影さん，奥さんはいますか？子供は…。すいません，失礼なことを聞いてしまって…。(埼玉県深谷市・**中　里隆13才**)……**【影：失礼な。私にだって，ちゃんと家には「奥さん」と「子供」という名のゴキブリがいるぞ。】**

THE GAME MUSIC PROGRAM

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)+FM音源ボード用

GRADIUS II
グラディウス

—FAREWELL— ©コナミ
フェアウェル

小室　和生

○内容○

グラディウスIIのエンディングの曲です。グラIIの曲中もっとも好きな曲だったので，CDを発売と同時に買ってきて，さっそくプログラムしました。ぜひ聴いてください。

○使いかた○

NEW　FM音源ドライバーを起動し，リストどおりに打ち込めばOK！

○プログラムのしくみ○

別にこれといって特別なことはしてません。音色を設定して，MMLをチャンネルごとにトラックに書き込んで，演奏する，じつに素直なプログラムじゃないでしょうか。

○曲について○

デチューンとディレイをビシバシかけて，コーラスをステレオにして，とにかく，音の広がりをだすことに気をつかいました。それでも，やはりあと2CHくらいはほしかったです。

それにしても，Sコマンドはありがたいですね。ビブラートがあるのとないのでは，えらく差がでますからね。

○苦労した点○

CDに楽譜が付いていたので，耳コピーする必要もほとんどなく，音色も楽だったし，特別苦労したことはなかったです。強いていえば，広がりをだすのに気を使ったことくらいです。

参考

アポロン「スペース・オデッセイ・グラディウスII」のCDと付録の楽譜。

GORRY先生より一言

この澄んだ深みのある音，とてもきれいでいいですね。ディレイ，デチューン，ソフトウエアLFOの使いかたがとっても上手なこのプログラム，ぜひ入力してみてください。

《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"NEW FM-DRIVER.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 ｷｭｳ ｶﾞ ｸﾗｳﾝｼﾝｸﾞ.
40 POKE &HFC10,&HA0,&H1F                    'X1/ ｶｷｶｴ ｲﾙﾈﾙﾖﾆ 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$(I)+"X6q8o414p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
80 A=USR3(120):A$=USR4("p"):A$=USR2("0")
90 ' NEW FM-DRIVER CTRL KEY SET
100 CLEAR &HEDC7
110 MEM$(&HEDC7,32)=HEXCHR$("00 3A 05 FC 32 C7 ED 3E 01 32 05 FC CD EF FB AF CD
1B 00 B7 20 F9 3A C7 ED 32 05 FC CD EF FB C9")
120 MEM$(&HED87,12)=HEXCHR$("11 FE ED 18 03 11 FF ED 3E 03 06 01")
130 MEM$(&HEDF3,13)=HEXCHR$("C3 09 F2 3E 02 CD 0B F2 C3 F7 07 50 53")
140 FOR I=&HEDC8 TO &HEDFF
150 A=A+PEEK(I)
160 NEXT
170 IF A<>&H1C52 THEN PRINT"ｳｪｯﾁｶﾞｲ ｶﾞ ｱﾙﾖｳ!":BEEP:END
180 MEM$(&HE89,2)=HEXCHR$("ET ED")    ,"P  A$=USR4("P")
190 MEM$(&HE8F,2)=HEXCHR$("EC ED")    ,"S  A$=USR4("S")
200 MEM$(&H77,2)=HEXCHR$("F6 ED")     ,"G  A$=USR5(0)
210 MEM$(&H8B,2)=HEXCHR$("C8 ED")     ,"Q  MML SKIP
220 'PMD/PMS,AMD/AMS DEBUG ROUTINE
230 POKE &HFC9F,60      'AMD -> AMS
240 POKE &HFCHB,80      'AMS -> AMD
250 POKE &HFCBE,70      'PMS -> PMD
260 POKE &HFCE3,50-6    'PMD -> PMS
270 END
```

《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 PRINT!:"ｷｰﾒﾝ ﾉ DATA ｶｸﾆﾝｴﾗｰ!":BEEP:END
60 NEXT
100 BEEP:BEEP:BEEP
110 PRINT"ｶｷｺﾐｶﾝﾘｮｳ. SAVEｼﾃ ｵﾜﾘﾏｽ.":ON ERROR GOTO 200
120 PRINT"B TAPE(DISK)ｶ 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,8A,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,F5,08,09,F5,C5,08,09,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,7B9
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,A65
10130 DATA AF,32,40,FE,32,FD,FE,32,FE,32,CD,FA,32,D2,FE,28,268
10140 DATA 3E,08,81,32,FF,FE,CD,17,01,CD,FF,FB,ED,5B,FD,FE,15B
10150 DATA C3,FC,FB,DD,7E,0E,FD,46,10,CB,FD,E1,40,CD,FD,5D1
10160 DATA FB,3E,C3,32,38,00,21,A4,FE,20,43,F6,FE,5E,CA,8A,F6,FE,2D2
10170 DATA 7C,CA,89,F8,FE,3A,CA,A4,F8,FE,5B,CA,D9,F8,FE,5D,311
10180 DATA CA,EF,F8,FE,9F,CA,52,F9,FE,2F,CA,B9,F5,FE,28,CA,412
10190 DATA D7,F9,E6,5F,FE,50,CA,7F,F6,FE,58,CA,24,F9,FE,59,261
10200 DATA CA,63,F5,FE,56,CA,11,F7,FE,52,CA,05,F6,FE,4C,CA,556
10210 DATA 53,F6,FE,4F,CA,26,F6,FE,51,CA,5C,F6,FE,54,CA,07,B18
10220 DATA F9,FE,53,CA,6D,F9,FE,57,CA,9B,F9,CD,83,F3,DA,93,ACA
10230 DATA
```

★久々にこの本を買いました。いや～厚くなりましたね。3年後に電話帳サイズ??　うーん本棚がつぶれる。(長野県大町市・MACRO16才)……【影：まさか，つけ物石がわりにしようなんて思ってるんじゃないだろうな。】

まだNEW FM音源ドライバーを打ち込んでない方へ

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"↵

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しないでください。

```
10240 DATA FA,18,25,D6,41,D8,FE,07,3F,D4,57,FD,E5,C1,ED,78,B6
10250 DATA FE,23,28,0D,FE,2B,28,09,FE,2D,37,3F,C3,6E,18,B3
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,8C
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,77,18,848
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,FD,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,469
10420 DATA C9,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FD,24,CA
10430 DATA 00,FD,5D,C1,ED,78,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FD,25,C2,34A
10440 DATA 0E,0A,3F,D8,C5,4F,FD,23,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,D6,34A
10450 DATA 30,0A,0E,FE,0A,30,0A,47,79,87,87,81,80,18,49F
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,C9,93F
10480 DATA FD,23,CD,06,F5,C9,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FD,23,5F5
10490 DATA FD,23,CD,2B,F5,38,14,0F,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,40,38,F6,D6,07,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 06,60,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,D5,CD,50,F5,D1,F1,A0B
10560 DATA D6,30,DA,FC,F2,FE,08,D2,FC,F2,FE,28,CD,CE,F5,01,0A7
10570 DATA F4,DA,9C,F4,6C,FE,14,3D,CB,3A,A0,FE,CB,09,C3F
10580 DATA 86,07,57,3E,08,CD,3B,F5,DD,7E,17,3D,C0,3E,01,16,55F
10590 DATA 00,D5,E5,16,00,CD,3B,F5,21,00,00,79,CB,23,C5,F5,336
10600 DATA D7,E,14,3D,C8,3A,A0,FE,57,3E,08,C3,3B,F5,6F,26,89D
10610 DATA 00,D5,E5,21,00,00,79,CB,23,C5,01,01,07,08,45E
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,52,38,09,13,3D,20,F2,7B,B7,EB,7A2
10640 DATA D1,C9,09,18,F5,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,23,24,70F
10650 DATA D5,75,04,DD,77,05,AF,DD,77,07,C3,6E,18,DD,77,24,7DB
10660 DATA FA,CA,93,FA,3D,87,87,87,DD,77,0E,C3,FC,F2,3E,B02
10670 DATA C3,FC,F2,CD,62,F4,DD,77,10,C3,FC,F2,3E,B02
10680 DATA 93,FA,FD,09,D2,93,FA,DD,77,0F,C3,FC,F2,DD,7E,11,23B
10690 DATA E6,3F,B0,57,3A,A0,FE,C6,40,CB,3B,F5,C3,FC,F2,7B,257
10700 DATA F1,F4,DA,93,FA,0F,0F,0F,47,E1,FD,E5,21,00,00,77,13,A32
10710 DATA 28,19,FE,2D,28,18,CD,B1,F4,DA,93,FA,23,CD,B1,F4,C28
10720 DATA 57,3A,A0,FE,C6,40,CB,3B,F5,21,00,00,19,86,F5,57,3E,B89
10730 DATA F4,DA,93,FA,D2,7E,CE,00,47,E6,03,FE,00,28,03,60C
10740 DATA 3F,7E,CE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,72,C3,FC,F2,FD,878
10750 DATA 25,7B,E1,DA,93,FA,FD,54,5D,21,09,00,19,47,16B
10760 DATA 7E,90,F1,57,3E,30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,DE,00,928
10770 DATA 47,E6,03,57,3E,F8,CD,3B,F5,ED,79,57,3E,F8,CD,3B,F5,179
10780 DATA 72,C3,FC,F2,CD,1A,F7,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,9C,F4,0C3
10790 DATA 0E,03,CD,CE,F5,3E,50,85,18,3A,FD,23,FD,B5,C1,ED,207
10800 DATA 78,FE,2B,28,16,FE,2D,20,25,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,4A4
10810 DATA 44,DD,86,06,86,06,FE,80,38,0A,3E,7F,18,06,CD,B1,888
10820 DATA F4,DD,86,06,86,06,4F,3A,A0,FE,21,B9,FE,85,6F,4F6
10830 DATA 3E,00,8C,67,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,78,CD,3B,70A
10840 DATA F5,DD,7E,11,E6,07,DD,86,08,11,08,00,ED,52,F5,7E,75A
10850 DATA 11,08,00,ED,52,F5,7E,CD,C6,68,CD,3B,F5,F1,FE,05,D8,B32
10860 DATA 3B,F5,F1,FE,07,CD,11,08,00,ED,52,7E,CD,CA,F7,57,3A,02E
10870 DATA 3A,A0,FE,C6,40,CB,3B,F5,CD,3B,F5,72,C3,FC,F2,7E,CD,7C6
10880 DATA 3A,D2,FE,80,38,02,3E,7F,91,CD,3B,F5,C9,CD,47,3E,7F,91,80,B99
10890 DATA 3A,D2,FE,80,38,02,3E,7F,C1,C9,FD,44,FD,6D,870
10900 DATA 21,FC,F2,5E,FD,56,CA,2A,F7,FE,76,CA,2A,11D
10910 DATA 2B,FD,23,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,21,D2,93,FA,3A,AO,FE,C6,40,391
10920 DATA 3B,F5,CD,3B,F5,C9,CD,47,3E,7F,91,80,B99
10930 DATA 3A,D2,FE,80,38,02,3E,7F,C1,C9,FD,44,FD,6D,870
10940 DATA 21,FC,F2,5E,FD,56,CA,2A,F7,FE,76,CA,2A,11D
10950 DATA 2B,FD,23,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,21,D2,93,FA,3A,AO,FE,C6,40,391
10960 DATA 29,29,29,EB,2A,5D,09,19,47,16B
10970 DATA 7E,34,77,19,FD,46,02,FD,7E,3E,0F,B0,77,19,FD,258
10980 DATA 46,0C,FD,7E,66,0F,B0,77,19,FD,46,16,FD,7E,5C,0F,844
10990 DATA 0F,B0,77,19,FD,46,20,FD,7E,2A,87,87,87,B0,77,8B6
11000 DATA E1,23,C9,18,1A,0C,0E,11,12,15,19,1C,0D,10,12,14,307
11010 DATA 16,16,19,0B,0D,10,11,14,09,0B,00,02,04,05,07,0A,0AA
11020 DATA 0C,01,03,05,06,08,08,0A,FF,01,03,04,06,00,EE,00,9BA
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,F5,CD,F2,F1,23,CD,B1,F4,30,02,6E0
11050 DATA 3E,02,DD,77,16,FD,F5,CD,F2,F1,23,CD,B1,F4,30,02,6F0
11060 DATA F2,FD,E5,C1,ED,78,FE,7C,20,1B,FD,23,7D,FE,03,C2,C57
11070 DATA FC,F2,03,DD,70,27,DD,71,26,DD,4E,03,DD,46,0B,CA,82B
11080 DATA FD,E1,C3,FC,F2,DD,7E,16,3D,C2,FC,F2,05,28,0C,1A,4EB
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,14A
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,FE,06,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,06,20,0D,21,11,266
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,B5,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,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,C9,38,15,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 F1,DD,77,02,AF,DD,77,03,3C,DD,77,04,DD,77,05,21,49A
11290 DATA CD,E7,F5,EB,21,00,00,B7,ED,52,DD,75,24,DD,74,25,197
11300 DATA 00,00,11,15,00,ED,52,DD,7E,0E,86,57,3A,A0,FE,C6,0BD
11310 DATA 28,CD,3B,F5,DD,72,08,DD,36,13,C6,08,CD,3B,F5,DD,552
11320 DATA DD,77,00,FD,7C,DD,77,01,3E,01,DD,77,15,21,9F,FE,24E
11330 DATA 35,C2,B1,FA,CD,7D,FA,FD,21,01,00,18,19,CD,9F,FC,68B
11340 DATA 21,FF,FD,21,08,00,16,07,3E,08,CD,3B,F5,15,20,FD,033
11350 DATA C3,3B,F5,CD,7D,FA,FD,2B,FD,22,FD,FE,FD,E1,DD,E1,AC3
11360 DATA E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,3E,08,CD,3B,F5,FE,FB,ED,7B,B85
11370 DATA 4D,11,28,00,DD,19,3A,A0,FE,3C,E6,07,32,A0,FE,C2,B0B
11380 DATA 0C,FD,21,D1,FE,35,C2,D3,FA,36,00,23,7E,00,00,FE,7F,BB5
11390 DATA D2,74,FA,FD,E1,D1,E1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,71B
11400 DATA E1,FD,FE,31,FD,FE,35,CD,4D,ED,73,D3,FE,31,FD,FE,64E
11410 DATA 08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,01,01,1A,49A
11420 DATA 08,E6,40,2C,00,FB,F3,DD,21,5F,FD,DD,7E,15,3D,057
11430 DATA CA,B1,FA,DD,7E,06,CD,67,F7,21,23,00,DD,54,DD,5D,6DF
11440 DATA 19,7E,B7,CA,3B,FB,35,C2,91,FB,2B,77,2B,2B,7E,1A,498
11450 DATA CB,2F,CB,B7,77,2B,AF,77,C3,3E,FB,2B,2B,7E,DD,291
11460 DATA 19,7A,DE,00,DD,77,09,DD,7E,08,CB,78,3C3
11470 DATA 09,79,DE,00,57,6F,01,D6,45,388
11480 DATA 03,3F,7A,DE,00,DD,77,04,DD,7E,05,CB,78,3C3
11490 DATA 09,79,DE,00,57,6F,01,D6,45,388
11500 DATA 03,3F,7A,DE,00,DD,77,08,C3,90,FB,DD,86,DD,77,A85
11510 DATA 09,79,CE,00,57,6F,03,D6,09,3F,7A,CE,00,DD,77,0A,0BA
11520 DATA 06,78,E6,7F,C2,80,FB,DD,7E,1A,E6,7F,80,FB,90,6F,029
11530 DATA 70,DD,66,08,DD,5E,24,DD,56,25,19,7C,36,96F
11540 DATA 03,FE,03,C2,B1,FB,7A,C7,3E,09,D7,7A,94,C5,388
11550 DATA 67,3A,A0,FE,C6,28,54,CD,0D,FD,66,03,7C,B5,CA,FD,793
11560 DATA FB,7D,02,DD,75,05,7C,CC,C5,F3,E2,01,B57
11570 DATA FB,35,C2,B1,FA,DD,35,05,C2,B1,FA,C3,F3,E2,01,B57
11580 DATA 01,07,3E,07,79,3E,58,ED,79,0E,07,BF9
11590 DATA 04,07,3E,03,ED,79,C9,11,27,00,21,5F,FD,6D,3B,40,0E,231
11600 DATA 3E,C7,ED,79,3E,00,ED,79,21,E8,FA,22,5E,00,C9,01,26E
11610 DATA 00,71,23,77,19,C6,18,20,F8,C9,3E,40,0E,00,21,C1,ACE
11620 DATA 00,71,23,77,19,C6,18,20,F5,18,09,FE,03,9BB
11630 DATA FE,71,23,77,19,C6,18,20,F5,18,09,FE,03,9BB
11640 DATA C0,78,B7,C8,1A,D6,30,D8,28,E0,3D,FE,08,D0,C5,D,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,DE,20,D5,CD,CE,F5,E5,709
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,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,2B,40,F6,80,77,C9,E5,FD,46,18,7E,52,FE,C5B
11750 DATA 08,DA,F8,FC,FD,46,44,C6,04,87,87,87,46,B0,77,19,FD,A8D
11760 DATA 7E,34,77,19,FD,46,02,FD,7E,3E,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,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
```

★アップアップ，いやーボツ箱は苦しいな～。何とか僕だけ復活したようだぜ。あっ，影さん，もうボツ箱に落とさないで。（青森県八戸市・**橘　義則14才**）……**【影：ボツ箱からはいだしてくるとは，さすが東北のねばり。】**

《リスト3》GRADIUSII-FAREWELL-のBGMプログラム・リスト

```
1000 ' ■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■  G R A D I U S II  ■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■
1010 ' ■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■    -- FAREWELL --    ■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■
1020 DEFINT A-Z:INIT:CLS 0:SCREEN:DEFSTR P:DIM A(4,10)
1030 DEFUSR1=&HF200
1040 DEFUSR2=&HF203
1050 DEFUSR3=&HF206
1060 DEFUSR4=&HF209
1070 DEFUSR5=&HF20B
1080 B$=USR2("0")
1090 FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6Q8O4L4P3^20V10S0,0,0,0"):NEXT
1100 A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
1110 '
1120 FOR S=0 TO 9
1130 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1140 A$=USR1(CHR$(S)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1150 NEXT
1160 '-------------------------------------------------------------------------
1170 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1180 DATA  62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1190 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN  : MELODY
1200 DATA  15,  5,  0,  5,  0, 42,  0,  1,  4,  0,  0
1210 DATA  12,  5,  0,  5,  0,  7,  0,  1,  4,  0,  0
1220 DATA  12, 10,  5,  5,  2, 27,  0,  2,  4,  0,  0
1230 DATA  12, 10,  5,  5,  2,  0,  0,  1,  4,  0,  0
1240 '-------------------------------------------------------------------------
1250 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1260 DATA  63, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1270 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN  : VOICE
1280 DATA  10, 15,  0,  6,  0, 67,  0,  1,  4,  0,  0
1290 DATA  15, 10,  0,  5,  0,  0,  0,  1,  3,  0,  0
1300 DATA  12, 10,  0,  5,  2,  0,  0,  2,  3,  0,  0
1310 DATA  12, 10,  0,  5,  3,  0,  0,  1,  3,  0,  0
1320 '-------------------------------------------------------------------------
1330 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1340 DATA  59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1350 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN  : GLOCKEN
1360 DATA  31, 10, 15,  4,  0, 67,  0,  2,  4,  0,  0
1370 DATA  31, 15,  0,  4, 12, 32,  0, 10,  7,  0,  0
1380 DATA  31, 10, 15,  1, 10, 67,  0,  1,  4,  0,  0
1390 DATA  31, 10, 15,  1, 10,  0,  0,  1,  4,  0,  0
1400 '-------------------------------------------------------------------------
1410 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1420 DATA  53, 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,  0,  5,  0, 27,  0,  3,  4,  0,  0
1450 DATA  31,  0,  0,  5,  0,  0,  0,  3,  4,  0,  0
1460 DATA  31,  0,  0,  5,  0,  0,  0,  2,  4,  0,  0
1470 DATA  31,  0,  0,  5,  0,  0,  0,  1,  4,  0,  0
1480 '-------------------------------------------------------------------------
1490 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1500 DATA  56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1510 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN  : METAL
1520 DATA  30,  9, 15,  6, 13, 23,  0,  3,  4,  0,  0
1530 DATA  30, 10,  0,  6,  0, 27,  0,  1,  4,  0,  0
1540 DATA  30, 10,  0,  6,  0, 27,  0,  3,  4,  0,  0
1550 DATA  30,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  1,  4,  0,  0
1560 '-------------------------------------------------------------------------
1570 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1580 DATA  59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1590 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN  : CLOSE HI HAT
1600 DATA  26,  4,  0,  2,  3, 15,  0, 14,  0,  1,  0
1610 DATA  26,  8,  0,  2,  7, 27,  0,  6,  0,  1,  0
1620 DATA  26, 22,  0, 10, 11, 17,  0, 10,  0,  0,  0
1630 DATA  22, 18,  0,  8, 15,  5,  0, 12,  0,  0,  0
1640 '-------------------------------------------------------------------------
1650 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1660 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1670 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN  : SNARE DRUM
1680 DATA  30,  0,  0,  5,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
1690 DATA  31, 16, 10,  6,  5,  0,  0,  2,  0,  0,  0
1700 DATA  31, 21, 15,  8,  5,  0,  0,  0,  0,  2,  0
1710 DATA  31, 14, 15,  8,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1720 '-------------------------------------------------------------------------
1730 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1740 DATA  58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1750 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN  : BASS DRUM
1760 DATA  30, 25, 15, 10, 15, 12,  0,  0,  0,  0,  0
1770 DATA  30, 21, 15, 10, 15,  0,  0,  0,  1,  0,  0
1780 DATA  30, 25, 15, 15,  7, 17,  0,  0,  1,  0,  0
1790 DATA  30, 20, 15, 15,  0,  0,  0,  0,  1,  0,  1
1800 '-------------------------------------------------------------------------
1810 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1820 DATA  59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1830 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN  : TOM TOM
1840 DATA  20,  0,  0,  7,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1850 DATA  20, 16,  0,  0,  3, 39,  0,  1,  0,  0,  0
1860 DATA  26, 25,  0,  7, 15,  0,  0,  2,  0,  2,  0
1870 DATA  30, 13, 12,  7,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1880 '-------------------------------------------------------------------------
1890 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1900 DATA  59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1910 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN  : OPEN HI HAT
1920 DATA  31,  8,  0,  8,  5,  0,  0, 10,  1,  0,  0
1930 DATA  31,  8,  0,  8,  5,  0,  0, 10,  0,  0,  0
1940 DATA  31,  8,  0,  8,  3,  0,  0,  5,  0,  0,  0
1950 DATA  31, 18,  0,  8,  5,  0,  0,  5,  0,  0,  0
1960 '-------------------------------------------------------------------------
2000 '
2010 P0="@0 q8 p3 ^20 v14 L110 S255,10,25,50
2020 P1="L6 o4 A2&A<DA&A2EG<CD2&DEF&F2>FGA
2030 P2="L6 <C2&CDEE2D4>A4<E2D>A<C&C1
2040 P3="L6 t107 C2 t100 FG<C t80 S255,10,15,50 E1
2050 A$=USR2("1"+P0+P1+P2+P1+P2+P3)
2060 '
2070 P0="@0 q8 p3 ^40 v12 S255,10,25,50 R8
2080 P3="L6 C2FG<C S255,10,15,50 C2.&C8
2090 A$=USR2("2"+P0+P1+P2+P1+P2+P3)
2100 '
2110 P0="@2 L16 o4 v9 q8 p3 ^20
2120 P1="|:DEFA<DEFA>:| |:CDEG<CDEG>:|
2130 P2="|:>B<CDFB<CDF>:| |:>B-<CDFB-<CDF>:|
2140 P3="@4 L4 o5 v9 ^20 q8
2150 P4="CCCC DDDD DDDD CCCC
2160 P5="C1C1
2170 A$=USR2("3"+P0+P1+P2+P3+P4)
2180 A$=USR2("3"+P0+P1+P2+P3+P4+P5)
2190 '
2200 P0="@2 L16 o4 v7 q8 p3 ^64 r16
2210 P2="|:>B<CDFB<CDF>:| >B-<CDFB-<CDF> >B-<CDFB-<CD
2220 P3="@4 L4 o4 v8 ^40 q8
2230 P4="AAAA B-B-B-B- GGGG GGGG
2240 P5="F1E1
2250 A$=USR2("4"+P0+P1+P2+P3+P4)
2260 A$=USR2("4"+P0+P1+P2+P3+P4+P5)
2270 '
2280 P0="@1 o4 v13 ^64 p1 < S250,10,10,70
2290 P1="L1 DC>GB-
2300 P2="L4 AAAA B-B-B-B- GGGG <CCCC
2310 P3="L1 D-C
2320 A$=USR2("5"+P0+P1+P2+P1+P2+P3)
2330 '
2340 P0="@1 o4 v12 ^0 p2 < r64. S250,10,10,70
2350 A$=USR2("6"+P0+P1+P2+P1+P2+P3)
2360 '
2370 P0="@3 o2 v12 ^40 p3
2380 P1="L1 DC>BB-
2390 P2="L4 AAAA B-B-B-B- BBBB <CCCC
2400 A$=USR2("7"+P0+P1+P2+P1+P2+P3)
2410 '
2420 P0="L4 v15 q6
2430 P1="@7o1E @5o5GGG8 @7o1E8
2440 P2="@7o1E @5o5GGG
2450 P3="@7o1E @5o5GG8 @7o1E16E16 @6o2C
2460 P4="L8 |:3 @7o1E @5o5G @6o2C @5o5G @7o1EE @6o2C @9o4G :|
2470 P5="L8 @7o1E @5o5G @6o2C @5o5G @7o1EE @6o2C @7o1E
2480 P6="L4 |:3 @7o1E @5o5G8 @7o1E8E @6o2C :|
2490 P7="L4 @7o1E @5o5G8 @7o1E8E8 @6o2C8C64.C8.r32r128
2500 P8="L4 @7o1E @5o5G8 L24 @6v12o2CCC v15C6 @8o3(E,2B)6o2(G,E)12 L24 @5o5GGG1
2510 A$=USR2("8"+P0+P1+P2+P1+P3+P4+P5)
2520 A$=USR2("8"+P6+P7+P4+P5+P8)
2530 '
2540 A$=USR4("P")
```

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.IN1"[↵]

と入力してください。

そして，**リスト3**を**ロードしRUN**すると**OK**です。

★ザ・ゲーム・ミュージック・プログラムに投稿しました。その後，住所と氏名と年令を書くのを忘れたのに気づきましたので，ここに書きます。（東京都杉並区・**ミスター宗彦16才**）……**【編**：本名がわからないですよ。**】**

あくせすROOM

決定!!創刊70号ザ・ベスト・プログラマー!

編：'88年4月号からはじまった『創刊70号ザ・ベスト・プログラマー・コンテスト』も，いよいよ結果発表となりました。

影：思い起こせば，今回のコンテストは非常にレベルの高い内容の濃いものだったと思います。

Dr.D：そうじゃな。投稿の量もさることながら，今回の投稿作品にはレベルの高いものが多かった。パソコンが進歩していくように年々プログラム・テクニックも向上しているようじゃ。

編：さて，それでは『創刊70号ベスト・プログラマー・コンテスト』の結果発表のほうに移りましょう。はえある創刊70号ベスト・プログラマーに輝いたのは，ＰＣ-8001用「Ｎ-ＴＹＰＥ」を作ったBug太郎くんに決定いたしました。

Dr.D：彼のプログラム・テクニックはすごい!!あえて，88ＢＡＳＩＣを使わずにN-BASICで作っているのがこれまたすごい!!

編：そう言えば「Ｎ-ＴＹＰＥ」がでてから，ベーマガではN-BASICブームが巻き起こり，気合いの入った投稿が，たくさん送られてきましたネ。

影：他の旧型機種でもN-BASICにつづけとばかりに気合いの入ったものが送られてきましたよ。

1位	N-TYPE	Bug太郎	PC-8001
2位	THE CURSE OF WHITE DRAGON	くらさん	MSX
3位	RETURN OF RAINBOWII	村上義仁	PC-88SR
4位	祖羅曼蛇	箕面高校IC研KICHI	MSX2
5位	LITTLEサーキット	TakaちゃんSOFT	MSX

特別賞	Ｘ68Ｋグランプリ Ｆ１レース	樋口裕司	Ｘ68Ｋ
	DOG FIGHT	山沢元裕	PC-1500
努力賞	昆虫戦争	清野智弘	M5
	X1	岡　建二	SC-3000
	玉	お楽しみはこれからだ	パソピア7

Dr.D：いずれにしろ，このプログラムがベーマガ読者にあたえた影響は大きかったと言うことじゃ。

編：他の受賞者は，表に書いてあるとおりです。１位～３位までは，三つどもえの戦いでいずれも僅差でこの順位となりました。

影：特別賞の２本のプログラムは人気投票上位のプログラムから編集部のみんなで選んだプログラムです。

Dr.D：ＰＣ-1500の山沢君は唯一ポケコンでの受賞じゃな。このゲームには，新型機種顔負けの人気投票が集まっておったことを付け加えておこう。

編：努力賞は，旧機種で人気投票＋編集部票が高かったゲーム３種に送られました。

Dr.D：旧型機種はユーザーが少ない分，人気投票には不利なのじゃが，これらのプログラムは多くの票を集めた優秀プログラムじゃ。

編：いかがでした。みなさんのお気に入りのプログラムは入賞していましたか？この間投稿してくれたみなさんどうもありがとうございました。今後も，このようなプログラム・コンテストを実施していく予定です。今回のコンテストでおしくも入賞できなかったみなさんも，次回のコンテストまで腕をみがいておいてくださいネ!!

投稿ありがとう!!

池内一朗／上田芳啓／重枝賢史／坂口基彦／斉藤和幸／大平知広／おくちゃん／福田宏幸／吉川幸喜／薄田昌広／前田純男／ＡＭＰ会長／北澤秀明／磯和　充／佐藤　理／HANIWA／石川　修／杉浦臣光／樋場直人／ＫＥＮ／れむＲＥＭ／小川邦久／田中　篤／上清貴史／浜田知行／田中義人／その名はCHOIS／中村健一／首藤誠二／坂崎公一／長野史裕／小久保佳生／黒木淳一／平野宏明／HYO!／柳幸　真／青山尊士／Fairy Soft／小林和洋／梅沢利一郎／阿部史彦／竹内更太郎／佐藤勝也／岸　健司／保倉史朗／斉藤博紀／遠藤高志／寺沢　宣／田口順一／三村英樹／芳村武郎／能谷英生／遠藤亮司／小室和生／細谷晴夫／ラムコー／Amos／菊地真也／岡　健二／菊池真也／Random田村こりゃどーも／安藤史篤／竹島淳二／蒲生　敬／安岡紀英／佐藤秀継／西本正一／柳瀬一広／滝花憲孝／さびしんぼう／青木孝明／山下達雄／木谷貢士／清水友人／三宅雅宏／田瓜宏二／湯原清吾／中山和正／菅原悟／小川邦久／坂口雅一／大沼政文／岡部晃明／芦田典良／国竹勝信／まっぴー／カリット／ないまん／Ｔ＆Ｓ／佐藤正彦／佐野国芳／佐山吉雄／佐々木克博／一柳知弘／長谷川　武／菅生和範／北山兼生／松裏隆吉／土田孝志／岡村克宜／佐藤勝吉／市山真治／三村俊彦／久留島健太郎／石井琢悟／中村堅一／植竹昭夫／Ⓟ Kieth Gallant／井ノ下英樹／深谷　崇／瀬頭信幸／MOMO／大泉晴樹／HANIWA TEAM／池田　誠／斉藤弘司／宮本義輝／鹿島昭夫／ＬＳＲ／宮本貴史／栗崎　純／RED・FALCON／渡辺　博／木村淳一

★まだまだ，たくさんの人たちからの投稿がありました。全員紹介できなくてごめんね。これからもどしどし投稿してくださいね。

マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

270 **サイバリオン**

パターン・ゲーム化するビデオゲームの常識を破ったタイトーの意欲作。プレイヤーのテクニックに合わせてフィールドやボスキャラが変わる多彩なバリエーションに，キミのトラックボールさばきがさえる。

275 **最後の忍道**

森，カラクリ仕掛けの忍者屋敷，洞窟など天地左右に広がる全７ステージ。刀，鎖がまなどパワーアップする４種類の武器を状況に応じて使い分けながら突き進む硬派アクション・ゲーム。

278 チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム
ディガンの魔石

膨大な情報量，自我を持つ登場人物，細密な舞台設定で展開される大作ＲＰＧ。グラフィックに加藤直之氏，企画にスタジオぬえ，音楽にばんばひろふみを起用した話題作がついに完成！

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。






とるにたらない小さな村に、ささやかな人生の門出を迎えた二人がいた。ディノ20才、アビリア18才。ガデュリンの広大な大地に育まれ、人々の豊かな愛に囲まれて、二人は幸せに…













ビデオゲーム新作インフォメーション 267
サイバリオン/トップランディング/歌舞伎Z(タイトー)/爆突機銃艇(ナムコ)/コブラコマンド/ロボコップ(DECO)/クレージーコップ/にゃんにゃんパニック(コナミ)/最後の忍道(アイレム)/他

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム **原宿アフタダーク** 281
原宿ファッション業界を舞台に起きた殺人事件の謎をあばく推理AVG。捜査活動に重点を置いた「アドベンチャー・タイプ捜査シミュレーション」。

マスター・オブ・モンスターズ 284
ファンタジーの世界を背景にしたファンタジー・ウォーゲーム。マスター，モンスター，エレメンタルの３タイプ51種類のユニットが経験によってレベルアップ！

アンジェラス 286
世界各地で同時に発生した奇病をめぐって展開するホラーAVG。新聞記者を演じるキミが，この奇病の謎を追って各国をかけめぐる。

アレスタ 288
ＭＳＸ２久々の爽快シューティング・ゲーム。ＦＭ音源を搭載したパナソニックの「ＦＭパック」に対応したＢＧＭも注目！

チャレンジ！セガ・マスターシステム **ダブルドラゴン** 290
２人同時プレイ可能な同名ビデオゲームの移植版。他『㊙組レスキュー』

チャレンジ！PCエンジン **エイリアンクラッシュ** 292
不気味なエイリアンがうごめくピンボール・ゲーム。他『魔境伝説』『あっぱれゲートボール』

河野光の **ナムコット情報局** 294
—ベーマガ支局—
伝説の『ゼビウス』が今，ＭＳＸ２でよみがえる！さらに新フィーチャーも登場するミッション２も楽しめる。

チャレンジ！X68000 **ドラゴンスピリット** 296
期待を一身に受けて，遂に完成！その苦労話を開発者に聞く。他『ソフトでハードな物語』『サンダーフォースII』

ベラボーマン **怪獣・怪人大図鑑 その5** 299
バブルボーイ/ウンババ 編

T&ESOFT®

全編アニメーション!

これがA.V.G.の夢だった……。

アドベンチャーゲーム

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。
二人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事に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、
木星の衛星エウロパ基地を目指して順調に航行を続けていた。
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8か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、予定航路を徐々にはずれていった。
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々の思惑が絡み、
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招くことになる。
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"クルー"が冷たい音声で告げる。
「最深心理層に未確認回路発見……ニューロ・サーキット破損……
カウントダウンスタート、太陽系消滅まで……」

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

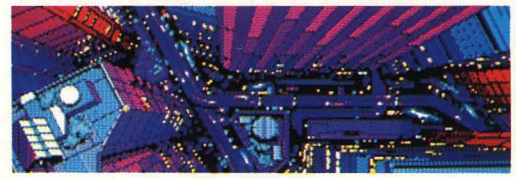
©1988 T&E SOFT



時代は移り変わる。
映画のように、TVアニメのように、
アドベンチャーゲームの画面が
アニメーションしていればいいのになぁ〜と、
思ったことはありませんか？
今回T&Eのスタッフは、
そんな皆さんの思いを現実のものにしてみようと、
開発に着手しました。
時代は変わった……。

夢が現実になる時代。

T&E SOFTのブランニュー作品第一弾
サイオブレード。
"全編アニメーション!!!!"
この秋、アドベンチャーゲームが変わる。





注目 全商品に特製ディスケットケースとメロディーモジュールが付いています。

SPECIFICATION

★"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インドゥ表示により、操作性を大幅に向上。
【マウス(PC-98版はバスマウス対応)、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。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
PC-88SR：サウンドボードII対応のステレオサウンド。
MSX2　：FM-PAC(松下電器製)対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
PC-98V　：サウンドボード対応のFM音源サウンド。
X1turbo　：FM音源対応のステレオサウンド。
FM77AV：繊細かつ大迫力のFM音源サウンド。
★MSX2版のセーブ方法は、3種類：ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PACに可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。







発売機種・価格▶全機種¥8,800

PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用) 5"2D・6枚組　10月下旬発売予定!

- PC-9801VM/VX, PC-286V …… 5"2HD・2枚組
- PC-9801UV/UX, PC-286U …… 3.5"2HD・2枚組
- X1turboシリーズ (2ドライブ専用) …… 5"2D・6枚組
- MSX2(RAM64K以上/VRAM128K以上) …… 3.5"2DD・3枚組
- FM77AVシリーズ (2ドライブ専用) …… 3.5"2D・6枚組

※ディスケット枚数は変更される場合があります
●MSXマークはアスキーの商標です。

サイオブレードグッズ通信販売実施中!



●Tシャツ(M・L) ¥1,700(送料¥300)
●サイオボール ¥500(送料¥300)
●ミラーコーティングポスター(B2) ¥1,200(送料¥300)

T&ESOFT®

シグナルが赤から青へ変わる瞬間（とき）

静から動へ……。

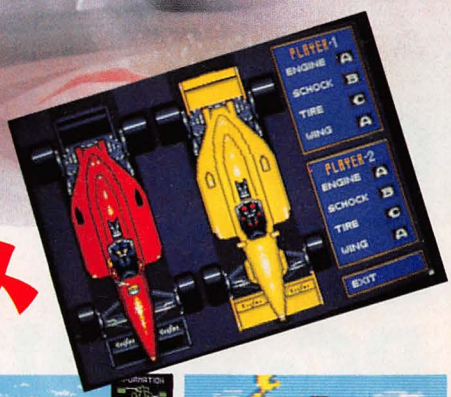
甲高いエキゾースト・ノートを残して

第1コーナーへ。

冷たく研ぎすまされた神経と

熱く燃える情熱が死線を超えて爆走する。

めざせ!! 栄光のグレイテスト ドライバー。







Produced by T&E SOFT RACING TEAM

G.P. ジー・ディー GREATEST RIVER

c1988 T&E SOFT

MSX2 RAM64K以上 VRAM128K以上 3.5"2DD・2枚組 ¥7,800

10月15日新発売!!

POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1クランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。
1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1（エフワン）クランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバーとの熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。

★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。

★疑似3D表示による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。（もちろん、一人でもレースエントリー可能。）

★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。

★敵（他車）は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノースやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。

★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。

★戦績は、ディスケット、PAC（松下電器製）、もしくは FM-PAC（松下電器製）、いずれかにセーブ可能。

★FM-PAC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。

★ジョイスティックおよびジョイハンドル（松下電器製）対応。

＊マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン。

● MSXマークはアスキーの商標です。





X1版 ハイドライド3 好評発売中!!

COMING SOON! PC-9801



★X1/turboシリーズ(2ドライブ専用)……5"2D・2枚組……¥7,800
★PC-9801VM/VX、PC-286V……5"2HD……¥7,800
★PC-9801UV/UX、PC-286U……3.5"2HD……¥7,800

※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。

■X1版、PC-98版ハイドライド3の特徴

★アクティブ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ゥ。ゲームスピードも習熟度に合わせて、アナログ的に変更可能。
★ジョイスティック対応。(PC-9801UV/UX、PC-286Uを除く。)

★PC-8801mkIISR(FA,MA,VA)
(2ドライブ専用)5"2D・2枚組
★MSX (RAM16K以上)4メガロム
★MSX2 (VRAM128K以上)4メガロム
各¥7,800

●MSXマークはアスキーの商標です。

「ミュージック・フロム・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!!(楽譜付)
キングレコードより全国で
好評発売中!!



■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

T&Eマガジン No.18 請求券 ペーマカ 10月号

■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。(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)



T&ESOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

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



Something New

「何か新しいものを」ファルコムは、この概念を基本にスタッフ※1の一人一人がそれぞれ自分のヴィジョンを持っている。これが、激動のコンピュータ・ソフト業界にありながら、常にその斬新性※2と成長性※3で業界のオピニオンリーダー※4・5として活躍しているファルコムの原点です。ゲーム※6のみならず、書籍、レコード、ビデオなどファルコムの創りだす商品(メッセージ)は、どれにも必ず新しい何かがある。

※1 社員数20名。平均24才。
※2 全く新しいジャンル「リアルタイムRPG」を作り出す。
※3 62年度全国法人所得ランキング第5,634位。
(74,181社中―帝国データバンク調査)
※4 2年連続「ソフトメーカーオブザイヤー賞」受賞。
(日本ソフトバンク主催)
※5 有名パソコン誌ランキング17ヶ月連続第1位の新記録樹立。
※6 代表作「ザナドゥ」「イース」「ソーサリアン」他。

■取引企業■

●当社オリジナルキャラクター・ゲームソフトの販売
松下電器　SONY　東京書籍　ナムコ
ハドソン　ビクター音楽産業　ブラザー工業
日本電気　富士通　シャープ

●当社オリジナルキャラクター書籍・ビデオ他の制作・販売
毎日放送　角川書店　JICC　ASCII

●当社オリジナル商品のレコード制作・販売
キングレコード　アルファレコード
アポロン音楽工業　ポリスターレコード

●当社オリジナルキャラクター商品の販売
協同乳業　カバヤ食品　ショウワノート
エポック
(順不同　敬称略)

■募集■

〔1〕プログラマー(マシン語でプログラムが組める人。)
〔2〕音楽スタッフ
①作曲・編曲などができる人。
②作曲・編曲などができ、音源用プログラムがつくれる人。
〔3〕制作スタッフ
①イラストが描ける人。
(自分のイラストをゲームや本にしたいと思ってる人。)
②シナリオが書ける人。
(ゲームのシナリオや小説など文章を書くことの好きな人。)
③広告・マニュアル作成スタッフ
(広告を作ってみたい。コピーやレイアウトやってみたいという人。)
〔4〕その他
1.企画営業
(広告や販促のプロモーションをやってみたいと思っている人。また、販売店でのデモンストレーションや、イベントなどの企画も考えてみたいと思っている人。)
※日本ファルコムでは、毎年全国規模のイベントやキャンペーンを実施しています。
②企画スタッフ
(オリジナル・キャラクターなどを利用した新商品や新事業を企画したいと思っている人。)
※日本ファルコムは、現在までいろいろなオリジナルグッズを企画・販売しております。

■応募■

※履歴書(写真貼付)をご郵送して下さい。応募の秘密は厳守致します。(ちょっと遠いかもしれないけど、興味のある人は一度遊びに来て下さい。)
※〔1〕～〔3〕はご自分の作品をお送り下さい。

日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
TEL.0425(27)0555代



ソーサリアン

SORCERIAN

RPG

アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取り込み、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の観念、職業 の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載です。

15

15本からなるシナリオ、その1本1本が他のRPGの1作品に匹敵する完成度の高さ、奥深いストーリーに魅了されます



120

7つの星をかけ合せて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的にこの魔法を使ってください。

60

音もRPGの大事な要素。60曲近いオリジナルBGMがゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

ソーサリアン	88SRシリーズ	5-2D	好評発売中! ¥9,800
	98F/VM	5-2DD	
	98U/UV	3.5-2DD	
	X1-turbo	5-2D	
	88VA専用	5-2DD	



Sorcerian System



君はまだクリアしていない
待望の追加シナリオ創刊。

SORCERIAN SYSTEM **SCENARIO** Vol.1

『ソーサリアン』追加シナリオ ¥3,800

今後も続々と発売される「ソーサリアン」の追加シナリオでシナリオディスクVol.1 これで「ソーサリアン」のシナリオは全部で20本になります。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.1	98F/VM/VX	5 2DD	3,800
	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800
	88SRシリーズ	5 2D	3,800
	X1turbo	5 2D	3,800
	88VAシリーズ	5 2DD	3,800

好評発売中!

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。



ゲーム性アップ&エンターティメント
羨望のユーティリティ発表。

SORCERIAN SYSTEM **UTILITY** Vol.1 ¥3,800

『ソーサリアン』ユーティリティー・ディスク

「ユーティリティ・ディスク」はソーサリアン・システムの自由度を高め現ユーザーのニーズに答えたり、ファルコム「ソーサリアン」のスタッフが直接ユーザーへメッセージを伝える一棒のメディアです。

SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1	98F/VM/VX	5 2DD	3,800
	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800
	88SRシリーズ	5 2D	3,800
	X1turbo	5 2D	3,800
	88VAシリーズ	5 2DD	3,800

好評発売中!

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom



イースIIはイースの続きです。

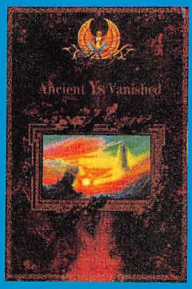
イースがなくても
イースIIはプレイできますが、
イースをプレイしておくと、
イースIIがより楽しめます。

イースがあったからイースIIがある。
誰しも物語の始まりは見てみたい。
感動してみたい。だからイースシリーズ
創世記「イース」。

幾重に織りなす謎の世界。

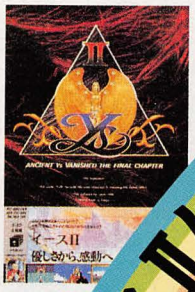
大いなる奇跡の書"イース"が呼び覚す壮大な物語。(ストーリー)

- 立体感あふれる美しいグラフィックが謎の世界を彩る
- 多彩な攻撃バリエーションの個性派デカキャラが7種
- 第一部・第二部構成のドラマチックで深いストーリー
- ハードの限界まで追求した、BGMの域を超えたBGM
- ゲーム後には、感動に近い爽やかな余韻が残るだろう



イース 好評発売中!!

■98シリーズ/88SRシリーズ/X1-turbo/FM-7
NEW7/FM-77AV/MSX2　各¥7,800



■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。



イースII 好評発売中!!

■88SRシリーズ/98F・VF/98m・VM/98U2・UV
X-1-turbo/77AV専用/MSX2　各¥7,800

Falcom　日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)

●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL.0425(27)6501　FAX.0425(28)2714



あいかわらず人手不足です。
スタッフ募集!
プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK! ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。

ANGELUS
アンジェラス～悪魔の福音～

神々の時代より秘かに
語りつがれてきた邪神の伝説…。
そして数々の謎は今、
〝悪魔の福音〟により解明される
〝悪魔の福音〟とは13世紀、
北イタリアの果てに栄えたといわれる
幻の村『デムリエ』に住む
超能力者の手により
書かれたと伝えられている…。

多くの謎を秘めた衝激のラストシーン！
その謎の答えは、
あなたのイマジネーションが答えてくれるであろう…。

――すべての災いは、ただひとつの悲劇より始まる……――
















プロローグ
西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーは現在ベルーにてピラミッド移転、そして、その跡地にダムを建設するという一大事業にとりくんでいた。ダムも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シュミットという男が急に苦しみだし、その場に倒れたのである。全身が緑色に変色し、ただれ、血管が浮きだすという悲惨な状態！検死の結果は正体不明の奇病であるということだけで片付けられた。しかし、それと同じ奇病は遠く離れた地、日本でも発生していたのだ…!?翌日、事件のあらましを聞かされたブライアンは急きょ出張先よりロンドンに戻ってくるのだが、彼自身もその飛行機の中で、その奇病と遭遇することになるのである。この時からブライアンは逃れることの出来ない不思議な運命を歩み始めていくのだった!!

●これまで謎解きがすべてだったAVGに新たな感覚の波動!!●臨場感あふれるアップテンポのゲーム展開に気分はノンストップ・エキサイト!!●謎が謎をよぶシナリオは原稿用紙で1,000枚をこえた!!●土器手司（ダーティーペア）描き下ろしによるオリジナルフルグラフィック（アニメ処理）。シーン数は100枚以上!!

アプリシエイションシステム
ゲームを解きおえた方へ…。何ひとつKEYに触れることなくオープニングからエンディングまでをひとつのドラマとして鑑賞出来るモードを描載しま
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。

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 大田 貴　進行 宮島 靖

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

絶賛発売中！

MSX版で9月30日に登場!

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン スペシャル

さらば夢戦士

©集英社・桂正和
作者／TAMTAM

ウイングマンそして、その仲間達!
君達の友情が、ライエルの野望を打ち砕く!

ボドリムスの新しい支配者、ライエルは地球征服を企み、ボドリムス人のナースを地球に送り込んだ。ナースはあおいの幼なじみであったが、報酬に目がくらみあおいもろともウイングマンを倒すことをライエルに誓う。そんなことは全く知らない健太達は、ヒーローアクション部の合宿をしていた。ナースは次々とシードマンを送り込み、なんとかウイングマンを倒そうと必死だが、健太は苦戦をしながらもシードマンをことごとく打ち破っていった。ナースはとうとう自分からウイングマンに戦いを挑んだが…。さあ負けるなウイングマン。





さ・よ・な・ら…夢戦士
感動をありがとう!

MSX2 専用3.5インチ2DDディスク版 価格7,800円

邪教の教祖・大神官ハーゴンの陰謀をたたきつぶせ!!

DRAGON QUEST II

ドラゴン クエストII 悪霊の神々



ある日、ローレシアのお城にひとりの傷ついた兵士がたどりついたのです。「ローレシアの王様ノ大神官ハーゴンの軍団が、我がムーンブルクのお城を…ノ」ハーゴンは、まがまがしい神を暗闇から呼び出し、世界を破滅させるつもりです。「こ、このままでは、や、やがて、サマルトリアもローレシアも…。う…、うぐっノ」それだけ言うと、兵士は、息を引き取りました。邪神の使徒・大神官ハーゴンノ彼のため平和が、乱されようとしているのです。ローレシア国王は、若き王子に命じました。「王子よ。そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で、邪教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれっ。サマトリアとムーンブルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず。彼らを見つけ、仲間にするがよい。ゆけ、王子よノ」そう、ローレシアの若き王子、それが、あなたです。あなたの旅は、再び、はじまったのです。



スタッフ
- モンスターデザイン・鳥山明
- シナリオ・堀井雄二
- 音楽・すぎやまこういち
- プログラム・㈱チュンソフト
- 企画制作・㈱エニックス

手に汗にぎる!
エンターテイメントR・P・G!!

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!

第一回エニックスゲーム作家コンテスト・情報

応募総数 13,000人!!

13,000人をこえる御応募ありがとうございました。
さあ! しめきりまであと2ヶ月。皆様の斬新なアイデアまってるぜっ!!

作品しめきりは10月31日です。

(10月31日消印有効です)

速報!

ANGELUS

MSX2版で登場!

●ただ今、発売に向け開発、絶好調――――

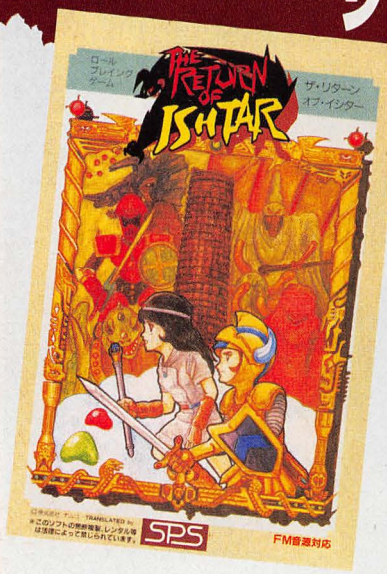
販売元 Konica コニカエニックス株式会社

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

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塔は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗闇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。



X68000用画面

X68000 好評発売中 ¥7,800

X turbo 専用 近日発売 ¥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。FM音源対応。ジョイスティック対応。
GS-153	PC-9801Uシリーズ	3.5DD ¥6,800	
GS-154	PC-9801シリーズ（旧PC-9801を除く）	5HD ¥6,800	

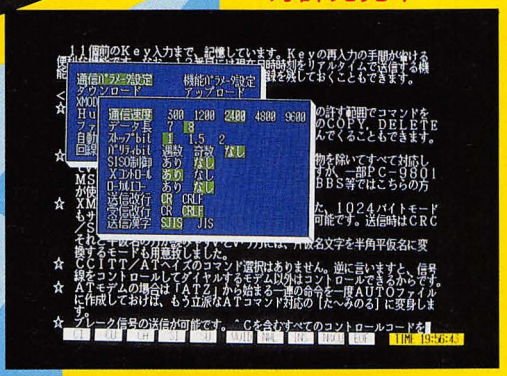
※PC-286シリーズ動作可　　漢字ROM必要。

時代が求めた通信ソフト

た〜みのる

X68000 通信ソフト ¥12,800

好評発売中



「た〜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。

対応機種：X68000シリーズ。
24KHz使用可能ディスプレイ。

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門を手で押した。門は大きな音を響かせながら開いた。さながら辺りに侵入者を知らせるように。

失われた記憶を取り戻すために謎の城に足を踏み入れた主人公が見たものは……。

PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
M72シリーズ
M82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。

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。

㈱マイコンハウス SPS

〒960 福島市太平寺字町ノ内5 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

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）

SPS-NET

SPS-NET入会方法

＊ メモ紙に次の項目を書いて下さい。
住所　氏名　電話番号　年齢　職業　希望パスワード
ペンネーム　自己紹介　システム構成

＊ 60円切手を添えてSPSまでメモ紙をお送り下さい。折り返し案内をお送り致しますのでそれにしたがって御入金下さい。入金確認後正式会員として登録致します。

● GUESTアクセスは無料ですので一度覗いて見てはいかがでしょうか？

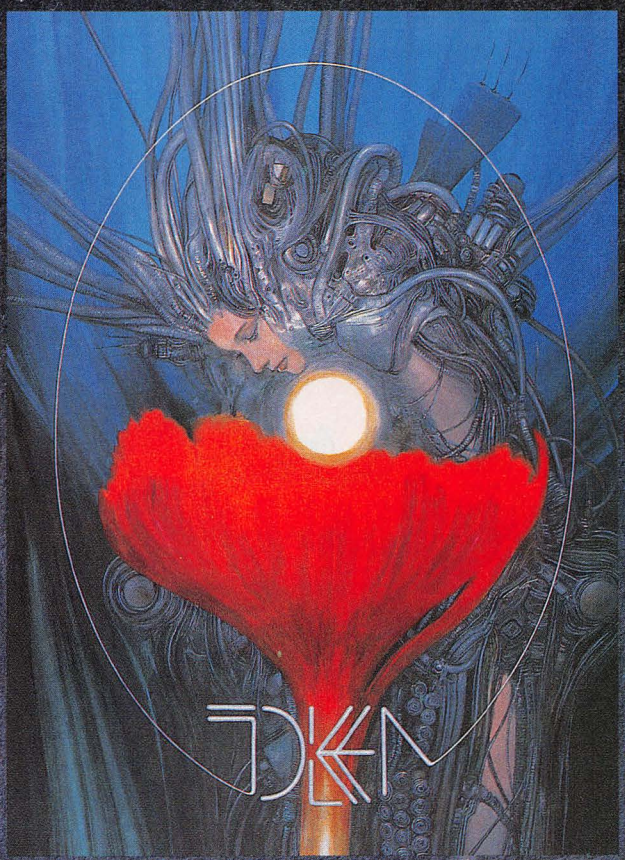
TEL(0245)46-1167(代表)24時間運営(N81XN)ゲストID(GUEST)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。● 口座番号 郡山5-12298 ● 加入者名㈱エス・ピー・エス ● 金額 代金合計 ● 通信欄（裏面）ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。（一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。）

空想実現大仕掛。

ディガンの魔石

好評発売中!!



とにかく、はじめに一言。
「ディガンの魔石」は、"今までにない、ジャンルを超えた"ゲームです。なぜ、か。理由をお教えします。

1. ストーリィ進行にしたがって、徐々にイベント展開する既存のゲームとは異なり、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。
2. すべての登場人物には自我があり、主人公の行動に対して自由自在に対応／これは同行人ですら例外ではなく、同行人の性格によっては、主人公に相反する行動をとることすら、ある。

おわかりいただけましたか。
つまり、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します。人と人との出会いか、単に情報集めのためだけではなく、それ自体がドラマなのです。ユーザーの感性によって、展開が変わっていくゲーム／他に、加藤直之氏の原画がなんとアニメーションする／"スタジオぬえ"による細密な舞台設定／テーマミュージックをばんばひろふみが担当／など話題満載の、とびっきりセイタクなゲームが登場しました。



ようやく、神官カロンに会えた！
彼はどういう情報をもっているんだろう？



操作はカンタンだが、勝ちぬくのは困難だぞ！



すいこまれるような深く、美しい谷底。
これからどこへゆくんだろう？



人との出会いに時を忘れ、気がつくと夜になってしまった！



機種 PC-9801VM／VX／UV／UXシリーズ PC-286シリーズ（フル実装640K以上必要） ¥10,000 FM音源対応

●NEC製MS-DOSシステムが必要です（Ver2.11またはVer3.10）。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標です。

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

※発売が延期しましたことをおわびいたします。

Micronet CO., Ltd.
マイクロネット
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F TEL011-561-1370

©1987 丹波哲郎　相原コージ　高橋章子　YONEZAWA

たんたん たんぱが ゲームに 成った!

X68K 5"2HD……7,800yen

この画面は、X68Kのものです。



輪廻転生霊界双六ゲーム「たんば」とは、人類の永遠の不可思議テーマ"現世と死後の世界"を、A.A.Stationの高橋章子女史の手によって双六ゲームへ忠実に再現したソウルシミュレーションのことだ!。

「コージ苑」「かってにシロクマ」など、続々とヒットをとばす漫画界の若き天才「相原コージ」をビジュアル面に迎えての一大自信作。

痛快無類!、笑いとペーソスにあふれるスペクタル巨篇!、この面白さは他の追従を決してゆるしません……!?。

○オリジナルのボードゲームを、X68Kのスーパーデラックスなグラフィック能力によって忠実に再現!しかもコンピュータゲームならではのアップテンポなノリのよさを実現しました。

○オーバーラップ ウィンドー/フルマウス オペレーションなどX68Kのハイ パフォーマンスをいかした操作性の高さを実現。(オペレーションは、ビジュアルシェルとほとんど同じなので違和感ありません)

○「たんば」は、5人で争うのが最もエキサイティング!。しかも、君の友達が忙しくて相手をしてくれなくてもOK!! ゲーム中の6人の賜気な仲間から自由にチョイスしてあそぼう!。もちろん5人以下でも十分たのしい、彼女と2人で「たんば」もいいかもヤ(エキサイトしすぎて彼女にきらわれないように!)

普通に、つかえるスーパーツール

GRAPHIC TOOL
GABAN MSX2 がばん 2

他社MSX2用作画ソフトで、製作した
作画DATAも読み込むことが可能!

マウス対応　メモリー 64K VRAM 128K

MSX2 3.5"2DD……9,800yen



MSX2はアスキーの登録商標です。

各機種ゾクゾク新登場!!

麻雀狂時代 SPECIAL

バスマウス対応 2ドライブ専用 256K以上
PC-9801 5"2DD(二枚組)…… 6,800yen
PC-9801 3.5"2DD(二枚組)… 6,800yen

バスマウス対応 256K以上
PC-9801 5"2HD…… 6,800yen
PC-9801 3.5"2HD…… 6,800yen

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虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗黒の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に、何としても塔を脱出しなければならない。

予価¥6,800

MSX2 MEGA ROM

「ドルアーガの塔」続編
遂に登場!!

THE RETURN OF ISHTAR

イシターの復活







9月22日発売

次回作「センターコート」「ゼビウス」進行中!

MSXマークはアスキーの商標です
©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

「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

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

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。

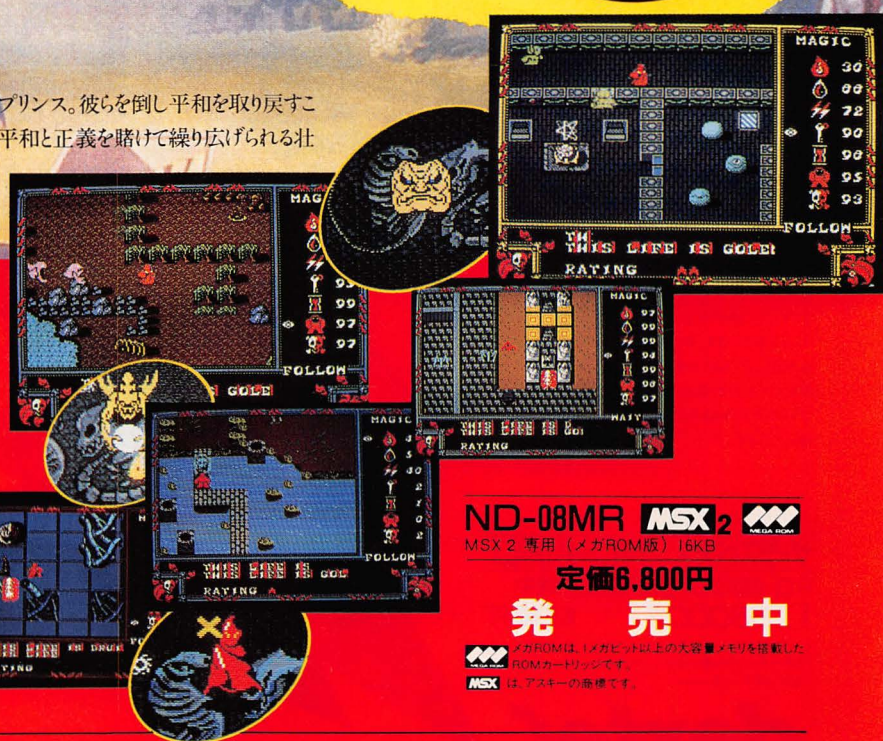
古代ケルト族の謎！
ライトマスターの秘密を探れ。

dexter soft



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2-3-3 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。

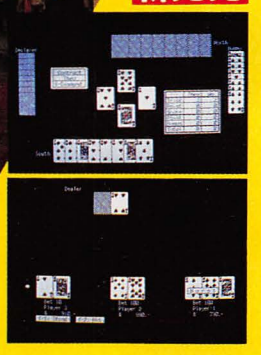
dexter soft

システム BIT

The LAS VEGAS

CONTRACT BRIDGE

新発売



息を飲む。これがラスベガスの駆け引きだ。

世界最大のカジノの都、ラスベガス。そこに漂う危険なムードと、スリリングな熱気をコンピュータゲームで再現します。ザ・トランプゲームの異名を取る「コントラクトブリッジ」をはじめ、「ブラックジャック」、「セブンスタッドポーカー」など、ギャンブラーを虜にした8種類のトランプゲームが紳士、淑女を誘惑する。ザ・ラスベガスの息詰まる駆け引きで、52枚のカードは君に微笑むか！

コントラクトブリッジとは、まず4人が13枚の札を持ち、オークションを行います。そして打ち出された札と同じスーツの札を出し、2～Aまでの数で勝負を競いあうゲームです。16世紀にイギリスの貴族の間で生まれ、最近では日本でもブリッジクラブが誕生し、紳士のゲームとして愛好者が増えています。

水谷営三氏著「コントラクトブリッジ入門」(定価1,200円)がセットになっています。ブリッジの面白さ、奥深さ、こぼれ話がこの一冊にギッシリ。



ザ・ラスベガス　ND-21FD

PC-9801シリーズ(FD版)発売中

X68000 新発売　各9,800円

ゲーム内容●コントラクトブリッジ/時計/ピラミッド/スロットポーカー/ラッキーセブン/ファンタン/ブラックジャック/セブンスタッドポーカー

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社　〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761(代)

開発元　株式会社 システム・ビット　〒176 東京都練馬区中村北1-5-9 第2水崎ビル4F

日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛お申し込みください。

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 KING

SORCERIAN
SUPER ARRANGE VERSION II



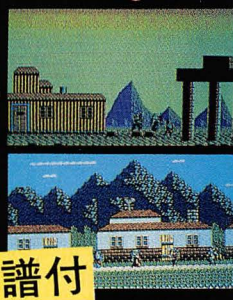
PLUS
SORCERIAN SYSTEM Vol.1

SORCERIAN

Falcom
C 日本ファルコム

ソーサリアンは進化する。

ソーサリアンS・A・V-II（スーパー・アレンジ・バージョン）に
ソーサリアン・システムVOL1がプラスされた完璧盤。遂に登場!!



楽譜付

〈この豪華な内容〉

★S・A・V-IIは前作よりさらにグレード・アップしたおシャレなサウンドが楽しめます。フュージョン、ジャズ、サロン・ミュージック、クラシック調と実に聞きごたえのある内容。そしてオーッと驚くパソコンからの生の音にシンセでプラス・ミックスしたスペシャル・アレンジも入っています。

★そしてさらにプラスされたサントラ・バージョンのソーサリアン・システムVol.1では、追加シナリオVol.1とユーティリティVol.1のBGMそれにPC-9801、8801VA、X1tに入っている新曲もすべて収録。

どうだ、まいったか！のソーサリアン完璧版です。

9.21発売

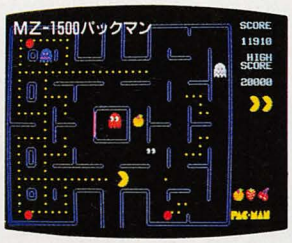
CD ¥3,200(K32X-7708)
LP ¥2,800(K28G-7708) MT ¥2,800(K28H-4708)

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。
当選発表は発送をもってかえさせていただきます。(〆切：昭和63年11月末日消印有効)

C.G.M 応募券 88-9 S-BAC

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。　(〒112 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)

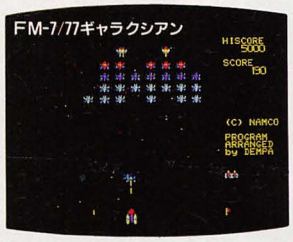
遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



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。

- 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-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。

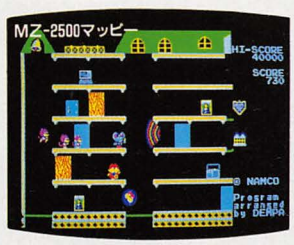
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM-7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DUG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-8001INモード版をのぞく。)

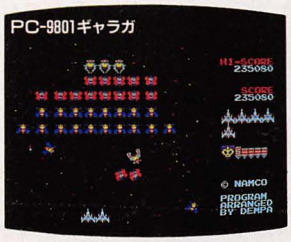
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ…定価3,500円
- PC-8801mkIISR テープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円



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！

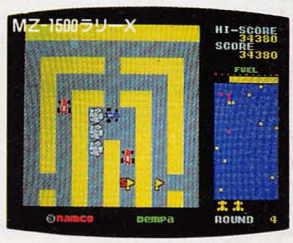
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- FM-7/77 テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- PC-8001mkIISR テープ…定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- PC-6001mkII/SR テープ定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- PC-8801mkII/SR テープ 定価4,100円
- PC-8801mkII/SR 5インチ定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。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。

- 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

●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

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。

- **XID** 3インチ……定価5,900円
- **FM-7** 5インチ……定価5,900円
- **FM-7** 3.5インチ(JOY付)…定価9,300円
- **FM-77** 3.5インチ……定価5,900円
- **MZ2500** 3.5インチ……定価6,800円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ(タイニーゼビウスmkII)……定価5,800円
- **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。

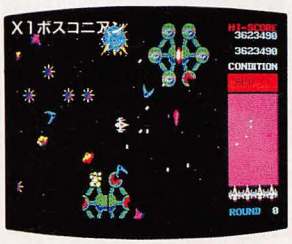
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- **FM-77AV** 3.5インチ……定価6,000円



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。

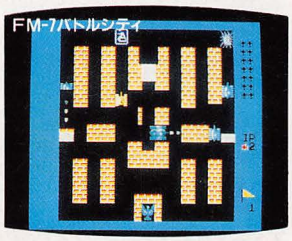
- **MZ-1500** QD……定価4,800円
- **FM-77AV** 3.5インチ……定価6,000円
- **FM-7** 5インチ……定価6,200円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,800円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



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。

- **PC6001MK II**……定価3,800円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ……定価6,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価4,100円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,200円



BATTLE CITY
バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司会部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ！2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- **FM-7/77** テープ……定価4,100円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円



BURGER TIME
ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr. Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Egg がじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。

- **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。

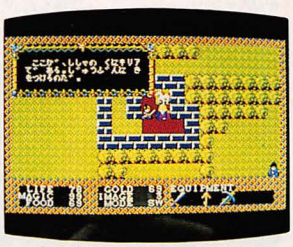
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ 定価3,800円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,000円



GENPEI TOHMADEN
源平討魔伝

源頼朝に滅ぼされた平家の復讐絵巻です。美しい景色をバックに、おそい来る敵を間合いを見切って剣で切りつけ倒します。横、平面、BIGモードと、三つの視点から楽しめる迫力満点のアクション・ゲームです。

- **X68000** 5インチ……定価7,800円



THE CURSE OF MARS
マーズ

天界で起きた神々の権力争いがもとで邪神マーズが天界の王の座についてしまった。天界と地上界の支配をたくらむマーズは、邪魔な神々を石像の姿に変えて地上に放り出した。地上に落とされた神々の内の一人アースは、天界と地上界の平和のため、一人邪神マーズに立ち向かって行った。電波オリジナル・RPGがまた一つ増えました。

- **X1turbo/F/G** 5インチ(200ラインモード)……定価6,000円

遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー

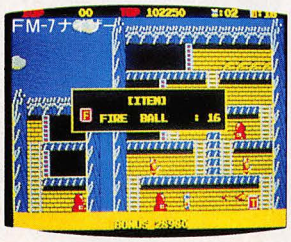
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



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。

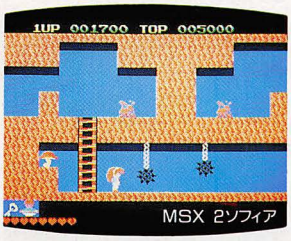
- **FM-7/77**テープ……定価4,100円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円
- **X1** テープ……定価4,100円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード)5インチ…定価6,200円
- **PC-8801シリーズ**5インチ 定価6,200円
- **MSX** メガROM……定価5,300円



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。

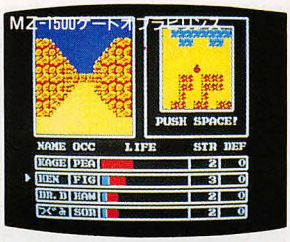
- **PC-8001mkⅡSR/PC-8801mkⅡSR** テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- **PC-8801/mkⅡ/SR**テープ 定価3,800円
- **PC-8801mkⅡSR** 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- **PC-8801/mkⅡSR** 5インチ……定価5,800円
- **X1/C/CS/CK/G**テープ 定価3,800円
- **X1D** 3インチ……定価5,800円
- **X1turbo/F/G**(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円



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。正義のドラゴンニューライアは、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
- **FM-77AV** 3.5インチ(2Dドライブ専用)……定価7,500円
- **PC-8801mkⅡ以降**5インチ(2Dドライブ専用)……定価7,800円
- **X1turbo/F/G** 5インチ(2Dドライブ専用)……定価7,800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)

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、ドラゴンバスター源平討魔伝は©㈱ナムコ、ハンバーガーとバーニンラバーは©DATAEASTスペースハリアーは©SEGAの作品です

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)448-8119

イシュラル The story of Cahan

Ishural



9月発売決定

壮大なSF超の世界へようこそ

[illegible]の者、創造の神イシュラルより贈られし魔法を右手カルヴァン、カルヴァンを受けし者、この世の支配者となる。
初代国王なき後、カルヴァンを受けんとする者二人現わる。
統治者ケールズ、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怒りにふれる。
大陽と月の重なる時、カルヴァンはどちらに授けられるケールズをファラドの元へとれた。

ファンタジーRPG イシュラル

対応機種：Xiシリーズ/turbo(200ラインモード)
ジョイスティック：XE-1pro/st対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)
5FD2枚組　標準価格6,200円(送料240円)

THE CURSE OF

MARS

今、新たな救世主伝説が生まれる

石にされた神々を救い、邪神マーズを倒せ!! 九つの国を舞台に展開するARPG登場。

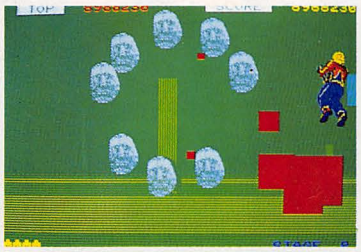


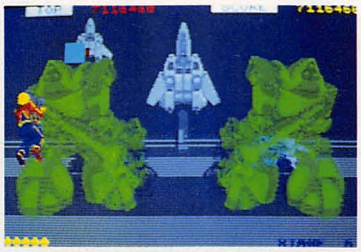
アドベンチャー要素を多く取り入れ、アクション的なテンポでゲームを進めて行きます。
4段階調整付きの高速スクロール、ＰＳＧの限界に挑戦した美しい音楽なども評価していただければ幸いです。

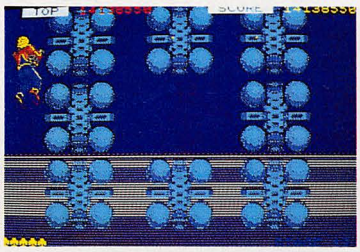
対応機種：Xiシリーズ/turbo(200ライン)
ジョイスティック：XE-1 PRO/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)
5FD版……標準価格6,200円(送料240円)

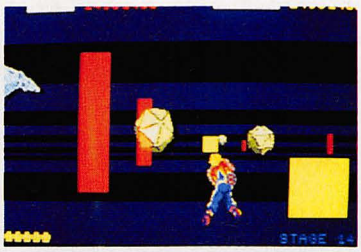
好評発売中

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)

好評発売中

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



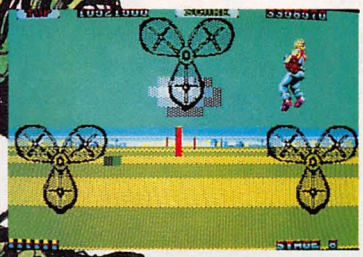
ACE
RIER
ハリアー

©SEGA 1985

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，X1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，X1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。

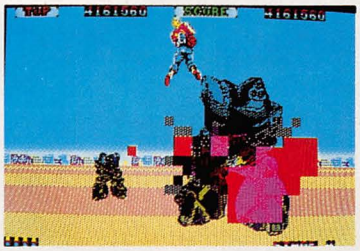


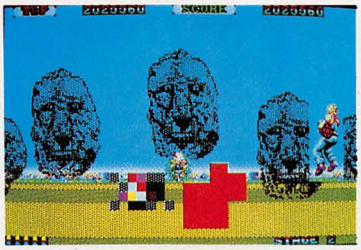




X1版









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出ません)

2ドライブ専用

5FD版2枚組……標準価格7,800円(送料240円)

好評発売中


HIGH SCORE
510
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

1987年度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』の完成を御報告いたします。(発売は9月となりました)

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！



エリア5 ケイブロード
洞窟の迫り寄る壁
悪魔の牙のように押し迫る壁。壁のすき間でまちかまえるスパイダー。壁の動き，敵の出現位置を覚え，安全地帯をみつけて攻撃せよ!

ドラゴンスピリット for X68000

●5インチディスク版(2枚組)
標準価格 8,800円

●5インチディスク版(2枚組)オリジナルジョイスティックXE-1PRO付
標準価格 16,800円 限定発売

●5インチディスク版(2枚組)オリジナルジョイスティックXE-1ST付
標準価格 12,500円 限定発売

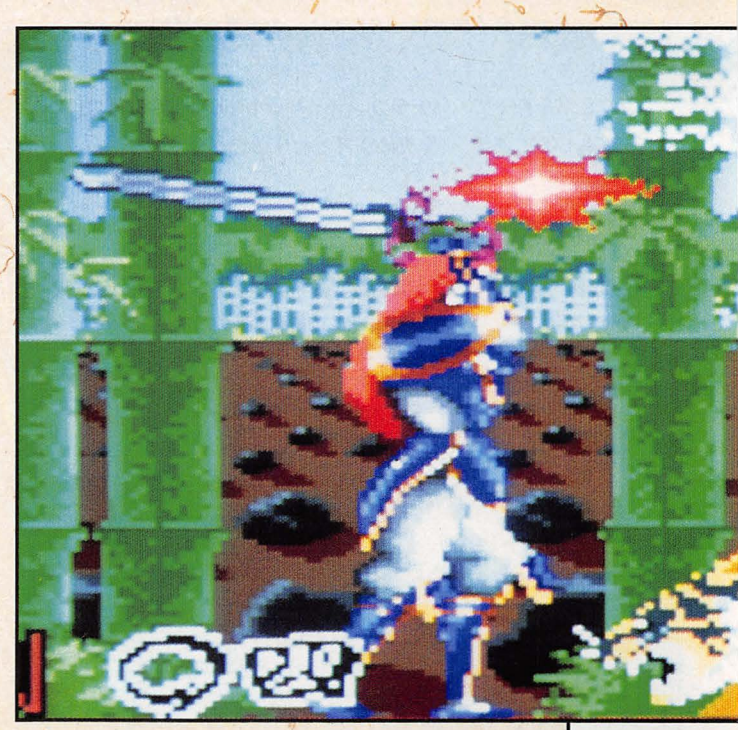
パッケージには，ドラゴンスピリットペナントがついています。



©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。

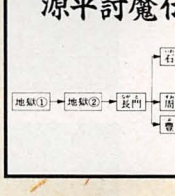
源の頼朝ひきいる源氏に滅ぼされた，平家の武者，平の景清が，天帝の命を受けた安駄婆により，地獄から甦るところから，ストーリーは，始まります。

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。

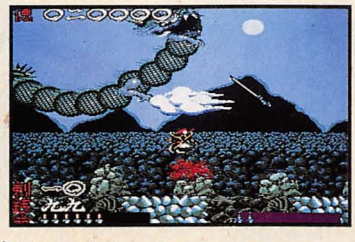
源平討魔伝はステージマップ図のように，鎌倉時代の国々がステージになっています。ステージをクリアするには，魔物や義経，弁慶などの敵を剣で倒しつつ，一定の距離を進むとあらわれる鳥居に入らなければなりません。図からもわかるように，一つのステージに複数の鳥居が存在するところもあり，最終目的地の鎌倉までたどりつくには，いくつかのバリエーションも楽しめます。



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







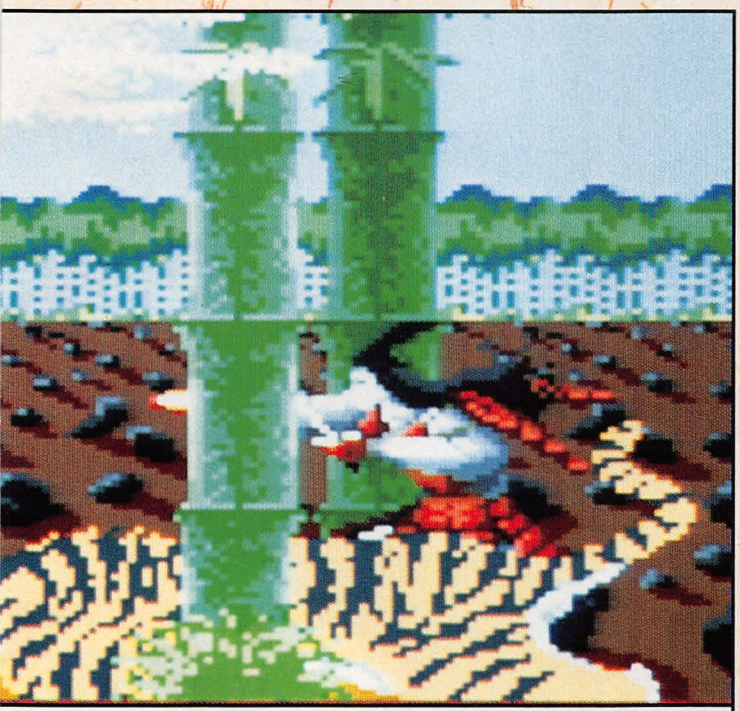
3モードに展開する，日本美あふれる画面



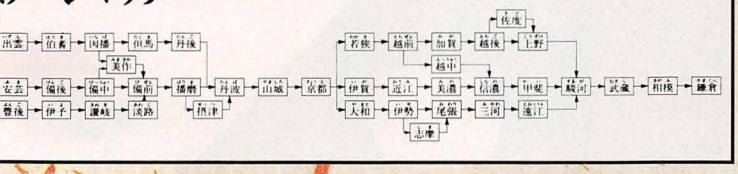
©株式会社ナムコ

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
)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(ちみつ)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(りふじん)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(ふくしゅうえまき)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。

日本ファルコムキャラクター商品製造販売開始。

9月に発売されるキャラクター商品は，なんと写真のとおり，イース・キャラクターグッズなのです。
突然の発売ですみません！ここに出ている商品全てにイースの世界が表現されています。

イースIIマジカルボックス

「ドルアーガの塔トレージャーボックス」，「三種の神器」でおなじみの，カンペンセットです。カンペンケースは2層式になっています。鉛筆は黒真珠とクレリアをイメージしたシンプルなデザインにしました。そしてこの商品の特徴は，写真には出ていませんが，「イースの本」をデザインした消しゴムがセットの中に含まれます。

定価 980円

イースキーホルダー

イースのロゴタイプを型どったキーホルダーです。フラットな金メッキが施されています。またイースIIキーホルダーも発売を予定しています。色は銀メッキになります。

定価 各980円

イースII下敷（Aタイプ/Bタイプ）

Aタイプの下敷は，白を基調にシンプルなデザインにしました。裏面はイースIIに登場する主なアイテムが印刷されています。また，Bタイプではカラフルな色調で，モンスターを中心にしたイラストを使いました。裏面はもちろんイースIIに登場する主なモンスターが印刷されています。

定価 各200円

（通信販売で申し込まれる方は，ナムコ，セガ，コナミ，タイトー，データイースト，T & Eソフト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。）

イースIIウォーレット

黒い生地を生かした財布です。中はテレフォンカードやクレジットカードなどが入るケースがついています。そして，嬉しいことに便利な着脱式小銭ポケットが，このウォーレットにも採用されています。

定価 1,200円

イースIIタペストリー

美しいイースの情景が描かれたタペストリーです。サイズは60cm×95cm。イースに夢中になっているキミの部屋のムードを盛り上げてくれることでしょう。

定価 2,900円

以上の商品をお求めの際は，全国のDEMPA/ペンタンキャラクター商品取扱い店（後の方のページを参考にしてください）で直接購入するか，通信販売を御利用ください。
通信販売の詳しい方法については後の方のページを参考にしてください。



イースIIマジカルボックス

イースキーホルダー

DEMPA/ペンタン



イースII下敷Bタイプ

イースIIウォーレット

イースII下敷Aタイプ

イースIIタペストリー

©日本ファルコム㈱
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

楽しすぎておきがこ

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

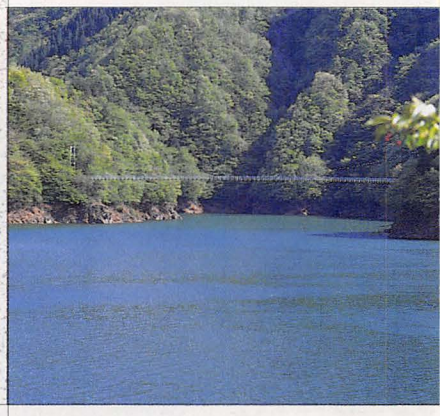
ザ・リターン・オブ・イシタートレージャーボックスII

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(完売)



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

なし。



マッピーTシャツ
サイズ：S,M,L　標準価格1,700円



妖怪道中記ウォーレット
標準価格1,200円

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



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

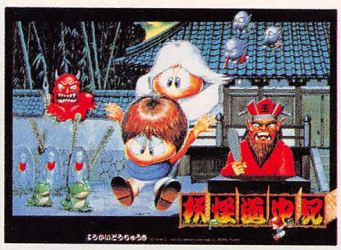
■サイズ

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。
「バックマン」，「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

ファミリーコンピュータ™用カセット

namcot

熱闘のふたり同時プレイ実現!!

FINAL LAP

好評発売中

これまでのレーシングゲームにはない、ふたり同時プレイが楽しめる"ファイナルラップ"。
相手をコースの外に押し出したり、コース脇の看板にぶつけたり、
エキサイティングなゲームに興奮するぞ!





●2プレイでノービスとエキスパートの二つのモードをお楽しみ。●"ノービス"は同じ性能の車でレースが競え、"エキスパート"はセッティングを自分用に変えて走れるんだ。●コースは高速サーキットからテクニカルコースまで全20コース。富士山の見えるコースやシーサイドコースなど背景もいろいろだ。



楽しさ2倍で5,200円

©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

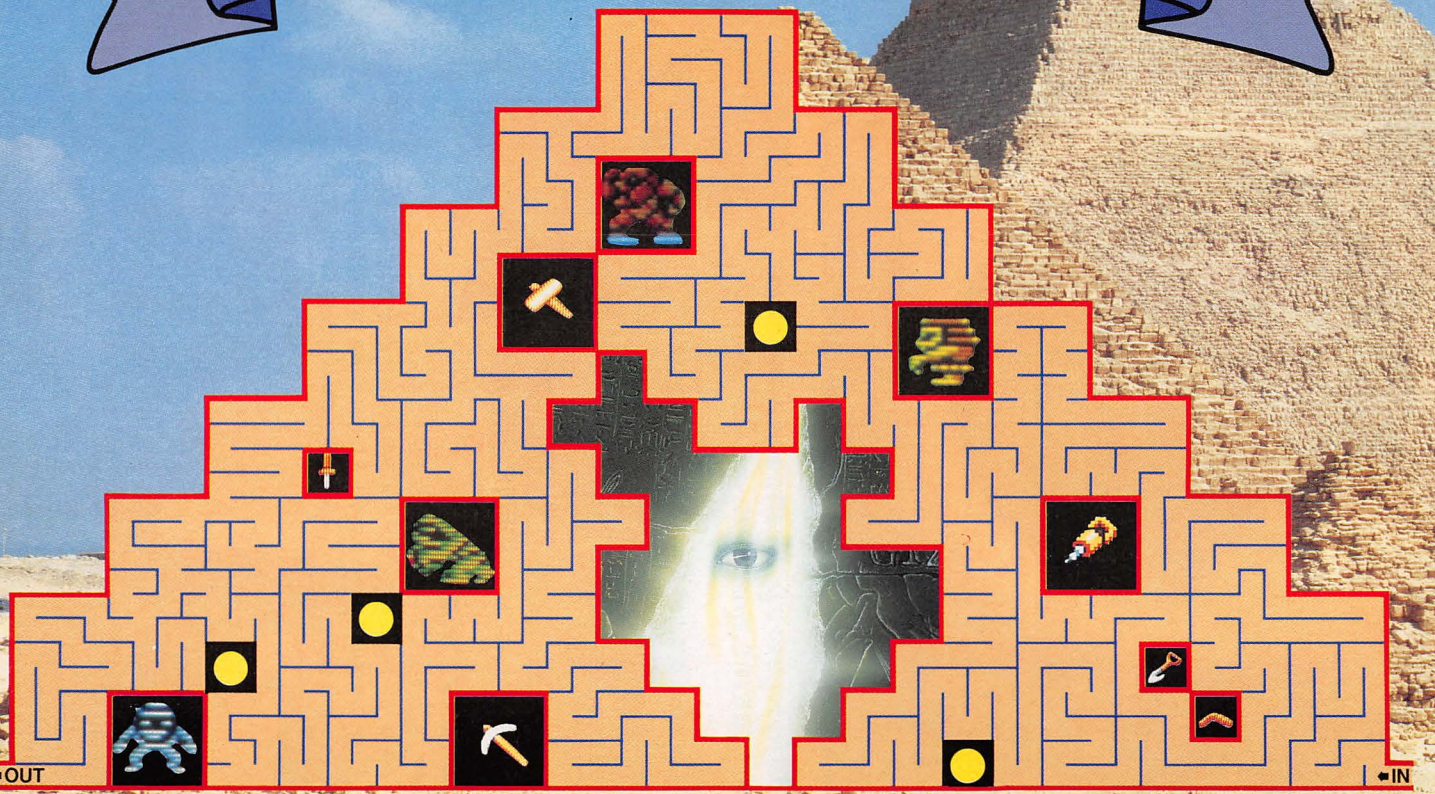
※ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です

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

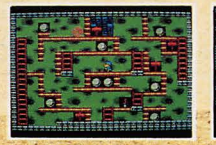
KONAMI

大冒険！ピラミッド・メイズ



●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。



MSX1



MSX2

知的にアクション！勇敢にアドベンチャー！
エディット機能付・本格的シンキングゲーム

魂はレムールの地、エルギーザへと導かれん——いま、地球がピラミッドパワーの危機にさらされている!! はたしてビック13世は、秘密の扉の封印を解き、惑星レムールの中枢ピラミッド『エルギーザ』の機能を止められるか!?

王家の谷（おうけのたに）

エルギーザの封印（ふういん）

©KONAMI 1988 TM

MSX1、MSX2対応　SCC搭載　1Mビット　各5,800円　絶賛発売中

あなたもゲームデザイナー

GAME EDIT CONTEST
ゲームエディットコンテスト

内容　『—王家の谷—エルギーザの封印』の中にあるゲームエディット機能を生かして、あなただけのオリジナルステージを作成してください。

応募方法　商品パッケージの中に入っている応募用紙に、じぶんが作ったステージのマップを記入し、下記まで送ってください。(封書で郵送してね!)

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　「エルギーザの封印・ゲームエディットコンテスト」係

期間　昭和63年9月15日 ➡11月14日

選考方法　各種パソコン雑誌の編集部の方々に、"面白さ"をテーマに選考していただきます。

賞品　入賞者が作ったオリジナルステージ入りの『エルギーザの封印ROMカセット』を、合計20名様にプレゼント！

11月下旬発売予定

サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー

SNATCHER TM

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

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

第二世代パソコンRPG ここに覚醒する。



■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 好評発売中!!
- FM-77AV専用(3.5"2D 5枚組)¥9,800 9月下旬発売予定!!
- X-1turbo専 (5"2D 5枚組)¥9,800

X-1t版初回プレスのみ「YAKSA」デモディスク付き





X-1シリーズ 9月10日発売!!

MSX2版に賭けるスタッフの意気込み!

■オリジナルPC-88版を超えるべく、ニューシナリオ、ニューマップ、ニューシステムを導入!漢ロム不要でのオール漢字表示!高細精度のグラフィック・モードⅦを使用!ディスクアクセスにオリジナルDOS開発!ビジュアルシーンには全編アニメーションを駆使!FMパック対応!



- MSX2(3.5"2DD 3枚組)¥8,800

待望のMSX2版 10月上旬堂々リリース!

ミュージック・フロム・マシャ&アークス10月5日・キングレコードより全国一斉発売!!

■CD¥3,000/CT¥2,500 発売元:キングレコード㈱

※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2-18クランドメゾン飯田橋209

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

ミッドナイトランディングの昼間バージョンが！ MTJ氏の新作が！ タイトーは燃えている

タイトーから今月は3作の新製品がお目見えする。

1作目は，『バブルボブル』シリーズ等で名の知れたMTJ氏の新作『サイバリオン』だ。トラックボールで蛇状のドラゴンを操作するゲームで，シューティング・タイプに近いが，そう言ってしまうにはためらいのある非常に特異かつ斬新な作品だ。このゲームに関しては，このあと5ページにわたり，私の青春をかけて紹介しているのでそちらを今すぐ参照のこと。

2作目はタイトーの体感シリーズ『ミッドナイトランディング』の続編，『トップランディング』だ。今回の作品の大きな特徴は何と言っても昼間のランディングになったこと（夕方や夜のシーンもある）。この辺はぜひ実際に動いている画面を見てほしいが，高度な3D処理がなされた美しいグラフィックは一見の価値ありだ。

その他の特徴としては，雨や雲など天候の変化が入るようになったこと，最初に離陸シーンが入ったこと（もちろん自力で離陸せねばならない），空港をセレクトできるようになったことなどがある。雲がでると滑走路が見ずらくなり，雨の場合も滑走路が見ずらくなる上，着地したあとすべりやすくなるのでオーバーランの心配がでる。空港は東京，大阪，福岡，ワシントン，シドニー，リオ・デ・ジャネイロ，パリ，サンフランシスコの8か所。操作系も筐体も前作と同様（ハンドルとレバーで操作）。

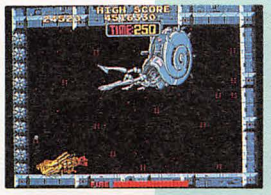
3作目は『歌舞伎Z』。「今までにない緊迫感のある剣の戦いの興奮，まさに，歌舞伎を見るような美しいグラフィックがこのゲームの特徴です」（開発担当談）



▲タイトー『サイバリオン』。トラックボールとファイヤー・ボタンで操作する



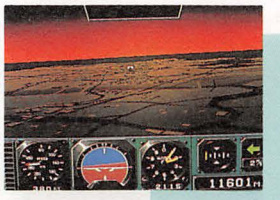
▲プレイヤーの腕に合わせて基礎編と実戦編が選べる。実戦編はプレイするたびに迷路，その他すべてが変化する



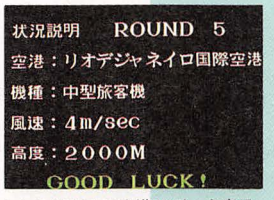
▲中解像(？)程度のモニタを採用しており，グラフィックはち密だ



▲パターン・プレイが通じないことが，こんなにもおもしろいなんて！



▲タイトー『トップランディング』。同社『ミッドナイトランディング』筐体使用の昼間バージョン



▲これから着陸する空港のデータ表示



▲ゆっくりながら見事な3D処理が展開される



▲今のプレイの飛行記録がでる

●ストーリー

江戸中期，諸国に名をはせた1人の剣士がいた。その名は紫音。その剣はもはやこの世に敵なしとまでうたわれたが，紫音はさらに剣に磨きをかけるため，ついに魔界へと足を踏み入れた。つぎつぎと襲いかかる邪悪な魔物たちを相手に修行を続ける紫音，ついにその肉体にも異変が…!?いまだかつて誰も足を踏み入れたことのない魔界の果に待ち受けるものは…？

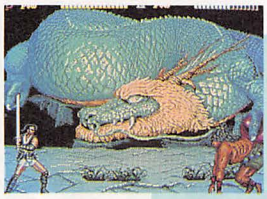
刀匠だった父の形見の剣，「紫光丸」を武器に魔物を倒していく。上，中，下段と攻めたり，ジャンプして敵の頭上から切りかかったりと，剣の使い方は多彩だ。



▲タイトー『歌舞伎Z』。剣で敵をやっつけていこう



▲剣と剣の壮絶な戦い。不気味なグラフィックだ



▲主人公〝紫音〟は魔界で修行を続けていく



▲紫音の闘志が増せば増すほど，名剣〝紫光丸〟の切れ味も増すと言われている

かったり，敵の後ろに回り込んで切るなどのテクニックがある。防御も可能。

デモで切腹（ハラキリ）のシーンがありちゃんと介錯人がいて…というのはかなり火激，じゃなくて過激。

源平プロ新作！あのバラデュークが帰ってきた！ナムコ『爆突機銃艇』

ナムコからこの度発売となるのは『爆突機銃艇』。副題に「バラデュークII」とあり，ゲーム・デザイン担当者は前作『バラデューク』と同様ＴＡＫＫＹ氏だ。同氏は「源平プロジェクト・チーム」の一員で，この作品は『源平討魔伝』『超絶倫人ベラボーマン』に続く，源平プロ作品第３弾ということになる。

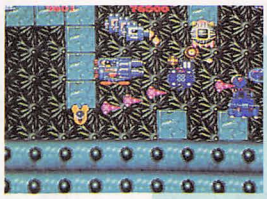
●ストーリー

――数年前――第１次救出隊の活躍により，オクティ族が潜むバラデューク要塞は潰滅したかにみえた。しかし完全に滅びたわけではなかった。キミが最後に与えられた使命，それは凶悪宇宙生物体オクティ族を全滅させること。ただそれだけだ！

今回も８方向レバーに１ボタン（しかし１ボタンゲームも最近は見なくなったものだ。まあ今回紹介しているタイトーの『サイバリオン』などもトラックボールに１ボタンだが）。スクロールは基本的に横進行型だ。前作に登場した敵キャラが多数出演している他，新たなキャラクターも登場している。ラウンドは全30面だが，途中で枝わかれもあるので，実際には42面分用意されている。また，30面クリア時にある条件を満たしていると「オマケの世界」に進むことができる。

また，主人公に重力と慣性が働くのは前作と同様だが，さらに今回は重力が面によって異なるといったフィーチャーも入っている。アイテムには，自弾のパワーアップとプレイヤーのスピード・アップなどがあり，それぞれ４段階までレベルアップする。

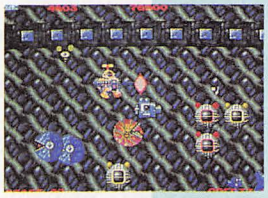
ナムコからはこの他に，自社ロケーションのＶＳ筐体専用に『カイの冒険』がお目見えしている。



▲ナムコ『爆突機銃艇』。新兵器の機銃艇で敵を倒せ！



▲取って役立つパワーアップ・アイテム。これはプロペラ



▲カプセルがいっぱい。取るべきか取らざるべきか！



▲ボスキャラ〝ターニングアイ〟も健在だ



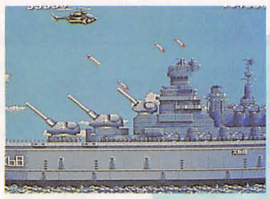
▲思わず継続プレイをしてしまうコンティニュー・ルーレット

さらに同社からは「システムII」第２弾として横スクロール・シューティング物『オーダイン』，テニスゲーム『ワールド・コート』が発売となるようだ。『オーダイン』はコミカル路線だ。

データイースト『コブラコマンド』！『ロボコップ』！

データイーストからは，横スクロール戦闘ヘリ・シューティング『コブラコマンド』が発売となる。

このタイトルが，同社のレーザーディスク・ゲーム『サンダーストーム』の海外バージョンのタイトルと同一というのがおかしい。



▲データイースト『コブラコマンド』。横スクロール，戦闘ヘリ・シューティング



▲〝ハマリ〟のないよう，さまざまな配慮がなされているのがうれしい

操作は８方向レバーと対空攻撃，対地攻撃の２ボタン。いわゆる〝ハマリ〟現象を極力なくすよう考えてゲームが作られており，その大きな特徴は以下の三つである。

１）ボスのダメージ・カウンターは，プレイヤーが１度死んでもリセットされることなく，残ってくれる。

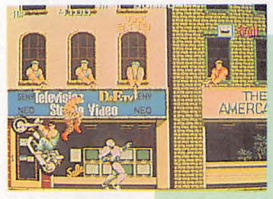
２）コンティニューをすると，クリアしたシーンの中からスタート・シーンが選べる。よって手前のシーンにもどってアイテムをもう１度取り直すことも可能。

３）さらに，コンティニューしたときにはパワーアップ・アイテムの中から一つを選んで装備することができる。

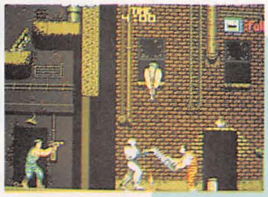
データイーストからはもう１作，『ロボコップ』が発売となるが，これは10月になるようだ。内容は映画のストーリーをモチーフにしたアクション・ゲームで，敵を倒しながら進み，各面最後のボスキャラも倒し，全７面を攻略していくというもの。

ステージ構成は，〔１面〕白昼のデトロイト・市街戦，〔２面〕夜のデトロイト・スラム街，〔３面〕麻薬工場，〔４面〕スクラップ工場，〔５面〕オムニ社中庭，〔６面〕オムニ社内部，〔７面〕オムニ社内部から最後のボスとの対決場所へ――となっている。２，４面クリア後には，ボーナス・ステージとして射撃訓練の場面がある。

操作はレバーと攻撃，ジャンプの２ボタン。通常のロボコップは銃を持っており，パワーアップしていくと貫通弾，３－ＷＡ



▲データイースト『ロボコップ』。同名の映画を題材にしたアクション・ゲーム



▲敵との距離によってパンチと武器を自動的に使いわける

Yなどが撃てるようになる。また，破壊力抜群の「コブラ砲」も使うことができる。敵との距離によっては，武器ではなく，「パンチ」を使う。ライフゲージ回復のアイテムもある。

著作権表示は以下のようになる。

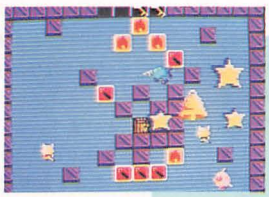
Licensed from Ocean Software Limited.
©1987 Orion Pictures Corporation.
All Rights Reserved.
©1988 DATA EAST CORP.

なんとコナミから かわいいかわいい固定画面 キャラクター・ゲーム登場

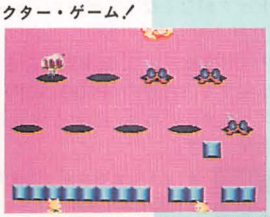
あまりにも意外や意外と言わざるを得ないのが，今月のコナミの新作。その名も『にゃんにゃんパニック』。固定画面の迷路型コミカル・キャラクター・ゲームだ。内容的にはズバリ，セガの『ペンゴ』のリメイクという色合いが濃い。

操作は4方向レバーと，アタック（ブロックを蹴り飛ばす，詰まっているブロックをつぶす）とジャンプ（ブロックや敵を飛び越す）の2ボタン。2人同時プレイも可能。敵に向かってブロックを飛ばしてぶつけて倒していくのが基本ルール。敵を倒すといろいろなアイテムが飛びだす。鍵を四つ集めると扉が開き，そこへ入ると面クリア（うーん，『トイポップ』みたい）。

フィールドにはいろいろなマークの入ったキューブが散らばっており，同じマークのものを三つ並べるとプレイヤーに有利なことが起こる。たとえば火のマークの入った「ファイヤーキューブ」を並べると，周辺の敵を燃やしてくれる。この他にも「大爆発」「無敵」「タイム・ストップ」等がある。



▲コナミ『にゃんにゃんパニック』。固定画面キャラクター・ゲーム！



▲ボーナス・ゲームはなんと「ブロックもぐらたたき」！

5面ごとにボス・ステージがある。ここでは時間内に爆発を敵方に投げまくり，手持ちの爆弾の多いほうが負けという，『ペンギンくんウォーズ』のようなゲームになる。

また，ときおりシークレット・ステージというのに行くことができ，そこには「ブロックもぐらたたきゲーム」や「ショップ（得点と引き換えにパワーアップ・グッズが買える）」「カジノ（スロットマシーンが楽しめる）」がある。

面クリアのときに，主人公の子猫が画面にアップで現れ「ニャンニャンニャン」と言うのがかわいい！ソフト的にイマイチいい動きがでてないとか，斬新なフィーチャーがほとんどないとかあるけど，まさにキャラクター・ゲーム・ファンのために作られたようなそれっぽさがうれしい。全50面。

コナミからはもう1作，この『にゃんにゃんパニック』の前に『クレージーコップ』が発売となっている。



▶コナミ『クレージーコップ』。8方向レバーと，ショット，スーパーショットの2ボタンで操作する



▶レッドギャングをつかまえて連行しよう。つかまえていくごとに弾丸がパワーアップするぞ

セガ・システム24 第2弾 速報！ 『スクランブル・スピリット』

セガからも2本ほど新作の情報が入っている。残念ながら2本とも画面写真が未着で，くわしいゲーム内容もまだよくわかっていない。

1作目は，『ホットロッド』に続く「システム24」第2弾の『スクランブルスピリット』というゲームだ。トップビューのシューティング物で，主人公はプロペラ機，ファンタジックなアニメが展開されるとのこと。システム24の売りは何と言ってもその高解像の画面。どのようなグラフィックが見られるのか大いに期待がかかるところだ。

2作目は，「システム16」の新作，『エキサイトリーグ』，同社『スーパーリーグ』に続く野球シミュレーション物だ。画面が攻撃側と守備側に分割されて構成されており，最新データもふんだんにプラスされているとのこと。

どちらも9月中に発売が予定されている。

その他の新作情報

この他では，まずアイレムの『最後の忍道』がようやく発売となった。もうこの号がでる頃には市場にでてしばらくたってしまっていることと思うが，今月号で3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。

あとはテクノスジャパンの『V'ボール』が発売となっている。ビーチバレーを題材にしたスポーツ・ゲームだ。



▲アイレム『最後の忍道』。硬派を語る純・日本忍者物語



▲武器をいつでも4種類の中から選ぶことができる

ビデオゲーム今月以降の新作一覧

（8月中に発売されたものも一部含む）

タイトー	サイバリオン
	トップランディング
	歌舞伎Z
ナムコ	爆突機銃艇
	カイの冒険（VS筐体専用）
	オーダイン
	ワールドコート
データイースト	コブラコマンド
	ロボコップ
コナミ	クレージーコップ
	にゃんにゃんパニック
セガ	スクランブルスピリット
	エキサイトリーグ
テクノスジャパン	V'ボール
カプコン	大魔界村
	ストライダー飛竜
イースト・テクノロジー	オーバーレブ
	デストラクション

※ここに紹介した新作はすべてメーカー側から掲載の許可を得た物，もしくはメーカーが正式にPRをはじめている物です。ロケテスト等で見た物を無許可で掲載することはしていません。

（見城こうじ）



トラックボール採用・
驚異のSFアクション！

サイバリオン

©タイトー

Written by 見城こうじ

『バブルボブル』シリーズ等でおなじみ，タイトー・ＭＴＪ氏の新作がついにそのベールを脱いだ！　その名も『サイバリオン』！　モニタは解像度の高いものを採用し，グラフィックがあまりにも見事だ！ああ，しかし，しかし，そんなことはほんのちっぽけなことにしか過ぎない。このゲーム内容を前にしては……。

『サイバリオン』に〝究極のゲーム像〟を見た！

いきなりあえて俗っぽい表現を使いましたが，みなさんは〝究極のゲーム〟なるものは存在し得ると思いますか？　また，存在するとしたらどんな条件を満たしたものがそうだと思いますか？

僕は存在し得ると思っています。それは人気コミック「美味しんぼ」に〝究極のメニュー〟なるものがいくつも存在するのと同じことです。ビデオゲームというものはその１作１作が独立した遊びのルールを形成しているのですから，仮に100種類のゲーム・スタイルがあれば100種類の〝究極のゲーム（＝それ以上の手直し，付け足しが蛇足になってしまう，完成し尽くされた作品）像〟があっていい訳です。

そしてつぎに〝究極のゲーム〟たる条件とはどんなものか，ということになります。これは一概に「こうだ！」とは言い切れないと思います。基本的にゲーム・アイデアに制限はないのですから。ですが，個人的見解であることを断った上であえて述べるならば，既存のビデオゲームは，そのほとんどがパターン・ゲームです。そのテクニックを極めていけばいくほどに，プレイ内容が一つの型に集約されていってしまいます。もちろん，その完成されたパターンを作っていく過程にもゲームの魅力というものがあり，また，完成されたパターンにもいくとおりものバリエーションがある優れたゲームもたくさんあります。でもそれは先の展開がわかっている上でそれにどう対処するかというおもしろさです。それがまちがっているなどと言うつもりはまったくありません。ですが，「テクニックや定石は無数に存在するけれど，パターンというものが存在せずプレイするたびにまったく同じ展開というものがなく，毎回その場の状況に応じて行動を起こしていくゲーム」，こんなゲームこそが一番おもしろい！と考えます。

これは学校などの試験でも，単語・公式丸暗記を強要される問題よりも総合的な理解をしていれば，その応用で解答することのできるような問題のほうが良い問題であるようなものだと思います。

――今回紹介する『サイバリオン』は，少なくとも僕が理想とする〝究極のゲーム像〟の世界を垣間見せてくれた。いや，その世界に大きく近づいた革新的，かつ画期的な作品であると断言しても過言ではないでしょう。

HOW TO PLAY

■基本ルール■

メカニック・ドラゴン〝サイバリオン〟を操作し，敵をやっつけたり障害物をかわしながら時間内に通路を抜け，最後に待ち受けるボスを倒すと１面クリア。

通路は大よそ１本道になっていますが，幅の広い所・狭い所あり，進行方向も８方向へ目まぐるしく変わっていきます。プレイ中には万が一プレイヤーが進行方向を誤ることのないように常に矢印が表示されているので迷ったりすることはないでしょう。

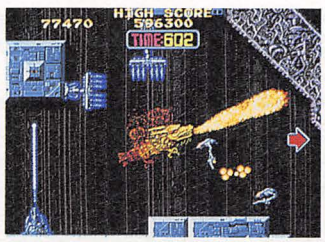
■コントロール方法■

移動はトラックボールで行ないます。トラックボールは，レバーでは表現できない微妙な動きを表現することのできる優れた操作系！



▲これが主人公〝サイバリオン〟だ！長い炎で敵を一掃する壮快感は最高！

ボタンは一つのみ。押し続けていると口から炎が放射され続けます。この炎は敵をやっつけるばかりでなく，敵の弾までも吹き飛ばすことができ，敵や敵弾にまわりを囲まれたときも，ボタンを押しっ放しにしてトラックボールをグルリと回せばすべてを一挙に吹き飛ばすことができるという訳。ただし，この炎も連続的に吐き続けると少しずつ火力が弱まっていきます（炎が短くなっていく）。画面下に火力ゲージがあるので，こちらを見ても現在の火力が一目でわかり，火力を回復させたければボタンを離せば，自動的に充てんされていきます。また，このときトラックボールを速く回せばそれだけ早く回復します。これは，プレイヤーがよりスピーディなアクションを楽しめるよう，配慮されたものです。



▲ゲーム画面。トラックボールの操作感覚に慣れてしまうと，もう中毒のようにやみつき！

■ストック制とダメージ制の併用■

敵，敵弾，敵バリア，強酸液（血の池のような場所）等に触れるとサイバリオンはダメージを受けます。このゲームのユニークな特徴として，自機そのものがダメージ・メーターとなっているということがあり，サイバリオンはダメージを受けるたびに尻尾のほうから赤くなっていき，８ダメージで全身が真っ赤になってしまいます。この状態でもう１度ダメージを受けるとサイバリオンは大爆発を起こし，１ミスとなります。また，タイムアウトの場合も１ミス。

全ストックがなくなるとゲーム・オーバーです。

ライフの回復源として，敵を倒したとき，たまに出現する三角形の〝PIDO（ピド）〟というターゲットがあり，これを取るとライフが回復します。



◀〝ピド〟。エネルギー回復源。ライフが１～３回復する。まれにＭＡＸまで回復するものがある

基礎編と実戦編について

近年，プレイヤー間の実力格差は広がるばかり。上級者の腕に合わせて難易度設定をすれば初心者にはむずかし過ぎ，初心者に合わせると上級者には簡単過ぎて手応えがない上に長時間プレイにつながる。

そこで，このゲームはスタート時に初心者向けの「基礎編」と中級者以上向けの「実戦編」が選べる！アメリカのＡＴＡＲＩあたりでは当たり前のようにあったりするシステムで，日本でもビデオシステム社の『ラビオレプス』がこのような方式を採用したことはまだ記憶に新しいところです。

●基礎編



▲ゲーム・スタート時にレベルを選ぼう。腕に自信のある人ならいきなり実戦も悪くない

いわゆる，ゲームの基本を学ぶためのコース。「実戦編」とちがって，出現する敵キャラもコースも一定。ラウンド・スタート時には，ゲームの遊びかた，目的，テクニック等をていねいに教えてくれます（画面に日本語で説明がでるのだ！）。ただ，ボーナス・ポイントの配点が「実戦編」の½になっている他，強化装備やシナリオがでることもないので，こちらでゲームに慣れたら「実戦編」へ進もう。

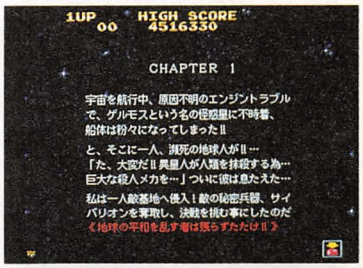
●実戦編

プレイするたびに，そのコース，グラフィック，サウンド，シナリオ，敵ボス，敵ボスの攻撃法（知能）が，プレイヤーの行動等に合わせて変化してきます。さらに，シナリオに合わせて強化装備が手に入ったりエンディングはプレイヤーの行動により100とおり以上(！)に分岐するスゴサ。また，巧みにランダム処理が盛り込まれている部分もあり，かなりのエキスパート・プレイヤーでもどちらに転ぶかわからない予測のつかない緊張感があります。

毎回毎回が新しい，この「実戦編」にこそ『サイバリオン』の世界が凝縮されているのです。「基礎編」「実戦編」ともに全５面で構成。



▲基礎編では毎面スタート時に少しずつ基本テクニックをインフォメーションしてくれる



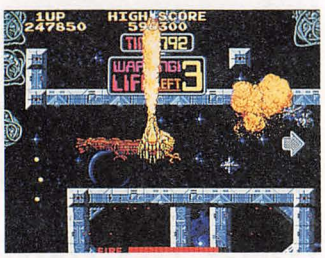
▲実戦編では面を追うごとに物語がさまざまな方向に分岐していく。バッド・エンドも多いぞ

さらばパターンゲーム！『サイバリオン』に同じ展開はない！

先に述べた「実戦編」の特徴を，もう少し詳しく解説していきましょう。

VARIATION 1
グラフィックが毎回変わる！

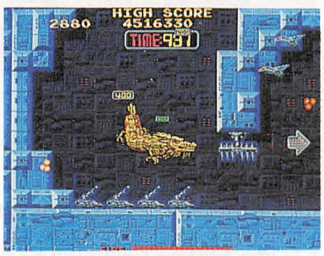
プレイするたびに背景のイメージ，デザイン，色等が変化します。メカニックな背景，洞窟，ギーガー調など盛りだくさん。シナリオに合わせて思いがけない背景も…。



▲さまざまに変化するグラフィックは一見の価値あり。また残りライフが３以下になると写真のように警告表示がでて警告音も鳴ってくれる

VARIATION 2
コースが毎回変わる

何と言ってもこれがすごい！　プレイするたびに通路の構成・組み合わせ，形状，障害物の配置，その密度等がすべて変化するのです。ＭＴＪ氏語るところの「記憶することを前提とした〝知らなければ絶対死ぬ〟超パターン・ゲームが多い中，このゲームでは，基本さえマスターしてしまえば，どうコースが変わろうと，〝直感〟でクリアできる，より本能的な側面を重視したゲームと言えます」なのである。とは言え，たとえば障害物の配置がまったくのランダムで，ときにはまったく抜けられない配置があったりするのかと言うとそんなことはない。要は「一定の大きさの迷路の部品」をつぎつぎとつなげていく方式を使っているので，慣れてくれば部分的には先読みが可能なのです。ですが，コンピュータがその都度プレイヤーの実力をチェックして迷路を複雑化させていくので上級者のキミも心配することはないですヨ。



▲１画面先には何が待っているかわからない。わからないからおもしろい！直感と本能でクリアを目指せ！

VARIATION 3
サウンドが毎回変わる

シナリオの中の感情の起伏（悲しみ，喜び，勇気，慎重…）に合わせて曲が変化します。ＺＵＮＴＡＴＡ節は今日も健在だ！

VARIATION 4
シナリオが毎回変わる！

毎回スタート時にゲーム・ストーリーが表示され，面が進むごとにそのストーリーが展開されていくのですが，これは１面の導入部から既に何とおりもシナリオが用意されていて，さらに話が進むに従ってドンドンいろいろな方向へ枝わかれしていきます。まあ，仮にこのストーリーをまったく読まなかったとしてもプレイにはほとんど差しつかえありませんが，ストーリーの中には「つぎのラウンドで○○せよ！」といった指令調の文章が大抵含まれているので，これに忠実に従ってプレイすると，物語がいい方向へ進み，得することもある（何も，「トラックボールを右７回，左１回，右７回まわせ」とか「１Ｐスタート・ボタンを押せ」とか言われる訳ではなくて，キミの実力を試すような指令ばかりだ）。

VARIATION 5
エンディングはなんと100種類以上！

このようにしてストーリーは面を追うごとに分岐していき，最終的にエンディングは100種類以上にわかれる！このゲームのストーリーはすべて日本語によるテキスト表示ですが，エンディングにはそれぞれちょっとしたデモも付くのでお楽しみに。さあ，キミはいくつのエンディングが見られ

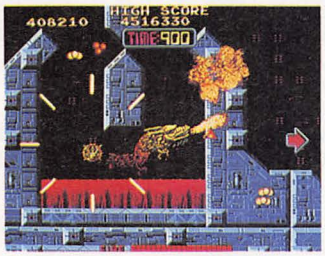
るかな？

VARIATION 6
さまざまな強化装備

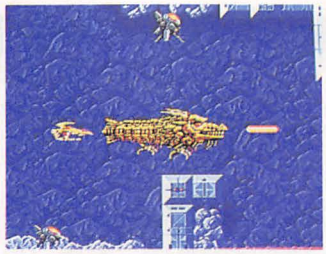
シナリオの展開によっては，さまざまな強化装備がついたり，イベントがあったりします。この強化装備も『レインボーアイランド』のようなものを連想されるとちょっとちがいますが，どれも時間制限で効力が切れるか，長くてもその面限りで効力が切れるものばかり。加えて言うならば，このゲームは仮に主人公がどんなに強くなっても，破壊不能の障害物があるので結局は操作テクがものをいうのです（まあ無敵装備の類もあるけど，これは時間で切れる）。

強化装備の種類を少しだけ紹介すると，たとえば「回転砲台」は，サイバリオンの後部を追うように丸いメカが付き，８方向にレーザーを発射してくれます。

他にもシルバーホークならぬ「ゴールドホーク」なんていうのもあります（これはあの『ダライアス』と何か関係あるのかぁ？）。



▲「回転砲台」が手に入った！アイテムはストーリーの展開に応じて手に入る



▲思わず拡大写真！このキャラは，いつか見たキャラ！ああ，そうだよ，ダライアスの……！

VARIATION 7
敵ボス及び敵ボスの攻撃が

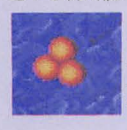
これもまたすごい。〝VARIATION 2〟と並んですばらしいシステムです。まずこのゲームは，全５面で各面ラストに１匹ずつボスキャラがでてきますが，実際にはボスキャラの数はそれ以上用意されています。その中でどのキャラが選ばれて登場するか，まったくわからない！　さらに，それぞれのボスキャラの知能，攻撃力等はその時点でのプレイヤーの実力によって変化するのです！それも相当なエキスパート・プレイヤーに対応したレベルまで用意されていて，同じキャラでも恐らく１番低いレベルと１番高いレベルでは，まったくちがう敵を相手にしているようなものでしょう。

また，このボスキャラ面々のかっこいいこと！　さすがは「巨大メカ・デザインのタイトー」と言いたい！　タイトーの巨大メカは世界一ィィィ（ボスキャラは，2ページ後の紹介を見よう）！

ボーナスポイントのシステム

■PHOLTRON（フォルトロン）

敵をやっつけた場合には，基本的にこれが出現します。大きくはね上がって放物線を描いて落ちていってしまうので，その前にうまく取ろう。続けて取ると倍々にボーナス・ポイントが入っていきます（「基礎編」では50，100，200…51，200まで，「実戦編」では100，200，400…51，200，100，000まで。ＭＡＸの得点に達するか，途中１回でも取り逃すと初期値にもどってしまう）。



◀〝フォルトロン〟。敵をやっつけるたびに出現するボーナス・キャラ。これを連続で取ると異常に気持ちいい

この他のボーナスとしては，①ボスクリア・ボーナス…面クリアのボーナス：残りタイム×残りライフ×100，②ノーミス・ボーナス…１ラウンド中１度もダメージを受けずにクリア：100万，③ノーダメージ・ボーナス…そのラウンドをクリアした時点でダメージがなければよい。ただし同一ラウンドでストックを減らしていた場合は入らない，④残機ボーナス…全面クリア時に入る：残機数×100万（コンティニュー時は1/10）。

※以上はすべて「基礎編」時の配点で，「実戦編」では①～④どれも２倍になる。

くーっ！泣けてくるぜ，この細かい配慮の数々！



▲ゲーム・オーバー時には何と親切なことに攻略のヒントが画面に表示される。それもちゃんとプレイヤーがどこでどのようにして死んだかをチェックした上でのヒントなので実に適切だ。当然のことながら何十種類ものヒントが用意されている。これがなかなか的を射たヒントばかりでかなり役に立つ。また，コンティニュー待ちのモードのときにもいろいろなメッセージがでるのだが，このときのものもいかにもプレイヤーの挑戦意欲をかきたてる内容で，たとえば「なげく事はない！皆，そうして腕を上げてゆくのだ！さあ，がんばれ!!コインをいれたら１Ｐボタンで再挑戦だ!!」なんて感じで思わずニヤリとさせられてしまう。そうそう，余談だがコンティニューした場合もこのゲームはエリアがもどされたり，ボスの耐久力がもどるようなことはないので思いっ切りコンティニューしちゃおう！



▲（コインを入れていない状態の）デモ画面で見たい部分があるけれど，すべてのデモが１ループするのにひどく時間がかかるので見たい部分が来るまでやたら待たされる…くそ…と。こんな思いをしたことがありませんか？　ゲームファンのキミなら多分１度か２度ではないはず。そんなキミにこんなシステムをプレゼント。なんとこのゲームではデモループ中にファイヤー・ボタンを押すことによって，現在表示中のデモをカットして先へ進めることができる。しかもハイスコア・ベスト５画面の場合は，ボタンを押しっ放しておけば一定時間そこで止めておくことができる。これは通称「ＡＴＡＲＩ方式」と呼び，アメリカのＡＴＡＲＩあたりでは当たり前のように…（しつこい）。まあ，このゲームの場合はタイトル表示など５種類のデモがループしているだけであまり種類は多くないけれど今後はドンドン採用してほしいシステムだね



▲ネーム登録。あまりゲームのうまくないキミにとってネーム登録は雲の上の存在。まれにハイスコアに入って，ミュージックを聴きながらのネーム登録は天にも昇る気持ちだろう。そんなキミにとって心の底から恨りが込みあげてくるとき，それはハイスコア・リストに〝ＡＡＡ〟の３文字を見つけたとき！しょっちゅうハイスコアに入れる腕があるからってネーム登録を粗末に扱うとゲームの神様のバチが当たるんだい！だい，だいっ！そんなキミの恨りももう解消だっ。このゲームのネーム登録では〝ＡＡＡ〟とか〝・・・〟とか適当に打つと乱数で勝手な名前が入るのだ。逆に〝ＡＡＡ〟と打ってどんなネームが入るか楽しむのもやみつきになる。２万回ぐらいやれば偶然キミの本当のネームが入るかも？唯一の問題は，本当にスコアネームを〝ＡＡＡ〟にしている人が困ることだ（そんなヤツいないっつーに）

敵キャラクターの紹介

このゲームの登場キャラクターを大別すると，炎でやっつけることのできる飛行物と，青白いバリアで身を守っている破壊不能の障害物の2タイプにわけることができます。

いくらパターン・ゲームではないと言ってもそれぞれのキャラクターは，ちゃんと個々のアルゴリズムというものを持っています。このぐらいは少しずつ覚えていくのがゲーム・テクというもの。

※文中「破壊不能」とあるキャラはすべて0 pts。

SEPPLIA（セップリア）：50pts

2タイプあり，タイプAは画面外よりワープ出現，タイプBは画面内でワープ出現する。プレイヤーに向かって直進して一時ストップして弾を吐く。



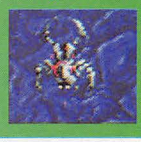
GALDER（ガルダー）：100pts

プレイヤーの頭の位置を狙ってくる。弾は撃ってこない場合もある。出現から4秒で画面外へ退却する。



SMALL GIGAT（スモール・ギガット）：70pts

スモール・アーマックスと同じアルゴリズムだが，天地逆の放物線を描いてはねる。



PLOPHOS（プロフォス）：150pts

2タイプあり，タイプAは画面外よりワープ出現，タイプBは画面内でワープ出現する。プレイヤーの頭の位置を狙って直進・加速する。



PROSTEC（プロステック）：80pts

画面内にワープ出現し，一瞬停止したのち，プレイヤー方向に扇状に3発の弾を吐いて画面外に退却する。



ZACCALS（ザッカルス）：120pts

プレイヤーに向かって直進，一瞬止まって弾を3発撃ってくる（撃たない場合もある）。その後，プレイヤーと反対方向へ退却する。



LIMROC（リムロック）：100pts

プレイヤー近くまで来ると，逃げたり追ったりと，細かくトリッキーな動きを見せる（複雑なアルゴリズムでこのような動きを見せている）。



SMALL ARMAX（スモール・アーマックス）：70pts

プレイヤーが一定距離に近づくと，ジャンプして追って来る。



BLOGRAM（ブログラム）：破壊不能

一定間隔で，上方向45°に微弱なレーザー砲を発する。このレーザーは炎で吹き飛ばせる。



GRODVALIO（グロドバリオ）：破壊不能

空中に突如ワープしてその場で回転，数秒後にワープ消滅する。ワープ中は当たり判定がない。



GLOTT（グロット）：破壊不能，ただし炎であぶると消滅

回転しながら一定距離間を左右（または上下）に往復運動。バリア付きのキャラとしては例外的に炎であぶると収縮して消滅する（収縮中は当たり判定がない）。本体が耐熱性に乏しいらしい。



LVOC（ルボック）：破壊不能

床および天井に設置され，体を折り曲げる動作を一定間隔で行なう。



LITRAM（リトラム）：破壊不能

一定間隔で伸縮する。伸びたときに炎であぶると急速に縮んでしまう（放っておくとまた伸びる）。



FODOL（フォドル）：破壊不能

一定間隔でドリルを突きだし，侵入者を拒もうとする。



SMALL XYZOLOG（スモール・ザイゾログ）：破壊不能

壁にへばりついたまま，移動することのない固定障害物。



VALYUTO（バリュート）：破壊不能

天井に配置され，一定間隔でハッチを開き，そこからゼプノイザー（ノーマル弾）を扇状に3発発射する。



ZAG（ザグ）：破壊不能

床に設置され，一定間隔で砲塔を伸ばしレーザーを発射。レーザーは天井まで伸びる。



GALST（ガルスト/別名メカスカル）：破壊不能

永久パターン防止キャラ。以下の条件で出現する。①一定時間以上同じエリアにいる②一定エリア逆もどりする③残りタイムが100以下になる（ボスルームは除く）。



どれに当たるかわからない？巨大ボスキャラの面々

まず，「基礎編」では登場するボスキャラの種類も順番もすべてあらかじめ決まっています。「ギガット」「アーマックス」「ザイゾログ」「ケプロス」「ガットノイザー」の５体が，この順番に登場します。しかし，「実戦編」では，どのキャラが何面で登場するかまったくわかりません。その中には「基礎編」には登場することのない「ザンディック」や「グロドロイド」等も含まれています。

ランダムに選ばれると言っても正確には最初のほうの面は「ギガット」「アーマックス」「ザイゾログ」の中から選ばれるといった配慮などもなされています（でもこいつらもレベルあがると強くなるんだよな～）。また，１ゲーム中に同じキャラが２回選ばれることはありません。

とにかくプレイヤーの腕を見て，敵の知能や攻撃方法が変わるというのはえらくおもしろい！　たとえば「ガットノイザー」というヒューマノイド型のキャラがいて，こいつはブーメランを投げてきます。知能が高くなるといきなり投げる振りをしてその動作を途中でやめ，「フェイントだよーん」と言って（別に本当に言う訳ではない）ジャンプで突進して来たりするお茶目なヤツです。

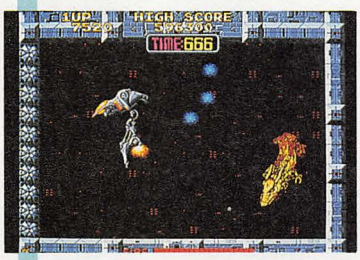
P．S．ボスキャラはこれらですべてではない！

GIGAT（ギガット）



クモ型メカ。天井から放物線を描いて飛びはねてくる。写真ではノーマル弾を撃ってきている。

ARMAX（アーマックス）



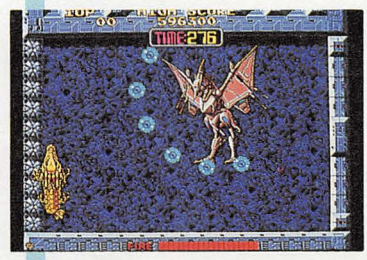
天地逆でアルゴリズムは「ギガット」と同様。弾の吐きかたが少し異なる。

XYZOLOG（ザイゾログ）



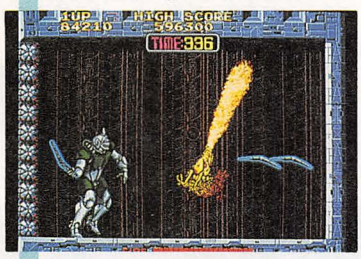
このネーミングでピンと来た人はタイトー通。写真で撃ってきているのは，さく裂弾。ここまでの３体は炎で押しやることが可能。

KEPLOS（ケプロス）



鳥型メカ。写真で撃ってきているのは誘導弾。炎で吹き飛ばさないとしつこくプレイヤーを狙ってくる。

GATTNOIZER（ガットノイザー）



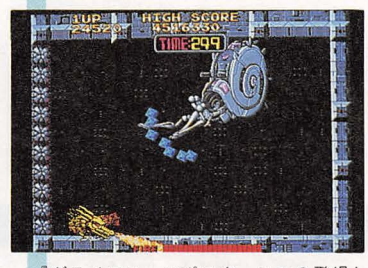
一つ目の巨人サイクロプスをほうふつとさせるキャラ。ブーメランを投げて攻撃してくる。

ZANDIC（ザンディック）



海竜型キャラ。これがでてきたときはフィールド下部が強酸の海なので注意。写真で撃ってきているのは反射弾，壁にはね返る。

GLODLOID（グロドロイド）



『ダライアス』のポスターにのみ登場していた幻のキャラ。45度角ではね回って穀から足を伸ばして攻撃してくる。

わかってほしい！このおもしろさだけは

先日，あるゲーム・メーカーの知り合いのプログラマーのかたとお会いしたときのこと。そのかたは僕に会うなり「この間ロケテストやっていたタイトーの『サイバリオン』見ました？　いや，あれはすごいゲームですね。驚きましたよ」と言ってきた。

さらに後日，また別のゲーム・メーカーの，やはりプログラマーのかたとお会いしたときのことだ（この人とはこの日が初対面）。この人も既に『サイバリオン』を見ており，その台詞がすごかった。「メーカーがタイトーと見て，一発でＭＴＪさんの作品だとわかりましたよ。あれほどのゲームですから…」と。やはり絶賛だった。

まあ，もちろんこんなことを書いたところで，最終的に評価を下すのはプレイヤーであるキミ達自身。そのゲームがいいと思うかどうかは人それぞれであって，人に言われてそう思うものではないでしょう。

でも，それでも，これほどすばらしいゲームの良さをまったく理解してくれないプレイヤーがいるとしたら，それはあまりにも残念な，残念過ぎることです。

「『サイバリオン』は，プレイすればするほど味わいのでるゲームだ」あまりにもよくある陳腐な誉め言葉ですが，そんな表現を本当に地で行くゲームなのです。１回目のプレイよりも10回目が，10回目のプレイよりも100回目が，よりこたえられない充実感で満たされることはまちがいない！とにかくプレイしてほしい！

★



硬派を語る純・日本忍者物語

最後の忍道

NINJA SPIRIT

©アイレム

Written by 見城こうじ

さて，今月は『迷宮島』に続くアイレムの新作『最後の忍道』を紹介しましょう。とは言ってもゲーム・センターに通うキミならご存じのように，このゲームはもうこの号がでる1か月ほど前に全国的に発売になってしまっているんですよね。

このゲームは，非常に難易度が高く，とくに3面から先が地獄…。アイデア的には随所におもしろい点があって感心させられるのですが，もう少し難易度をさげてほしかったなぁ…と思ったりします。

物　語

16年前，抜忍であった両親は，育ての親である無明上人（むみょうじょうにん）によって殺害されていた。

乳飲み子であった〝月影〟は忍（しの）の手によって育てられ16年たった今，両親の死の真実と我が身の出生の秘密を知る。

怒りと悲しみの中，忍への復讐（ふくしゅう）を誓った月影は生みの親と同じく抜忍への道を選ぶ。

遊びかた

8方向レバーと3ボタン（左から順に①武器選択②攻撃③ジャンプ）で主人公〝月影〟を操作して敵をなぎ倒して進み，各面の最後に待ち受けるボスキャラをやっつけるとそのステージはクリアとなる。全7面。

月影は常に4種類の武器（刀，手裏剣，爆弾，鎖がま）を装備しており，武器選択ボタンを押していくことによって，いつ何時でも自分の使用したい武器をどれか一つ選んで使うことができる。

ジャンプ・ボタンは，長く押した分だけ高く跳（と）べるということを覚えておこう。

プレイヤーはストック制で，敵の攻撃を受けるか，タイムアップで1ミスとなる。



◀主人公〝月影〟。忍への復讐を誓い、抜忍への道を選ぶ

4種類の武器を使いこなせ！

4種類の武器は，アイテム「霊光宝珠」を取ることによってそれぞれ1段階パワーアップが可能。

アイテムを取った時点で使用していた武器がパワーアップするが，その武器がすでにパワーアップしていた場合は，武器ゲージの左端が優先されて自動的にそちらがパワーアップする。

また，ゲージの一つが点滅することによって，その場に最適な武器を指示してもらえるのだが，何もこれにとらわれ過ぎる必要もないだろう。「俺は爆弾のみで全面クリアを目指す！」と言って散っていくのも一つの男の生きかただ。



妖刀霧正（ようとうきりまさ）（刀）

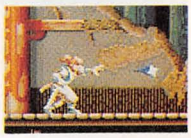


接近戦で効果的な武器。レバーを上に入れているときとニュートラルにしているときとでは，刀の振りかたが異なる。さらに，下に入れて攻撃すると，下方向へ突き刺すことができるので床下の敵も倒せる。また，敵の飛び道具類を防ぐこともできる。

パワーアップすると攻撃範囲が拡大する。



渦葉（うずは）（手裏剣）

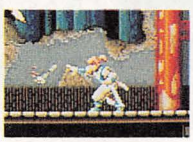


連射が効き，射程制限もないのが強み。レバーを入れた方向に自由自在に（16方向）投げることができる。

パワーアップすると3本同時攻撃（3ウェイ・ショット）になる。



雷竹（らいちく）（爆弾）

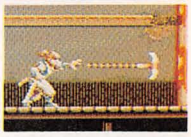


破壊力が強い。8方向へ投げることができるが，地面（床）の上でレバーを下に入れて使用するとその場にセットされ，時限爆弾のようにして使うことができる。

パワーアップすると連射可能となる。



昇龍鎖（しょうりゅうさ）（鎖がま）



射程がある程度長く，敵の飛び道具類も防ぐことができる。8方向へ飛ばすことが可能。

パワーアップすると360°の回転攻撃（レバーでグルリと振り回す）が可能となる。

アイテムを見逃すな！

アイテムは全4種類とシンプルにまとまっている。これは時折現れる「黄草（黄色い忍者）」を倒すと必ず出現するので見逃さないよう注意しよう。



点滅している。取ると武器がパワーアップする。



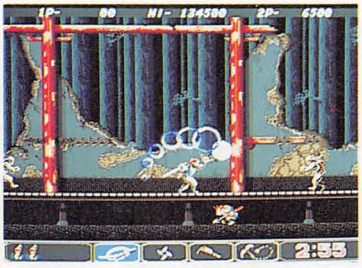
分身が現れて主人公に付いて攻撃をしてくれる。



画面中の敵を消滅させる。



主人公のまわりを火輪が回り，触れた敵にダメージを与える。



▲パワーアップした妖刀霧正。攻撃範囲が大幅に拡大される



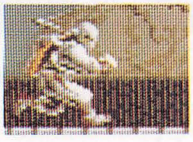
▲分身の術。分身は最高2人まで付く。グラディウスのオプションのようなものと思えばよい



▲火輪の術。分身の術は死ぬまで続くが，これは一定時間で切れてしまう

これが月影をつけ狙う忍者軍団だ！

抜忍は忍の掟によって，その罪を死で償わされる。まだ若い月影にも容赦なく追っ手が迫り来るのだった。ああ，月影の運命やいかに…。



草

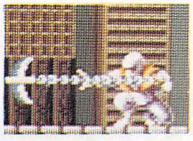
ザコキャラと思って甘く見てはいけない。色によって攻撃方法等が異る。

黒草：刀を武器とする。
緑草：手裏剣を投げてくる。
赤草：爆弾攻撃を仕掛けてくる。
黄草：アイテムを持っている。



土 草

床下などからササッと近づいて来て，下から槍で突いてくる。同社『銀河帝国の逆襲』の「スティックエイリアン」のノリ。



鎖 草

鎖がまを投げて攻撃してくる。間合いがあっても注意が必要。



忍犬"白い雨"

粋（いき）なネーミングがなされているが，強くはない。体当たり攻撃をかけてくる。



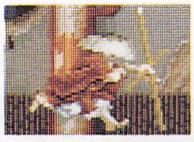
鬼火輪

堅くて耐久力がある上，しつこく月影を追ってくる。



忍鉄砲隊

鉄砲攻撃を仕掛けてくる。くさむらなどに伏せている場合もある。



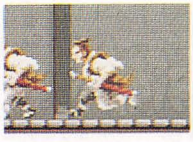
幽幻坊

棒術の使い手。ブンブン振り回しながら投げてくるから怖い。



流衆

凧（たこ）に乗って空から攻めて来る。



風魔一刀流一門

刀で勝負を挑んでくる男気のあるヤツ。機敏な動きでしつこく月影を狙ってくる。



無明上人

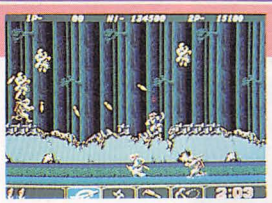
月影の両親を殺害した，憎むべき敵（かたき）。いかにも悪そうなツラしてやがるぜ。

駆け抜けろ！全7ステージ！

〔Stage1：寺〕

ここは，月影が生まれ育ったお寺だ。

小手調べの面だが，緑草や土草にちょっと注意して行こう。パワーアップしていくと，それに合わせて敵のランクもあがるようなので，どう対処するかはキミ次第。



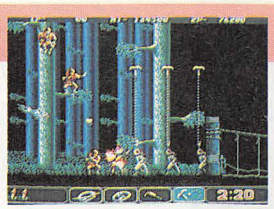
◀1面の舞台は寺。生まれ育った寺で抜忍として戦いを強いられ，月影は何を思う？



◀ボスは阿修羅王像。デカいだけで論外に弱い

〔Stage2：森〕

森のシーンは，タイトーの『影の伝説』をほうふつとさせる。木の枝を伝っていくと縦スクロールもするぞ。途中のつり橋付近で落ちてくる鬼火輪は堅くてしつこい。



▲2面は森とつり橋。赤草の爆弾攻撃に注意



▲ボスは双斧鬼。この斧で体当たりをくらってはひとたまりもない

〔Stage3：月夜の草原〕

この辺からいきなり異常なほど難易度があがる。忍鉄砲隊も注意が必要だが，途中で何度も出現する巨大な刀を振り回す落ち武者は，耐久力があって苦労する。



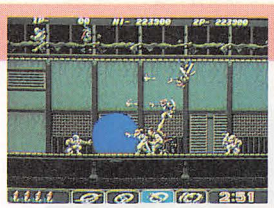
▲3面，月夜の草原。幽幻坊やら忍犬やらが入り乱れてえらくむずかしい



▲ボスは魔界半蔵。巨大な体で刀を振り回してくる

〔Stage4：カラクリ仕掛の忍者屋敷〕

なんと！この面では月影は天井をちゃっくんのように逆さまに張りついて移動することができる！　状況に応じて上下をジャンプで渡り歩こう。ボス面に通じる最後の通路は一気に駆け抜けないと大変なことに…。



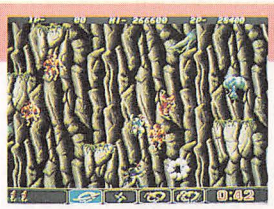
▲4面はカラクリ仕掛けの忍者屋敷。数々のわなが待ち受ける。がんばれ月影，からくり道中



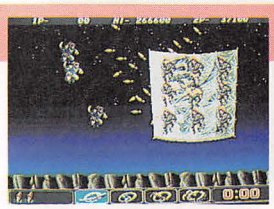
▲ボスは呪縛石。2体1組で月影を狭みつぶそうと迫って来る。触れるだけなら大丈夫だ

〔Stage5：崖〕

一転してこの面は崖をひたすら上へ上へ登って行く。足場が少ないのが戦いに不自由だが，うまく飛び移って行こう。崖を登り切ったらすぐボスの登場だ。



▲5面は崖が舞台。ロング・ジャンプを重ねて上へ上へ登って行こう



▲ボスは大凧風雲衆。切っても切っても敵が補充される。凧には〝影〟の文字が見える

〔Stage6：岩場〕

3面のランクアップ・バージョンのようなフィールドの平坦な面。流衆が空中から攻めてくる。



▲6面の岩場。暗雲立ち込める空の色が不気味だ



▲ボスは落ち武者霊群。その名のとおり，落ち武者の霊が群れをなして襲いかかってくる！

〔Stage7：洞窟〕

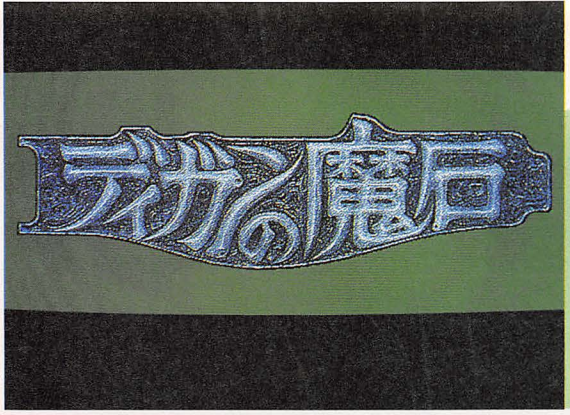
いよいよ最終面。途中に無明上人が登場するぞ。最後のボス（即身大魔仏）エリアに向かう縦スクロール・エリアは，なかなかオオッ！と思わせてくれる。



▲7面の洞窟。無明上人がでてくる



▲地底深く深く落ちて行く，不思議な感覚の縦スクロール・エリア。草どもに触れたらOUTだ



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

アーテック

ディガンの魔石

対応機種：PC-9801V以降（要640K RAM）
価格：10,000円

Written by Munepi♬

来た。ついにい，来たっ！ 何がって？ あの『ディガンの魔石』がよ――――やく手元に届いたんだ。
ベーマガ９月号の広告では，“好評発売中”ってなってるこのゲーム。「どこ行っても売ってないよお～っ」なんて捜しまわらなかった？ ご安心めされい！ あれって，ちょっとしたジョークだったみたいだからね……。

プロローグ

ここはオロの国の片田舎カーティアの村。そのはずれの森の中で，ささやかな結婚式がとり行なわれていた。

お決まりの誓いが終わり，一斉に祝福の声をあげるカーティアの村人たち。ここオロの国の片田舎，とるにたらない小さな村でささやかな人生の門出を迎えた２人。





ディノ20才，アビリア18才。ガデュリンの広大な土地に育まれ，人々の豊かな愛に囲まれて２人は幸せに育ってきた。そしていずれは何事もなく老いていくはずだった。

２人はオロの慣習に従い，隣国エウラドーナの〝おつげの泉〟へと新婚旅行を兼ねて旅立った。今後の人生の指針を見立ててもらうためだ。



祝福されてしかるべき日であり，また２人もそれを信じていた。しかし女神は２人の別離と試練を伝えたのだ。

「御主たちには試練が与えられるだろう。それは身を引きちぎられるような深い悲しみを伴っている。２人は絆を断ち切られ，さまよい歩くこととなろう。だが，それらは大いなる試練である。互いがいつも心を通いあわせ，いかなる事があろうとも信じあえるなら，乗り越えられるであろう。そして試練に打ち勝てば，御主らの人生はより豊かなものとなろう」



しかし若い２人は試練の打破を信じた。２人の心が途切れることなどとうてい信じられなかったのだ。

――旅行を終えカーティアへもどるとすぐに，アビリアは原因不明の病に倒れた。優秀な医者を呼ぼうと回復のきざしは見えず，それどころかアビリアは次第に異形へと変身をはじめていた。

「この変身には魔力が関与している……」医者はそう告げた。治療するにはまず原因を探らねばならず，また魔法にくわしい人物を捜しだし打開策を打たなければなるまい。

アビリアを人のよいラズデクに預け，ディノは早速行動を開始した。

ウリだくさんの野心作！

このゲームは，ベーマガのライターの中にも期待してた人は多かったんだ。少しずつ入ってくる情報を聞いたり，広告を見たりすると，新しい試みがたくさんなされてるみたいだしね。そんなわけだから，先月発売する予定のこのソフトが発売延期になったと聞いたとき，みんな残念がってたんだよ。

さて，この『ディガン』のウリだけど，まず一番にあげられることといえば，原画を担当してるのが，あの加藤直之氏だってこと。加藤氏といえば，『グイン・サーガ』のイラストなんかで超有名なお方。

んでもって舞台設定が，スタジオぬえ。『クラッシャー・ジョウ』を書いた高千穂遥氏や加藤氏が設立した会社で，『マクロス』なんかを手がけたこの会社が，１年もかけて企画を練りあげたそうだ。

もうこれだけでも，『ディガンの魔石』のスゴさがわかる。ち密な舞台設定と加藤氏の味のあるイラストがかもしだすその雰囲気は，今までのゲームでは味わえなかった類のものといえるかも知れない。とくにオープニング・デモでは，その加藤氏の絵が



◀ちょっとした展開があるたびに、こうした美しいグラフィックが表示される。盛りあがるんだ、これで

動いてしまうもんだから，プレイヤーはノッケからこの世界にノメリ込んでしまうだろう。

ま，前置きはこれぐらいにして，ゲームのほんの序盤の部分のストーリーを追っていくとしよう。







◀見てよ，加藤直之氏のこの美しい原画！ これをスキャナで取り込んで，奥さんの加藤みゆきさんがＣＧに仕上げたんだって!!

カーティアの村で

「私はわからないけど，町の人に聞けばなんとかなるかも知れない……」。ラズデクの言葉に従い，村中の人々から情報を得ようと行動を開始するディノ。

生まれてから，20年も住んでいる小さな村だ。会う人は顔見知りばかりである。アビリアのことを気遣い，励ましてくれる者もいる。

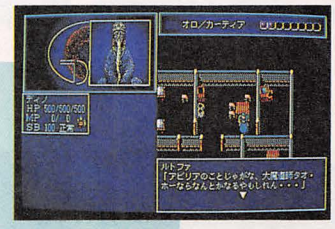
アビリアの変貌には魔力が関与してるという。おつげの泉の女神はこの世界――ガデュリン――の神ガヴァナーが力になってくれるだろうと告げた。やはり，このての話となると，神官や老人に聞くのが早い。

ある程度の神話についての知識を身につけはしたが，アビリアの治療に役立つような情報はなかなか手に入らなかった。ところが，この村の長老格ルトファのところへ行ったときのこと。帰りぎわに彼がこう教えてくれたのだ。

「アビリアのことじゃがな，大魔道師タオ・ホーなら，なんとかなるやも知れん……」

タオ・ホーの居場所はわからないが，マイヨールの首都エドナへ行けとルトファは言った。タオ・ホーは魔力の根元をつきとめたと喜んでいたそうだが，アビリアの変貌と何かつながりがあるのだろうか？

職業斡旋所で仕事を紹介してもらい，祈りの輪――異国の言葉の翻訳に使う――，馬，食料などの必需品を買いそろえ，ディノはエドナへと向かった。



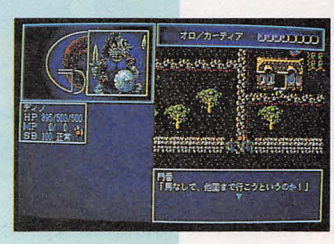
▲「タオ・ホー」を捜すのが，とりあえずの目的となる



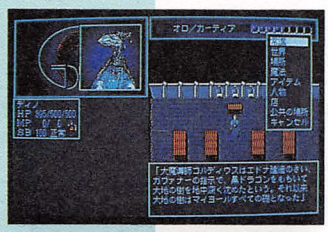
▲神話について尋ねているところ。重要な単語がでてくるたびに質問項目が増えていく



▲夜になると，何やらあやしげな行商も出現



▲村からでようとするとき，このように守衛さんが優しく助言してくれるんだ



▲神々に関しては，やはり職業がら，神官に聞くのが一番



▲何かと有効な助言をしてくれる謎の男



▲どんどんみにくく変形していくアビリア。なんとも痛々しい姿だ

黒ドラゴンに造られた魔法の町エドナ

伝説によるとこの町は黒ドラゴンによって造られたという。またそのときに地中に埋められた〝大地の樹〟の影響で，魔力とのつながりが強く，魔法の総本山とも呼ばれている。エドナとはそういう町だ。

エドナに着いたディノは，タオ・ホーについていろいろ聞きまわった。

夜，町で出会った魔術師が，ボルンという男の名を教えてくれた。なんでも，情報屋のようなことをやっているという。

「その情報を知りたいなら，800Gだ」

タオ・ホーの居場所を聞こうとしたとたん，ボルンはこう切りだしてきた。毛皮加工の手伝いなどをして稼いだ貴重な金だが，アビリアを救うためである。

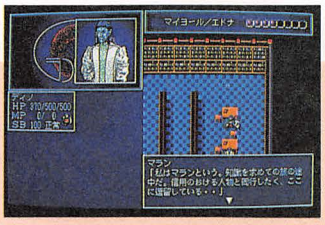
ボルンによると，タオ・ホーは族長会議で話題になっているそうだ。司政者カロンに会えとボルンは教えてくれた。簡単には会えないだろうということ，待女のユリが方々の宿屋で何か尋ねまわっているということも，彼はつけ加えた。

ディノは早速カロンの屋敷を訪れるが，門のところで追い返され，カロンに会うことはできなかった。仕方なく宿へともどるディノ。

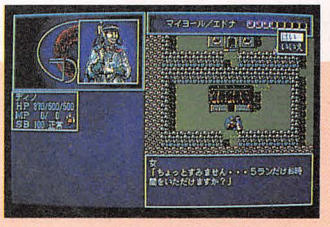
ディノは宿屋で，酔った剣士に襲われている少女を助けた。実はその少女こそ，カロンの待女ユリだったのだ。

「カロン様は早急に御屋敷までおいでになるよう所望されています」

ユリが言うには，カロンはずっとディノの行動を見守っていたという。カロンのほうもディノに用事があるらしい。



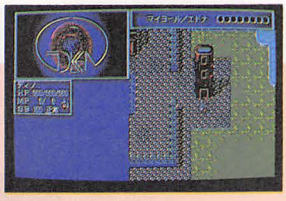
▲エドナにある病院内にいる意味あり気なキャラ，マラン。彼を仲間にするにはある条件が……



▲このテの奴ってえのはどこにでもいるんだね。とは言え売ってるのはとても役に立つ(？)そ生保険証（買っておけばそ生に金がかからない）



▲エドナの中央に位置する神殿の東西にそびえ立つ，二つの塔





▲神殿では，その塔から宝物を取ってきてくれと頼まれる。職安で仕事をもらう他にも，こういう金もうけの方法がある



▲塔の中にも，さまざまな仕掛けが用意されている。よく調べてみよう



▲こうしてボルンという男の存在を知る。お金を用意して向かおう



▲こいつがボルンだ。カロンについての情報を聞こう



▲ただカロンの屋敷に行っても追い返されてしまうのだ



▲あきらめてもどった宿で，ディノは１人の少女を助ける

司政者カロンの屋敷

翌朝ディノはカロンの屋敷へと向かった。またもや追い返されそうになったとき，昨夜の少女ユリが中に招き入れてくれた。

「お主が私を捜しているディノとか申す者か？」会うなりカロンはこう問いかけてきた。その後に続くカロンの言葉はなんとも驚くべき内容であった。

「お主の妻が異様な変貌をはじめたのと時期を同じくして，わがマイヨールの魔力の根元，大地の樹が暴走をはじめた……」

なんとカロンはアビリアの身に起こった異変を知っていたのだ。

「疑問に思うのも当然である。だがその訳はここでは言えない。黙って私について来てほしい」。ディノはとある地下室へと連れていかれ，カロンは話を再開した。

「お主は妻の病気を治すため，タオ・ホーを捜し求めているという」。カロンは，バヴァリス人にだまされたタオ・ホーが，壊れたディガンの魔石を大地の樹に埋め込んだことがすべての原因だという。壊れた魔石によって暴走をはじめた大地の樹のエネルギーが，アビリアに向けられているとも語った。

「竜の結界に住むタオ・ホーに会い，この事件の影響で廃人となってしまった彼を回復させ，バヴァリスのゴーリアを問いつめてほしい。ゴーリアこそすべてを知る者なのだ」

そういって，カロンは10,000Gの路銀と，この地下室を本拠とするカロンのしもべたち〝レオンの騎士団〟の１人である魔道師マルラを仲間につけてくれたのだった。



▲助けた少女は司政官カロンの侍女ユリだった



▲妙に偉そうな態度のこの男が，司政官カロンだ。こいつの話はよく聞くべし



▲カロンの屋敷の地下には，秘密結社〝レオンの騎士団〟の集会場だった。この人達を使ってカロンはアビリアのことを調べたのだ

最後に

この辺でやめとくけど，これって，ほんのさわりの部分でしかないんだ。ちょっとプレイしただけで，これだけ充実したストーリー展開が楽しめちゃうってのが，スゴイでしょ。みんなにハマッてほしいゲームだね。

最後に気になった点を二つばかり。

○質問の項目が細かすぎる。

○ディノが当然持っているはずの知識が確認できない。

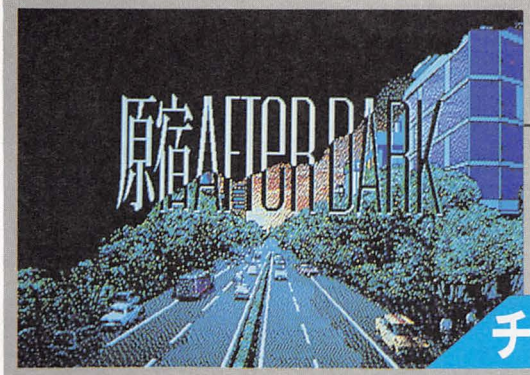
「エドナという町について知りたい」なんて思ったとき，習慣，制度，宗教，タブー……なんていうように，人に尋ねようとするとズラズラと項目がでてくるんだ。細かい設定はすごいと思うけど，こういった類の細かさは逆にマイナスになると思うんだけど……。

それと，主人公だってこの世界の住人なんだから，生まれてから蓄積されている知識ってものがあるハズなのに，人にわざわざ全部聞かなきゃなんないってのは，ねえ。〝思い出す〟とか，〝考える〟なんてコマンドがあればいいのに……。

なんて勝手なことを書いちゃったけど，プレイしてるうちに，こんなこと気にならなくなっちゃうかもね。なにせ，ホントにイベントの連続って感じのゲームだから。



▲会話の内容がシャレてるでしょ。でもこのメニュー見てよ。ここからさらに細分化されるんだぜ



原宿アフタダーク

工画堂スタジオ

●対応機種：PC-9801／m／Vm／VX
●価　　格：9,800円

Written by ロッキー引本

チャレンジ！アドベンチャーゲーム

6月号でボクがレビューしたRPG,『アルギースの翼』を発売したKOGADO（工画堂スタジオ）から最近発売されたソフトがコレ！『原宿AFTeR DARK』(AFTeRのeが小文字だけど誤植じゃないヨ)。簡単にいえば推理アドベンチャー。むずかしくいえばアドベンチャー・タイプ捜査シミュレーションだ。

その内容は，タイトル名からもおわかりのとおり，原宿を舞台にくり広げられるストーリー。数多くの人物の複雑な人間関係。時には，関東から関西へと捜査の手をのばしていくといったものだ。

それでは，ロッキー刑事の事件簿のはじまり！はじまり！

「オカマ殺しから事件ははじまった…」

3月下旬のまだ肌寒い頃，朝もやにけむる明治神宮内で1人の医者がジョギングをしていた。明治神宮の門は，季節によってちがうが，日の出とともに開けられ，日の入りとともに閉められるのだ。その日も門が開くのを待って神宮内に走り込んだ男は，肌寒いがすがすがしい空気を味わいながらゆっくりと境内を走っていった。

入ってすぐ左に曲がり何気なく林の中を見ると見慣れぬ物が目に入った。

それは，左下腹部を無残にえぐられた若い大柄な女性の変死体であった。

その死体の発見者，角谷文太は，今まで走ってきた道を死にものぐるいでもどり，近くにあった公衆電話から警察へ通報した。

さっそく，渋谷署・原宿分室の捜査員が出動し，捜査は開始された。

迅速かつ的確な調査の結果，女性だと思われていた被害者は，女装をしていた男性と判明した。そのほかにも証拠品として被害者が着ていたと思われる真っ赤な血のりが付着しているジャケットとそのジャケットのやぶれた左手のソデが発見された。また，被害者の頭髪から数本の人工毛髪も発見された。

捜査員が分室にもどると電話が鳴り響いた。タレこみである!!　そのタレこみの内容は，被害者は毛利裕，28才。神宮六丁目にある刈谷不動産の社員というものであった。

頼もしい同僚たち

――七海課長――



とにかく，この渋谷署・原宿分室のボス。アリバイや他の事件の捜査などの許可を取るには彼のところに来てネ。

――資料室長――



『サンダーバード』にでていたようなオジさんがしきっているこの部屋が資料室サ。ここには，かなりいろいろな資料があるから調べに来るといいヨ。

――鑑識課員――



彼女が鑑識課のおねえさん。被害者の写真をもらいにいくといいヨ。ここでレスキュー隊1番のナンパ小僧，倉元は言いました。「ねえちゃん，お茶すすらんけ!?」





――同僚刑事たち――

左から武市部長刑事，岩倉刑事，星野婦人警官，信平刑事だ。ゲーム中彼らからゲームのヒントやゲームの進み具合などが聞けるゾ。





重要参考人たち

★刈谷祥



被害者，毛利が勤めていた刈谷不動産の社長さん。みなさん，どう見てもコイツはあやしいと思いませんか!?

★刈谷和美



ハゲの刈谷のむすめさん。ボクと同じ17才なんだけど，ボクは9月2日（早見優といっしょだネ）になったら18才になっちゃうヨヨ～ん。実は，この和美さんには，悲しい過去があるんだ。

★谷村三平



ハゲの刈谷の社員。毛利の元同僚ってわけだ。彼はある傷害事件のことを隠しているので聞いてみてはどうカナ？

そして，刈谷不動産を調査する内にマンション買収に関係しての住民の自殺事件が判明。

悪徳不動産会社の買収にからむ事件かと思われたが，舞台は原宿内のアパレル産業へと移っていくのだ・・・。

「アドベンチャー型捜査シミュレーションってな〜に!?」

「アドベンチャー・タイプ捜査シミュレーション」って聞き慣れない言葉ですネ。この「アドベンチャー・タイプ〜」と従来の推理ＡＶＧ(『ＪＢハロルド・シリーズ』や『オホーツクに消ゆ』など）の大きなちがいは犯人をつかまえるまでの過程が今までのものより大変むずかしくなっているということです。

たとえば，今までの推理ＡＶＧでは，〝聞きこみをする〟といったようなコマンドを実行すると，「・・・に関する情報を聞けました」とか「事件に関することは聞けませんでした」のように，聞きこみコマンド一発で済んでしまうようなものでしたが，「アドベンチャー・タイプ〜」では，この〝聞きこみをする〟というコマンドを実際の刑事のように家を一軒一軒聞きこみしなければならないのです。このようなシステムなら『軽井沢誘拐案内』があったじゃないかと思う人がいるかもしれませんが，『軽井沢』の場合は，聞きこみをする場所には大体，

メゾン一刻じゃないよ！ メゾン原宿の住人だヨ！



●倉吉リカ

「私，リカちゃん！」とは言わないが，彼女はリカちゃん。パターンナーという職業についている。



●飯森　涼

「ソバージュ」という名前のアパレル・メーカーの社員。彼と話してみたところ，彼は白。



●篠宮冬子

ゲームの前半戦では，旅行中のためにいないけど，ゲームの後半戦では，かなりの重要人物。要注意だゾ!!



●柏木美保

ボクと同じＢ型の明るい子。彼女と会話するとわかるけど関西弁で話すんだ。大阪から来たんだって。昔，モダームにいて，毛利とつきあってた。



●平久良男

柏木が昔，モダームにいたのに対し，平久は現役バリバリで働いている。よって，平久のことは，柏木がよく知ってる。

オカマ殺しは，だぁ〜れ(©ホルス)!?



●安積麻衣

萩森同様，「ドルチェ」の一員。ところでみんなは，安積と萩森，どっちが「ドルチェ」の社長だと思う？



●萩森普美

「ドルチェ」の一員。彼女には，アメリカでの悲しい過去があり，なんとそれには毛利が関係しているのだ。小学校１年の男の子がいる。



●楠田光二

今をときめく，アパレル・メーカー，「ソバージュ」の社長（実際はないヨ）だ。業界一なだけに彼の名前をだせば，ゲーム中にでてくるたいていの人は反応してくれると思うヨ。



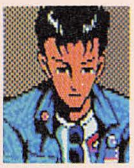
●加納美鈴

ゲッゲッ！　こっこの胸の谷間は……とふざけていないで，加納は刈谷の愛人だということをみなさんにお知らせしておこうネ。



●業田重三

『原宿ＡＦＴｅＲ　ＤＡＲＫ』中もっとも重要なポイントであろうと思われるモダームの社長だ。彼に関する情報を手に入れるのは，かなり大変だゾ!?



●君原信也

Ｇジャンがきまっている彼は，名前のとおり君原静郎の親類だ。ゲームがはじまったころに知る傷害事件で刈谷を刺したのがこの少年だ。



●毛利多恵子

言わずと知れた毛利裕の母親。ゲームの前半では，毛利裕の遺骨を取りに東京へ来るが，ゲームの後半では，兵庫に帰ってしまうために，話を聞くには自分が兵庫まで行かねばならない。



●島倉宏明

名前からするとリッパな男だが，見ためは女。彼にいわせると「心はリッパな女ヨ！」だそうで……。



●香月三千夫

彼も篠宮同様にゲームの前半には，仕事が忙しいとかで登場しないが，やはり後半はクローンをめぐる話の中での中心人物。



●角谷文太

毛利の死体の第一発見者。事件の内容にはたいしてかかわりをもっていない。しかし，彼のところで働いていた看護婦が事件に関係している。



●君原静郎

君原信他の保護者だが親ではない。彼は，この事件の解決をにぎる「クローン」について，くわしく作成方法まで話してくれるゾ！



●上保病院の婦長

婦長ということで医者ではないが医学に通じる者ということで載せてみた。彼女にはある人物の息子のことを聞くことになるだろう。

何か意味がありましたが，このゲームには，不条理なことがない反面，事件に関して何も知らない人達のほうがはるかに多いのです。

また，このゲームでは，目には直接入ってきませんが，仲間というか同僚がいます。今までにも『ポートピア連続殺人事件』などで子分のヤスなどがいましたが，『ポートピア』の場合，ヤスに何かをやらせて自分は命令するといった一人二役みたいな感じでした。しかし，このゲームでは，自分で命令するわけではなく，課長に「誰，誰のアリバイを調べてください」と言えば，「よし，分かった！」と言い，他の同僚刑事に調べに行ってもらうといった形をとっています。ほかにも同僚刑事が大変役に立つときがあります。それが，分室の中にあるコマンドで〝他の刑事と話す〟というものです。これは画面上にいる4人の刑事たちと話すことができるコマンドで，事件の内容に関するヒントや事件の進み具合などを教えてくれます。情報のバリエーションはかなり数も多く，聞いて損はありません。その他にも鑑識課のおねえさんや資料室のサンダーバードに出演していたようなオジさんもいますヨ。

「推理力が重要なポイント！」

近頃は，紙しばいのようにストーリーだけを見せるための簡単なゲームが多い中，『原宿ＡＦＴｅＲ　ＤＡＲＫ』はくらべものにならないくらいむずかしいのです。なにせ，すべてのフラグを知っていてもエンディングまでに半日はかかるそうです（ちなみに1番の人が3日かかったそうな）。

しかし，ただ，単にむずかしいのではなく，難解な事件なだけなのです。よって，ゲームの内容にどっぷりとつかって推理を働かせて解いていけば，かならず解くことができるのです。また，逆に内容を把握せずにゲームをプレイした人には100パーセント，ゲームを解くことは不可能です（そういう人は，システム手帳にビシバシとメモると少しはラクになるゾ）!!

まぁ，とにかく刑事になりきって事件の内容を何度も何度も調べることが最短のゲーム解決です。

P.S.こんなむずかしいＡＶＧは，はじめてだ！

ロッキー刑事の事件簿のはじまりだぜ！



◀ここが原宿分室だ。この室内にいる4人には，おせわになるのでアイサツでもしときましょう。あっ！　そうそう，このゲームでは，電話を使うことがたまーにあるので分室の電話番号を聞いておくといいヨ



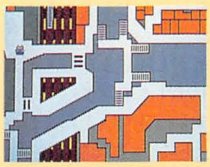
◀刈谷を刺し殺そうとした君原信也のところに来てみた。もちろん，かなりの情報が聞けたのは言うまでもない。しかし，彼が第二の殺人の第一発見者になるとは，世の中せまいネ〜〜〜！



◀見本縫製専門の会社，「ジャルダン」がここ。このメガネをかけたおねえさんは，後半に出現（怪獣みたい）するんだけど，ここだけの話でコイツは，悪い女だと言っておこう！



◀おっ！　女が倒れている，と思いきや男だった。まっ，ようするにここが第一の殺人現場ってわけだ（えっ！　じゃあ，第二の殺人もあるのかナ？）。ここでは，二つの証拠品が見つかるのでヨロシク



◀いきなり地味な写真だけれど，これがウワサの聞き込みモードだ!!　この左上にいるのが自分。あんまりカッコ良くないけれどネ。ちなみにここは原宿駅前。原宿通の人には，どのエリアがどの店かわかるんじゃないかナ



◀推理ＡＶＧには必ずといっていいほどでてくるのが取り調べ室。このゲームも例外ではないのだ。しかし，取り調べの方法がちょっと変わっていて，実際に取り調べているような感じがする



◀この電話では，分室に電話したりシステム手帳に書いてあった二つのテレフォン・ナンバーにかけたりするのだ



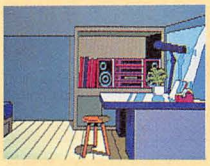
◀この強そうなオバサンが鳥越佐和子。雑誌「フルーレ」の編集長だ。「笑っていいとも」にでている鳥越マリちゃんとは，大ちがいのルックスだけれど，編集長なだけにいろいろな情報を知っている



◀捜査活動をすすめていくうちに京都の北のほう，久美浜に来てしまった。でも，原宿なんていう人，人，人みたいな感じの所をぬけて，「ハロハロハロハロハロッキー！」と海にさけんでみるのもいいと思うヨ

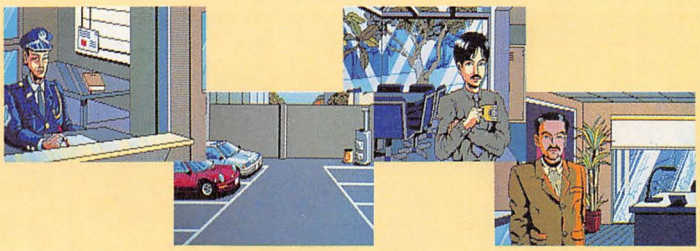


◀分室にかかってきたタレこみ電話をたよりに来たのがここ，刈谷不動産。まぁ，前半はここに入りびたりになることは覚悟しておいたほうがいいヨ



◀毛利裕の部屋。場所は刈谷にでも聞くとわかるかもしれないネ！　ここでは，6人の名前がかかれたメモそれに写真3枚が見つかるゾ

第一の殺人の犯行現場はここか〜！



▲ここが第一の殺人現場らしい，モダームビルだ。もしここを捜索できるようになったらゲームも中間をこえたことになる。この四つの場所のどこかに三つの証拠品と毛利裕の血痕があるのだ。ベーマガでは，「どこになにがある」，なんてヤボなことは書かないので安心してちょうだい



マスター オブ モンスターズ

―――システムソフト―――
対応機種：PC-8801SRシリーズ
価　格：8,000円

Written by 手塚一郎

『ファンタジー・ナイト』に続くシステムソフトのファンタジー・シミュレーション・ゲーム（略してFT・SLGね）が，ついに発売された。それが，この『マスター・オブ・モンスターズ』なのだ。

魔物を創造，操作，および統括し，世界を席巻する――いやぁ，何ともワクワクするゲームじゃないか。近代兵器が苦手な人でも，何となく雰囲気で遊べちゃうところがうれしいねぇ。

さてさて，それでは内容のほうを見ていこうか。

SLGとはいうけれど…

『マスター・オブ・モンスターズ』はSLG（シミュレーション・ゲームのこと）というけれど，一般にいわれるそれとは少しばかり様相を異にしている。SLGよりもウォー・ゲームに近いのだ。

パソコン・ゲームってのは，既存のジャンルを取り入れては成長をくり返してきたが，それはその本来の姿を歪めたアレンジを施していたのだった。一番興味深いのは，やはりRPGだろう。

「役割を演じる」という意味が，いつの間にか「成長」へと変化していった。いや，キャラクターがいくつものパラメータを持っていればRPGなんていう時期するもあったぐらいだもの。

ボクは，それが悪いことだとはいいたくない。どんな形のアレンジが加わっていても，元となる作品に興味を湧かせる対象になりうるのだから……。

ただ，残念なのは，そういったジャンルの枠にとらわれすぎることだ。ボク自身も正直な話，「SLGは嫌いだ！」という先入観が障害となり，この『マスター・オブ・モンスターズ』を目にしたときもあまり興味を持てなかった。

こう考えると，ボクと同じように，SLGということでプレイするのを渋っている人があるとすれば実に残念なことだよね。

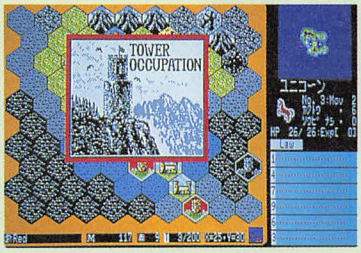
『マスター・オブ・モンスターズ』をプレイし終わった今でも，ボクはこれをファンタジー・ウォー・ゲーム――それも，大規模なパソコンRPGというイメージの――だと思っている。SLGはちょっと苦手で……という人にも，ぜひプレイしてほしい作品だ。



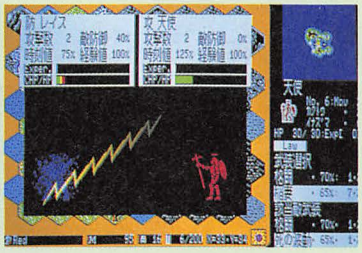
▲ゲーム・スタート直後の写真。都市の中心にいるのがマスターで，これを倒したり，また倒されたりすると，ゲーム終了だ



▲まずは魔物を召喚する。各地にある塔を占領するとマジック・ポイントが増えたりなどメリットが多いので，移動力の高いヤツから召喚しよう



▲で，占領しちゃうと，こういうグラフィックが表示される。『大戦略』とはちがって，どのユニットでも占領できてしまうのがウレシイ！



▲隣接した敵に攻撃を仕掛けると戦闘モードになる。写真を見てもらえればわかるように，1対1の戦いなんだ。接近戦か遠距離戦かはお好みしだい



▲相手のマスターを倒しちゃえば勝ち。特殊攻撃は不利なので肉弾戦で戦うようにしたいね

成長するモンスターたち

敵と戦うと経験値が入る。これが一定値に達すると，ユニットが成長するのだ！



キャンペーンモード

『マスター・オブ・モンスターズ』には大戦略ライクな単発シナリオ（？）のゲームの他に，それらがいくつも連続して一つの大きなゲームを構成している「キャンペーン」というものがある。

それ自体は通常のゲームと大きな変化はないが，自分以外の４種類の魔法使い１人ずつと順に戦っていく展開は，マニュアル冒頭の「魔王の座をめぐる戦い」の部分に重なり，壮大なストーリーを感じさせる。しかも，通常，召喚できるモンスター（大戦略シリーズでいう生産できるユニットのこと）に比べ，キャンペーンのそれは１種類多いときている。つまり，いつもとはちがった戦略が可能となるわけだ。うーん，コイツはハマるぜ。

最後に

ゲームの実際の進めかたは，写真の説明を追いながら読んでもらうとわかると思うので，最後にこのゲームの感想を。

おもしろい。この一言で済むだろう。選んだマスター（魔法使い）により召喚できるモンスターが異ったり，成長したモンスターのグラフィックが変化するのは当然のこと，その攻撃方法までもが変わったり，エレメンタル（精霊）の存在，１ターンに１回だけ使える大魔法などなど。「大戦略シリーズ」でおもしろかった部分を取りだし，さらにファンタジー世界を舞台にしたからこそのアレンジも加わっている。

『ファンタジー・ナイト』が，そのできの良さに関わらず今ひとつパッとしなかったが，『マスター・オブ・モンスターズ』はそれをもっとコンパクトにまとめ，なおかつ遊びやすく仕上げている。

いきなり『大戦略』もいいけれど，できるなら，こちらを先に遊ぶのがいいんじゃないかな。





▲画面上部に水色の塔がある。これは中立の塔――つまり，まだ敵側にも味方側にも占領されていない――だ。占領しちゃえっ！



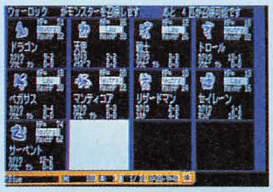
▲１ターンに１回だけ使用できる大魔法。基本は「回復」ですべての魔物の体力を回復させること。「塔移動」で塔と塔の間をワープするのも便利

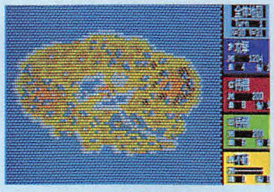
壮大なキャンペーンで遊ぶ



◀最初のマップでは，海での移動力の高い「サーペント」が有利。ガンガン召喚して一気にカタをつけろ！

▶このとおり，召喚できるモンスターが１種類多い。敵も１種類多いわけだから，それも計算に入れよう





◀ここでの敵を倒すとつぎのマップへと進める。だんだん地形を考慮していかないと苦しいよ



アンジェラス

エニックス

対応機種：PC-8801SRシリーズ　価格：8,200円

Writtten by：倉元一浩

古くは『エルドラド伝奇』，最近では『ジーザス』『ウイングマン・シリーズ』と数々の名作を残したエニックスから久々に待望の新作ＡＶＧ『アンジェラス～悪魔の福音～』が発売されました。

このゲームは，グラフィック，シナリオ，ミュージックなど，さまざまな業界で活躍しているスペシャリストが結集して生みだしたＡＶＧ。

小説のページを１枚１枚めくるように楽しむことができます。そして数々の苦労を積んでむかえたエンディングとはいったい……。

さぁ，悪魔を封印するために，『アンジェラス』の世界へ急げ!!

ストーリー

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，ペルーでピラミッドの移転，そしてその跡地にダムを建設するという大事業に取り組んでいた。

そしてダムも無事落成し，祝典が催される中，バイエルン・カンパニーの副社長，シュミットが突然苦しみだし，その場に倒れた。そのときのシュミットの姿は，全身が緑色にただれ血管が浮きでるという悲惨なようすだった。

この事件は，原因不明の奇病として片付けられてしまったが，これと同じ奇病が遠く離れた日本でも，ほぼ同時刻に発生していた。日本での犠牲者は，アメリカからペンフレンドを訪ねて日本にやってきたごく普通の少女，エイミ・ハミルトン。

そして，これらの事件のことを相棒のエリスに聞かされたブライアン（このゲームの主人公）は出張先より，急きょロンドンへもどるのであったが，ロンドンへ向かう飛行機の中で，ブライアンのとなりの席の乗客が突然この奇病に冒されたのだ。

これらの事件で共通しているところは，犠牲者のそばに，必ず青い石が落ちているということと，発病時刻が同時刻ということぐらいしかわかっていない。いったい奇病の原因は何か？犠牲のつながりは何か？死体のそばに落ちてる青い石とは何か？

これらの事件を解くために，ブライアンは悪魔の巣へ足を踏み入れるのであった。

美しいグラフィックと迫力のサウンド

このごろのＡＶＧは，謎解きというより見てシナリオを楽しむというものが多くなってきている。そういったＡＶＧの中で，この『アンジェラス』は，『ジーザス』同様ストーリーを楽しむ部類の代表作と言っても過言でない。

グラフィック面では，『ダーティ・ペア』などでおなじみのアニメーター，土器手司氏が，書きおろした原画を直接取り込んだもので，その数およそ120枚。

さらに，このグラフィックを引き立て，ゲームを盛りあげているバック・ミュージックもすごい。どのようにすごいかというと，今までに使われたことがないような音色で南米ペルーや，せまりくる恐怖の世界などを巧みに表現している（私なんか，夜中にヘッドホンでボリュームを大きくしてこのゲームをやっていたら突然，不気味なＢＧＭが流れて人が死ぬので，おもいっきりビビッてしまった。あんときゃ本当にこわかった～）。

そして，きわめつけは，ストーリーの奥の深さがいい。はじめ，ブライアンは，何げなく事件に首を突っ込んだのに，最後のほうになるとブライアンは，事件に関する第一人者となっている。その裏には，はかりしれないストーリーが秘められている。

無駄なコマンドがない楽々操作

操作方法はいたって簡単。ファンクション・キーだけで，コマンド入力は一切ないので気軽にＰＬＡＹすることができる。それに会話のときでも，今までのゲームのように無駄なコマンドはなく，必要なコマンドしかでてこないのでゲーム進行がとてもスムーズ。しかし，会話をして同じセリフがでてきたとき，その部分を飛ばそうと思っても，しゃべっている人の口のアニメーションが止まるまでつぎのコマンドを入力することができないのが難点かな。

エンディングの真の意味とは何か

ＡＶＧのエンディングといったら，マルチ・エンディング以外はだいたいがハッピーエンドで終わるパターンが主だ。しかし，この『アンジェラス』の場合は一見，ハッピーエンドのように見えるけど，最後の最後で何者かが姿を現し，ＴＨＥ・ＥＮＤの文字もでてこない。ということは，『アンジェラス』の続編がでるということの裏付けなのであろうか？　それとも，真のエンディングはなく，ゲームをＰＬＡＹする者が自分で頭の中に自分だけのエンディングを描くという，想像するエンディングなのか。

考えかたは人それぞれだけど，私は続編がでることに期待したいネ。

もしかして，エニックスは，最初からこのようなエンディングでのプレイヤーの反応を見るために，こんなラストシーンをもってきたのでしょうか？

主なキャラクター紹介



ブライアン・パール
ロンドンに住む新聞記者。仕事に対する執着心はあまり強いほうではないが，今回の奇病に関しての取材には異常なほどの情熱を燃やしている。同僚のエリスとはいわゆる親密な間柄。



エリス・ミラー
ブライアンの同僚。やたら元気で気の強い行動的な女性。一見，ただの新聞記者のようだが実は，ゲーム内ではとても重要な鍵をにぎる存在となる。



ガイス・アラハード
ブライアンの同僚。ブライアンには，「生意気だ」と文句を言われているが，なんとなく憎めない。今回の事件に関しては，完全に無関心だ。

ゲームを解き終えた人達へ

このゲームは，１回解くとアプリケーション・システムというコマンドがでてきて，ゲームを最初から最後までコンピュータが勝手に解いてしまう機能が付いている。だから，最初はページを１枚ずつゆっくりめくるようにゲームを解き，解き終えたら今度は，一大ロードショーが見れて２倍楽しむことができちゃうネ。

あとは隠しモードみたいなものがあって，ペルーで公園に行くとか，路地でネコの鳴き声が聞こえたりするみたい（先月号のエニックス通信のコーナーに書いてあったよネ）。私は公園に行くというコマンドを見つけたけど，他のはまだ見つけてないので，見つけた人は教えてくださいネ。お待ちしてま～す。

不幸な奇病の犠牲者



▲ゲイツ・シュミット
バイエルン・カンパニーの副社長。ダムの落成式の日に，彼は群衆を前にしてスピーチをはじめた。そして，そのとき，奇病の第一の犠牲者となった。



▲エイミ・ハミルトン
アメリカからペンフレンドの春美を訪ねて日本にやってきた。普段の顔は，ダーティ・ペアのユリに似てかわいいのに，奇病のせいでこんな姿になってしまった。かわいそ～！



▲ガルン・ドベス
西ドイツの保険会社，Ｇ・Ｉ・Ｕの営業本部長。ペルーからロンドンに向かう飛行機で，隣りの席のブライアンと話していると突然もだえ苦しみ第三の犠牲者となってしまった。

奇病と青い石の謎を追って



◀ロンドンに着いたブライアンは，友人の医者のエドガー・スミスのところへ青い石を渡しに行った。ここで見せてもらう「悪魔の福音」という本の最初のページが異常に気持ち悪いんだ



◀病院で死んだガルンの肉親と話し終えて編集部に帰ると，出張に行ってた編集長がもどってきている。さっそく，出張許可をもらってペルーに行こう（先にエリスが日本に取材に行くけどね）



◀日本での犠牲者，エイミにいろいろと話を聞くエリス。危うく一命を取り止めたエイミは，明るく取材に応じてくれた。オッ！窓の外を見ると流れ星が流れて行くゾ



◀エイミの担当医の佐竹先生に話を聞いていると，エイミの発作は昨日も同じ時間にあったそうだ。もしや今日もと思った矢先にエイミはあの世へいってしまった。かわいそうなエイミ



◀一方，こちらはペルーにいるブライアン。ここはガルンが持ってた電話番号の場所のリマ大学。ここのモリアム教授は，一見いやな性格に思えるけど，本当はいい人らしい。ちなみに，ここにくる前に何かをするとリマ公園に行けるんだヨー



◀昔，リマ大学で教授の助手をやっていたイザベルの家。彼女の夫は交通事故で植物人間になってしまったそうだ。落ち込んでる彼女を少しでも元気付けるために，何かプレゼントでもしよう。なんでも彼女は古美術が好きとか



◀不気味な骨董品の立ち並ぶガトスパの店。この店で売ってる品々には，それぞれいろいろなエピソードがあるんだ。たとえば，“ララの鏡”というのがあって，この鏡は昔，王様に化けた魔物の真の姿を見極めたというエピソードがある。ここまで書けば，この鏡が何かわかるよネ



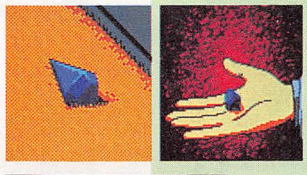
◀ここは第一の犠牲者シュミットが勤めていたバイエルン・カンパニーのペルー支部。ブライアンと話している老人の顔が，土器手司氏らしくていいネ。ダーティ・ペアの映画にでてきたワッツマン教授みたい



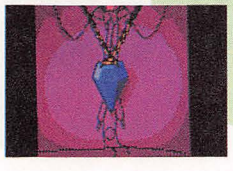
◀ペルーの治安を守るペルー警察のパルドン警部のいる部屋。おまわりさんて言うと，正義の味方という感じがあるけど，ここのパルドン警部は何か影があるような？



◀ガルンの死を占った謎の占い師デュマの家。いろいろなところから情報を得てやっとデュマのところまでたどり着いたんだけど，今度はデュマにわけのわからないことを言われてしまった。困ったもんだー



◀いったい，これらの石はどんな意味があるのか？





アレスタ

コンパイル
対応機種：MSX2専用(MSX MUSIC対応)
価格：6,800円
Written by Tommy

草木のくせしてババンバン♬　地球がぶっ飛ぶボボンボン♬　こんなイカシた設定のシューティングってーと，アレすか？　そうです，アレスタ。どうも，TOMMYです。

さてさて今月はMSX2では珍しく，やけに爽快感あふれるハデ目のシューティング『アレスタ』のご紹介。あの『ザナック』の続編とも言うべきババンバンなゲームだぜっ。

ストーリー

環境維持コンピュータDIA51が，突如として大繁殖をはじめた奇形植物群に占拠された。DIA51の膨大なエネルギーを吸収し，爆発的に巨大化する植物。それは人類の脳に寄生して周辺の軍事基地を乗っ取り，凄まじい勢いで都市部への侵攻を開始した――。

その頃，地球防衛機構のパイロット，レイ・ワイゼンは，幼なじみのユリィ・レノックと休暇を楽しんでいた。

「もう，レイったら遅いよ。何分待ったら……」

ふいにレイの視界が白く染まる。ユリィの背後で轟音とともに火柱が噴きあがり，爆風が彼女の身体を吹き飛ばした。

「ユリィッ！」

重傷を負い，意識を失ったユリィを抱き起こすレイの目に，炎の向こうでうごめく奇怪な植物群が映った。

「くそおおっ，許せねえ」

ユリィの収容された手術室をあとに，レイは基地へと向かった。最新鋭戦闘機アレスタに乗り込み，緊急発進をかける。

「叩き潰してやる！」

DIA51の中枢に巣喰う奇形植物を壊滅するべく，アレスタが飛び立った。迎えうつ異形の植物群。

ラストバトルが，今はじまる――。

★

オート連射でガガンガン♬

コンパイルと言えば思い出すのは――そう，『ゴルベリアス』……じゃなくって『ザナック』だ。この『アレスタ』はそれと同じく縦スクロール・タイプのシューティングで，攻撃方法が通常弾と8種類の特殊弾というあたりもほとんど同じノリ。それどころか『ザナック』の敵キャラまででてきちゃうってんだから，これはもう『ザナック・シリーズ』とか銘うっちゃってもいいんじゃないってカンジのゲームだ。

自機アレスタの標準装備は単装通常弾と特殊兵器No.1の全方位弾。通常弾は敵機の残すエネルギー・タンクを集めると最高で四連装までパワーアップし，一度に画面上に存在できる弾数も増えて（要するに連射性が高くなるのだ），メチャクチャ強くなる。特殊兵器は地上に設置された1～8の番号つきカタパルトを破壊することでナンバーに対応したモジュールが射出され，それを回収すればその兵器が装着されるのだ。同じナンバーの装備を続けて回収すれば，もちろんそれぞれの特性に合わせて何段階かのパワーアップもしてくれる。こいつあ，強いぜ。

で，昨今の連射スティック普及率（HB－F1IIに至っては本体についてるもんね）についに開き直ったのか，このゲームではなんと最初から両弾とも連射つき。スペース・キーを押してるだけで弾がガヒョヒョヒョヒョーと発射されるので，とんでもなく楽なのだ。

さらに『ザナック』と比べて特殊弾に攻撃的なものが多いため，敵機と敵弾を破壊していく爽快感はかなりのもの。節操がないという向きもあるけど，やっぱシューティングはこうでなくっちゃウソだぜ。そのせいで難易度も，誰でもクリアできるレベルだしね。

また，このソフトは「FMパナアミューズメント・カートリッジ」（パナソフトから発売）を併用すると，ババンバンのFMミュージックが聞けるゾ。

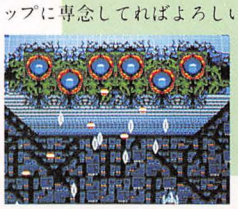
8ラウンドでフィフィンfin♬

DIA51までの道のりは全部で8ラウンド。各面にはいくつかのストッパーがいて，それをすべて破壊するか一定時間持ちこたえれば通過できる。うーん，まるでザナック。でも敵弾をほとんど相殺できるので，持ちこたえるのは意外にカンタンだったりするのだ。

それでは，各ラウンドの特徴と対策などをひとつ。

ROUND1:NIGHT OF CITY

都市上空でのバトル。超高層ビル群の屋上から頭をのぞかせる奇形植物がボスだ。ま，練習みたいなラウンドなのでパワーアップに専念してればよろしい。



◀高層ビルに巣喰うお化け植物。まるでウルトラQのマンモスフラワーのようだ。古いけど…

ROUND2:COUNTRY

一見のどかな風景が続くものの，各所には乗っ取られた防衛システムが設置されている。しかし，特殊兵器カタパルトも多いので苦労はしない。



◀牧歌的な背景の中で浮きに浮いてるメカ要塞。射出されているのはやたらとカタイ回転砲弾だ

ROUND3:DEEP FOREST

樹海の深部では，地底に張り巡らされたDIA51の末端がその姿をのぞかせている。大型空中物ダイナトレーターがはじめて姿を見せるため少々むずかしい。



◀ワープしつつ攻撃をしてくる大型艦ダイナトレイター。通常弾はすべて弾かれてしまうウ

ROUND4:GREAT RIVER

日没後を思わせるブルートーンの三日月湖は，強大な防衛ラインの引かれた軍事拠点だ。耐久力の高い地上物が多く，アレスタの背後から撃たれてミスしやすい。



◀蛇行する川。これがさらに進行すると三日月湖になるのは皆さん理科で習いましたねっ？

ROUND5:W-PLANT

増殖した奇形植物群に埋め尽くされ，完全な廃墟と化した都市部。パワーアップした植物に対抗するためにも，なるべく特殊兵器は温存しておきたいところだ。



◀まるで屋上に農園があるみたい。植物のデザインも1面よりずっとグロくなってるのだ

ROUND6:HYRER BATTLE

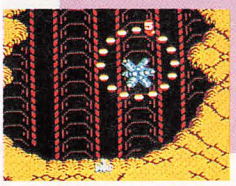
一気に成層圏まで上昇した空中物オンリー面。スクロールが遅くなり，高高度からの地形がはっきり見てとれる。ストッパーなしながら攻撃はとんでもなく激しい。



◀圧倒的な敵の数。それにつけても地形がよく描けてるなあ。そのぶんスクロールは遅いけど

ROUND7:INVADED

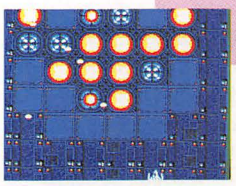
ＤＩＡ51の外郭部。大地は崩れ落ち，その奥にうごめく植物群があらゆる地上物に触手をからませている。巨大な軍事要塞だけに地上攻撃は絶大なパワー。



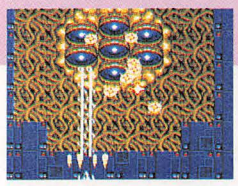
◀ダイナトレイターの別タイプ。8方どころか16方に弾をまき散らすイヤな奴だ。かっくいーっ！

ROUND8:LAST SHOOTING

ＤＩＡ51の中枢。植物に侵された環境維持システムは，その外装までも弾き飛ばしてアレスタを撃墜しようとする。ストッパーも多く，特殊兵器をケチるとすぐ死ぬぞ。



◀ＤＩＡ51中枢。全機能を停止させるとすべての装甲版がはがれ落ち，その下から……

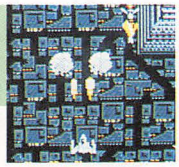


◀ついに姿を現した奇形植物の頭脳部。無表情な青い眼球（？）から次々と弾が放出される。しかし，レーザーがあれば予想外に弱い

8種の武器だニンニン♬

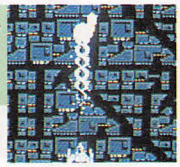
ニニンニンに意味はない。これが特殊兵器だニンニン。

1:全方位弾



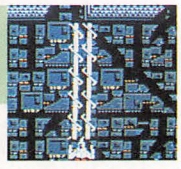
アレスタの進行方向に弾を射出する。最初から持っているだけに弱い。写真は最強。

2:ウェーブガン



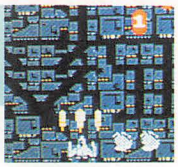
○ーるタ○プに似ているとマニュアルにも書いてある気合い弾。パワーアップするとしっぽがのびる。

3:レーザー



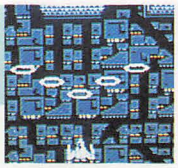
貫通性があるうえに連射性も高いレーザー。パワーアップすると二連になり，文句なしに一番使える。

4:ローリングファイヤー



写真では何だかわからないけど，とにかく自機の周囲を回転する防御中心武装。しかし大して役に立たない。

5:マグ・デストロイヤー

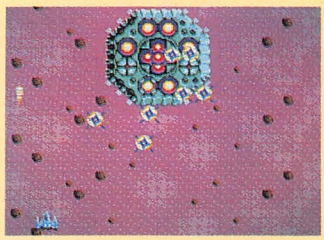


『ダーウィン4078』にもあった，縦回転のかかったヘンな弾。最初の3個から2個ずつ，最高で11個まで増える。連射が効かないのがガン。

6:スウィング・ウェーブ



「へ」の字形の弾が高速で飛んでいく。ザナックの7番と同じで，レーザー同様に役に立つぞ。



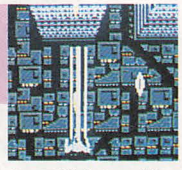
▲これはエンディング後のコンティニューで行けるおまけ面。パレットをぶっ飛ばしたような色調がたまらない

7:プラズマボール



前面への破壊力が最大。ただし射程が短く最初は直前のものにしか攻撃できない。

8:ウェーブレーザー



ワイパーのように波うって進むレーザー。攻撃範囲が広く一見使えそうだが，その実スピードが遅く極めて不利なのだ。

チャレンジ! セガ・マスターシステム

どうも，MUNEPI♬です。今月もセガ・マスターシステムの新作ソフトをもらさず……と言いたいところですが，発売日の変更等もあり，なかなか発売順に紹介できなくてスミマセン。

で，今月はテクノス・ジャパンのビデオゲームからの移植モノ『ダブルドラゴン』と，もうすでに発売中ですが，『㊋組レスキュー』の2本を紹介しましょう。

©SEGA

Written by MUNEPI♬

ダブルドラゴン

価格5,500円



The Story of Double Dragon

199X年，ニューヨーク。核戦争後のこの街は，暴力に支配されていた。政治も法律もない街。そこで生き延びるため，人々は次第に組織化するようになっていった。

そんな街のはずれで生活する双子の兄弟ジミー・リーとビリー・リー。2人は核戦争前，クンフー道場を主催していた。そこの女子部の師範代マリアンと，ビリーは恋人同士。そして，兄のジミーも密かにマリアンに恋をしていた。

ある日のこと，なんとマリアンがブラック・ウォリヤーズに誘拐されてしまう。ウィリー・マッキーをボスとする彼ら暴力グループは核戦争後，ジワジワと勢力を拡大し，街を支配するまでになっていたのだ。

はたして，彼らのマリアンはどこに…!? そして，無事助けだすことができるか!

2人同時プレイも可能だぞ!!

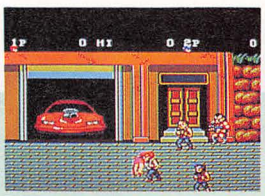
このゲームは，ファミコン版にもなっていたけど，これがアメリカで信じられないぐらいのバカ売れを記録したの，知ってるかな? ファミコン版では，2人同時プレイができなくて，敵の本当のボスは，実は兄のジミーだったなんて，とってもヘヴィなオチがついてたけど，このセガ版では，そんなことないない。ちゃんと，2人同時に遊ぶことができるようになってるんだ（とはいえ，やっぱり弟の恋人にホレちゃうってのは，ゲームのストーリーにしちゃ，ドロドロした感じがするよね）。

青春スキャンダル＋くにおくん＝!?

ゲームをスタートさせると，まずマリアンが誘拐されるシーンからはじまるんだ。これって，あの昔懐かしの『青春スキャンダル』を思い出させるような展開。

で，いざ戦闘開始ってなると，今度は『熱血硬派くにおくん』によく似たノリ。右へ右へと進んでくんだけど，前後の奥行きがあるところ，キャラのパースの付けかかたなんかがね。

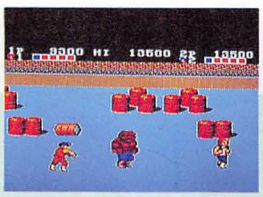
このゲームのおもしろいとこっていえば敵の持っている武器を奪い取って，自分の物として使えるところかな。これは，ある程度先へ進むとすぐになくなっちゃうんだけど，なかなか便利。ムチだとか，こん棒だとかね。その他にも，道に落ちている岩だとか，箱だとかを相手に投げつけることも可能なんだ(ある特定のものだけだけど)。この攻撃方法だと，うまくやれば一度に複数の敵にダメージを与えることも可能だぞ。



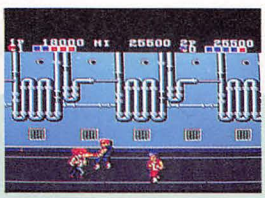
▲うわーい! マリアンがさらわれちまったい。やってやるぜ!!(©断空我)



▲壁を突き破ってでてきた化け物に，必殺の先制攻撃!! これぞバイオレンスだ!!



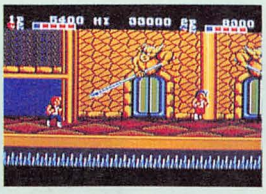
▲くらえっ! 正義のドラム缶!! こいつを倒せばステージ1クリアだ



▲う〜ん，ジャストミートッ!! 南野……ちがったマリアンが待ってるぜ



▲「今投げるとビリーにも当たってしまう」などと考えず，投げちゃえ投げちゃえ!



▲「ひーっ，お許しください女王サマ!」（©TOMMY）などと遊んでないで，素早く通り抜けるのだ



▲このゲームをほめるヤツは，見城先生が許さないっ!? ちがうっつーの!!

め組レスキュー

価格5,500円



ボツにもめげない移植版

去年のAMショーで，このゲームを見かけた人って，ベーマガの読者にはけっこういるんじゃないかな？

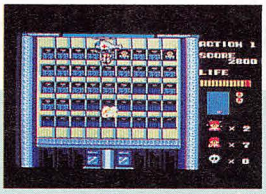
その後ゲーム・センターで一度もお目にかかれないところをみると，どうやらボツったみたいだね。

結局，業務用に開発されながら，一度しか陽の目を見ることはなく，いきなり家庭用ゲーム機に登場という，なんとも毛色の変わった経歴を持つゲームだけど，移植といえば移植だね。

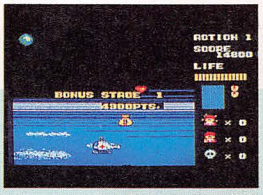
パドル専用ゲームなのだ

そうなのだ，このゲームはパドル専用ゲームなのだ。

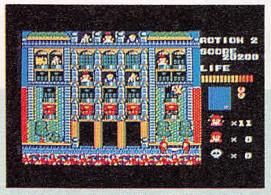
タイトルからしてもわかるように，これは，火事のおきたビルなどの建物の中にいる人を救出するゲームなんだ。内容的にははるか昔の〝風船割りゲーム〟にそっくり。トラリポリン(？)を持った2人のレスキュー隊を左右に動かして，もう1人いるレスキュー隊をジャンプさせて，住人を救出するというもの。ジャンプしたあと，パドルについてるトリガを押すと，そのとき通過している窓の中に入るんだ。で，もう一度トリガを押すと，降りてくる。それをマットで受ければ無事救出。時間がかかり過ぎると住人達のいる部屋まで火が燃え移って，住人達が飛び降りてきちゃうんで，それも受けなくてはならない。なかなかスリルのあるいいゲームだよ。パドル持ってるなら，買って損ないと思うな。



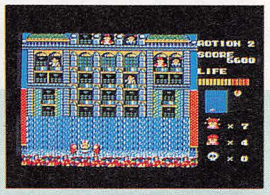
▲人のいない窓に入るとアイテムが落ちてくることもある。それを下で受ければ得点。ヘリがでてくれば，即ステージ・クリア



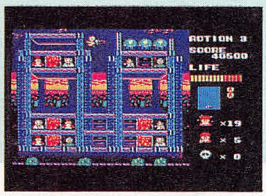
▲ヘリでクリアすると，その後はボーナス・ステージへ。落ちてくるアイテムをヘリで受け取れ！



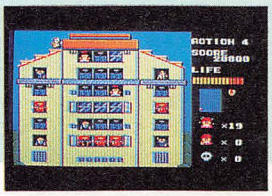
▲面によって建物の形がちがう。火に近い部屋から救出していこう



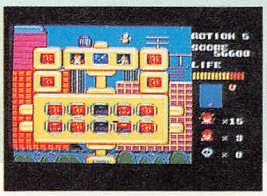
▲あるアイテムを取ると，屋上から大量の水が流れだして，完全に消火してくれる。まるで〝タワーリング・インフェルノ〟！



▲まだ建築中じゃないの？　と聞いてしまいたくなるような奇抜なデザインだ。火がすぐに燃え移るんでムズくなってくるぞ



▲人が顔をだしてる窓が少ないんで，一見簡単そうに見えるけど，一つの窓にいっぱい人がいるんだ



▲この面なんか，人のいる窓は二つなのに，救出しなきゃなんない人数は18人。キビシーッ！

セガ新作ゲームソフトの発売日程

タイトル	価　格	発売日	内　容
熱球甲子園(2M)	5,500円	8／30	そのものズバリの，野球ゲーム。全国マップで出場校を選び，地区大会決勝，全国大会を勝ち進むというもの。ジャンピング・キャッチなんかもできるらしい。
スポーツパッドサッカー(1M)	9,800円	9／2	ゲーム・センターとかではもうお馴じみの，トラックボール込みで発売だ。その名もなんと，〝スポーツパッド〟。なんとも画期的な企画だ。超期待作だぜ。
孔雀王(4M)	5,800円	9／23	「ヤングジャンプ」に好評（かどうかはわからない）連載中のマンガをゲーム化。「やりたい事はすべてセガのほうでやった」と制作者もいってるぐらい。アクション有り。
Rタイプ(4M)	5,800円	10／1	もう何も語る必要もないでしょ。X68，MSX，PCエンジン，そしてセガ。かつてこれほど他機種に移植されたゲームがあったろうか(たくさんあるかも知れない)。
ダブルドラゴン(2M)	5,500円	10／1	ま，詳しくは，本文のほうを見てちょーだい。バイオレンス・ゲームが好きな人はどうぞ。あんま夢のないストーリーだけどね。
超音戦士ボーグマン(1M)	5,000円	10／8	水曜5時から日本テレビ系で放映中の人気アニメをゲーム化。興奮のアクション・ゲーム。
アウトラン3D(2M)	5,500円	10／8	迫力倍増！　大ヒット『アウトラン』が3Dで再登場!!……だって。ハリアーに続いての3D化。体感がなくなった分，3Dでおぎなおうってか!?
イース(2M)	5,800円	10／15	パソコンRPGの画期的名作を移植。パソコン版のウリだった〝簡単さ〟を見事に踏みにじった，どこぞの移植とはワケがちがうんだぜ。
ランページ(2M)	5,500円	11／5	アメリカ業務用で人気のアクション・ゲームを移植。3匹の個性豊かなモンスターの中から1匹(2人用は2匹)を選び，ビルの谷間で大暴れ！
バトルウイング(2M)	5,500円	11／12	縦スクロール・シューティング・ゲーム。真紅の翼は捕捉機を従えながら敵機の群れを突破する！ボスの巨大戦艦など画面も多彩。

チャレンジ！PCエンジン

エイリアンクラッシュ
魔境伝説
あっぱれゲートボール

Written by 石井弘一

発売から1年弱が経過したPCエンジンですが，ソフトのほうもハドソン，ナムコ以外の新規参入メーカーから続々と登場してきます。今月は，その中からナグザットから発売される『エイリアンクラッシュ』，ビクター音産の『魔境伝説』，そしてハドソンの『あっぱれゲートボール』を紹介しましょう。



エイリアンクラッシュ

ナグザット

発売日:9月24日 価格:5,200円

今月の目玉は，この『エイリアンクラッシュ』です。このゲームは誰が見てもわかるとおり，ただのピンボールです。が，しかし，〝エイリアン〟と付くだけあって，画面のそこいらじゅうにエイリアンがうごめいていますし，脳みそが割れたり，玉子が割れたりして，中からエイリアンがでてきたりと，いろいろなトリックやアクションがいっぱいあって，けっこうおもしろくできています。

また，ボールのスピードもFAST（速い）かSLOW（遅い）のどちらではじめるか選べますし，台をゆらすこともできるようになっています。さらに，BGMがLUNAR ECLIPSE，DEMON'S UNDULATEの2曲入っていて，どちらを選んでもノリがいいので，さらにゲームを楽しくしてくれます。

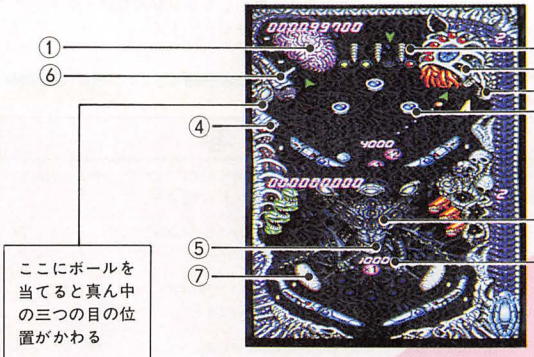
めざせ10億点!!

これから書くことをすべてこなせれば，なんとか10億点だせると思いますので，よく読んでください。

①ボールを落とさない（当たり前か…）。
②ボーナス・ステージはすべてパーフェクトをとる。
③上では脳みそを破壊，下ではエイリアンの口のボーナスをとるようにする。
④2日間ゲームができるだけの体力をつけること。

最後の〝2日間〟と言うのは，1千万点を30分でだしたとすると，10億点いくにはその100倍の時間がかかることになる。つまり3,000分，50時間かかることになるので2日間なのです。

以上のことを守って，キミも10億点プレイヤーだ！

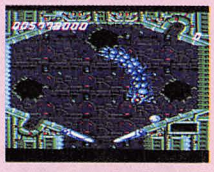




④ここのボーナス・ステージは敵が遠くへ行ったときにボールを打つのがコツ。パーフェクトは30万点



⑤このボーナス・ステージには謎があって，何かをすると穴からエイリアンがでてくる？パーフェクトは100万点



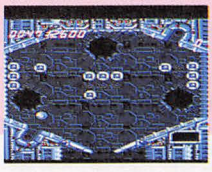
⑥このボーナス・ステージは，まずムカデの頭を壊してバラバラにするのがコツ。パーフェクトは50万点



②ABCDのランプをつけるとまき貝のランプがつき，まき貝にボールを入れるとボーナスがもらえる



①この脳みそに10回ボールを当てると，割れて50万点入る



③このボーナス・ステージは，かってにそろってくれるので，ボールを落とさないようにしていれば大丈夫。パーフェクトは70万点



⑦ここに10回当てると中からエイリアンがでてくる



あっぱれゲートボール

ハドソン

発売日:12月　価格:4,900円



▶ルール説明のモードがあって，実に親切な設定だ



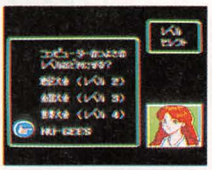
◀個性豊かな12人からプレイヤーを選択しよう。能力もそれぞれちがうゾ



▶コースの決定は，真上から見た図と3Dのウインドウで行なう



◀球を打ったあとは，ごらんのように斜め上から見た構図に変わる



▶世界大会で勝つとHU－GEESという隠れチームと対戦できる

みなさん，ゲートボールって知ってますよね。よくおじいさんやおばあさんが，公園などでT字の木の棒を振り回わして球をひっぱたいているやつです。でもルールまで知っている人は意外と少ないんじゃないですか？　そこで，ちょっとだけゲートボールの内容や試合形式を説明しておきましょう。

試合形式

ゲートボールは，赤チーム5人，白チーム5人の，計10人が交互にボールを打ち合い，ゲートを通過させて，その得点を競うという基本的には非常に簡単なゲームです。

公式のプレイ時間は30分ですが，PCエンジンでは10分，15分，20分モードがあり，短い時間でプレイすることもできます。また，時間内にチームのメンバーが全員ゴールしたら，残り時間に関係なくゲームは終わります。

タッチとスパーク

ゲートボールになくてはならないルールがタッチとスパーク。これが試合の結果を左右するほどなので，簡単に説明します。タッチは味方のボールも敵のボールも関係なく，自分の打ったボールが他のボールに当たることをいいます。また，スパークは自分のボールを踏んで，タッチしたボールを隣りに置いて反対側から自分のボールをたたいて，敵のボールをアウトボールにしたり，味方のボールをゲート近くにもっていったりすることをいいます。

この二つをうまく使って自分のチームが有利になるようにするのは，あなたの作戦しだいです。



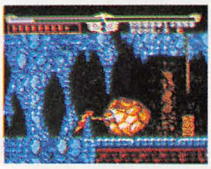
魔境伝説

ビクター音産

発売日:9月23日　価格5,200円



◀1面にいるクモは倒さなくても面クリアできるが，倒すとアイテムをもらえる



◀2面のボス？は，ゴロゴロ転がるただの岩。しかし，これが強くて硬い



◀下から飛びあがってくるカッパに何度もたたき落とされた場所。こういうところは，ちゃんと覚えておこう

私のもっとも得意とするアクション・ゲームがでる！　その名も『魔境伝説』です。ゲームは，ワリと簡単でジャンプと武器の聖なるアックス「スティング」を使って，不気味な敵キャラやデカキャラをガンガンやっつけて進んでいくだけでいいのです。それから，よけいな謎解きなどがないからか，それともライフ制になっているからかはわかりませんが，敵の攻撃がちょっと厳しいところがけっこうあるので，パターンを早めに作ることをお進めします。

アイテム

邪神教「ジャクウ」を倒すために1人戦いに旅立つ主人公「ゴーガン」を助けるかのごとく，あちこちらに立っているモアイ像。これをアックスで壊すと，中からパワーアップ・アイテムがでてきます。

アイテム一部紹介



◀パワー・サプライ：アックスの破壊力があがる



◀ウイング：アックスを振るスピードが速くなる



◀ライフ・リカバー：3種類あり，1,3,7目盛分の体力が回復



◀1UP：ゴーガンが1人増える

河野光のナムコット情報局 ベーマガ支局



長雨続きの毎日，皆さんはいかがお過ごしでしょうか？

今回は河野名人出張中につき，私風太郎がオープニングをつとめます。どーぞヨロシク。今回は『ゼビウス』だって見せちゃうぞ。では，はじまりーっ!!

ギルガメスorギルガメッシュ?

『イシター』のギル君のフルネームは，ギルガメスとギルガメッシュ，どちらが正しいの？という質問のハガキをもらいました。実は風太郎も前から気になっていたので，私なりの答えを考えてみました。『ドルアーガ』シリーズは『バビロニアンキャッスル』という別名からわかるように，バビロン出土の粘土板に書かれていた「ギルガメッシュ叙事詩」をモチーフにしています。だから，ギルガメッシュというのが一般的でしょう。イシターもイシュタルというのが普通ですね。風太郎は1月にアラビア旅行をし，ついでに『イシター』の舞台であるユーフラテス川周辺まで足を伸ばしました。途中シリアのアレッポ博物館でギル君に会いましたが，ガイドのムハマドおじさんは「ガルガメッシュ」と発音していましたっけ。

しかし，結論を言えばどちらでも良いはずです。たとえば恐竜の名が独語風，英語風の読みかたで微妙に発音がちがっていてもどちらもまちがいでないようにね（チラノザウルスとテイラノザウルスとか）。そんなわけでナムコのゲームでは「ギルガメス」「イシター」を正式名としてますが，好きに呼んでもらって結構です。ギル君はギル君なのですから。

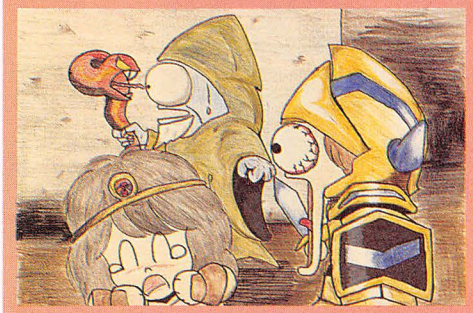


▲ギル君と風太郎大先生の記念撮影。真中がギル君だけど，こ，こんな顔してたんですねェ。シリア，アレッポ博物館にて

ところで，私こと小谷地風太郎はファミコンのチームに移ることになりました。ＭＳＸの大先生としてこのコーナーに君臨しようと思っていたんですけどね。来月からはファミコンの大先生風太郎として登場するのでヨロシク。そのかわりと言っては何ですが，河野名人の新弟子としてＭＳＸを担当する下積寺次君を紹介します。寺次とはもちろんあのテラジです。とりあえず寺次小先生とでも呼んでください（まだまだ大先生の名は渡さないぞっ！）。てなわけで寺次君どうぞー。

そういったワケで私が例の下積寺次でおま。入社早々，そのゲームセンスを若干評価され，河野名人の下で修業にはげむ毎日を送っておりま。今回このような形で小谷地風太郎大先生がＭＳＸに見切りをつけてしまわれたことは（風太郎：ちがうぞ！）大変残念ではおますが，これも運命でおま。おごる平家は久しからず。ローリングストーン・ハブ・ノーモス。何だかわけがわかりませんが，まあそういったコトでおまんにゃわ。それでは，そろそろ中身たっぷり情報コーナー行きまひょか。

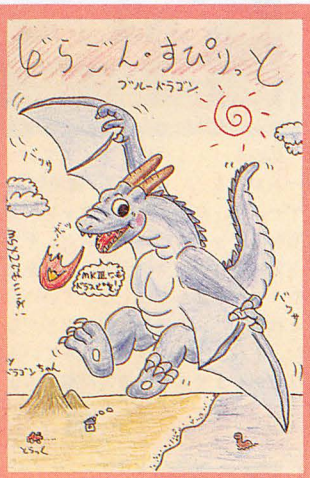
ナムコット情報局 イラスト・ギャラリー



▲東京都目黒区・松崎生人



▶千葉県船橋市・CREST



▲兵庫県姫路市・ドラゴンちゃん

続々登場！MSX情報

まずはMSX情報。長らくお待たせしておりましたMSX2用『イシターの復活』の発売日が遂に決定したんですわ。驚異と戦慄のX・デーは，何と9月22日！どーだ誰も知らなかっただろう。くわしくはお近くのMSXソフトを扱っているだろうと思われる店か，物知りの友達に聞いてください。

そして，その後に続くのが，超リアリズム究極食通シューティング『ゼビウス』と業界では大人気の不滅の名作『ファミリーテニス』の流れをくむ，『センターコート』でおます。

前号でもチョットだけ紹介しましたが，『ゼビウス～ファードラウトサーガ～（仮称です）』はスゲェです。アーケードの完全移植版がほぼ完成して，私も見せてもらいましたが…。すっすごい！涙してしまいました。青春の炎を燃やしたあの『ゼビウス』が遂にお茶の間で！お茶の間でMSXできない人は勉強部屋で！　さらに驚くべきコトには，NEWバージョンも入るという。至れり尽せりのMSX2用『ゼビウス（あくまでも仮称）』は快調に完成に近づいています。今年中には何とかしますから，待っててネ。

そして『センターコート』。この夏，軽井沢とかそういったところで高原テニスでもイッパツ洒落てみようと思ってたのに，雨に降られてイジケてしまったあなたに贈ります。高原のさわやかな風を感じるクリアな画面。コートを妖精のごとく飛びまわるプリティなキャラクター。

今のところくわしいことは決まっていませんが，RPG要素を取り入れたゲームになるという河野名人のありがたいお言葉です。まだ画面をお見せできないのが残念ですが，『イシター』や『ゼビウス～ファードラウトサーガ～（仮称だってば）』の画面を見ていただけば推して知るべし，ですね。

で，発売されるのは『センターコート』が先になるはずです。今のところ発売日，価格とも未定ですが，秋にはでる，とだけ言っておきましょう。

新機軸のファミコンソフト

そして，まだまだがんばるファミコン用ソフトのご紹介も勢いでやりましょ。

9月中旬発売予定の『えりかとさとるの夢冒険』。大人たちが忘れてしまった純な気持ちを思いださせてくれそうなファンタジー・アドベンチャー・ゲームです。プレイした君は「もう一度ガンバッテみよう。うるうる」と生きる希望が湧いてくることでしょう。

そして，業界初コンピュータ・ボードゲーム『源平討魔伝』は10月発売予定です。アーケードのあの感動をそのままに，新しい切り口で迫るこの一本。まさにファミコン界に一石を投じるゲームになることまちがいなし！です。

今回は去り行く小谷地風太郎大先生を囲んで，河野光と下積寺次の豪華3本立でお送りしました！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)ナムコ「ナムコットMSX」係まで。

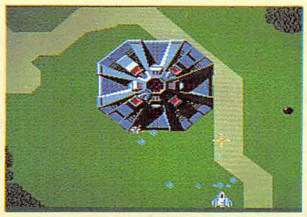
2倍楽しめるゾ！MSX2版ゼビウス



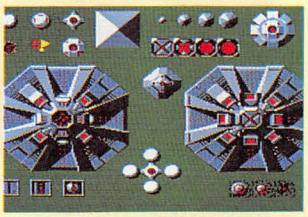
▲ミッション1はオリジナル・ゼビウス。そしてミッション2は，新キャラも登場しエンディングもあるとか？



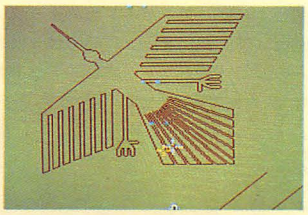
▲エリア16も久々にプレイすると異常にむずかしかったりする。地上物の爆発パターンがオリジナルと異なることに注目！



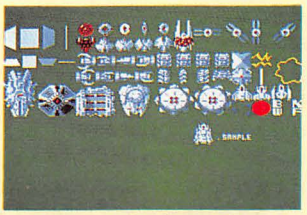
▲ゼビウスと言えば，何たってアンドア。浮遊はしないが迫力は十分！（注：プレイ中は画面上部にスコアが表示される）



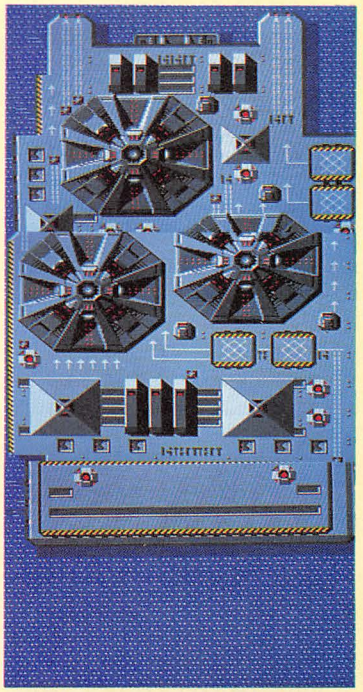
▲右のアンドアは，たしかファミコン版のガンプの謎に登場したもの。これもミッション2にでる



▲そして，ゼビウスのもう一つの象徴はナスカの地上絵。恥ずかしながらSPフラグをだすのに失敗……



▲これもミッション2の新キャラ群。アンドアの子どもみたいな物もあって，どんな攻撃をしてくるか楽しみだ



▲これがミッション2に登場する巨大母艦。3機のアンドアからの攻撃を思うとゾッとする？

チャレンジ!X68000

ドラスピはついに完成したのだだだ!! Written by 川野俊充

お待たせしました! あの『ドラゴンスピリット』が完成したのです!!

山下先生のチャレアベ・コーナーではじめて移植の話がチラホラとでたのが昨年の8月号でのこと（そう，まだこのころは山下先生の担当だったんだよね）。あれから1年と2か月，大きな自信を持って，『ドラゴンスピリットfor X68000』の完成をご報告いたします(©電波の宣伝広告)。

今月はあたくし〝はちみつ川野〟が電波の開発室でインタビューしてきたなにわさんの話もまじえて紹介していきます。いままで紹介しなかったアーケード用の基板とX68000のハード的なちがいや，そのための苦労話なども聞いてきました。そして『アフターバーナー』に続く新作ソフトは…？

今月も盛りだくさんのこのコーナー，ど〜んと行きましょう!

なにはともあれアーケード版なのである

移植の話をする前にアーケード版について少し説明しておきましょう。

この『ドラスピ』はナムコの87年度の作品で，『ゼビウス』以来のオリジナル・スクロール・シューティングとして発売されたものです。そのグラフィックの美しさ，そして音楽のすばらしさでプレイヤーを魅了したのは記憶に新しいことですね。

でも意外にそのストーリーを知っている人は少ないようですので，紹介しておきましょう。

神々の時代——悪の限りをつくしていた魔神ザウエルは太陽神アーリアと聖霊ブルードラゴンにより漆黒の闇に封じ込められた。

人々はその恩恵に感謝し平和に暮らしていたのだが…。時は流れ，いつしかその神話は人々の記憶から消えかけていた。

おりしも王国の王女アリーシャの生誕祭で人々の興奮が最高潮に達したちょうどそのとき，突然太陽は光を失い，空は闇に包まれた。

——そう，ザウエルが復活したのだ!!

アリーシャは哀れにもザウエルによって連れ去られ，国中は混乱に陥った。

そして1人冷静だった国境守備隊長のアムルは，ある晩太陽神アーリアの声を聞いた。

「アムルよ! アリーシャと国を救えるのはブルードラゴンの魂（ドラゴンスピリット）を受け継ぐおまえだけです。明日の朝，陽が昇る丘に立ち，先祖より伝わる聖剣を天に差しあげるのです」

こうしてアムルはドラゴンに姿を変え翔びたったのである。

というわけ，なんだかんだ言ってても，要はブルードラゴンになってザウエルくんをぶち倒せってこと。

でも途中，9匹ものボスキャラが行く手をはばみ，ゲームとしての難易度もかなり高くなっています。ここらへんは一応マニアを対照としているみたいですね。

自分のほうはアイテムを取ることでパワーアップしていき，首を増やして火力をアップするという斬新なアイデアも盛り込まれています。操作はレバーと2ボタン（いわゆるザッパーとブラスター）によって行ない，スクロール・シューティングのごく一般的なかたちです。

はちみつ川野のホンキでCheckホンネでReview?



©ナムコ

ではようやく本題。いかにこの『ドラスピ』がX68000に移植されたのか!

ここらへんのさぐりをいれるためにボクは8月某日，電波のソフト開発室に潜入を敢行しました（なんだかどっかで聞いたことあるなあ…）。

ボクを迎えてくれたのは，『ドラスピ』の開発を担当しているなにわさん。ようやく開発を終えてほっとしたというようで，68では『ドラスピ』が動いていました。

さっそく，なにわさんは『ドラスピ』にかける思い入れをこう語ってくれました。

「ドラスピはビデオゲームの中でもかなり完成度が高くプレイヤーにも人気がありますからね。それなりにプレッシャーもありましたが，ユーザーにはX68000ならではの完璧な移植版として楽しんでもらいたいので『ゼビウス』『源平』のときに得たノウハウを結集して作りあげました」





◀これが1面のボスブレシオザウルス。下のアーケード版と位べて見ても全然ちがいがわからない

今までこのコーナーで紹介しているように『ドラスピ』はほんとに完璧なデキ。なにわさんが言うだけのことはあります。

でも実際にアーケード基板とX68000のハード的ちがいは，どこにあるのでしょうか。まったく同じハードでは移植と言っても自慢になりません(?)。そこらへんをなにわさんに聞いてみました。

まずグラフィック画面について見てみましょう。

話によれば，アーケード版のグラフィック画面は288×224ドット。68のほうはおなじみの256×256ドットですね。ドット数か



▶2面のラウンド・フェニックス。2時間でできてしまったとは，とても考えられないよ〜ん!!



◀3面のボスはグリテリアス。花の中心からふきでる花粉もスプライトが足りなくなるほどたくさんでてくる



▶4面のデスガーデヤン。このように骨格が組まれているときはダメージを与えることができない。バラバラになったときをねらえ！

ら言えば68のほうが，1,000ドットほど多いのですが，縦横の比がちがうので，グラフィック・データをそのまま移植したのでは絵が歪んでしまいます。

それから，色について言うとアーケードは26万色なのに対して68は6万5千色です。これはかなりの差があります。でも写真で見くらべても全然，その差はわかりませんね。多少ドットが粗く見えますが，写真でなく実際にスクロールしているところを見るとまるでわからない。人間の目とはけっこういいかげんなものです。

では，スプライトについてはどうでしょうか？68は16×16ドットのパターンが1画面に128個，横に32個まで並べることができます。一方アーケードは32×32ドットのパターンが1画面に128個です。つまりこれもアーケード基板のほうが機能が上ってことです。

しかし，なにわさんの話ではザウエルなどの多関節キャラが画面にでてきたときでもブルードラゴンのスプライト（頭，胴，尾×2＝四つ）を入れて22個，自分の弾やザウエルのブーメラン(？)を合わせても32個に十分おさまるので，スプライトが消えることはないそうです。ただ，縦画面でプレイする場合ではディスプレイの横方向にキャラクターが多く表示されることになるので，弾を多く撃ったりするとザウエルの



◀5面のボスキャラはペーレント。画面のようにスパイダーをはいてくる前に倒すのが理想的

ところでキャラクターが消える可能性があるということです。

グラフィックについて，なにわさんはこう続けます。

「アーケードは288×224ドットのグラフィック画面を4枚持っていて，その間にスプライトを自由に入れたりすることができるんです。でも68は256×256ドットのグラフィックが2枚，そしてBG（注：X1でいうPCGのようなものでグラフィック画面のように絵を描くことができないが8×8のパターンを置くことができる）が1枚あるだけで，しかもグラフィックとグラフィックの間にスプライトを入れることができません。ですから3面のジャングルや9面の口(？)の部分を表現するのに苦労しました。グラフィックからBGですからね。大変でした，ほんとうに」



◀6面のグビラはアルゴリズムは一見複雑だけど，なにわさんは2面のつぎに作りやすいボスキャラだと言ってました



▶7面のボスキャラのスィーデビル。海底が割れて登場するところはグラフィックの下にスプライトを入れることができないので，なにわさんも苦労したとのこと



▶8面はターン・アウェイン・ガードがボス。これはわりと簡単なほうだったということ。でもいつ見ても不気味なキャ



◀これが9面のボス，ヒュドラー。横画面にすると横にのびるせいかキャラクターが大きく見えます。でも速さが勝負のここは写真の状態ではもう終わっているといわれている

なるほど，聞いてみるとその努力が並大抵のものではないことがわかります。でもそのおかげで3面でもまったく違和感がなく仕上がっています。う〜んさすがだ…。

では今月まで姿を隠していたボスキャラはいったいどのようになっているのでしょうか。ザコキャラはちゃんと動いてもボスキャラは動かないのではないか…と思っている人がいないとも限りません。でもご安心を。写真のようにアーケード版と寸分たがわぬ（かもしれない）キャラは，堂々と動いています。なにわさんの苦労もうかがえます。そこで話を聞いてみるとやはりといった感じで感情のこもった答えが返ってきました。





◀いよいよ宿敵ザウエルの登場です。こいつを倒せば電波のオリジナル・エンディングが見れる!! あとは皆さんでがんばってくださいね

「ボスキャラはほんまにつかれました(おっと大阪弁がでた！)。とくに1面のプレシオザウルスがね。ほんものは足と首をスプライトで，胴と頭はグラフィックで表示しているのですが，68は頭にグラフィックが使えません。そこでBGを使うことになったのですが，ボスキャラでも一番はじめのやつだっただけに，こいつがなかなか言うことを聞かなくてねえ(といって68を指差す)。でもできてしまうとあとはトントン拍子で2面のボスなんか2時間でできてしまったんですよ」

なかなかすごいことを平気で言ってくれるものです。7面のボスも結構苦労したそうですが，ボスキャラ10匹をすべて2週間で作りあげたというので驚きです。

今回源平ののぼりじゃないけど特製ペナントが付いています。オマケにしては豪華なものです。ま，部屋にかけてやってくださいな。

最後に，なにわさんがボソッと言った「もう当分はパソコンを見とうない!!」の一言が，このゲームに傾けた情熱を物語っていました。おつかれさま!!



▶オマケのドラスピ・ペナントは、これのこと。でも本物は地が赤でなく白になるということです

ソフトでハードな物語



さて，おつぎはシステム・サコムからノベルウェアの第2弾として発売された『ソ



◀この人がマガジンベーシックの及山さんという人。編さんに似てるよーとはロが裂けても言いません(?)でも編さんは，いいかげんな人ではないからちがうかな？



▶モカシステムでの会議のようす。これのモチーフはやっぱりシステム・サコムの開発室なんだろうか…？

フトでハードな物語』。ソフトハウスの苦悩に満ちた毎日をユーモアたっぷりに描いた業界ゲームです。ノベルウェアとして発表された作品だけあって，小説として読む，いわゆるプレイヤーの参加しない部分が多くていくつかの重要な選択だけをプレイヤーに求める，といった形でゲームは進みます。

ある日突然，ソフトハウスの社長である父親が過労で倒れてしまい，主人公がその代理で社長を務めることになります。

あなたは『モカシステム』の社長として大ヒットゲームを作らなくてはなりません。でも業界のことをよく知らない主人公が，急にソフトを作るなんてことはできないので，まずその情報を集めて仲間の社員とも交流を深めることからはじめます。つまり業界のことをよく知らないプレイヤーとゲームの中の主人公の境遇を同じ位置に設定してあるってわけ。これならプレイヤーものめりこめるはずですね。

ボク自身プレイしたところ，この業界に入っているせいか，本当に自分がソフトを作っているような気になりました。とくにしめ切り間近になってバグがでたときのプログラマーの心境は口では言えないほどのものです。実際に存在する団体名に限りなく近いものが登場するのでその臨場感はピカ一です。マガジンベーシックにロジカルイン，エスニックに日本ファルコン……。

パソコンゲーム業界がユーモアたっぷりにその舞台裏がわかってくるという，まさにゲーム大好き人間にうってつけのゲームです。あなたもソフト作ってみます？







◀おーまいごっど!! バグがでるとこんな風になる。プログラマーの胃が痛くなるのも無理ないわけです

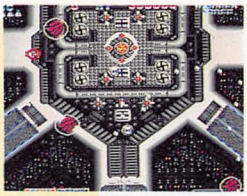
サンダーフォースII

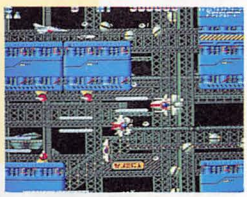
©テクノソフト

テクノソフトから発売されるこのゲーム，X 68000 初のオリジナル・シューティングです。1面につきトップビューとサイドビューの2画面があって，パワーアップもレーザー，ワイド・ショット，ファイブ・ウェイブ，クロー（よーするにオプション）等々，今までアーケード・ゲームで見たようなものばかりです。

とくに目を引くのが，横スクロール面の自機の大きさ。いままでになく大きいキャラが画面をところせましと飛び回っています。3重スクロールもなめらかだし，六つあるステージも変化に富んでいて期待できます。

グラフィックもアーケード・ゲームにヒケを取らないデキなので，これに音楽さえ入れば完璧ですね（そう，ボクはまだ音楽が聞けなかったのだゾ）。





▶サンダーフォースIIの画面は，このように横スクロール面と上から見た8方向スクロール面があるんだけど，どちらも美しさは一級品!!

完成したらまたレポートしますので，お楽しみに！

ボクが電波の開発室にインタビューに行ったとき不思議なものを見たのです。

部屋に入るとなにわさんがX68000に向かってなにやら真剣にプレイしているのですが，その画面を見てみると…，なんとあのゲームが動いていたのです!! すでに完成しているようでしたが，まさかあのゲームが…。

え？ あのゲームってなんだって？ ムフッまだないしょ！ でも来月には発表できると思いますよん。

X68000用のソフト発売日程表

9月発売のソフト

10日：A列車で行こうII
〈アートディンク〉 12,800円

上旬：琥珀色の遺言
〈リバーヒルソフト〉 9,800円

中旬：サンダーフォースII
〈テクノソフト〉 価格未定

中旬：ガルフォース2 怒濤のカオス
〈スキャップトラスト〉 7,800円

下旬：ドラゴンスピリット
〈電波新聞社〉 8,800円

下旬：ラストハルマゲドン
〈ブレイン・グレイ〉 9,800円

未定：雀豪
〈ビクター音楽産業〉 9,800円

未定：フルスロットル
〈シャープ〉 価格未定

未定：熱血高校ドッジボール部
〈シャープ〉 価格未定

未定：R－TYPE
〈アイレム〉 価格未定

10月発売のソフト

未定：沙羅曼蛇
〈シャープ〉 価格未定

未定：太平洋の嵐DX
〈G.A.M〉 14,800円

11月以後～未定のソフト

11月：フェラーリ フォーミュラI
〈エレクトロニック・アーツ〉 価格未定

12月：トリトーンII
〈ザインソフト〉 価格未定

未定：アフターバーナー
〈電波新聞社〉 価格未定

未定：めぞん一刻
〈マイクロキャビン〉 価格未定

未定：ウルティマIV
〈ポニーキャニオン〉 価格未定

未定：道化師殺人事件
カサブランカに愛を（カラー版）
THE MAN I LOVE（カラー版）
〈シンキングラビット〉価格未定

未定：たんば
〈マイクロネット〉 7,800円

未定：信長の野望・全国版
〈光栄〉 価格未定

未定：D－RETURN
〈日コン連企画〉 5,980円

ベラボーマン 怪獣・怪人図鑑シリーズ

©ナムコ

その5 バブルボーイ／ウンババ編

ベラボーマンも発売されてだいぶたつが，このシリーズはまだまだ健在だ。今回は2体ともロボット軍団からの登場。ちまたでは早く「わや姫」をだせとか言われているようだが，もう少し待ってくれ。

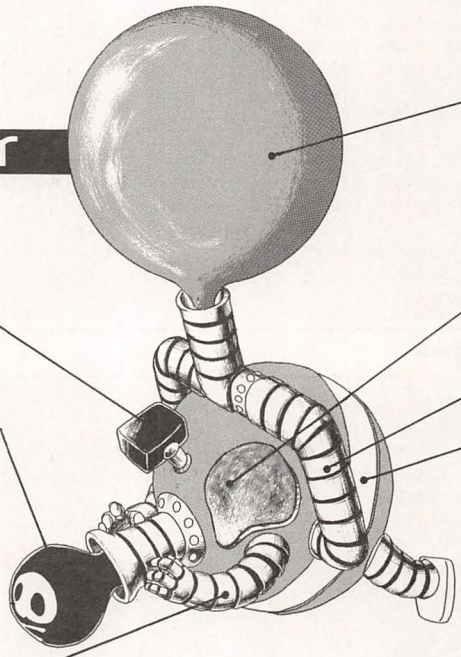
はじめの1体はバブルボーイ。バブルボブルとは何も関係ない。このロボットは，ベラボーマンの動きに合わせて上下したり，バブルボムを落としたりしてなかなか手強い奴。しかし倒せば正の一文字分がもらえるのはおいしい。

もう1体は，さんざんプレイヤーを苦しめたウンババ。なんと言ってもウンババののろいがかかった面は壮絶だった。古いバージョンでは，ウンババははね返ってこなかったのでめちゃくちゃ弱かったのが新バージョンでは強くなったのだ。

今月は仕事がなくて，これだけのEXCHANGERでした。

P.S.　来月は見城さんが海外旅行のため，いっぱい登場します。

バブルボーイ



バブル・バルーン
バブル水素がつまっていて引火しやすい

バブル・ボム
バブル・バルーン発生装置。バブル水素貯蔵タンク

バブル・バルブ
言いにくい／早口で，続けて3回言えるかな？

バブル・ハンド
なくてもいい

バブル・チブル
空気が入っている

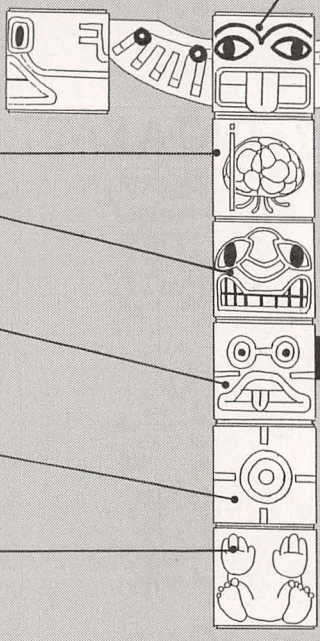
バブル・ポンプ
1発でインド洋の海水を3秒で蒸発させることができる

バブル・バンド
「バンドやろうぜ！」と書いてある

足あと



ウンババ



マリン・ウンババ
頭が良く，分数計算を1時間でやってのける

スクリュー・ウンババ
昔は回っていたが，気分が悪くなってやめてしまった

ブレイン・ウンババ
アメリカ歴代大統領の脳が入っている。脳の活性化をはかるため，まわりの溶液はブードゥの美味しい酒「タルタル酒」を使っている

マウンテン・ウンババ
手芸とバドミントンが好きなウンババ

ブードゥ・ウンババ
去年のロケテストまで肺結核で血を吐いていた。短気でおこると3日は口をきいてくれない

ウォール・ウンババ
ウォール街の石でできていて，株の動きに敏感だ！

デコラ・ウンババ
マケドニアのウンバ婆に作られた。何もしないただの32ドット野郎！

足あと



ゲーム・ミュージック新譜試聴室

Hello.！　今月は幸運私真矢先生がビルマへ旅行に行ってお休みですので，前回に続き，あたくし川野俊充がお届けします。

ところで先月『スキーム』の曲はすごいっ!!　という話をしましたが，それもそのはず，あの古代裕三さんが作曲者だったのです。サウンドボードIIによるオーケストラ・ヒットやコーラス（モンスターの笑い声なんて，いったいどこからひっぱってきたのか，いまだ不明…）のサンプリングはすばらしく，多くのゲーム・ミュージックファンを魅了しました。サウンドボードII用の15曲，ノーマル15曲，ともに山下先生のチャレアベIVで楽譜として掲載されますので，おたのしみに!!

ソーサリアンスーパーアレンジバージョンII プラス ソーサリアンシステムVol.1

ソーサリアンのファンには待望の4枚目のアルバム登場です。内容はタイトルのとおりスーパー・アレンジ・バージョンIIに加えて追加シナリオ，ユーティリティ，そして98やVAのみに入っている新曲等をすべて収録したものです。ボクがこの中でも一番のお気に入りが「天の神々たち」の村・竪琴，「メデューサの首」の3曲。とくに竪琴がすごかった。バッハをイメージしたようなストリングスがとってもグッドなのです。前作を持っている人は，共にそろえたいですね。



発売元：キングレコード　☎ 03-945-2111
メディア／価格
CD　K32X-7708　3,200円
CT　K28H-4708　2,800円
LP　K28G-7708　2,800円
収録曲：〈スーパーアレンジバージョンII〉　BEATIFUL DAY／THE CHOICE IS YOURS／魔性の島／天の神々たちより村／天の神々たちより竪琴／メデューサの首より村／エンディングII〈オリジナル・サントラ・バージョン〉BEATIFUL DAY／ロマンシアエンディング／モス・ジャイアント／SIGH AND TEAR〈ユーティリティ〉THE CHOICE IS YOURS／HAPPY.！　HAPPY.！／はじめまして／僕はゲーマーだ.！〈追加シナリオ〉魔性の島／ロック・デーモン／ローラを救え／ミノタウロス／エル・ジーナ／悪魔に魅いられた花／ゴーレム／いとしのジョセフィーヌ／アース・ウォーム／ヴァネルバ／ジョアンナ／CONGLATULATION.！
発売日：9月21日

アンジェラス〜悪魔の福音〜

こちらは『ドラクエ』と同じ作曲者のすぎやまこういち氏によるパソコン用オリジナル版をサウンドボードIIステレオ・モードで完全収録です。フェアライト等を使っておもしろい効果を得ているアレンジ・バージョンも入っているので，オリジナル版と聞き比べてみるのもいいかもしれません。

楽譜も14曲分掲載されているのでミュージック・プログラムを組む際にも便利です。よい作品ができたら投稿してくださいね.！



LP　AY25-24　2,500円
CT　KSF-1553　2,500円
収録曲：〈オリジナル・ヴァージョン〉プロローグ／愛のシンパシー〜アンジェラスのテーマ／青い石のきらめき／ブライアンとエリス／変貌〜セヴァの警告〜／ブルー・オブジェ〜郷愁〜／エヴァンジェル・オン・グノーシス／悲しみのノクターン／エリス・イン・ジャパン／ペルーのテーマ〜ジグソー・タウン〜／愛のシンパシー〜ヴァージョンII〜／ハード・デイズ／エリス・イン・ジャーマニー／変貌〜バージョンIII〜／彷徨いのプシュケ／崩壊の彼方／エピローグ〈アレンジ・ヴァージョン〉プロローグ／愛のシンパシー／ブライアンとエリス／変貌／ブルーオブジェ／エヴァンジェル・オン・グノーシス／悲しみのノクターン／エリス・イン・ジャパン／ジグソー・タウン／エリス・イン・ジャーマニー／予言者／彷徨いのプシュケ／崩壊の彼方／エピローグ〈エクストラ・ヴァージョン〉ペルー公園にて／ゲーム未収録曲
※「アンジェラス」ロゴ・ステッカー，楽譜（14曲）付
発売日：9月21日

発売元：アポロン音楽工業　☎ 03-353-0191
メディア／価格
CD　BY30-5205　3,000円

DECO HISTORY〜DATA EAST GAME MUSIC SCENE

ポリスターレコードより発売されるのはゲーム・ミュージック・シリーズ〝データム〟の第2弾としての『デコヒストリー』。データーイーストの主なビデオゲームをどーんと収録してしまったゼイタクなものです。さらにすごいのが〝業界初〟のピンボールゲーム・ミュージックが2タイトル収録されているという点で，ボクもはじめて聞いてそのテンポの良さにはインパクトを受けました。これは必聴もんです。皆さんにもぜひ聞いてもらいたいと思います。



収録曲：〈データーイースト新作野球ゲーム〉〈ブレイウッド〉テーマ／RESCUE FROM PRISON／KANBU THEME／CLEAR／BATTLE OF GUMON／SHITENNOU THEME／ALL CLEAR〜RECAPTURE／GAME OVER〈臥竜列伝〉出陣／劉備玄徳／張飛翼徳／凱旋〈ドラゴンニンジャ〉GONDOMANIA／魔境戦士テーマ／ENDING／NAMING〈キャプテン・シルバー〉START／MARIONETTE'S ADVENTURE〈迷宮ハンター〉HUNTER／LABYRINTH〈サイド・ポケット〉SIDE　POCKET／CLEAR I／POCKET MAGIC／CLEAR 2／GAME OVER〈ラストミッション〉LAST MSSION／BOSS／CLEAR／GRAY'S　POWER／BEAT　AND　BEAT／END OF THE MSSION／NAMING〈ドラゴンニンジャ〉怒の鉄拳／忍者　火流野夫／CLEAR／竜火石火／龍の忍者／男たちの挽歌／GAME OVER〈バーディー・トライ〉IDLE／BLUE SHOWER／HOLE IN ONE／SCORE／OCEAN BREEZE／SEASIDE CARNIVAL／WINE GLASS／SUNSET SKY／GREAT AMBITION〈レーザー・ウォー〉GBM I／GAME OVER〈シークレット・サービス〉MISSION IMPOSSIBLE／SECRET AGENT MAN／GET SMART／START PROT／HAIL TO THE CHIEF／NOBODY DOES IT BETTER／002 THEME
※データイーストの全ゲームチラシのフォト年表とドラゴンニンジャ，バーディ・トライの楽譜付き，さらにクイズに答えると未収録BGMカセットをプレゼント。
発売日：9月25日

発売元：ポリスターレコード　☎ 03-406-8161
メディア／価格
CD　H25X・20008　2,500円
CT　X22X・1008　2,200円
LP　R22X・1008　2,200円

♪GAME SOUND JALECO

『ニンジャウォーリヤーズ』『ギャラクシーフォース』でおなじみのサイトロンレーベルからの第3弾として，このアルバムが発売されました。『ぶたさん』や『銀河任侠伝』など個人的に好きな曲がバッチリと収録されていたので大満足。でもここまで多くの曲を入れるのだったらアレンジ・バージョンとしてグレード・アップしたものを収録してほしかったような気がします。最近のものはほとんど入ってるもんね。ま，手堅く取ってきたという感じです。

発売元：ポニーキャニオン ☎ 03-221-3151
メディア／価格
CD D28B0003 2,800円
CT 25P50003 2,500円
LP C22B0003 2,200円
収録曲：〈シティコネクション〉COIN～CLAR／LONDON～MISS／FANFARE～CHINA／WARP～猫ふんじゃった／AUSTRALIA～EASTER ISLANDS〈アーガス〉DEMO～RANKING〈キックオフ〉OPENING～SUNSET SEASIDE〈銀河任侠伝〉DEMO～1面BOSS CLEAR／2面，5面BGM／3面～3面CLEAR／4面BOSS～4面BOSS 2／7面BGM～BOSS／8面BGM～ENDING 2〈ぶたさん〉TITLE～BONUS ROUND／冬～ぶたさん死／RANKING 1～GAME OVER〈バルトリック〉COIN～START～GAME END〈エクセライザー〉BGM 1～NAME ENTRY〈P-47〉TITLE／AREA 2／AREA 3，7／AREA 4，8／AREA 5／AREA 6／大敵7～GAME OVER
発売中：（88年8月21日）



♪コナミ・ゲーム・ミュージック・スペシャル

GMOの通算27枚目に発売されるこのアルバムは，今まで4枚発売された『コナミ・ゲーム・ミュージック』の中より人気，グレードともに高い曲を選んだ総集編といった形で登場します。アレンジなしの貴重なオリジナル・バージョンなのがうれしいですね。ただ沙羅曼蛇がステレオで収録されているのはいいのですが，1コーラスしか入っていないのは残念です。でもA-JAXはきちんと入っているのでマル!!

発売元：アルファレコード ☎ 03-455-1793
メディア／価格
CD 28XA-214 2,800円
CT ALC-28103 2,800円
収録曲：〈ツインビー〉〈グラディウス〉〈ギャラクティックウォーリヤーズ〉〈沙羅曼蛇〉CREDIT／THE THEME OF FIRE DRAGON／HARD BATTLE／THE TEME FROM VOLCANO／STON ATTACK／INTO THE LAST BATTLE／THEME OF BIG CORE／ENDING THEME／END OF THE BATTLE
発売日：8月25日



♪ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン

ドラゴンクエスト・ミュージックの名曲23曲が優雅なエレクトーン・サウンドで再現。ヤマハより発売されている「エレクトーンでひくドラゴンクエスト曲集」をもとにレコーディングされているので，実際に演奏してみようと思っている人の参考としても最適です。個人的にも，数多くある『ドラクエ』のレコードの中でもそのやわらかい雰囲気がとても気に入りました。一味ちがった『ドラクエ』の世界をあなたもどうぞ!!

発売元：アポロン音楽工業 ☎ 03-353-0191
メディア／価格
CD BY30-5204 3,000円
LP AY25-23 2,500円
CT KSF-1550 2,500円
収録曲：ロトのテーマ／王宮のロンド／街／ジパング／ピラミッド／村／冒険の旅／ダンジョン／塔／幽霊船／レクイエム～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／街の賑わい／遙かなる旅路／果てしなき世界／海原を行く／フィナーレ／この道わが旅
※ドラゴンクエストIIIロゴ・アイロンプリント付
発売日：9月21日



♪ミュージック・フロム ヤシャ&アークス

ウルフチームの第1回目と第2回目の作品にあたる『ヤシャ』と『アークス』それから『ヤシャ外伝』の全曲を収録したアルバムです。サウンドボードIIを使用したその曲はADPCM(ドラムとは別についてるやつね）を使ってはいないものの，なかなか完成度も高く，手塚先生も気に入られたようでした。ハイグレード・バージョンとして『ヤシャ』と『アークス』それぞれのゲームより1曲ずつ収録されているところも見逃がせません。ゲームにのめりこんだ人は，やはり〝買い〟の1枚ですね！

発売元：キングレコード ☎ 03-945-2111
メディア／価格
CD K30Y-7709 3,000円
CT K25H-4709 2,500円
収録曲：〈ヤシャ〉IPL／龍王魔空「夜叉」／風の中で／迫り来る脅威／WARAJIを得た／魔空への序曲／ニューアドイグニッション／天海の魔王／エピタフパートI／暗雲の中へ／悲しみのエチュード／「沙羅」のテーマ／エピタフパートII／「沙羅」リプライズ／再来／宿命の嵐／神武伝承／帰らざる旅路／死魔神／ゲーム・オーバー／WOLF'87／フォーエバー旅立ち／老師の樹のもとに〈アークス〉レジェンド／メリーゴーランド／フォーセール／カンパレロ／バラード／ファイターズ・ファイト／エクスプロージョン／オペレーション／悠久の時を見つめて／迷いの森／イリスセクイエム／センチュリー／プレリュード／フルーマジック／モーニングムーン／エチュード／聖霊との出会い／ゼルドマッドネス／ブリザード／シンフォニー／コンチェルト／伝説の炎／トラップ／ゲッティングクローサー／エンドレスファイト／セイント／エンド・オブ・ザ・ワールド／オーバー・ザ・レインボー〈ハイグレード・バージョン〉龍王魔空「夜叉」／アークスよりイリスレクイエム
発売日：10月5日



GALAXY FORCE

©SEGA

BEYOND THE GALAXY



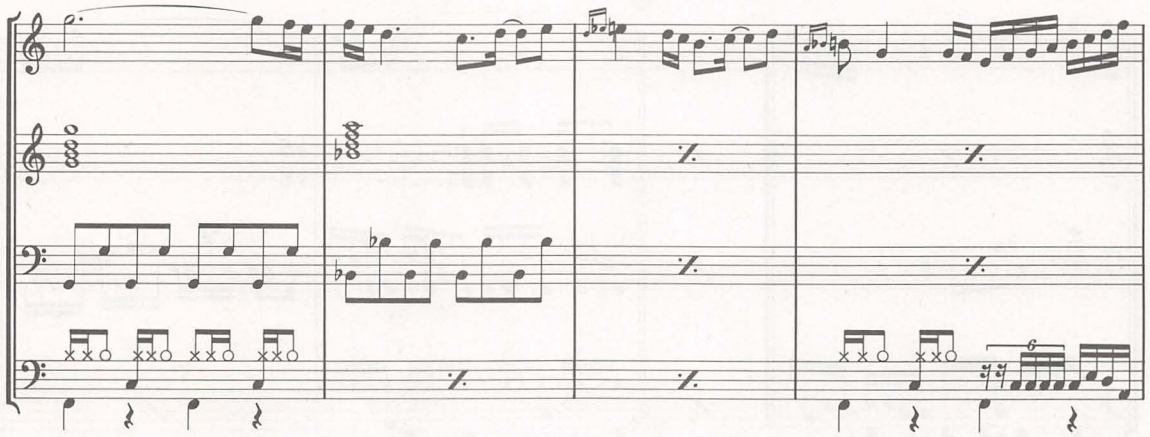


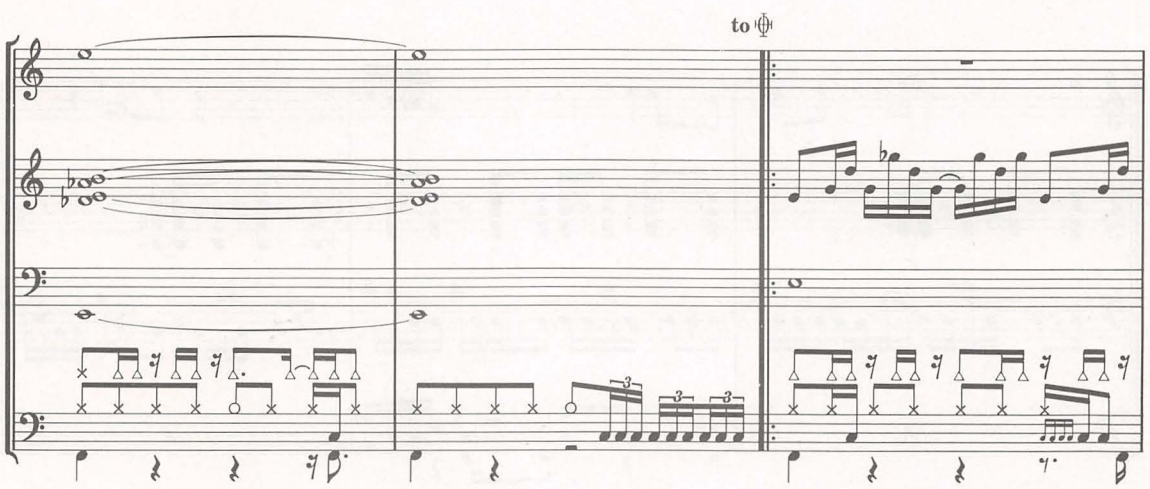



1.
2.
Slap Bass





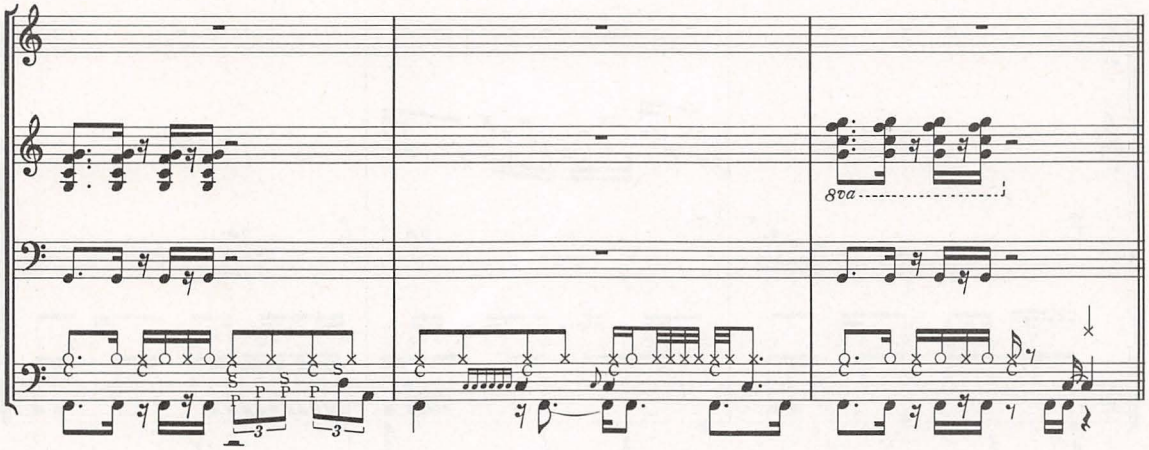



to


H C
T R
D.S.


Coda
Solo(1－8)
Brass & Piano


T R







★この楽譜を㈱セガ・エンタープライゼスの許可なくして転載すること堅く禁じます。

©手塚一郎



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

英語村（えいごむら）

by ひでさん・えにっくく

STORY

「あにい！プリンセスがさらわれたあ？」「はっ，英語村につれさられました」「うぬぬ，しかたない，戦士を呼べ！戦士じゃ！」「ここにおります」「おお，よし，さあ行くのじゃ，プリンセスを英語村から救いだすのじゃ！」

遊びかた

1から109の行番号があります。それぞれ，今のあなたのようすが書いてあります。中には，二つ三つ，今考えられる行動が書いてあるものもあります。それらは，あなたの考えで選び，「➡」のマークの行番号へ行きます。

それをくりかえし，最後に「The End」に行けば終わりです。

なお，ゲーム・オーバーになったら，はじめからやり直してください。また，関係ない番号は見ないでください。あなた自身がつまらない思いをするだけですから。

★　★　★

1 さあ，ここからは英語村。木がたくさんはえてます。とつぜん，木があなたに話しかけてきましたよ。➡2

2 「この問題を解いたら，ここを通してやる」さあ，どうします？　やってやるぜ➡11　だれがやるもんか➡6

3 木々をながめていると，いきなり空が曇りはじめましたよ。あっ！空に大きな黒い影が写っています。➡14

4 「おおっ！ここがラグナックの城かあ」城の周りには木がはえ，よく手入れがしてある。明るい感じの城です。➡3

5 「よし，よくやった。ここを通るがよい」どんどん行くと，道がわかれていますよ。➡10

6 なげてはだめだ！さあ，やりなおし！➡1

7 あなたが，どちらに行こうか迷っていたとき，草があなたに話しかけてきましたよ。➡8

8 「右に行くと，ラグナックの城があるよ。左に行くと，グアルソウの山があるよ。あなたはどちらに行くの」右➡4　左➡31

9 「実は，あるのじゃよ，しかたないのお。ゲーム・オーバーじゃよ」

10 おっと，言い忘れましたが，～にいます〔あります〕の意味のあとには場所を表す語句が続くのがふつうです。➡7

11 be動詞には，～です，～にいます〔あります〕という意味があるか？ないか？さあ，どちらか？　ある➡5　ない➡9

12 「よくやった」黒い影はそう言って消えていきました。と，同時にラグナックの城のとびらが開きましたよ。➡19

13 「そうですか。この先を北に行くと，ルウグォーの川があります。気をつけてくださいね」➡29

14 黒い影はいきなり「この問題を解くのだ」と言いましたよ。どうします？　やってやるぜ➡20　だれがやるか➡18

15 「こんなことしかできませんが……すみません」女中さんはそう言って，金貨をあなたの手ににぎらせ，とびらを閉めました。➡24

16 さあ，先へ進みましょう。➡43

17 「あ，いえ，遠慮します」女中さんは，そう言ってとびらを閉めてしまいました。➡16

18 「ならば，きさまの命をもらう！」ぐあああ…　ゲーム・オーバー

19 「ラグナックの城に何か御用ですか？」なんと，とてもきれいな女中さんがあなたに問いかけてますよ。どうしますか？➡21

20 「be動詞，am・isの過去形はwas。ではbe動詞，areの過去形はwereである。うそか，ほんとか？」うそ➡25　ほんと➡12

21 プリンセスを救いに行くんですと言う➡26　ただの冒険者だと言う➡13　いっしょに暮らしましょうと言う➡17

22 泳ごうとしたとき，あなたの体に矢がささった！➡30

23 どうします？　登ってやるぜ！➡36　もうやめよう➡30

24 女中さんを気にかけながらも，ルウグォーの川へ出発ですよ。➡43

25 「答えは，ほんとだ。きさまの腕では，プリンセスは救えないだろう。もう1回，修業していどむのだ！」ゲーム・オーバー。

26 女中さんは何か言いだそうとしたのですが，やりきれない表情をうかべ，こう言いました。➡27

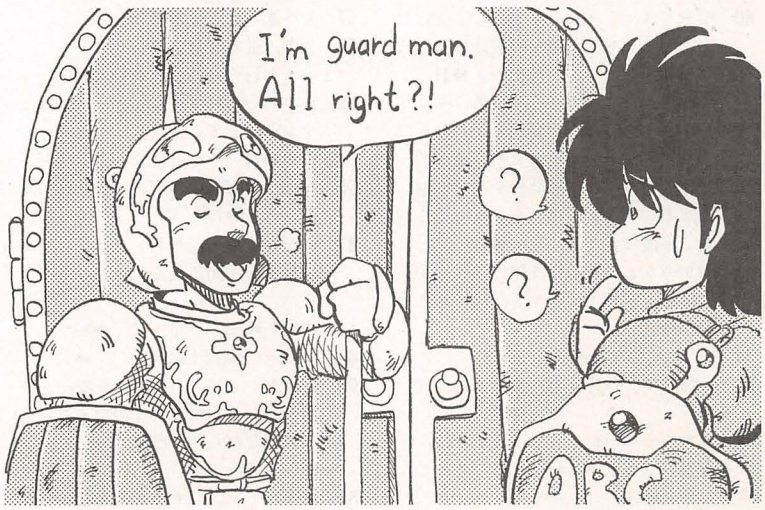
27 「あの道をまっすぐ行くと，ルウグォーの川へでてます。この金貨を持って行ってください」➡15

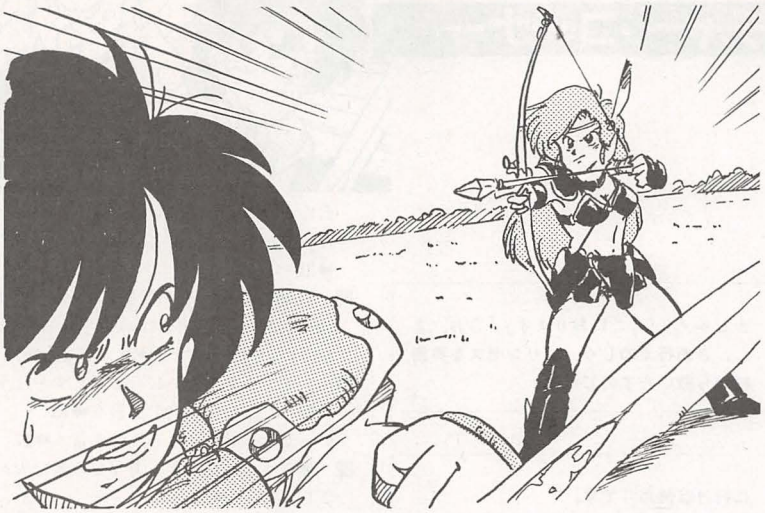
28 さあ！出発です。　グアルソウの山へ行く➡31　ルウグォーの川へ行く➡43

29 「あっ，それと，西に行くとグアルソウの山がありますわ」女中さんは無理にほほ笑んでいるように見えた。➡34

30 ゲーム・オーバー

31 あなたがグアルソウの山を登りはじめたとき「グァーウソウール」という，お





そろしい声が聞こえてきましたよ。➡23

32 「フウ～」どうやら間にあったようです。あらっ？金貨が落ちてますよ。
拾う➡45　　やめとく➡52

33 じゃあ，泳ぐしかないね……。➡22

34 「あなたと…もう少し，お話をしたかった…」女中さんは，あなたの胸にすがり，泣いていた。➡37

35 さあ，広い広いズアイオーの高原だ。どうしましょうか？
左へ行く➡46　右へ行く➡65
まっすぐ行く➡59

36 ががが！山がくずれだしたよ。岩が落ちてくるよ。どうするの？
逃げる➡50　　それでも行く➡44

37 「これを…」女中さんは泣きながらも，あなたにペガサスの紋章を渡した。➡38

38 「さようなら…」女中さんはそう言い，とびらのところまで行き，礼をしてとびらを閉めた。➡28

39 「別にいいけど，船賃として金貨をくれないか？」と言ってます。
金貨を持っている➡49　持っていない➡33

40 船乗りは，こんなことを話してくれたよ。「実はなあ，英語村の英語は，みんななくなっちまったんだよ…」➡41

41 「へ？なぜかって？そりゃあ，ギルギンって言う悪いヤツが魔法をかけたんだとよ。じょうだんじゃねえや。➡42

42 それでギルギンは英語村をただの村にしようとしているんだ」そう言ってる間に向こう側に着きました。➡47

43 川があります。向こう側には高原があり，暖かそうです。しかし，橋がありません。➡51

44 「ぐああっ！」➡48

45 本物です。さあ，先へ進みましょう。➡43

46 「ああ～つかれた」もう５キロは，かるく歩いている。しかたない。どんどん進もう！➡70

47 「ここから先は，ズアイオーの高原だ。女戦士には気をつけろ。じゃあな」船乗りはそう言うと，向こうに行きました。➡35

48 でも，少しのキズで助かりましたよ。さあ，先へ進もう。➡43

49 「はい」あなたは金貨を渡した。「よし，乗っていきな！」船乗りは船をだした。➡40

50 逃げろっ！　あなたは，間にあうでしょうか？➡32

51 でも，船乗りがいるよ。どうするの？
乗せてください。と，たのむ➡39
泳ぐ➡22

52 さあ，先へ進みましょう。➡43

53 フウ，つかれたあ。ん？剣が落ちてる。あっこれはエクスカリバーだ！やったね!!➡58

54 「どりゃあ！」➡68

55 なんと，ギルギンの城という名が門の上にはられています。➡63

56 女戦士は，しゃがみこみ，「私を切れ」そう言っている。どうするの？
切る➡62　　切らない➡72

57 先へ進みましょう➡70

58 さあ，進みましょう。
まっすぐ行く➡59　左に行く➡66

59 ん？あ…あれは！なんと，女の戦士がポツンと立っている。
近づく➡71　　やっぱりもどる➡35

60 女戦士は何もいわず，あなたに弓を向けました。➡73

61 休んでいると，ドドドドドという足音が，かすかに聞こえる。さあ，どうします？
右に行く➡53　　左へ行く➡59

62 ズバッ！女戦士は死んだ。➡57

63 ギルギンとは，あの英語を魔法を使って消してしまったヤツなのだろうか？そう思いながら門の前に立っていると…。➡69

64 「ありがとう。じゃあ」あなたはそう言って歩いて行きました。➡70

65 フウ～つかれたあ。３キロは歩いているぞ。➡61

66 いきなり，女の戦士があなたの目の前に現れましたよ！➡60

67 「待って！」女戦士はあなたに近ずき，「ごめんなさい。これを…持って行ってください」そう言って，イヤリングをくれた。➡64

68 うまい具合にエクスカリバーは女の弓にあたり，弓はまっぷたつに割れた。女戦士の弓矢はもう使えない。やったぜ。➡56

69 ゴゴゴゴゴ！何！ギルギンの城が…くずれていく！➡87

70 あなたは，高原をぬけようとしています。向こうにうっすら城が見えます。近づいてみると…。➡55

71 うっ！背中をやられたっ。➡30

72 キミのようなかわいい人に人殺しはできないはずさ…あなたはそう言って歩いて行きました。➡67

73 ピンチ！
エクスカリバーで切りつける➡54
逃げる➡71

74 「いくぞォ！」しかし，あなたは武器を持ってますか？
持っている➡81　持ってない➡89

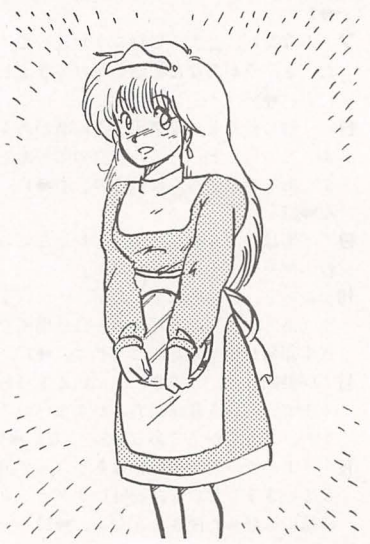
75 「やめなさい」ホワイト・ドラゴンは，言いました。「怒りの心のままではギルギンは倒せません！」➡100

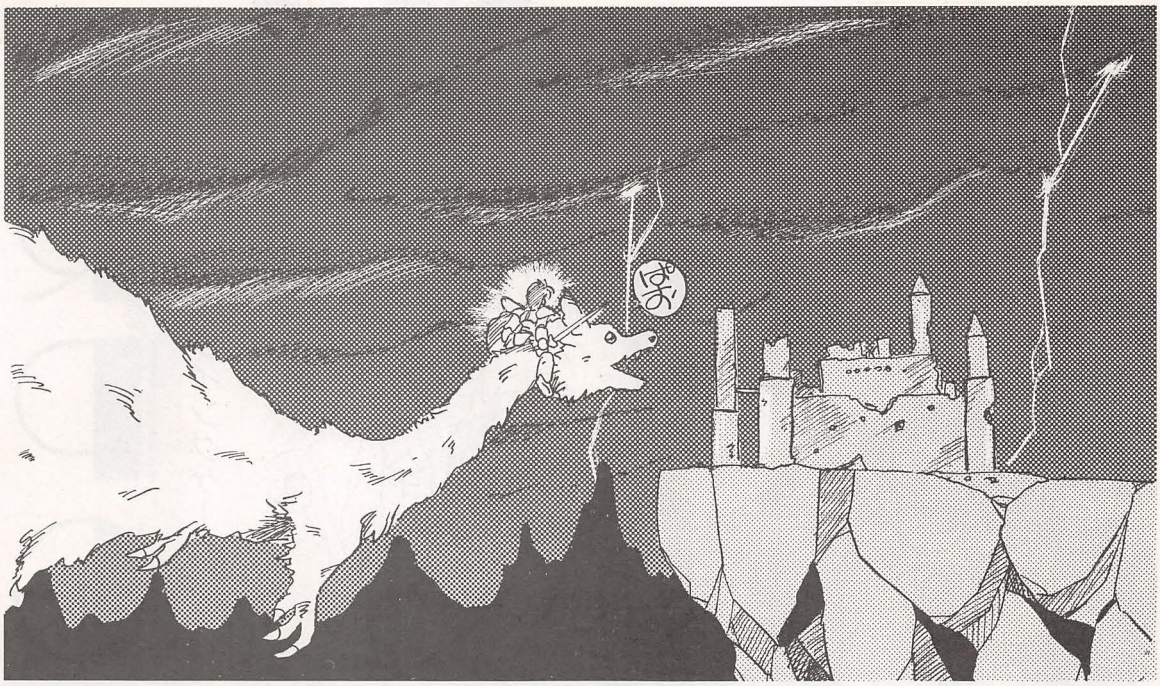
76 ホワイト・ドラゴンは，「ギルギンは，プリンセスを女中に見せかけているんだ」と言った。と…いうことは…。➡78

77 「これですか？」あなたはそう言って，ペガサスの紋章を見せました。するとホワイト・ドラゴンは，こんなことを話してくれました。➡91

78 あの女中さんがプリンセスだったのか。➡85

79 ドッガ――ン！……ホワイト・ドラゴ





ンとラグナックの城はくだけちりました。
➡99

80 ホワイト・ドラゴンは，目をあなたに向け，にらみつけた。どうします？
逃げる➡89　戦う➡74　話し合う➡94

81「どりゃあー！」ガキッ！うっ，きかない。どうするの？
それでも戦う➡89　話し合う➡94

82 ルウグォーの川が見えてきました。数々の思いでが，あなたの頭の中に浮かんできます。➡98

83 ホワイト・ドラゴンは，あとかたもなく消えました。➡103

84「くっ，くそう！でてこい！ギルギン！」あなたの心は，怒りでいっぱいになりました。
城につっこむ➡75　帰る➡30

85「そうだ。早く背中に乗るのだ」ホワイト・ドラゴンはそう言ってます。どうします？
乗る➡88　だれが乗るもんか➡83

86 あなたが，ホワイト・ドラゴンから降りると同時に，ラグナックの城から大きな笑い声が聞こえてきました。➡95

87 何！城から大きなホワイト・ドラゴンがでてきたぞ！➡80

88 さあ，ラグナックの城へ再び出発！
➡101

89 ホワイト・ドラゴンは，あなたに炎をはきました。ゴオオオオ！ぐあああ➡30

90 ドシン！ラグナックの城につきました。形や木々のようすはそのままで，明るい感じもそのままです。➡86

91「ここにはプリンセスはいない。ギルギンという男が，お前がこの城に向かっていることを知り，つれ去って行った。やつはこの地で，いろいろな悪いことをした」➡92

92「たとえば，英語を魔法を使って消したり，人々を木や草にしたりした。……いいか，お前はすぐ私の背中に乗るのだ！」➡93

93「そしてラグナックの城に飛んで行くのだ！」「え？」あなたはなぜ，ラグナックの城に行くのかわからなかった。➡76

94 ホワイト・ドラゴンは，「その前に，ペガサスの紋章を持っているか？」と，聞いてます。
持っている➡77　持っていない➡83

95「フハハハハ」ラグナックの城のとびらが開き，中から女中姿をしたプリンセスがヨロヨロと歩き，倒れました。➡96

96「プリンセス！」あなたは叫びました。が，目を開けようとはしません。……プリンセスは小さな声で，「あり…がとう…」と言うと，息を引き取りました。
➡97

97「プリンセス――――！」➡84

98 グアルソウの山が目の前にあります。あっ，ラグナックの城が見えました。よし，着地！。➡90

99 そしてギルギンも死にました。➡102

100「私にまかせてください」ホワイト・ドラゴンはラグナックの城につっこんで行きました。➡79

101 ホワイト・ドラゴンに乗っていると，すずしくてとても気持ちがよく，ズアイオーの高原が広々と見えました。➡82

102 あなたは地に手をついて悲しみました。
➡104

103 これからどうしよう～？　う～ん，どうしよう～？➡107

104 あなたは，イヤリングを持っていますか？　持っている➡106　持っていない
➡108

105 う～ん，どうします？
億万長者になってやろう！➡30
いやいや，プリンセスを救いに行く➡108

106 シュウー…なんとイヤリングからけむりがでました。➡109

107 あっ，金があるぞ！やったあ～これで僕も億万長者だ！　➡105

108 ならば，あなたは1から冒険しなければなりませんよ。今度こそ，がんばってくださいね。➡1

109 すると，プリンセスと，ホワイト・ドラゴンは再びよみがえり，英語も，木々にされた人々ももとにもどりました。このあと英語村は平和になり，あなたの国も，より栄えたということです。

―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。

8月9日，ボクらにとってとてもウレシイ1日だった。別冊のためということで，あのT＆Eソフトの内藤時浩氏がベーマガ編集部に訪れたのだ。かねてから〝T＆Eソフト〟の，そして「ハイドライド・シリーズ」の大ファンであるボクにとっては，まさに夢のようなできごと。

オマケに，山下先生と内藤さんのご好意で，ボクらレスキュー隊も混じえて頂き，「質問会」まで開いてもらって（このときのことは，別冊『AVG&RPGⅣ』に載りますのでお楽しみに……）。

さて，今月も快調のレスキューＡＶＧ＆ＲＰＧのコーナー，はじまりです。

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。

今月のお助け番

隊員No.1：「あすか組」の石田ひかりって原田知世に似てると思う　清水　毅

隊員No.4：俺の〝ロッキー〟って実はファミコンロッキーだったんだぜ！　ロッキー引本

隊員No.4′：あ，すいません。緊張しているんです。　大亘康平

隊員No.6：ひさびさの登場で燃えるぞ〜！　南　泰人

隊員No.8：陽あたり良好！　青木　聡

隊員No.10：やったぁ，初登場だぜ！　よろしくネ！　高橋

AVG編

Q ようレスキュー隊，オレの質問に答えるじゃない。オイラはＰＣ−88の『アンジェラス』をプレイしているでごわす。んでもって，ランディに会ったまではいいんだけど，家に入れてもらえずに困っているんだっぴょ。たすけてちゃぶだい。

「悲しいけどこれ戦争なのよね」

〔アフリカ県ジャブロー市・スレッガー・ロゥ？才〕

A ウ，ウーム。また，ワケのわからんのが来てしまった。こういったノリは，やはりロッキーさんにまかせるべきだったか…。まあいいか，レスキュー隊のブライアン・パールといわれている青木　聡にまかせてちょ。

では，お答えするじゃない……（しまった，これじゃロッキーさんのノリだ）。スレッガー・ロゥくん，キミはランディ警部の前で，パルドン警部のことを話してしまったから追いだされてしまったんだ。知ってのとおり，あの2人は異常なまでに仲が悪いからね。それで，ランディ警部に追いだされてしまったときの対策だけど，ここは一つ，彼が家に入れてくれるまで何度も何度も訪れてみるといいよ。そうすれば，ランディ警部だって誠意を認めて家に入れてくれるはずだ。

Q あっあの…。ごっ五代裕作です。この間，響子さんと結婚しました。ところが，まだなんかやることがあるような気がしてならないんです。そうです。屋根に登れないんです。1作目では，簡単に手に入った〝ハシゴ〟は今回もあるような気がするのですが，どうしても…。ヒントをよろしくお願いします。

P.S.八神といい仲になるエンディングはどうすれば？

〔福岡市・おくちゃん5.1？才〕

A 何日か前，ボクのウチにマイクロキャビンから，『きまぐれオレンジロード』の宣伝広告がとどいたので，『めぞん一刻・完結篇』を超える作品になることを願いつつ通販してしまった青木です。

さてさて，前作『めぞん一刻』で手に入った〝ハシゴ〟が『めぞん一刻・完結篇』でも手に入るか，というスルドイところをついた質問ですが，これはズバリいって，あります。しかも，今回も四谷さんが持ってます。だけど，前作のように簡単には取れませんよ。ヒントといえば，四谷さんの機嫌をめいっぱい良くすること。そのためには，多少のお金だって…。

P.S.八神といい仲になることができるのは，五代度チェックのときだけだよ。

Q 青木さん，ボクの悩みを聞いてください。ボクは，『ウイングマン・スペシャル』で〝ガム〟が取れないんです。このコーナーを見ていると，み〜んな取れているのに…。これでは受験どころではありません。どうかこの悩みを解消してください。合格したいですから。

〔栃木県河内郡・**超絶倫人男？才**〕

A 甘いっ！ キミは甘いぞ！『ウイングマン』のシリーズでは，女の子を見たら，なによりもまず，〝おせじを言う〟これが鉄則(？)じゃないか。どんな女の子でも「かわいいネ」とか言われれば喜ぶ(か，どうか，知らない)んだから，おせじの一言でも言ってあげるように！

とはいっても女の子もけっこういるよネ。では，それをだれに言ってあげればいいのか？ 芸能人なのに，ヒーロー・アクション部の合宿についてきてる彼女だよ。わかったかな？

Q みなさん，こんにちは。今，ボクは『波動の標的』をやっています。しかし，第10章で５人目の光の戦士が見つかりません。首相官邸と弾薬庫で４人目までの光の戦士を簡単に見つけられたのに…。

どうか，５人目の光の戦士を見つけかたを教えてください。

〔千葉県八千代市・**中島政志16才**〕

A『波動の標的』なら南におまかせ！ レスキュー隊員No.６の南 泰人です。ソフトウイングの新作が待ちどおしい今日この頃ですね。

さて，お答えのほうだけど，中島クンは情報集めが足らないようだ。５人目の光の戦士を見つけるには，今までに行った場所（首相官邸など）にもう一度行き，その後の事件について知る必要があるワケ（まあ，これが俗に言うフラグ）。そうすれば，あとは身近な場所を確認するだけで，５人目の光の戦士が見つかるぞ！

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは，どうか，ボクのあこがれの五代君を助けてやってください。実は誰からも写真をもらえずに困っているんです。四谷さんには招き猫をあげたし，宴会だって４〜５回開いた。その上一の瀬さんにはお酒をあげたし，のぞき穴はふさいだし……。

持ち物は，ばあちゃん，金3,080円，かなづち，ハシゴ，酒，花，即席ラーメン三つ，釘ぬき，丸太です。よろしくお願いします。はじめてのＡＶＧですから。

〔長野県木曽郡・**滝沢英文14才**〕

A 原作はもう終わってしまっているけれど，ＡＶＧの『めぞん一刻』は，完結篇も発売されたし，ファミコンにも移植されたし，今が絶好調！

さて滝沢クンは写真がもらえない，と嘆いているようなので，それぞれの人から写真をもらう方法をくわしく（？）教えちゃいましょう。

まず歩く酒樽(さかだる)こと一の瀬さんからは，２〜３回くらい宴会を開き，おばさんの機嫌をとって，その後に即席ラーメンでも見せて話しかけます。そうすると一の瀬のおばさんの写真がもらえますよ。つぎに，恐怖のヘビ男こと四谷さんには，先日から捜しているという招き猫を買って，やはりラーメンを見せた後に，招き猫を見せると写真をくれます。最後に歩く露出狂こと朱美さんは，まず四谷さんの部屋から丸太，釘抜き，カナヅチを取ります。そしてスーパーに行って釘を買って５号室ののぞき穴をふさぎます。あとはラーメンを見せれば写真をもらうことができます。これで一刻館のすべての住人の写真が手に入るでしょう。

P.S.『きまぐれ☆オレンジロード』のつぎのＡＶＧは『らんま½』かな？

RPG編



〔神奈川県鎌倉市・**誰か文通しよ！16才**〕

A おっ！ ボクが先月号でレビューしたばかりの『エグザイル』の質問がはやくも来たじゃな〜い（しかも，ひさびさの女の子♡）!!

このゲームは，はっきりいってイジワルな謎というか，トリックが多くてでてくるんだよネ。ステージ４までたどりつくことができたのなら横ぬけのトリックなど知っていると思うから，フォロス島にあるイオウ，水銀の湖にはもう行っているハズだ。でも，フォロス島にはもう一つ湖があるんだ。きっと，誰か文通しよ！チャンはこの湖が見つけられないんだと思うから，そのつもりで書くネ。

この湖は，ズバリ，フォロス島のほぼ中心にある岩みたいなところから入れる。ところが，この岩はパッとみると入口なんかどこにも見つからない。そこで考えてみよう。このトップビューのシーンはななめ上から見ているシーンだから，自分がサドラーになりきって入口を捜すとすぐに見つかるんじゃないかな？

P.S.近ごろは，絵の入ったキレイなハガキがとて――も少ないから絵を描いて送ってくれれば採用率が高くなるゾ!!

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは。ボクは，ＰＣ−88ＭＡで『アークス』をプレイしています。仲間は５人とも集まっているので，エルミザードのダンジョンの奥深くまで探索に行ったのですが，いくら行ってもダンジョンの終わりはなく，取れるアイテムは薬草のようなものぐらいです。エルミザードのダンジョンには，何か重要なアイテムはあるのですか？ それとも，トロンを仲間にするだけなのですか？ どうか教えてください。

〔神奈川県茅ヶ崎市・**ＡＮ・ＤＥＫＯ13才**〕

A ズバリ！ エルミザードのダンジョンは重要だヨ。このダンジョンでは，四つのアイテムを取ることができる。それらのアイテムを持ってないと，いつまでたっても魔法を使うことはできないから注意が必要だ。ちなみに，それらのアイテムは，地下２階から地下５階までの各階に１個ずつ，安置してある。しかし，その四つのアイテムを手に入れるには，通り抜けられる壁を通らなければならない。だから，迷わないためにもマッピングすることをおススメするヨ。

Q こんにちは！ ボクは88ＭＲで『アークス』をプレイしています。聖殿跡で四つの宝を取ったあと，ドラゴン山に行き，サラマンダーに会って魔法を使えるようになったのはいいのですが，今度は風の谷で精霊に会うことができません。それに一度入って歩いているとでられなくなってしまうので困っています。風の谷では，行きどまりのところを調べたりしたのですが，どうしても会えません。今では，『アークス』はホコリをかぶっています。どうかボクを助けてください。

〔神奈川県横浜市・**Ｍｉｌｌｉｏｎ14才**〕

A Ｍｉｌｌｉｏｎクンはちゃんとマッピングをしているかな？ 風の谷はけっこう広いのでマッピングしないと脱出できなくなるぞ。ボクなんか，ゼルド砂漠（100×100の広さらしい）のマッピングまでしてるんだから…。まあ，それはいいとして，風の精霊シルフィードがいるところは，風の谷の北東なんだけど，入口からメチャメチャ遠いところにいるんだ。しかもこのダンジョンには一方通行の道がけっこうあるあるから気をつ

けてネ。

Q はじめまして。ボクは，『イースII』をMSX2でプレイしとる中2の少年だ。

レスキュー隊を見込んで一つおねがい！リリアをはじめとする脱走者たちをどうやったらもとにもどせるのか教えて！　女神の話をよく聞いてなかったんだよ～。信長，じゃなくて信頼してますからお願いします。

P.S.剣をもつ石像はサダなんですか？

〔岐阜県岐阜市・**にせアドル13才**〕

A みなさん，どうも青木　聡でございます。ところで日本ファルコムさん！　ちゃあ～んと発売日に町田のJ＆Pで買った『ソーサリアンユーティリティVol.1』で「道具を買いたい」をやりおえて，メニューにもどろうとしたのに，ディスク（ユーティリティを入れてある）がからまわりして動かなくなっちゃうんです。だから，近いうちにアフターサービス受けますんでヨロシク！

さて，私用でかなりスペースをとってしまったので簡単にお答えしましょう。

にせアドルクンと同じように，石になった人を助けられないよ～んって質問が多いんだけど，みんな女神の話をちゃんと聞いてないのが原因なんだ。はっきり言って，ここで女神の話を聞きのがすと，不可能といってもいいぐらいクリアはむずかしくなってしまう。だからこそ，ここはズバリ！石化してしまった脱走者たちを助けるためには，〝夢見の石像〟を鐘つき堂で使えばいいのさ。ちなみに剣をもつ石像は…やっぱり，これは会ってみてからのお楽しみ！

Q レスキュー隊のみなさん，ボクはMSX2版『イースII』をプレイしている高校2年生です。一応ゲームは解けましたが，「クレリアシールド」が見つからないまま終わってしまいました。ラミアの村で地上にあるといわれましたが，地上にも行けません。フル装備でもう一度クリアしたいのでどうかよろしくお願いします。

〔大阪府・**橋井雅17才**〕

A 『イースII』の質問ももう大づめだネ。

この「クレリアシールド」は本当に地上にあるんだ。でも，もうそれは昔のことで今はイースの国にあるのだ。では，どうやって「クレリアシールド」を手に入れるのかヒントを教えちゃおうじゃない!!

とにかく，アドル・クリスティンは，イースの国にいる。もちろん，彼はイースの国がすでに地上に降りていることを知らない。だけれど地上にいた人たちは，イースの国が地上に降りたことを知っているわけだ。だったらなにもアドルが「クレリアシールド」を地上へ取りに行くこともないだろう。そう！地上にいた誰かがアドルのところまで「クレリアシールド」を持って来てくれるハズさ。もう，これで橋井クンもわかったと思うヨ。

P.S.ところでみんなは，イースの国が地上に降りついたという確証が得られたときに鏡撞堂（かねつきどう）に行くと，ある変化が起こっているということを知ってるカナ!?

Q こんにちは，清水さん。ボクはPC－8801の『ハイドライド3』をやっています。そこで，質問があります。暗証カードは，いったいどこにあるか，ヒントをください。簡単なことかと思いますが，よろしくお願いします。

〔沖縄県宜野湾市・**山内誉也12才**〕

A 『ハイドライド3』は，不可能とさえ言われたX1にまで移植され，その熱狂ぶりはとどまるところを知らない。実にウレシイね。

さて，山内クンが悩んでいる暗証カードだけど，これは〝水のお城〟の入城許可証。そのありかは，やっぱり〝水のお城〟なんだ。

そこで，まずは，〝水のお城〟の入りかたから。ハーベルの塔の○階で雲の石を見つけ，装備してから，天空の城の雲の切れ目から落ちればいい。

今度は，暗証カードのありかについてだ。水の城に入ったら，城内の人と話をしまくってみよう。すると，女の人が「暗証カードをなくしちゃったわ。○○間のほうかしら？」とこぼしてくれる。

あとは，○○間を調べてみればいい。ネ，あったでしょ。

Q



〔新潟県上越市・**人妻メイアに♡な私？才**〕

A 人妻メイアに♡な私クン！素敵なイラストをありがとう！キミの質問はNo.10の高橋が答えましょう。おっ，おしい…非常においしいところでキミはつまっているのです。それは，肖像画を使ってワープするところまでは，いいのですが，ある条件を満たしていないのです。なぜに肖像画は，この世界に存在しているのか…。

そうです。使われるために存在しているのです。使われない肖像画はありえないのです！

ドラゴンスレイヤーさえ取れば，エンディングは君のもの。がんばってクリアしてくださいね。

Q 「暗の城へは，どうやって行くのだろう…。ボクは早くニカデモスを倒さなくてはならないのに…」

子どもが1人公園でたたずんでいた。そして，言った。「今度，ベーマガのレスキューにだしてみよう。きっと答えてくれるさ」というわけ，ヨロシクお願いします。

〔東京都杉並区・**高梨洋輔？才**〕

A 『ファンタジーIII』の暗の城への行きかたか？よろしい，大魔法使いの青木　聡（レスアベのタイトル参照）がお答えしよう。

高梨クンは，光の城の行きかたを覚えているかな？そう！　あのアルファベットと数字と符号のヤツだ。それを逆にすると，暗のプレーンに行くことができるんだけど数字やアルファベットは逆にすることはできないでしょ。だから，符号を逆にしてやれば，OKさ。にっくきニカデモスの待つNether Worldまであとわずか！　ガンバレ！

Q ボクは，今FM77版の『ウルティマIV』をプレイしているのですが，誠実さの〝青い石〟が見つかりません。どこかのダンジョンにあるらしいのですが…。

誠実さに対応するルーンとマントラはあります。どうかお願いします。Please help me！

〔東京都足立区・**ぐんげａｎｄひろぼー14才**〕

A ついに『ファンタジーIII』を解いてしまった究極のアバタール青木だっちゃ。しかし，あれだけ苦労したのに最後は実に…。さて，たわごとはこれぐらいにして，質問いきます。

ナニナニ？　〝青い石〟のある場所がわからないんだね。

〝青い石〟は，誠実さを表す石。だから，誠実とは正反対の不実の迷宮を捜せばいいんだ（ほとんどが，この考えかたでOKだけど，例外もいくつかある）。

くわしく教えちゃうと，不実の迷宮の地下7階。しかも，数々のエネルギー・フィールドに守られるように隠してあるんだ。

だから，ディスペルの呪文を最低でも4回唱えられるように準備しておくといいよ。

Q おい，レスキュー隊！　ボクだ，面堂終太郎だ！　一つ質問がある。『ウルティマⅣ』の〝むらさきの石〟についてだ。どうすれば取れるのか教えてほしい。我が面堂家私設レスキュー隊でも解けぬのだ。頼んだぞ！

〔友引町面堂邸・**面堂終太郎？才**〕

A まっかせなさい！　ベーマガの黒メガネ部隊ことレスキュー隊のなかで唯一，究極のアバターになることのできた青木　聡がお答えしましょう。

〝むらさき〟とは名誉を表す色。だから，石を捜すには，その徳の意味と正反対の意味の名前のダンジョンを捜せばいい。つまり，名誉の逆の意味の言葉は，恥とか恥辱だから，それと同じ名のダンジョン，Shame（シェイム）で石を捜せばいいワケ。白い石と黒い石以外はこの考えかたでOKだから，試してみてね。ちなみに〝石〟を取るには，石を安置してある台のところでSearch（Sコマンド）すれば取ることができるよ！

Q ボクは今，PC－88版の『ウルティマⅣ』をプレイしていますが，ヒスロスのダンジョンのレベル1で〝石〟を取ることができません。どうしたら取ることができるのか教えてください。

〔新潟県佐渡郡・**本間淳15才**〕

A 窓ぎわに88様を置いてあるためにゲームをしながら日射病になってしまうというワケのわからない青木　聡です。なんせ，ボクの部屋だけクーラーがないので，しかたなくウチワ片手にゲームしてたら，暑さのあまりブッ倒れてしまったという…。

では，気をとりなおして，質問にお答えしよう。本間クンはヒスロスのダンジョンで，〝石〟が取れないそうだけど，それもそのハズ。ヒスロスのダンジョンにあるべき〝白い石〟は，すでにヒスロスにはなく，ある場所に移されているんだ。

では，そのある場所とはどこか！それを知るのは，この世界でただ1人(?)。スカラブレイの宿にとりついている亡霊のアイザック，彼だけだ。ちなみに，彼に会うには，宿にとまればOK。でも徳が低いと会えないらしいから注意してね。

P.S.だれかボクにクーラーを…。

Q 青木さん，はじめまして，ボクはPC－88FAで『ウルティマⅣ』をプレイしています。そこで質問ですが，〝角笛〟が見つかりません。レディー・マーシーの待女に〝角笛〟のことを聞いても，すぐ無視されてしまうし…。ちなみにボクは，すでに七つの徳において聖者の位となったのですが，謙譲の徳がボロボロに低く，神殿へ行こうにも悪魔にジャマされて行けません。だから，一刻も早く〝角笛〟がほしいのです。お願いします。

〔栃木市・**天才ソリコミマン？才**〕

A 天才ソリコミマン（強烈なペンネームだっぴょ）クンは，レディー・マーシーの待女に無視されてしまうそうだけど，何回も何回も話しかけているとたまに答えてくれるゾ。

それで彼女に〝角笛〟のことを聞くと「マルコという騎士に聞いてみろ」といわれるので，今度はマルコ（エンパスアビーの治療院をうろうろしてる）に聞いてみよう。すると「銀の角笛は，精神の森のはずれの小さな島に埋められている」と教えてくれる。

あとは，それにしたがって捜せば念願の角笛はキミの物になる。ちなみに精神の森のはずれの小さな島っていうのは，ダスタードの迷宮の入口から西に行けばあるから捜してみてね。

読者間レスキュー

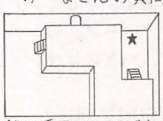
Q 『ムーンチャイルド』が解けない！　『ムーンチャイルド』の下のほうの場面にでてくるスフィンクスはどうやって動かしたらいいのですか？

レベルは現在〝6〟。CRMも124まであげました！　ブラディーソードに何か関係があるのでは？（88年9月号掲載）

〔神奈川県横浜市・**けーな16才**〕

A Moon Child（ムーンチャイルド）9月号のレスキュー

けーなさんの質問にお答えします



先ず，スフィンクスは動かす物ではありません。具体的に言うと，スフィンクスのだす質問に答え，正しければ船に乗ることができます。ではどうやってスフィンクスと話をするのか……　けーなさんはレベル6とのことですが，レベル5をとばしていませんか？　レベル5になっていれば自然にスフィンクスと話ができるはずです。

レベル5になるには，ダンジョンの中の図の★印の所へ行ってください。そうすると，ある人(?)と話ができます。（話の中にスフィンクスの質問の答えがある）話が終ったらスフィンクスの所に行ってください。

後は，新な展開があなたを待っていることでしょう。

P.S. ブラッディソードは関係ありません。

〔岡山市・**あいと・GATE16才**〕

■**清水**：読者間レスキューのコーナーは，夏休み後ということでチョッと一休み。次号では，またいつもの活気が舞いもどっていることでしょう。

それでは，恒例の今月の課題を発表するぞ。「オッ！　このゲームはあのときの…あれは本当にいいゲームだったなぁ」なんて感動しているキミ，キミなら協力してくれるよネ。

お便りヨロシク！

Q 誰か教えてください。X1の『ゴーストタウン』の脱出用ヒューキの動かしかたと，ポンプのあった家への入りかたを…。現在，持っているアイテムは，ローソク，シャベル，マッチ，パン，ハンマー，ポンプ，薬，ダイナマイト，バケツ，水筒，缶切，缶詰，コインです。

〔福井県坂井郡・**Capricorn？才**〕

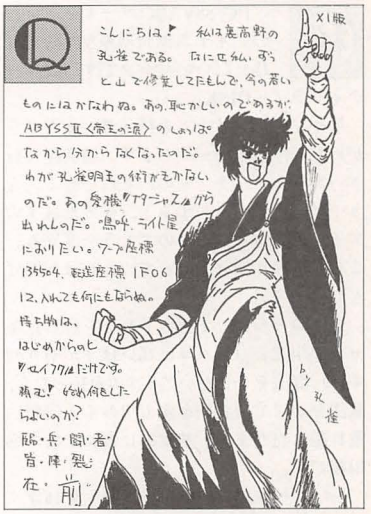
Q やさしい，やさしいベーマガ読者のみなさ～ん，ボクの悩みをきいてちょ！　ボクは，『シャロム』でつまってるんだ。ハシバミの木がどうしても取れなくて…。

持っているアイテムは，短剣，オノ，マント，ローソク。

どうか，助けて～っ！

〔佐賀県杵島郡・**白武貴乃志12才**〕

Q



〔宮崎市・**孔雀14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

PC-88版の『ANGELUS』で，ドラゴンクエストにでてくる"スライム"を見つけました。

見つけかたは，西ドイツへ行ってからランディの家に行き，机の上を見てみるんです。そうすると，何とあのドラクエにでてきたスライムがのっているんです!!　ただ，それだけだけど……。

ブライアンの言うことがまたおもしろいので，ぜひ見てみたほうがよいですよ。

〔新潟県南魚沼郡・**飯酒盃勝彦16才**〕

PC-88VA版『ソーサリアン』のアイテム無限増殖&魔法かけほうだいの㊙テクです（要ユーティリティーDISK）。

増やしたいアイテムを持っているキャラがいたら，城でセーブします。道具屋に行き（ユーティリティーの）それを売る。もう一度，城でロードすると，売ったはずのアイテムを持っているのでもう一度売る。これで店の在庫は二つです。これは何回でもできます。

魔法のほうは，１万以上お金を持ったキャラを用意し（カルマは高いほうがやりやすい），魔法をかけたいアイテムを持ったら，魔法をかけて（名前を変えておくと便利）道具屋に売ります。基本的に最初の技の応用編です。

〔神奈川県横浜市・**峯崎　哲15才**〕

ディスク７枚組の超大作，PC-88SR版『ラストハルマゲドン』の㊙を見つけた！

石板の上空で5のキーを押しっぱなしにすると，敵に会わずに時間が過ぎる。これで，体力があぶないときも安心。

〔大阪府天美東・**谷　祐司11才**〕

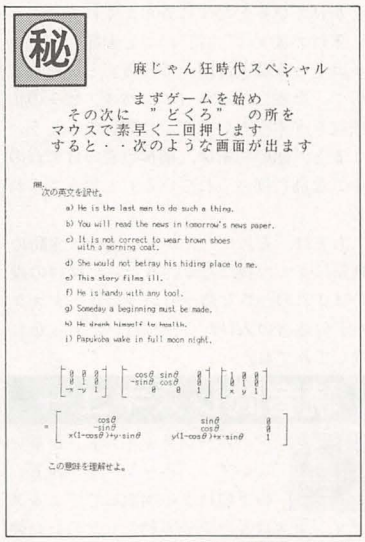
PC-88SR版『スペースハリアー』の㊙です。

①CAPSをロックし，テンキーでないほうの2 3 4をいっしょに押すとスピードが速くなり，8 9 0をいっしょに押すと，遅くなります。

②CAPSをロックし，上の方法でも，それ以外でもいいからスピードを遅くし，CAPSを解除します。そして，TAB CTRL CLRをいっしょに押し続けると，CAPSをロックしたときと同じ速さになります。TAB D G H Lを押し続けても同じ結果になります。離すと元にもどります。

③ディスク１，２を逆に入れても普通に動きます。

〔群馬県沼田市・**白岩道隆？才**〕



〔東京都北区・**磯西秀之？才**〕

PC-98版の『ティル・ナ・ノーグ』の㊙です。

このゲームは新しいシナリオを作ると，当然ながらレベル１からキャラクターを育てていかなければならないわけですが，別のシナリオで育てたキャラクターをそのまま新しいシナリオに転送する事が可能なんです。やりかたは，まずMS-DOSのシステムを立ちあげます。そして，ドライブ１へ『ティル・ナ・ノーグ』のシナリオ・ディスクを入れて，つぎのコマンドを実行してください。

COPY　TIR1X20C　TIR1Y20C↵

Xに入る数字が転送元のシナリオ番号で，Yに入る数字が転送先のシナリオ番号です。後は普通にゲームを起動するだけでキャラクターは転送されています（ただし，この方法はキャラクター転送のみで，装備や魔法の巻物は転送されません）。

〔和歌山市・
MAKOTOのサイキック青年団16才〕

PC-98版『イースII』の㊙を見つけました。

まず，エンディングの一番終わりのところで（イースの女神の像が黒真珠らしい玉を抱えて立っているシーン），F1キーを押し「LILIA」と入力し，リターン・キーを押すと，イースの女神の絵が消え，いきなりリリアがでてきてミュージック・モードになります。

（注）スペース・キーおよびリターン・キーを押すとつぎの曲に移ります。

P.S.ベーシックを立ちあげてから『イースII』のプログラム・ディスクをドライブ１に入れ，

SCREEN　3：NEWON 0 ↵

とすると，デモがはじまりますが，絵が変になります。

〔静岡県藤枝市・**加藤義康15才**〕

X1turbo版『イースII』でミュージック・モードをついに発見!!

エンディングで最後にフィーナが石像になり，画面が変わらなくなったらCAPSをロックして「KIKITAIYOMUSIC」と入力します。あとはメニューに従うのみです。これで『イースII』のミュージックがばっちり聞けます。

〔福井県武生市・**加藤恒規18才**〕

AV版『イースII』のMUSIC MODE

まず，『イースII』をプレイして，エンディングの最後に6 8 0 9と入力し，メッセージに従ってDISKを入れ替えてください。

AV版『シルフィード』のEXPERTMODE

『シルフィード』を立ちあげ，オープニング・デモがはじまったらPF3でタイトル画面にします。あとは普通にプレイしてみてください。

AV版『スペースハリアー』の高速MODE（これはAVのEXしかできません）

DISKをセットしRESETしたあと，「LOADING NOW」と表示されたらBREAKを押してロードを中断します。POKE&HFD95, 8 ↵と入力し，PF4でロードを再開します。

これでGAME全体のスピードが多少速くなります。

これは，すべてAV40EXで確認。

〔愛知県豊田市・**汁FOOD？才**〕

PCエンジンの『パワーリーグ』での㊙だよ！

『パワーリーグ』でエディット・モードに合わせ，チーム選択画面のところで「セレクト・ボタン」を押しながら1ボタンを押すとヒューピーズのエディットができるようになる！

〔兵庫県多可郡・**横山勝則？才**〕

マークIII・マスターシステム用「サンダーブレード」の㊙。

①コンティニューの方法

パッドの右下を押しながらⅡボタンを押す（GAME OVERの画面のとき；３回マデ）。

②安全地帯（コルセアとヘリ）

横なぐりと上から降ってくる弾は右下か

★今月の㊙情報大賞★

ファイナル・バブルボブルのコマンド大公開！

東京都品川区　MIKI　15才

セガ・マスターシステム用『ファイナル・バブルボブル』で各種コマンドを見つけました。まず，その前に記号の説明をしておきます。

J＝ジャンプ・ボタン，左＝レバー左，右＝レバー右，上＝レバー上，下＝レバー下，B＝アワボタン

プレイ・セレクト画面でPAUSEして入力してください。

B，左，下，上，B，上，B，上
＝6人スタート，靴，キャンディ×3，ピーコックフェザー

右，B，上，上，上，B，B，J
＝靴，キャンディ×3，ピーコックフェザー

J，J，左，B，J，右，J，左
＝サウンド・テスト

左，左，B，右，下，B，下，左
＝靴，キャンディ×3

右，左，左，右，上，下，下，右
＝プレイヤー＋1人

下，J，B，右，B，下，B，J
＝プレイヤー＋3人

上，左，下，左，下，上，上，左
＝Look Item（レバーの上下で見れる。キャンセルはボタン）

J，左，J，右，上，左，J，右，上，左，左，上，左，J，J，右
＝1～100面で，ゲーム・オーバーになったときにでるヒントが全部見れる。

下，J，左，B，B，下，J，J，左，下，左，下，B，J，B，B
＝101～面で，ゲーム・オーバーになったときにでるヒントが全部見れる。

ヒントでは教えてくれない面でもドアはでるみたいです。私のときは，147面でブック・オブ・ブリザードを取って，敵をすべてやっつけたときに出現しました（ドアに入れませんでしたが）。ちなみに，C＝上，Ω＝下，ℬ＝ジャンプ，8＝BUBBLE，⌟＝左，Я＝右です。

エンディングはなかなかよかった！BADエンドは見たことないよー。わからないことはヒントですべてわかるのが，とても親切でいいと思います。

左下にパッドを入れるだけでOK(下の戦車などの弾はダメ；3Dシーンのみ)。

〔埼玉県入間郡・**ホラ・ウーロン18才**〕



〔石川県七尾市・**どんどんおーぼ**〕

㊙ PCエンジン版『ワールドコート』での㊙です。

『ワールドコート』のQUESTモードを解くと，「あかいきつねのおつゆはうまい。」というパスワードがでます。これを入力すると，何とSPEED-UPモードで，QUESTモードが楽しめます。

〔愛媛県新居浜市・**伊藤靖和**〕

㊙ 僕はMSX版『アレスタ』で㊙を発見しました。

『アレスタ』をスロットに差し込み電源をONにするとMSXと画面にでますね。そのときにA L E S Tのそれぞれのキーを押したままにしてください。COMPILEと画面にでたら，スペース・キーを押してください。すると画面の右下にSOUNDTEST 01とでてきて『アレスタ』に使われている19曲!?を聞くことができます。

〔青森県弘前市・**木村　実16才**〕

㊙ MSX2の『激突ペナントレース』でNEXT BASEに楽々行けるという㊙です。

まず，自分が行きたいNEXT BASEの人に，ボールを持たせてください。それから，NEXT BASEへ向かって適当なところまで行き，元のBASEまでもどります。このとき，BASEの人に追っかけられるようにしてください。追っかけてきた人が，自分のいるBASEを踏んだとき，NEXT BASEめがけて走ってください。なぜかSAFEなのです。これで，楽々NEXT BASEへ行けます。

注意：走力20までしか，この技は使えません。また，私の経験上，一・三塁ではこの技はタイミングがむずかしいです。

〔東京都西多摩郡・**天狼星15才**〕

㊙ MSX2用の『イースII』で，"キャラクターを見るモード"？を発見しました。

まず，普通にゲームをはじめます。E S Cキーを押しゲームを止め，T Oとキーをたたきます。すると，キャラクターのパターンを見ることができます。カーソルの上下でバックの色が変えられ，左右でパターンを変えられます。

いろんなところでやってみると，ちがったキャラクターが見られますよ!!

〔神奈川県横浜市・**横山和彦18才**〕

㊙ MSX用『F1スピリット』の㊙を発見！

①ENDURANCE RACEまで行く（MAXPOINTを使ってもOK）。

②ORIGINAL　DESIGNモード(READY MADEじゃないほう）に入る。

▶ENGINE：一番左の"V6 2000DOHC SUPER CHARGER LOW COMPRESS 780PS"

▶BODY：一番左の"STRONG BODY"

▶BRAKE：まん中の"F-TYPEBR"

▶SUSPENSION：一番右の"HARD SETTING"または"MIDIUM SETTING"

▶GEAR：まん中の"4 SPEED MANUAL"にセットし，スタート。

③最高速の327km/hまでスピードがあがったところで，↓キーを2回押して，ギアを2ndに合わせると，

▶道からはずれてもスピードは落ちない

▶車とぶつかっても立ち直りが早い

▶わざとガードレールに横から当たると，超SPEED UP。私の場合，663km/hだが実際は1000km/h以上でるのではないかと思われる（700km/hあたりでループしているみたい）

注：ただし，ENGINEがぶっこわれているときは不可。また，他のパーツの組み合わせもあると思う。なお，このテクニックはあまり実用的ではないと思う。

〔千葉市・**門田純一15才**〕

㊙㊎㊜大募集

この㊙&㊜コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また，㊜はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。

いずれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「㊙&㊜コーナー」係

読者の闘技場

う〜ん，やっぱりライターネタなしってのはちょっとキツかったんだろうか。送られてきた枚数はいつもより多かったものの内容が若干パワー不足。ダジャレがやたらと多いのも目についた。それと賞名を送ってくれる諸君，ただたくさん書きゃいいってもんじゃない。ちゃんと金銀銅を関連づけてくれなくちゃ。さて，来月はライターネタ復活祭と題して経験値倍付けだ（もちろんそれ以外のネタもOK）!! えっ，なんだか毎月倍付けになってるような気がするって？——ほっといてよ，そんなこと。

レフェリー：山下　章
くろきひ：TOMMY
賞名提供者：茨城県水戸市・THE WORST PROGRAMER14才
トータル経験値5：レベル3僧侶

今月のASSAULT賞
（5Exp×2=10Exp）



福島市・こうじ中15才
トータル経験値10：レベル5魔法使い
山下：スゴイ。なんでキミは15才にしてロボコンを知ってるの？　ベーマガ・ライターズを爆笑の渦に巻き込んでくれたお礼にハートマークを……じゃなかった，金賞をドドンとプレゼントしちゃおう。デンデンガンガンホイデンガン。

今月のDRAGONQUEST賞
（3Exp×2=6Exp）



埼玉県妻里町・よしりん16才
トータル経験値12：レベル5僧侶
TOMMY：実はウィザードリィ・ネタは闘技場初なのだ。そしてよしりんも初の賞。いやーめでたいめでたい。けどなー，闘技場に質問送ってくんじゃねーよ。そりゃ確率がさがんだ。支えの盾は6〜8階だぜ。おっとこれじゃQ&A。

今月のARCUS賞
（2Exp×2=4Exp）



東京都台東区・Kyou16才
トータル経験値6：レベル3戦士
山下：よしりんにつづいてKyouちゃんも初の入賞。あわれザルのところの3匹の会話がじつにイイ味をだしている。ドラクエ・シリーズを送りつづけている2人の女性ダジャラー，西のconstantin東のおKyou。さてさて軍配はどちらに？

今月の大ボケ（0EXP）



宮城県仙台市・恩恵16才
トータル経験値0：レベル0戦士
TOMMY：ちっきしょーっ，明らかに大ボケ狙いなのに選んじまった！　だあって醜いんだもーん。大体このペンネームは何だ。金賢姫は泣いてるぞ。

〈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！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×2＝2EXP）



和歌山市・吉原　平17才
トータル経験値２：レベル１忍者
山：また波紋の一族に１人のヒロインが加わった。――もう夏も終わる。アリスの季節がやってくる。



埼玉県北葛飾郡・スライマー15才
トータル経験値2：レベル1魔法使い
山：勢いだけで採用の１枚。にしても，ジョジョとドラゴンボールネタの投稿量の多さにはうんざり。


ガボコン
いくわよ!!
ホホホ

第21回 山下 章のフリートーク・ボード Free Talk Board

いよいよ発売『チャレンジ！AVG&RPGⅣ』!!

これが全アイテムだっ!!

回を追うごとにスケール・アップしてきたハイドライド・シリーズ，その3作目ともなるとさすがにアイテムの種類も多い。ゲームを解くための必須アイテムから隠れアイテム，さらにはジョーク・アイテムと，非常にバラエティに富んだアイテム群がフェアリーランドのいたるところに隠されている。ここでは，その全アイテムを惜し気もなくドーンとご紹介しちゃ——あれれ？えっ，これってフリートークボードの原稿なんですか？　編さん，早く言ってくださいよォ。てっきり別冊の原稿だと思って書いてたのに……。あ〜あ，フリートークを19×15字もムダにしちゃった。

にしても，もはやどれがどの原稿かすらも判別できない，ライターとしての極限状態にまで達してしまったか……。いや，それも無理はない。なにしろ，先月号のフリートークボードの原稿をアップしてから今日という日まで，ボクは以下のような生活スケジュールをくり返してきたからだ。

AM8：00　起床
9：00　電波新聞社入り。ライティング・スタート
12：00〜12：30　昼食
12：30　ライティング再開
PM7：00〜7：30　夕食
7：30　ライティング再開
9：00　帰宅，すぐさま家でのライティングに再突入
AM2：00　就寝

——ご覧のとおり，遊ぶヒマは一時もなし。4人制中国語講座はもちろん，カラオケもやってないし，テレビさえまったく見ていない。冗談でもなく，本当に原稿書き以外に何もしていない日々が，もうかれこれ1か月近くもつづいているのだ。

編集部で目の下にクマを作りながら原稿を書いていると，まっ黒に日焼けしたレスキュー隊のメンバーが，ボクの遊びたい心をチクチクとホイミするような快活な笑顔を伴って部屋に入ってくる。

「三浦海岸で浅香唯の写真撮ったんですよ。かわいかったですよー」と，倉元。

「いーよねー，キミたちは」もはやボクの口からは，その程度の返事しかでてこない。どうして，1年でもっとも楽しいシーズンであるはずの夏に，まったく外出もせず原稿ばかり書いていなくちゃならないんだろう？——そんな自己矛盾と葛藤しながらも仕方なく筆を走らせる毎日（ああ，書いてるだけで憂鬱になってきた）。

が，しかし，だが，But，Though。ここまでボクの24歳の夏という貴重な時間を犠牲にしたぶん，今度の本の内容には絶対の自信があるっ!!　百聞は一見にしかず，とりあえずは一読してみてほしい。ボクのこの本に対する思い入れが，きっと感じてもらえるはずだ。

発売日&イベント情報

本当にお待たせしました！　発売日は9月23日㈮の予定。それを記念して，西武池袋デパートでイベントが開催される。今回は，EXCHANGERや見城先生らも出席して，実際に古いゲームの基板を持ちこんでのVGG講座や，X68K版『ドラスピ』の完成版のお披露目など非常に盛りだくさんな内容が用意されている。もちろんYK-2&Yu-Youのキーボード演奏もあり。友達とおさそいあわせのうえ，ぜひご来場を!!

●『チャレンジ！AVG&RPGⅣ』発売記念イベント

日時：9月23日㈮　AM11：00〜
場所：西武池袋店　9F屋上ステージ
お問い合わせ先：
池袋西武9Fコンピュータフォーラム
☎03-981-0111

『チャレンジ！AVG&RPGⅣ』主な内容

第1章：秀作AVG&RPGセレクション

いつものような各ゲームの徹底紹介はもちろん，それぞれちがった切り口からその作品のおもしろさを分析する。1ゲームにつき30〜70ページと読みごたえも十分!!

●ジーザス（Interview）

ボクとシーザス開発チームとの座談会がメイン。その他，未公開原画や設定資料も多数掲載。ジーザス・ファンのみなさんは必読ですぞ！

●ウイングマン・スペシャル（Message）

ウイングマン・シリーズと言えば，やはり反応豊かなリアクション・メッセージが思い浮かぶ。ここでは，そのほぼ全メッセージを一挙に公開！　いまだに未発見の隠れアイテム情報なんかもある。

●めぞん一刻・完結篇（原画）

この作品のグラフィックは，本職のアニメーターに描いてもらったと言う。その原画を中心に，㊙設定，ボツ画面などドドドンと紹介。

●ハイドライド3（Making of）

T&Eの内藤さんに書いていただいた開発手記がなんと18ページ！　洞窟内の写真マップを史上初公開する他，内藤さんvsレスキュー隊の対談なんて企画もある。

●ウルティマⅣ（Map）

とにかく広大なマップを誇るこのゲームは，美しくまとめあげたビジュアル・マップを中心に紹介。人物，アイテム，情報などゲームをプレイする際にガイドブック的に使えるように書いたつもりだ。モンスター・マニュアルのページのイラストが超かっこいい!!

●アークス（Document）

ボクがこのゲームをクリアするまでの過程を同時進行形式でつづる。鬼がでるか蛇がでるか，読んでみてのお楽しみ！

第2章：チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

人気のAVG8本を，チャレ・アベおなじみの全画面紹介のパターンで解説する。レスキュー隊の諸君が精力的に協力してくれているのだ。

●ザ・マン・アイ・ラブ

原画に着色したカラー版も掲載。

●マデリーン

●セイレーン

原画，ボツ画面，絵コンテなど見どころ多し。

●ガルフォース

園田健一・柿沼秀樹の原画を多数掲載！

●リバイバー

全マップ付完全攻略。

●タッチ

●陽あたり良好

●アドレナリン・コネクション

第3章：ホンキでPlay ホンネでReview!!

ベーマガに連載中の同名コーナーの総集編。読んでネ。

●ドーム

●桃太郎伝説

●ドラゴンクエストⅢ

●キャプテン翼

●コナミMSXゲーム

第4章：ゲーム・ミュージック楽譜&プログラム大全集

掲載全作品の楽譜を完全網羅。さらに，パソコン・ゲーム史上最高のミュージックと評判の『スキーム』の全30曲の楽譜&マップも完全掲載!!　DEMPAサウンド・チームによるミュージック・プログラムも載っている。ゲーム・ミュージックファンは必見だゾ!!

〔総ページ数は300ページ強，予価1,800円〕

ファンタジー通信
はてしない物語
手塚一郎



▲茨城県猿島郡・ZELUAD

生と死の月(ムーン)が重なり
邪と善の魂はあわさる
生命(いのち)への冒瀆(とく)は始まり
悲哀の歌が天(そら)を埋める
彼の狂気は，幾多もの人を喰らい
夢を希望を塵と変えた
やはり
私は彼の道化者(ピエロ)でしかなかったのか
「創られし者の歌」
〔兵庫県神戸市・酒R〕

ごあいさつ

こんにちは，ベーマガ編集部のシャーマンこと手塚一郎です。今月はミヒャエル・エンデの『はてしない物語（ネバーエンディングストーリー）』の特集で，読者のみなさんから寄せられたお手紙を中心に構成していく予定でした。が，何とその投稿の少ないこと……。少し残念です。

それでは紹介していきましょう。

はてしない物語とは?

スペースの都合上，本当にさわりだけになってしまうけれど，とにかく紹介しよう。

この物語は，いじめられっ子の少年がある本屋で，古びた一冊の本を見つけるところからはじまる。

本が大好きなその少年は友達と遊ぶこともなく，本を読みふけるのだった。空想力のたくましい彼は，いつしか物語の中へと入り込み，登場人物の１人となってその国「ファンタージェン」の危機を救うことになるのだった。

と，簡単ではあるが，こんな感じのストーリーだ。本ではなくても，映画やビデオで観た人もいるんじゃないかな？

お便り紹介

まずは千葉県船橋市のＣＲＥＳＴくんのお便りから。

★「ボクが映画『ネバーエンディングストーリー』を観たのは小学六年のときでした。しかし，それまで観たのとはまったくちがうものをこの映画は持っていることを感じとったのです。この映画は娯楽大作とされながらも，かなりの影響力と含みを持った作品だと思います。そういった意味で，実に原作に忠実な映画だといえるのではないでしょうか。ただ，ファンタジーという視点から見ると，どうしても経験値を稼ぐＲＰＧ（もちろん最近ではそうではないものも増えてきましたが）というイメージがあり，むしろそういったファンタジーとは別格の，また超越したものとして感じざるを得ないのです」

続いて群馬県前橋市の**ディルプール**くんのお便り。

★「ボクが今，この物語をはじめて読了して思うことは，大きな感動と共感だ。別なる大地を訪ねる，内なる宇宙に還るとボクが呼びならわしてきたことが，この中にはある。この物語を読むとき，我々はファンタージェンの人物として，その外側のバスチアンとして，さらにその外側の自身としての自我を持ち，存在する。三者はまったく同等の重さと同等の価値を持って存在するのだ。あるいは三者いずれも他を超えた重さと価値を持ち得ない――そんな感じ。幻想の大地を歩くとはこういう感覚なんだよ。それをボクらの意識層にまで引きずり上げて感じさせてくれた。それがとてつもなく比し難くうれしかった」

つぎに名古屋市の**早丁良案**くん。

★「正直に言わせてもらうと，ボクはエンデが好きではない。トールキンが好きなボクにとっては，あまり魅力を感じないのだ。だが，ある時，ふとしたきっかけで映画を観た。大きな世界の広がりを感じた。この世の中の時間，できごととはまったく関係のない世界――この物語は，まさしく「はてしない物語」だと思う。そして，あの形なき破壊者〝無〟。これは今までのどんなファンタジーにもなかった悪だ。指輪物語より，こちらのほうが幻想的だと思った」

最後は兵庫県加古郡の**ベラボー山**くん。

★「はてしない物語――これは，あのラッキードラゴンに尽きると思います。ストーリーは別として，あのドラゴンはなかなかです。しかし，私はミヒャエル・エンデの作品を映画で観るべきではないと思います。氏の小説は，それぞれの人のとらえかたのちがいがハッキリあらわれるからです。だから映画版に共感した人も腹を立てた人も小説を一度読んでほしいと思います」

と，映画や小説のちがいこそあるけれどみんなさまざまな考えを持っているね。送られてきたお便りの数は少なかったけど，そのどれもが「確固たる自分の意見」を持っているのがうれしかった。

ボクは，この作品を「主人公の少年の精神的な成長」を描いた作品だと思っている。彼にとって「読書」は，いわゆる現実逃避だったが，ある本での体験が現実での彼を勇気づけ，背中を押してくれる役目を果たしてくれる。

現実からおよそ懸(か)け離れたものに熱中することを「現実逃避」だという風潮があるけれど，こういった「読み終えて自分がひとまわり大きくなったような感覚が持てる物語」があるということを世の中の人々に知ってほしい。どうだろうか？

今月のCCコーナー

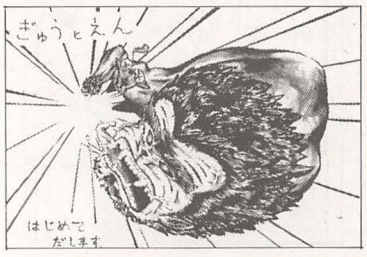
前回の課題は「牛と猿の合成」だったね。例によって優秀作を二つ掲載しておこう。

そうそう，大野くんの作品は牛男の拳が猿なんだね。最初，意味がわからなくてさ。

さて，来月の課題は愛媛県今治市の**高井弘志**くんのリクエストで「亀とコブラの合成」。しめ切りは９月18日必着までだよ。



▲広島県三次市・ＨＥＲＴＺⅡ



▲茨城県結城市・大野順義

FT&RPGフェア

先日，MUNEPI♬といっしょに社会思想社，新紀元社，富士見書房。そしてホビージャパンの４社の主催する「ファンタジー＆ロールプレイングゲーム・フェア」へ行ってきた。

開催地区は４か所。名古屋，大阪，渋谷，神田だ。早いところは７月10日から，遅いところでも８月３日からと，夏休みに合わせたためか大盛況だったようだ。

展示物はといえば，主催の４社からも想像できるようにテーブルトークＲＰＧおよびゲームブックが主であった。参考のためにそのリストを載せておこう。

社会思想社……あのスティーブ・ジャクソンやイアン・リビングストンの自筆サイン入りゲームブック。ファイティング・ファンタジー・シリーズの全作品。さらにそれと関連したメタル・フィギュア。ウォーロック誌のバックナンバーなど。

新紀元社……怪兵隊の方々による「ＲＰＧワールドガイド」「ＲＰＧゲームマスターガイド」「ＲＰＧプレイヤーズガイド」の３冊を展示。

富士見書房……Ｄ＆Ｄ®やＡＤ＆Ｄ®の世界を元にしたゲームブック，小説「ドラゴンランス戦記」などを展示。



▲展示されていたメタル・フィギュアの一部。こういう使いかたもあるのだと感心した



◀ボクが行った日はすいていたけど，中には毎日のように熱心に通う人もいたとか。見るだけでも楽しいからね

ホビージャパン……タクティクスのバックナンバーはもちろんのこと，今までにホビージャパンが発売したＲＰＧがすべてそろえてあった。もちろん，メタル・フィギュアもである。発売の迫ったテーブルトークＲＰＧ「ルーン・クエスト」や「ストームブリガー」の展示がなかったのが少々残念だった。

と，各社の展示物はこんな感じだ。そのテのショップへと行けば，ほとんどのものが手に入るけれど，やはり１か所にドンとそろうと何ともいえない迫力がある。とくに喜ばれそうなのが，ファンタジーやテーブルトークＲＰＧ関連の本のバックナンバー。それに一般の人からみれば入手しにくいＲＰＧなどの展示。見た目は派手ではないかもしれないが，実用的（？）なことは確かだと思う。

見て楽しみ，実際に自分の目で確かめて買う。ごく当たり前のことのようなこの行為が，最近どんどんできなくなっていくように感じる。だから，こういう機会があったのは非常にうれしかった。見せかけだけではなく，本当に内容に自信があったからこそのものだろう。これからも，こういった企画を続けてほしいものだ。

Ｐ．Ｓ．撮影に快く協力してくださった三省堂の藤岡　徹さんに感謝いたします。



▲会場の一角にはスティーブ・ジャクソンやイアン・リビングストンのサイン本があった

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）。





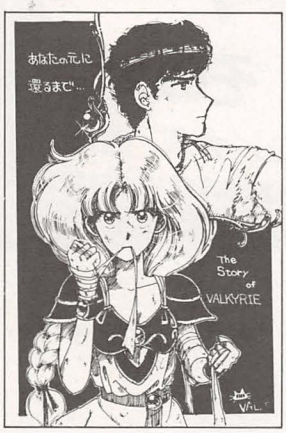
今月の本箱

「パーンの竜騎士」か……。ボクもこれを読もうとしたんだけど，ノリが合わなくてくじけてしまった。今度読んでみよう。



▶東京都小平市・長谷川徳幸

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー



北海道小樽市・篠野夜津己

㊐：ワルキューレ本IIを描いてる？楽しみにしてるよ



岡山市・都築貴子

㊐：ギルドのイベントが成功したそうで。おめでとう



三重県度会郡・実

㊐：今月は縦のハガキばかりだな。また投稿してね



神奈県横須賀市・SATAN坂 貴紀

㊐：ニンジャウォーリアーズの漫画ありがとーね



東京都世田谷区・RED・FALCON

㊐：あれ，これってミス・ファン通のイラストだっけ？



埼玉県南埼玉郡・ぱこ&ぺん

㊐：ひさしぶりの登場。11日はおつかれ様でした



兵庫県豊岡市・だすく

㊐：ちょっと古めのイラスト。載せるのが遅れてゴメン



埼玉県所沢市・H・BOMB

㊐：ウィローは親ようね。ガンバってお金貯めてね



群馬県邑楽郡・和

㊐：いい雰囲気だね。薄墨がキレイにでるといいなあ

テーブルトークRPGコーナー
"ワープス・ファンタジー入門" その③

ORG／大貫 昌幸

1988年9月，秋。新学期です。読者のみなさんはもう夏休みの宿題はすみましたか？　えっ！　夏休みに発見したファミコンの裏ワザと交換にノートを写させてもらうって。僕の学生時代にも，夏休みの宿題を2学期がはじまってからやっている連中というのがけっこういたけど，今もあんまり変わってないみたいだね。

前略 TRPGコーナー様

この連載もこれで3回目。月刊誌というのはテンポが早くて気分がいいもんだ。などと，1人ではしゃいでいる場合じゃないね。まず最初は読者のみなさんからのメッセージを紹介することにしよう。

「もっと詳しく紹介して，ワープスを持っていない人でも参加できるようにしてください」　（新潟県・関　克行）

「WARPSとD＆D®，ルールはやっぱりちがうんですか？」　（栃木県・野澤　佐季子）

「ワープスについての説明が少ないと思います」　（東京都・安達　健）

「ワープスを購入したいと思いますが，どこで買えばいいのか？　値段はいくらなのか？　まったくわかりません」　（北海道・原　大）

この他にもたくさんの読者から同じような内容のお手紙をいただきました。このコーナーではワープスを読者のみなさんと一緒に展開させていこうと考えているから，もっとゲーム・システムについて詳しく紹介しなくてはいけないなと思わず反省してしまいました。

みなさんがワープスを買ってくれたら，それにこしたことはないのですけれど，ワープスを持ってない人でも楽しめるコーナーにしていくつもりだから，みなさんもバンバン手紙をくださいね。ガンバルゾー！

ワープスって何？

もともとWARPS（ワープス）は，「ダーティペア」や「県立地球防衛軍」，「プロジェクトA子」なんかのアニメの世界をTRPGでプレイできるようにデザインしたゲームなんだ。

正式名称は「WILD ADVENTURE ROLE PLAYING SYSTEM（ワイルド・アドベンチャー・ロールプレイング・システム）」と言って，その頭文字をとったものがワープスっていうわけ。

つまり，ストーリーのテンポのよい，日本のアニメドラマをプレイヤーが楽しめたらというのが最初の狙いだったんだ。それをヒーロー・ポイントと他のいくつかのルールによってできるようにしてみたのが，ワープスなんだ。

さて，ワープスのシリーズ構成と値段だけれども**第1図**を見てほしい。ワープスは「ワープスオリジナルセット」を中心に，サプリメントと呼ばれるものを積み重ねていくことにより，さまざまジャンルのTRPGがプレイできたり，ルールのバリエーション（モンスターや魔法の種類など）を増やしていくことができるようになっているんだよ。

「ワープスオリジナルセット」の前に，同じシステムを使用した「ルパン三世・カリオストロの城」と「機動戦士ガンダム・逆襲のシャア」が発表されていて，この二つは「ワープスオリジナルセット」がなくてもプレイできるようになっているんだ。その分値段が少し高いけどね。

それ以外のワープスシリーズをプレイするためには「ワープスオリジナルセット」が必要だから注意してよ。

ワープスシリーズ

○ワープスオリジナルセット　価格 3,800円

ワープスファンタジーシリーズ

パート1・ヒーローズレルム　価格 4,200円
（英雄達の王国）

パート2・リングオブリリアナ　価格 3,800円
（リリアナの指輪）　9月10日発売予定

パート3・ビーストランド　価格 3,800円
（野獣の恐怖）　11～12月発売予定

アップルシード　予価 3,800円
企画中（10～11月発売予定）

《第1図》

ゲームの進行手順

それでは，TRPG・ワープスではゲームをどのように進めていくのかを説明しよう。ワープスに限らず，すべてのTRPGはGMとプレイヤーの会話によってゲームが進行していくことは知ってるね。

プレイヤーが演じるところのキャラクターの現在の状況をGM（ゲーム・マスター）が説明し，それに対する行動をプレイヤーが決定して宣言していくんだ。

①：GMはその場にいるキャラクターに対して，キャラクターが得られる情報を与え，状況を説明します。

たとえば，「明かりの通路を歩いていると，前方から誰かが近づいてくる足音が聞こえてくるよ」というぐあいです。

②：プレイヤーはキャラクターがどんな行動をするのかGMに伝えます。

たとえば,「剣(スウォード)を抜いてかまえます」とか,「聞き耳を立てて，足音を注意深く聞いてみます」などです。

③：GMは行動に対する結果や新しい状況をプレイヤーに説明します。

たとえば,「暗闇の中で足音はバッタリ，聞こえなくなったよ」とか,「その足音は1人のものではなく，2人か3人のもので，一応人の歩く音に聞こえるよ」というぐあいです。

④：通常の場合はこうして①から③を繰り返してプレイしていきます。そして，戦闘が発生したり，特別な状況になったらサイコロを使用して結果を判定します。

GM「しばらく静かにしていると，前方から叫び声をあげて何かがなぐりかかってきた」

キャラクターA「ライト（明かり）の呪文を唱えてあたりを明るくします」

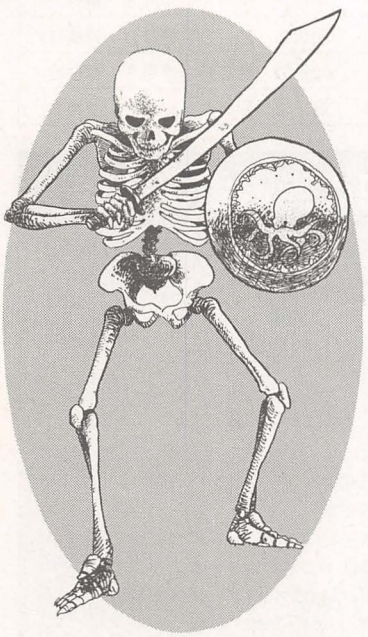
GM「どうやら3体のトカゲ人間が襲ってきたようだ」

キャラクターB「スウォードで切りかかります」

キャラクターA「後方に後退します」

GM「ではイニシアチブ（戦闘を行なう順番）を決定するから10面体サイコロを振ってください」

だいたいこんな感じでプレイしていくんだ。具体的なものはリプレイを参考にしてほしいけど…，そう今回から開始するはずだったリプレイ記事はじつは次号からに変更になってしまったんだ。これはワープスのゲーム・システムを読者のみなさんに詳しく知ってもらうためだから，許してほしいな。11月号からはまちがいなくスタートさせるからね。





▲使用される各種のサイコロ

ヒーロー・ポイント

TRPGに限らず，CRPGでも同じことが言えると思うけど，必要な道具をうっかり持っていなかったために大変な目にあうことがよくあるよね。だから持ち物なんかにはいつも注意していないといけないし，そういった管理がゲームをめんどうにしているんだよね。たとえば，さっきの例で武器を持っていなかったりしたからどうする？　素手でトカゲ人間と戦うかい。

そこでワープスでは便利なヒーロー・ポイントの登場になるんだな。こいつを1ポイント使えば，武器を持っていなくても,「じつは剣(スウォード)を持っていた！」というぐあいになって，忘れ物を持っていたことにできるんだ。まあ，アニメにはよくあるご都合主義をそのままゲームとして再現できるようにしたと思ってほしい。

ワープスではこのヒーロー・ポイントがあるから，プレイヤーは細かいことにあまり気をとられずにプレイすることができるんだ。この他に「宇宙戦艦ヤマト」の真田さんのように「もしものために開発しておいた」

とか，いろいろと便利な使いかたができるんだぜ！

プレイヤーもGMも驚く！

僕がワープスを作る場合に意識したことが一つあって，それはGMもプレイヤーもTVの視聴者になって「驚く」ということなんだ。ゲームのストーリーを用意するのがGMで，これはTVの脚本家のような立場になるし，たいていの場合はキャラクターを演じるのはプレイヤーということになるよね。だけど，プレイヤーが演じているはずのキャラクターがGMもプレイヤーも予想しない行動をとったら？　それは意外性があっておもしろいことだと思うんだ。

で，ワープスでは「反応チェック」,「抑制力&決断力チェック」というルールを採用することによって，そういった意外性を再現することにしたんだ。

●反応チェック

これはキャラクターがどんな性格をしているのかをゲームをプレイしながら決定していく方法で，たとえば，キャラクターがスケベかどうかチェックして，プレイヤーの意志とは関係なくスケベになってしまうというものなんだ。

チェックの結果は3種類でそのチェックした項目に対して，普通，興味がある(+)，興味がない(−)で表わされることになるんだよね。こういった「スケベ」などの項目は特性と呼ばれて，キャラクターの人格を形成する要素になっていくんだ。

●抑制力&決断力チェック

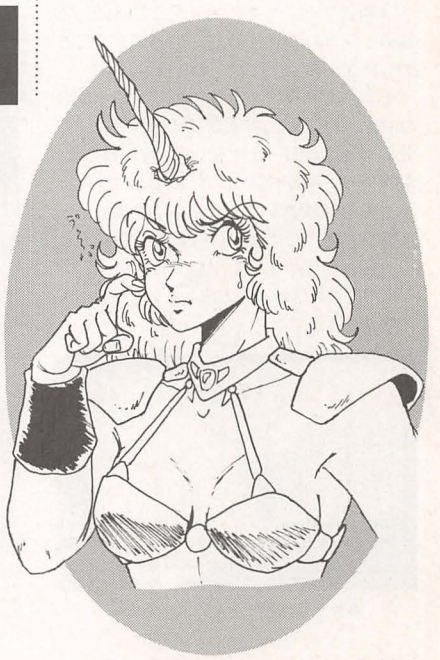
これはプレイヤーがしゃべったことは，たとえ冗談でも責任を取ってもらおうというものなんだ。

たとえば，ちょっとしたことで頭にきたキャラクターが仲間をなぐると言った場合，普通なら「今のジョークだからなぐらないよ」と言えばすむ（CRPGなら取り消しのコマンドを入力するわけです）けど，ワープスでは自分の言ったセリフを取り消すためには「抑制力チェック」に成功しなければいけないんだ。

●決断力チェック

これはその逆で，キャラクターがそんなことを絶対にしないようなことをしゃべった場合に行なうんだ。たとえば,「スケベ+3」というウルトラ・スケベ（シティーハンターみたいな）が，美少女を見て反応しないわけはないから，それをプレイヤーが「俺はあの娘には手をださないよ」なんて言っても，それは「決断力チェック」に成功した場合にだけできることになるんだよね。

たいていの場合はナンパに失敗してなぐられてしまうわけで…，ねっ，おもしろいゲーム・システムでしょ（自分で言ってたら世話ないね）。



キャラクターを作る：その1

なんてことを書いているうちにページ数がたりなくなってしまったよ。で，今月のしめくくりはワープスファンタジーのキャラクターについて，職業と種族，必要な能力値の関係を簡単に説明しようと思う。

前回は能力値の決めかたを説明したから，今回はそのつぎの作業，キャラクターの種族と職業を決定するんだ。

第1表を見てほしい。そこに「ワープスファンタジーパート2」までに登場するキャラクターの職業が載せてあるんだ。その横に書いてあるのが，その職業を選択するために必要な4種類の能力値で，この4個の合計が＋1以上なくてはキャラクターの職業として選ぶことができないんだ。

また，種族によっては選べない職業もあるんだ。それと，人間以外の種族を選択した場合は，能力値に修正が加わるから注意してね。

有角族：筋　力＋1　耐久力＋1
　　精神力－1
有翼族：筋　力－1　耐久力－1
　　器用さ＋1
人魚族：耐久力－1　精神力－1
　　機敏性＋1
精霊族：筋　力－1　精神力＋1
　　器用さ＋1

それぞれの種族の特徴なんかについては次号で説明することにしよう。ということで，今月はそろそろ終わりに近づいてきたようだ。今回はワープスオリジナルセットの内容を中心にして，ワープスのゲーム・システムを説明してきたけど，どうだったかな？

次回はワープスファンタジーの戦闘と魔法のルールについて詳しく説明する予定だから，楽しみにしていてね。

ところでワープスを取り扱っているお店だけど，今のところはこのコーナーか発売元のツクダホビーまで問い合わせてほしい。現在，ベーマガの読者のためにこのコーナーでも通信販売ができるように準備しているから，どうしても手に入れられない人はもう少しの間がまんしていてね。

来月には通信販売の方法なんかも発表できると思うから。



▲ヒーローズレルムのセット内容

キャラクタークラス

以下に各キャラクターレイスが選択できるキャラクタークラスとの関係を一覧表にして載せてあります。

○　選択可能
◎　専職としてのみ選択可能（マルチクラスは不可）
×　選択不可能
a　自分と同じタイプのエレメンタルマジックしか使用できない
b　ウォーターマジックは使用できない
c　ファイヤーマジックは使用できない

《第1表》キャラクターレイス＆クラス表

クラス／レイス	人間	有角族	有翼族	人魚族	精霊族	必要能力値
一般人	○	○	○	○	○	特になし
冒険者	○	○	○	○	○	耐久力　精神力　ラック　カリスマ
戦士	○	○	○	○	○	筋　力　耐久力　器用さ　機敏性
狂戦士	○	○	×	×	×	筋　力　耐久力　回復力　ラック
女戦士	○	○	×	×	×	筋　力　耐久力　回復力　ラック
武術師	○	○	×	×	◎	筋　力　耐久力　回復力　機敏性
聖職者	○	○	○	○	○	知覚力　判断力　知　力　精神力
司祭	○	○	○	○	×	筋　力　耐久力　精神力　知　力
魔術師	○	○	○b	○c	○a	知　力　判断力　精神力　記憶力
魔導師	○	○	○	○	○	知　力　判断力　記憶力　精神力
幻術師	○	○	◎	○	○	知　力　精神力　知覚力　器用さ
魔導戦士	○	○	○	○	○	筋　力　回復力　知　力　精神力
忍術師	○	◎	×	×	×	知　力　精神力　器用さ　機敏性
妖術師	○	×	×	×	×	知　力　記憶力　精神力　器用さ
治癒術師	○	◎	○	○	◎	知　力　判断力　記憶力　精神力
騎士	○	◎	×	×	○	筋　力　耐久力　知　力　カリスマ
白騎士	○	◎	×	×	◎	筋　力　知　力　精神力　カリスマ
聖戦士	○	○	○	○	○	筋　力　精神力　機敏性　カリスマ
盗賊	○	○	×	×	○	知覚力　器用さ　機敏性　ラック
吟遊詩人	○	◎	◎	○	○	知　力　記憶力　機敏性　カリスマ
大精霊魔術師	○	×	×	×	×	知　力　判断力　記憶力　精神力
賢者	○	◎	◎	◎	×	知　力　記憶力　知覚力　精神力
僧兵	○	○	×	×	○	回復力　知　力　精神力　機敏性
野武士	○	○	○	×	○	知覚力　精神力　器用さ　機敏性
魔導騎士	○	○	○	◎	×	筋　力　回復力　知　力　精神力

プレゼントのご案内と当選者の発表

8月号で発表した「ワープスオリジナルセット」のプレゼント。じつは締め切りを書いてなかったんだけど，一応，9月号発売の8月8日の消印有効で締め切りとさせていただきました。たくさんのご応募本当にありがとうございました。

当選者は以下の5名の方に決定しました。

青森県　木田恵一
島根県　綿谷　守
北海道　花川義典
大阪府　山田万太
愛知県　外山裕子

さて，ここで再びうれしいプレゼントのお知らせです。ワープスの発売元のツクダホビーからベーマガ読者に「ワープスファンタジーパート1・ヒーローズレルム」を5名の方に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「ワープスファンタジープレゼント係」あてに，ハガキで応募してください。なお，住所，氏名（読みかたも），年令と，このコーナーに対するご意見ご感想を簡単でいいですから必ず記入してください。

＊ワープスシリーズに対するお問い合せは，ツクダホビーまで。

〒111 東京都台東区元浅草3-1-3
☎ 03-843-1130・1139

VIDEO GAME GRAFFITI

どうも，見城こうじです。「また，えこひいきばっかしてえ」とか言われそうですが，タイトーの『サイバリオン』は本当にいい！まだまだもっともっとプレイをやり込んで理解を深めていきたいと思っているけど，現時点で僕はヘタすれば個人的な好みとして，これまでに見てきた千機種を越えるすべてのビデオゲームの中で3本の指に入るほどの傑作になるかも知れないと感じるほどの興奮を覚えています。カラーページの特集，気合い入れたから読んでね。

また，「体感第10弾大予想」が，やたら盛りあがってしまったので，今月も丸々1ページさいてしまいました（先月とちがって増ページはないのに……）。

キミはなぜシューティング・ゲームをするのか？

8月号で募集したシューティング・ゲームの魅力についてですが，たくさんのハガキが集まりましたが，やはり以前から一般的に言われているような理由が多く，逆にそこにシューティング物の不変の強さを見たような気がしました。抜粋的な形でバッとハガキを紹介していきましょう。ご意見があれば引き続き募集していきます。

★決まってるじゃないか。あの押し寄せる敵機どもをバッタバッタとなぎ倒す快感を味わうためさ。他にも雨あられと迫り来る弾をかわしていくスリルとかね。

まあ，僕の場合スポーツ・ゲームは操作がややこしいから嫌いだし，詰まるところジャンプ&アタックばっかしのキャラクター・ゲームも苦手なんだよね（見るのは好きだけど）。パズルゲームはアーケード版でなまじアクションの要素が強過ぎてじっくり考えられないからいやだし，花札や麻雀はできない。となると，残るはシューティング・ゲームだけになってしまうというわけ。

話は変わるけど，パワーアップ・ゲームでよくある，「スピード・アップ」というやつ。あれはなくすべきではないだろうか？なぜならとくにグラディウスなんか，ノーマルでは自機が遅過ぎて，1度やられると敵弾をよけることすらままならなくなってしまう。逆に取り過ぎると操作不能になってしまうなど，「スピード・アップ」ほど意味のないパワーアップはないと思うんだけど…。現にドラスピや究極タイガーのなど，「スピード・アップ」がないゲームのほうが一般受けしている（？）気もするし…。

（福岡市・TAMCO）

■見城：スポーツ・ゲームは僕も同じ理由で苦手です。スピード・アップに関しても同感だなぁ。

★たぶんみんなもそうだと思うけど，破壊による壮快感を味わうためにシューティングをやっているのではないかと思います。キャラクター・ゲームやドライブ・ゲームで破壊を目的とするものはあまりないのでその壮快感を味わいたい人はシューティングをやっていると思います（僕もその1人）。「死ぬとハマる」とわかっていても，フルパワー時の壮快感を求めてシューティング・ゲームをやってしまうのが，僕達シューティング・ファンなのだと思います。

（石川県七尾市・坪井　常）

■見城：そこだなあ，最後のところが肝心だなあ。最近のシューティング物を楽しめる人というのは，「死んだときのハマリ」も納得できる人，さらにはそのメタメタな状態から立ち直るための努力を快感に変えることのできる人なのだと思います。僕はそれが納得できないタイプなんです。

★やはりあのスピード感です。それとあのスケール，自分の何倍もある敵をやっつけると，とても気持ちがいいものです。それとやはり性格がからんできます。

（兵庫県尼崎市・宮崎啓介）

★むずかしいレバーやボタンの操作を覚えたりする必要がない。やっぱりこれですよ。

（愛知県名古屋市・竹田宏）

■見城：確かに操作はわかりやすいのが一番だけど，主人公が今までに見たこともないような武器を持っていたりすると（キャラクター・ゲームでも何でも），逆にワクワクしませんか？シューティング物でもそんな要素はもっと入れてほしいな。

★ズバリ単純明快だということにあると思うのです。

ダブルドラゴン等のような三つものボタンを駆使しなければならないゲームはとっつきにくい。ただし，グラディウス等のパワーアップに使う，あまり多用しないものは別。

それに何しようが進もうとする強制スクロールも最高だと思います。

（山形市・吉井英児）

■見城：確かに強制スクロールだと，必ずしも敵を全滅しなくてもいいところは強いですね。

ネーム登録について

★ネーム・エントリーですか。しかし，まず何よりもボタン連打で「AAA」にしちゃうプレイヤーの何と多いことか（■見城：今月のカラーページ『サイバリオン』の紹介はもう読んでくれたかな？このゲームのネーム登録は連打するだけでも妙な緊張感がある）！それはおいといて。

①文字数は7～10文字くらいがベストかな。最近はスコアネームの前にサークル名を加えることも多いし。

②特殊記号の充実を望む。スペース，ピリオドはもちろん，〝＋－／&！？・♥★〟くらいはあるといい。その他『迷宮島』『ガンスモーク』等にあったわけのわからんキャラも大歓迎。意味もなく使ってみたくなりません？

③『ゼビウス』のように小文字が使えるとオシャレだね。

好きなネームエントリー。『ハイパーオリンピック '84（文字が星の形に並ぶのがいい）』『戦場の狼（文字がクルクル回るのがいい）』『B－ウイング（ハンドロイドが文字をつかむのがいい）』『サンダーブレード（エントリー後のランキング表示がいい）』『チェルノブ（とにかくいい）』

（愛知県愛知郡・みゅーくん）

★『サンダーブレード』はネーム登録がやたらむずかしい!!いつも隣りの文字を入れてしまう……。

『キャプテンシルバー』で，文字を消すとき，1Pスタート・ボタンを押すというのは珍しいと思います。

『メロディインベーダー』では，1,000点以上で面クリアするとネーム登録になる（1,000点以下だとつぎの面クリアで）。

（福島県耶麻郡・目黒政孝）

■見城：キャプシル（なんちゅう略しかただ）ってそんなことができたんですか？メロディインベーダーも途中で登録できるのはよく覚えていましたが，そんな条件があったんでしたっけ？なかなかチェック細かいなあ。

ネーム・エントリーがやりづらいっていうのはたいていボリューム式の操作系のゲームですよね。ドライブ・ゲームもやたら苦労する…。そうそう，話は完璧にそれるけど，『パワードリフト』でロングの女性を選ぼうとしてボタンを押すタイミングを失敗し，モヒカンを選んで泣いたヤツは

日本全国に百万人ぐらいいるはずだ。

★

★数年前に比べ，今のビデオゲームはグラフィックやＢＧＭについてはだいぶ進歩したけど，ネーム登録に関してはせいぜい登録できる文字数が増えたか，カナが使えるようになったくらいしか成長していない気がします（ネーム登録はゲームの付録でしかないのか？）。

そこでいっそのこと画像取り込み装置を使って，ハイスコア・プレイヤーの「手形」を登録できるようにしてはどうでしょうか。手形に限らずイラストやメッセージなども登録できたらなお良いと思います（もうすでにあったりして…）。

（北海道函館市・**神生総一**）

■**見城**：うん，もっとすごいところでじつは，ハイスコアラーの顔写真を撮影してくれて，デモ中にデジタイズされたその顔が映しだされるゲームというのが昔あったんだ。ゲーム内容はどうでもいいようなゲームで，それだけが売りで実験的に作られた機械だったんだけど，どこかに消えていってしまいました。僕も手元に資料がなくてタイトルもわかりませんが，確かヨーロッパのほうで作られた作品でした。

また，イラストやメッセージに関してもデータイーストの『ラッパッパ』や『スケーター』にそんな機能があったのですが，書きづらかったです。

でもドンドンまたやってほしいですね。

ハガキのすみのひとことコーナー

★私は某○イトーのゲーセンでアルバイトをしている者ですが，あるときひまだったのでゼビウスのデモを見ててホッと思ったのです。「ヘタクソだなあ」

思いたっていろんなゲームのデモを見てみると――。ナムコのデモは一般にヘタクソなんですよ。ギャラガもアサルトもヘタ！反対にＳＮＫはうまいんです。ゲバラ，バトルフィールドとかはいい線いってます。で非常に気になったので，このＶＧＧのコーナーを読んでいる人達を総動員して『ヘタクソデモゲーム・ベスト10』をやってくれるとうれしいんですけど…。

一応私のゲーセン内でのベスト５は，

①ゼビウス…鬼のようなヘタ度。１面でのトーロイドへの体当たりは圧巻

②ＴＸ－１…ほとんど進んでいない

③ギャラガ…デュアルになったあとのザコにやられるのはナサケない

④Ｒタイプ…うまいデモと極ヘタのデモがある

⑤航空騎兵物語…ＳＮＫでは例外か？

（岩手県盛岡市・**ナゾーォ**）

■**見城**：いやー，これはウケた。いいところ見てますね。デモプレイというのは，要するに，そのゲームがどんな内容かを教えてくれるためのものなわけですから，あまりうま過ぎてもよくないし，逆に確かにゼビウス並にヘタでもちょっと困りますね。また，珍しい例ではフリスキートムやドルアーガの塔のようにデモプレイ画面のないゲームもありますが，これは不親切。レインボーアイランドなんか，ちゃんと１面クリアするし，うまいですね。あと当時見て異常にうまいと思ったのがミサイルコマンド。一発も下へ逃がさないんだもん。それから涙を誘うのが平安京エイリアン，２人同時プレイで協力して穴を掘ったはいいが，一方が穴で通り道をふさがれ，エイリアンに追いつめられ，必死に穴を埋めて道をあけようとするんだけど間に合わずに食べられてしまう（このときもう一方のプレイヤーは薄情にもどっかへ逃げてしまっている）。ああ，キリがないや，ヘタデモに限らずデモ特集やりましょう！

★９月号の漢字クイズの答え：１。腹鼓＝「はらづつみ」＝ポンポコ　２．昭和十八年＝１９４３

つーことでオレも作ってやる！：１．城戸沙織　２．七十六年毎訪地球

（北海道札幌市・**高田まこと**）

■**見城**：９月号の解答のほうは正解！また今月彼が作ってきた２番のほうは埼玉県草加市のＫＥＩ－Cross君からもそっくりのアイデアが来ていました。

★最近なにかと話題（？）のお金を入れずにスタッフ紹介ですが，実はまだあります。『レイダース５（ＵＰＬ）』です。タイトルデモ中に見ることができます。

また，ネズミの出現するゲーム追加，タイトーの『バイオレントシューティング(ボーナス・キャラ)』

（茨城県水戸市・**皆川　徹**）

★スタッフ紹介がすべての人に見れるゲーム，まだあるぞ！なんと『オペレーションウルフ（タイトー）』のデモ画面中にでてくるのだ！しばらく待っていればでてくる。

（神奈川県横浜市・ＲＢＯ）

■**見城**：なるほど，けっこうあちこち隠れているものですね。でもやはり悲しいのはどれも，いかにも会社に内緒で開発担当者がそっと入れたような感じのものばかりということ。大体どこのメーカーも開発部の人間というのはその人そのものが「歩く企業秘密」になるわけなので，名前にしても何にしても公の場にだしたがらないんですよね。ゲームを実際に作った人は「これは私が作ったんです」と堂々と言いたいはずなのに…。セガやコナミなんてほとんど鉄のカーテンだしなあ。

８月号のプレゼント当選者発表

プレゼント当選者発表の前に，指定の「キミの地元の名産・名物」ですが，これをすべて紹介してスペースを取るのはあまりにも大ボケなので，まあ代表して富山県小杉町の斉藤康信君のレポートを紹介します。

★富山の名産ゆったらズバリ「米」やね。けど東京とかの水でたいたらばやくながいちゃ。やっぱり富山の水でたかんなんあかんちゃ（おわの親父がゆっとんたんやけどね）。他に駅弁で有名な「ますのすし」やね。笹の葉と木の香りがぷうんとなっとって，食欲をなかなかそそるんよ。んで，御飯とますの組み合わせが，ピノとアチャみたいによう合っとる。そしてバブルボブルみたいにあっさりしとんがに奥が深い味ながいちゃ。１回食べてみられ！

■**見城**：「ながいちゃ」って何だっちゃ？しかし，僕は東京に生まれ育ちましたが，確かに東京の水はまずい。僕は自分の味覚があまり鋭いとは思っていないのですが（腹に入ればよい），最近本当に水道の水は消毒液くさくて生で飲むとまずいと感じます。年とったのかなー。

あとお便りの中で一番おいしそうだったのは広島の手嶋仁美君のレポートで長崎堂のバターケーキですか。何でも朝から並んで「整理券をもらわんと買えんのじゃけー」だそうなので。食べてみたいなあ。

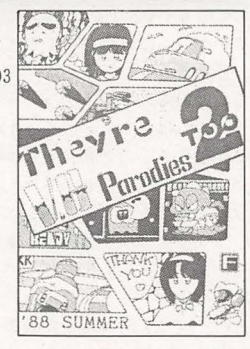
▶『地獄めぐり』『功里金団』ポスター・プレゼント当選者▶宮城県仙台市・守勝幸▶福島県会津若松市・土師学▶東京都板橋区・鹿島真一▶富山県小杉町・斉藤康信▶広島市・手嶋仁美▶広島県因島市・いたろう

ゲーム同人誌の宣伝コーナー

「ＺＯＮＥ〝Ｆ〟」発行のビデオゲーム・パロディマンガ集『They're V.G. Parodies ２！』を紹介します。

最近はビデオゲームの同人誌もずいぶん以前とは変わり，ゲーム・キャラクターを題材にしたコミック同人誌が非常に増えました。内容的にもなかなかイマジネーションを膨らませた楽しいものが多く，ひと頃多かった攻略同人誌等よりはずっとおもしろいと思います。

そんなわけでこの本希望のかたは，¥700分の無記名小為同封の上，〒351 埼玉県朝霞市根岸台２－14－２　ドエール朝霞203　山崎方　Ｆ－４Ｂ係まで。



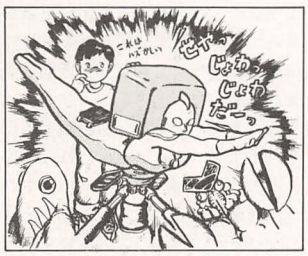
セガ・体感第10弾大予想！ 中間発表

さっそくですが,「体感第10弾大予想」の企画にたくさんの応募，本当にありがとうございます。今，僕の手元には山のような応募作品が集まっており，さらに作品は連日編集部に届き続けています。はっきり言ってどうやらこれはＶＧＧはじまって以来の当たり企画になってしまったようで，僕も驚いています。しかも，その中身の充実していること。中にはその発想の豊かさに感動を誘うものさえありました。おもしろい作品が届く限り続けちゃおうかな…。

そんなわけで作品の整理が全然ついていないんですよね。今回紹介する作品でも「あれ，俺も同じアイデアのもの送ったのに…」ということがあるかも知れませんがご勘弁を！次号あたりでは文字オンリーの作品も紹介するつもりです。

あと，作品は鉛筆描きよりペンなどで(たとえイラストがあまりじょうずでなくとも)見やすく描いてくれればそのまま掲載できるのでありがたいな。

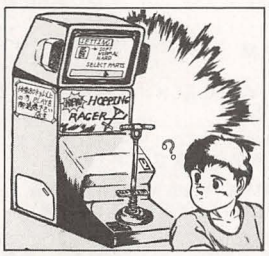
『ウルトラマン』茨城県日立市・木ノ内洋一



○レバーを操り，怪獣を倒してM78星雲へ帰ろうとしているウルトラマンを無事送り届けてやろうというものだ
○宇宙空間を切り裂き，襲い来る怪物をスペシウムで倒し，岩石をくぐり抜け…それはもう君自身がウルトラマン！
○幼き頃に10円を数枚入れて乗りまくった。あれのリメイクである

■見城：このままのデザインだとあまりにも安定が悪くて危険そうだけど（だって当時の10円ゲームにレバーがついていたとして，まともに操作できるかあ？），もう少し改良して内容もJr. 向けにやさしくしてあげたらＳＣロケーション(ショッピング・センター，デパートの屋上など)で専門機種として大いに子供にウケそう。

『ホッピング・レーサー』茨城県日立市・木ノ内洋一



○ホッピングに乗ってピョンピョンと筐体の上ではねればいい。小刻みにはねてスピード・アップ！
○石ころがあったりと，スリル満点のホッピングレースが楽しめる。幼き頃の思い出がよみがえってくる!!
○８方向にホッピングを倒して，敵ホッピングレーサーをうまくよけましょう
○時間内にチェック・ポイントを通過
○パワーアップ・アイテムがあり，新品のホッピングが落ちている場合がある。取ると一定時間ニトロ（？）のような効果があり，スピードアップ！さらにはねろ!!

■見城：木ノ内君はこれらの他にもおもしろい作品をたくさん送ってくれた。しかし，これを見て「バックしようとしたときにホッピングが思いっ切り後ろにそるのはこわくて勇気がいる」と言っている人もいた。

『スペースハリアーⅢ』

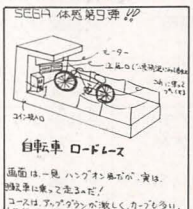
栃木県下都賀郡・ひるねインディアン



■見城：スペハリⅡ，もしくはⅢというアイデアは，やはり多かったようです。しかし，一番大胆な発想したのは彼ですよ。ほとんど実物大のユーライア筐体なんてどこに置けるんだっつーの！大体目の前のモニタ見ていればことは足りるのに後ろの何10ｍもの胴体は何のためにあるんだあ？１ゲーム１万円ぐらい取らんと元が取れんよ。

『自転車ロードレース』

大阪市・矢野嘉辰



■見城：実を言うと自転車体感物は過去にあったのです。『ただ今特訓中（1985年コアランド・テクノロジー）』で，画面はちゃんと３Ｄ風になっており，隣りを走るＣＰＵ車と競走する形式になっていました。まあ，しかし今から見れば貧弱な画面，内容でしたし，今こそ凝ったリメイクするにはいい時期かも知れません。

『燃えろソウル』

北海道士別市・田中 敦



■見城：自転車レースのつぎに多く集まったのがマラソン物です。田中君のはタイトルやコピーに妙に気合いを感じたので採用しました。

『ジェットコースター』

徳島市・尾方正治



■見城：ワハハ，何だこのゲーム画面。左上の「脈はく」ってのは？もしかしたらデモ画面で「本日の脈はく・トップ５」とか表示されるのかな？また，「ギブアップ・スイッチ付」にこのゲームの壮絶さが想像できる。ただ，これによく似たアイデアのゲームもやはり数年前に海外で発表されてはいるんですよね。画面は確かレーザーディスク使用だったか実写で，複数人で個室みたいな大きな筐体に乗り込む感じで，シートは動かなかったのかも知れません。

『競泳』

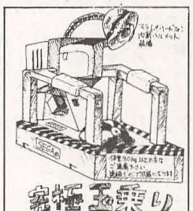
愛媛県周桑郡・黒瀬伸太郎



■見城：水槽の深さにもよるけどこんなことさせられたらモニタを見るのがえらく大変ではないか？少なくとも首がメチャクチャ疲れそう。これはむしろモニタが水中にあって，プレイヤーはゴーグル使用でプレイするというほうがいいのでは…。

『究極玉乗り』

長崎県大村市・ARGENT DIRK



■見城：オオッ！これいい！一目で気に入った！絶対おもしろそう。タイトルおよび副題もいい。しかし工事現場のようなヘルメットはいらんなー。あと，体重80kg以上でプレイできないというのはひどいような気が…。

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ロストワールド <1P> (カプコン)	8,313,400	Mr.まさし君	PC新宿(東京)	全9面クリア
ロストワールド <2Pトータル> (カプコン)	11,791,800	M.C.K and AI	PC烏山(東京)	全9面クリア
ギャラクシーフォースII (セガ)	4,306,620	F,M	ジャック&ベティ山大前(山形)	全6面クリア
メルヘンメイズ (ナムコ)	776,830	GMC-ALECK-ALX	ハイテクセガ大牟田(福岡)	全9面クリア ランクノーマル
アサルトプラス <イージー> (ナムコ)	1,264,000	AMEC-STO (南君また来てね)	PC関大前 (大阪)	全5面クリア
アサルトプラス <スーパー> (ナムコ)	2,749,750	AMM-今日も元気だ,学校さぼると!	PC小樽 (北海道)	全10面クリア
アサルト <旧バージョン> (ナムコ)	1,061,150	AFC Tea'S-D	ゲームセンター UFO(神奈川)	全11面クリア 3機設定残機×0
最後の忍道 (アイレム)	1,045,200	EXTRAVAGANZA 総師	PC金沢(石川)	6面　※面数優先集計
迷宮島 (アイレム)	3,136,750	UUU㊟	ゲームプラザ・イエローハット (愛知)	全40面クリア 2人設定
超絶倫人ベラボーマン <バージョンC> (ナムコ)	884,800	SPC㊙-BOZ	PC四日市 (三重)	全32面クリア
地獄めぐり (タイトー)	3,515,900	HTL-Y.N	PC巣鴨(東京)	全面クリア 残坊主×2
中華大仙 (タイトー)	890,600	URX-TEC	ゲームセンター UFO(神奈川)	全5面クリア 3人設定残仙人×0
レイメイズ (タイトー)	2,385,530	FREEZIN'改 スコアジェネラル	PC早稲田 (東京)	全32面クリア 鏡無ノーマル
スカイソルジャー (SNK)	4,933,700	ペットン	ゲームプラザ・イエローハット (愛知)	全15面クリア ノーミス
ダッシュ野郎 (タイトー)	260,390	HHC-TAF	ゲームプラザとよなか(大阪)	全8面クリア ノーマル
Dr.トッペル探険隊 (タイトー)	1,461,930	SPREAM-I.Z	PC仙台(宮城)	全7面クリア
航空騎兵物語 (SNK)	1,408,700	SHS-Y,N	ゲームセンター大野プレイランド(福井)	全2周クリア 3機設定
上海 (サン電子)	1,554	BOZ	プレイアイシー鶴巻(神奈川)	11面
モンスターランド (セガ/WESTONE)	残りゴールド =7,559	AGF㊐	PC豊橋(愛知)	全11面クリア
ホットロッド (セガ)	1,000,000+α	全国2店にて達成	ハイテクゾーンセガ山形(山形) ハイテクセガ大牟田(福岡)	——
SDI<1P> (セガ)	79,631,810	SSC-VAP	PC巣鴨(東京)	ノーミス・オールパーフェクト S=34減点なし
グロブダー (イージー5機 5万every)	1CREDIT 全99面クリア	雀荘よかトピア・大泉学園1丁目支店㊋	東久留米CH (東京)	スコア =4,354,840

今月のトップはロストワールドから。久々に2人同時プレイ部門の人気が非常に高い作品なのでこちらも集計しました。

アサルトプラスはナムコ直営店にしか入らないようなので旧アサルトも記録更新がでる限り必ず集計します（旧，新ともに）。

最後の忍道は内容から判断して面数を優先して集計しました。

超絶倫人ベラボーマンは80万を超える記録がでていますが，これは自分以外の話すメッセージがでる度にタイムがリセットされるという法則を使用してだしたものだそうです(バブルボーイで稼ぐ)。詳しいレポートをくださったPC四日市の店員さん，ありがとうございました。

地獄めぐりは今月の締切り以後に完璧な永久パターンが見つかりました。

グラIIの③番は今月，1千万がでていないので欄をカットしました。

お詫び：先月号で更新されていないレイメイズの記録を誤って掲載してしまったことをおわびします。

今月は新製品並びに記録更新機種が大変多く，左の欄に掲載し切れなかったものがたくさん残っています。誠に遺憾ながらここに簡単に掲載することに致します。

○ゴールドメダリスト…87,659：N.N
○ハイパースポーツスペシャル…333,330：G.M.C.えるす僕どじんじゃあるよ
○リングの王者…7,000,000+α：FPG-MTS
○ラストデュエル…816,850：木村雅彦
○スーパーハングオン（ミニライドオン・ビギナー)…2′46″26：NJP-㊓鬼のあきんど!!
○スーパーハングオン（シットダウン・ビギナー)…2′47″63：NJP-㊓Akindo

以上の記録には★印をつけています。この他の記録としては，バーディトライが−23でホールアウト，リードアングルが357,540，ファイナルラップの1Pが2′26″40といったところです。　（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	4,766,400	7周目4面	フォースフィールド	GMC-KOM㊟	PC仙台(宮城)
②スプレッドボム−テイルガン−レーザー	8,211,900	11周目8面	フォースフィールド	あずき-CRS- 辛口内藤	ゲームセンター ペガサス(埼玉)
④2ウエイ−テイルガン−リップル	10,000,000+α	13周目5面	フォースフィールド	GMC-KOM㊟	亀戸CH(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
ロストワールド（1P）	6,076,500	今日も元気だ/バイトが楽しい-Y'	ALL
ロストワールド（2P）	8,130,800	HYPER-私は、紅尾だ/紀尾じゃない	ALL
最後の忍道	304,100	アカーコーナー MAD-サガヤス-	R-4
★アサルトプラス（スーパー）	2,749,750	AMM-今日も元気だ、学校さぼるど/	ALL 残8
メルヘンメイズ	617,640	AMM-今日も元気だ/にしんが軽い/	ALL
獣王記（1P）	570,100	BELFY-私は、現役、大学生。	ALL
地獄めぐり	1,145,560	OAM-HVC-私は高3-びでれ	狗炎火
西遊降魔録（1P）	744,430	OAM-今日も元気だ/ひげが"ーい	ALL
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	842,800	OAM-伊世元気か?KAS'あおの	2-4
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,128,700	今日も元気だ、算数楽しい-Yuki	5-8

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
コブラコマンド	1,840,550	F,Dumplings	3周目5面
迷宮島	2,750,950	THE DEEP	ALL
功里金団	721,200	松澤二世	ALL
メルヘンメイズ	660,380	F,Dumplings	ALL
最後の忍道	558,800	松澤二世	4面
中華大仙	798,000	ESC-あらやだ	ALL
リングの王者	5,137,500	WWF-MED	ALL
バーディトライ	−18	IKUDA	ALL
スタジアムヒーロー	7-0	Pootaro	1コイン6回
上海	522	DECOMAN	3面

アビリティーズジャスコスクラム　宮城

宮城県仙台市松森字堤田45-1　☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メルヘンメイズ	395,300	多美子ちゃん掏摸夢（ZYX 改め）	ALL
アサルトプラス（スーパー）	661,300	THU.あぶそーぶ	9面
中華大仙	604,400	めぐみちゃん掏摸夢（平井豊介改め）	1コイン ALL
迷宮島	2,960,500	めぐみちゃん掏摸夢（HIR 改め）	ALL 3人設定
グラディウスII（3フォースフィールド）	1,461,400	わがまま ふりーちん	3-4
グラディウスII（4フォースフィールド）	2,473,700	どっかのふりーぢん	4-8
上海	844枚	なぐもくん 掏摸夢（UPZ 改め）	6面 普度-体力
地獄めぐり	1,611,410	多美子ちゃん掏摸夢（ZYX 改め）	ALL 残×5
獣王記（1P）	569,300	APOKE 掏摸夢	1コイン 全面クリア
レイメイズ	2,157,040	ふりーぢん	1コイン 全面クリア

ゲームコーナーロン　北海道

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5　☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メルヘンメイズ	416,600	北陵高の西脇	9面
迷宮島	2,037,000	安　藤	35面 2人設定
ダライアス（エキストラ）	9,567,700	佐々木	Xゾーン クリア
ストリートファイター	704,000	アキラ	クリア
アフターバーナーII	クリア	SMM-JR	ヒット1228
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'49"08	安　藤	イージー ゴールドビギナ
功里金団	502,200	新井豪	4面
超絶倫人ベラボーマン	397,000	小佐野山偉吉	クリア
航空騎兵物語	289,900	イワシ	4面
グラディウスII（フォースフィールド）	1,065,600	鈴　木	2-8

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
メルヘンメイズ	645,680	E,C	ALL
アサルトプラス（イージー）	1,244,450	K,M	ALL 残5
アサルトプラス（スーパー）	2,252,050	HIT-ARY	ALL 残6
ロストワールド（1P）	7,230,400	E,C	ALL
ロストワールド（2P）	10,343,500	まもる & K,M	ALL 2P合計
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	410,300	留目広隆	ALL
迷宮島	2,502,750	A,I	ALL 2人設定
中華大仙	756,800	てし	ALL
獣王記（1P）	572,200	龍宝城の亀	ALL
最後の忍道	231,500	K,M	3面

プレイシティキャロット仙台店　宮城

宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F　☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メルヘンメイズ	734,420	SPREAM-SOL	ALL 残0
ロストワールド（1P）	7,034,500	LIVERM-LRS	ALL
ロストワールド（2P）	11,486,000	OJO-夏-P,V+KOMⓒ	ALL
アサルトプラス（イージー）	1,248,050	SPREAM-N,S	ALL 20万×5
アサルトプラス（スーパー）	2,225,100	SPREAM-REI	ALL 20万×5
★グラディウスII（新・1フォースフィールド）	4,766,400	GMC-KOMⓒ	7-4 15万エプリ
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	8,189,900	SPREAM-SAKI	12-8 15万エプリ
迷宮島	3,050,600	会長小林（MARS）	ALL 2機設定
レイメイズ	2,362,170	SPREAM-BEE	ALL鍵なし
★Dr.トッペル探険隊	1,461,930	SPREAM-I,Z	ALL 残0

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
アサルトプラス（イージー）	1,241,750	中川　剛	ALL 1コイン
アサルトプラス（スーパー）	2,321,300	中川　剛	ALL 1コイン
超絶倫人ベラボーマン	400,600	高田郁博	ALL
メルヘンメイズ	592,370	中川　剛	ALL
ロストワールド（1P）	6,261,200	佐藤直行	ALL
地獄めぐり	1,854,090	RAYS-ﾃﾞIV	ALL
中華大仙	762,100	NGM-伊藤剛	ALL
スカイソルジャー	3,090,370	ささしし	16面 1コイン
迷宮島	2,781,700	YACCH	ALL 2人設定
リングの王者	268,900	NGM-橋本敏	アップライト 1コイン

ハイテクランドセガ五所川原店　青森

青森県五所川原市上平井町3-1　☎0173-35-5199

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII	2,258,930	中村　準	全面クリア目前（残生/!）
アフターバーナーII	ヒット-924機	寺田達也	67,213,610点
サンダーブレード	4,129,160	小山内英紀	全面クリア
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	339,400	S.ZEATERⓒ	29面
獣王記	520,300	高橋　功	全面クリア
リードアングル	205,400	アングルTERADA	ALLでコケてクリアせず
ゴールドメダリスト	71,996	中村孝治	全2周クリア 全15鎖1
バーディトライ	75(+3)	BIBINBA	1コイン 11バーディ
アウトラン	4'45"78	高森順一	Bコース
ファンタジーゾーンII	333,000	坂本　誠	5面

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
メルヘンメイズ	618,910	VIEGLE-KAY	全面クリア
アサルトプラス（スーパー）	775,500	NIN	10面
アサルトプラス（イージー）	1,245,100	NIN	全面クリア
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	495,200	VIEGLE-Z・K	全面クリア
ロストワールド（1P）	6,597,100	VIEGLE-Z・K	全面クリア
中華大仙	841,800	MOO	全面クリア
迷宮島	2,870,300	VIEGLE-HARUKA	全面クリア 3人設定
地獄めぐり	1,441,880	VIEGLE-Z・K	全面クリア
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,818,600	KOHE	3-8
西遊降魔録（1P）	278,680	CAT	5面

室蘭キャロットハウス　北海道

北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メルヘンメイズ	575,400	AVG-あっちゃん	ALL
リングの王者（1P）	164,800	チャラーン!	チャンピオン
アサルトプラス（スーパー）	1,132,900	AVG-あっちゃん	ALL
アサルトプラス（イージー）	1,240,750	AVG-あっちゃん	ALL
獣王記（1P）	579,500	ESC-FMX	ALL
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,136,400	AVG-舞奈	2-8
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	311,300	RPG 夕紀&ミュ	ALL
迷宮島	2,665,200	AVG-あっちゃん	ALL
地獄めぐり	1,050,900	AVG-あっちゃん	ALL
ドラゴンニンジャ（1P）	163,100	ESC-FMX	6面

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
ロストワールド（1P）	4,342,600	ICH	ALL
メルヘンメイズ	419,300	ICH	9面
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,591,500	ARIS-ﾃﾞV	3-8
功里金団	584,900	SOV	4面
中華大仙	779,900	Y・T	ALL
ゴールドメダリスト	80,195	GOD	オーストラリア
地獄めぐり	1,845,670	P・B・BP,	ALL
獣王記	451,400	YOU	5面
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	333,400	ZAP	ALL
究極タイガー	2,200,670	M・K	エリア236

ハイテクゾーンセガ山形　山形

山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII	4,006,630	F,M	スタート1 ALL
☆ホットロッド	4,922,840	VALTECH-鉛犬	1コイン 9-1 8面
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,775,200	ARIS-ﾃﾞV	3-8 エプリ15万
超絶倫人ベラボーマン（バージョンB）	338,000	VALTECH-Mr.hope	ALL
アサルト（旧バージョン）	533,600	ATM-BEE	1コイン 11面
アフターバーナーII（ヒット部門）	ヒット-1,389	E-SWAT'S 管理人さんっ/ⓒ	ALL
アウトラン	4'37"78	ARIS-ﾃﾞV	Dコース
最後の忍道	285,300	VALTECH-子孔界龍邪	1C 3面 入荷2日目
上海（1P）	574	BONOBONO	1コイン 4面
リードアングル	144,770	RMC-SHO	1コイン 5面

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
ロストワールド（1P）	519,500	AVG-たろすけ（室　蘭）	6面
チェッカーフラグ	537,420	ARIS-ﾃﾞV（旭　川）	クリア
スカイソルジャー（1P）	3,534,690	復活の Y.K（富小牧）	ALL
中華大仙	753,000	EXCEED PULPUL(北見)	ALL
メルヘンメイズ	632,140	WHIM-TIO（旭　川）	ALL
迷宮島	2,767,050	LAP-ZENTAC（札　幌）	ALL 10万×1.5万×2
ハイパースポーツスペシャル	187,000	NOBU（札　幌）	3周目2面
最後の忍道	293,600	AVG-WAR（室　蘭）	4面
獣王記（1P）	580,200	ESC-FMX（札　幌）	ALL
ラストデュエル（1P）	623,100	HIE-きうち（恵　庭）	2-6

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
シルクワーム	419,900	FOX	5面
アサルト（ニューバージョン）	520,000	LST	
メルヘンメイズ	82,170	KIP	3面
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

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
パワードリフト	5,555,888	MARO	7'27"38 ALL1位
★ギャラクシーフォースII	4,306,620	F,M	レベル1スタートALL
最後の忍道	556,400	小　楠	6面のボス
ロストワールド（1P）	5,030,900	MARO	ALL
リングの王者	5,526,100	WOG	ALL
ハイパースポーツスペシャル	322,840	MARO	やさしい設定 ALL
中華大仙	783,000	GIN	ALL
地獄めぐり	1,152,300	村田兆治	ALLボス
迷宮島	2,733,400	GIN	ALL 3人設定
上海	980	GIN	7面

チャレハイ通信

★コミュニティスペースNTK(北海道)

●沖縄からのAMM-SETさんをはじめ，全国各地からのご来店，誠にありがとう！今後も当店および交流会（毎月最終日曜）をよろしく。パワードリフト入荷しました。

店長－石井賢司

★ゲームプラザヴィクトリア(北海道)

●9月いっぱい冷たい飲み物サービスします。ぜひ寄っていってください。

★ハイテクランドセガ五所川原(青森)

●今回はじめての掲載です。今後ともよろしくお願いします。さて当店はまだ開店1か月目です（1988年7月8日開店）。当店の特徴その1：津軽平野で唯一本格的ゲーム・センターです(75坪)。

まだスコアは低いけれども，少年達の意気込みと僕たちのゲーム・センターという笑顔がたまりません。

特徴その2：店長が美人。女性の店長というのは珍しいのではないでしょうか？

目標はズバリ全国HIGH SCORE

店長　長内裕子

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
パワードリフト（Cコース）	4,198,925	(ゆ)	7'41"88 ALL
パワードリフト（Eコース）	3,759,706	(DJ 1/2)	6'29"82 ALL
ハイパースポーツスペシャル	9m81	AN-B,H	走り幅跳び
ハイパースポーツスペシャル	42,000	AN-B,H	クレー射撃
ハイパースポーツスペシャル	5,900	AN-DYE-S	アーチェリー
ハイパースポーツスペシャル	102m18	AN-B,H	やり投げ
ハイパースポーツスペシャル	8"04	(ゆ)	100mダッシュ
スカイソルジャー（2P）	4,955,220	AN-WINNER & PCN-B,H	ALL
ワールドスタジアム	31-12	-CBC-	H-G（39安打）ヤリー
リングの王者	53,200	柿の人の柿子?	マイイモーラー大好き

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）	5,326,900	HAN	8-8
最後の忍道	187,700	K,O	
獣王記	576,000	EARLY-3	ALL
上海	702	N,H	
ホットロッド	246,667	AKINORI,H	14面
チェルノブ	380,550	BMP-1	
アサルト（旧バージョン）	676,400	ASS	イージー
シルクワーム	1,506,600	パープル・セピアは今	ヘリ 11面 5機
ライフフォース	8,250,600	HAN	ブルー
アウトラン	4'37"68	S,N リミテッド	Aコース

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
ファイナルラップ（2P）	2'26"31	ROJ & EMPTY	ランクA 4シート設定
超絶偏人ペラボーマン（バージョンC）	348,500	ZAP㊋	ALL 集計おしまい
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,489,900	GEN	3-2 エプリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,169,500	森田哲也	2-8 エプリ15万
アサルトプラス（スーパー）	661,400	NOVEMBER KELLY	10面
アサルトプラス（イージー）	1,241,400	TMS-TGS	ALL 残5
P-47（1P）	1,013,900	ACT-ひげまる	8面 イージー4機
P-47（2Pトータル）	882,900	ACT-ひげまる ACT-もりくん	7面 イージー4機
チェルノブ	317,850	長谷川徳幸	ALL 独創に敵なし 雪三振19 投手にしざき
ワールドスタジアム（投手9回完投必須）	F-C,2-0 パーフェクト	HCM-MOLE	

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
メルヘンメイズ	611,340	NAZO,3号	ALL
アサルトプラス（イージー）	1,016,300	NAZO,2号	ALL 残4
アサルトプラス（スーパー）	194,850	NAZO,2号	4面
迷宮島	1,936,500	えて吉参上	37面 3機設定
獣王記（1P）	531,900	NAZO,2号	ALL ノーマル
上海（1P）	1,128	高橋様	8面
地獄めぐり	1,910,580	NAZO,3号	ALL
中華大仙	708,800	E,M,C,（M,T）	ALL
リングの王者（1P）	68,800	破壊大帝II エル & アラン使用	ガントレット 筐体
最後の忍道	246,800	NAZO,2号	4面

上福岡ビッグキャロット　埼玉

埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	7,849,900	AAC-ABU	ALL 1コイン
ロストワールド（2P）	11,564,100	KC-YEN AAC-ABU	ALL 1コイン
アサルトプラス（イージー）	1,246,550	E-SWAT'S- ATF 管理人㊇	EAL 1コイン
アサルトプラス（スーパー）	1,903,200	E-SWAT'S- ATF 管理人㊇	SAL 1コイン
中華大仙	854,500	KC-MFP	ALL 1コイン
メルヘンメイズ	637,880	KC-Mr.	ALL 1コイン
迷宮島	2,707,700	KC-MTK	ALL 1コイン
獣王記（1P）	576,900	EARLY-3	ALL 1コイン
バーディトライ	−7	AND	1コイン ホールアウト
バックマニア	546,340	KC-END	R14 5機 1コイン

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
メルヘンメイズ	615,840	全宇宙木製酒器描画 日本国本店5万＞満く	ALLミスわけわからん
アサルトプラス（イージー5機）	1,643,050	NOVEMBERゴルファーKELLY	EAL ノーミスだよん。
アサルトプラス（スーパー5機）	1,496,250	NOVEMBERキャディーKELLY	SAL残4であった。
ファイナルラップ（3人対戦）	2'26"78	中学生に変装したアランプロストSIG	サラリーマンには負けない
ファイナルラップ（4人対戦）	2'28"11	サラリーマンと日夜戦い続ける男BAD	私は誰の挑戦でも受ける?
最後の忍道	293,300	横いと言いつつ実は悔めようとする会長	5面クリニック倒産/
超絶偏人ペラボーマン（くされ下連部門）	310,100	超絶院長カイチョーマンこと会長M・S	ALLくされ外道はたのP
バーディトライ	18H −8	プロゴルファーKEL L(KELLY)/	Mr.Xだよおお前の番や/
レイメイズ	1,399,210	メタルソルジャーカイチョック（うそ）	鎌有ALL♡会長ごめんね
アフターバーナーII（ロースコア部門）	47,680	某所ジョーレンズことDNKだよおん♡	2面,まだまだ甘いのお

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
ロストワールド（1P）	6,011,100	ASS-MSA	ALL ノーマル
中華大仙	706,300	石岡ナムコ KAT 川井	ALL 残5
超絶偏人ペラボーマン（バージョンC）	365,500	石岡ナムコ TAKE	32面 優しい…
迷宮島	1,522,150	石岡ナムコ SLT	32面 2機設定
アサルトプラス（イージー）	1,245,850	ASS-OUT with F.L cap	ALL 3機 イージー残5
アサルトプラス（スーパー）	2,586,250	ASS-OUT With F.L cap	ALL 3機 イージー残8
地獄めぐり	1,571,230	ASS-B・S・ WIZARD WIN	ALL 残6 かせぎなし
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,684,400	ASS-No.5	3周目8面 エプリ15万
最後の忍道	320,900	FLAK & YUI	3面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'47"36	早手ライダーのASS-あうと	アメリカ 驚嘆サンクス

ゲームセンターペガサス　埼玉

埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	2,458,000	あずき-CRS-菊正 内藤	ノーマル 4-8面
★グラディウスII（新・2フォースフィールド）	8,211,900	あずき-CRS-辛口 内藤	ノーマル 11-8
超絶偏人ペラボーマン	373,200	©MILK©	レベル1 ALL
メルヘンメイズ	687,290	MILK	ノーマル ALL
ロストワールド（1P）	7,007,500	KSS	レベル4 ALL
地獄めぐり	1,390,010	KSS	ノーマル ALL
ゴールドメダリスト	83,845	T,G	ノーマル 2周クリア
チェッカーフラグ	529,380	野口寛記	ノーマル ALL
黄金の城	1,650,900	幸手団地のヒーロー面川博行	レベル1 4-4
獣王記	564,400	UCH	ノーマル 5面

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）	1,489,000	HTL-Now Win/ ㊎	3-4 4機設定
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,214,800	HTL-Now Win/ ㊎	2-8 4連が命とり/
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,957,700	Lucky7 1/2TM Now Win/ ㊎	3-8 エプリ15万
ファイナルラップ（1P）	2'26"75	T,M	ランクA 撮合1P
ファイナルラップ（2P）	2'18"20	MIKAD T,M	ランクA プッシュ使用
メルヘンメイズ	653,690	T,M	ALL残1人 ノーマル設定
アサルトプラス（イージー）	1,242,500	TOS,MAC	ALL残5面 ノーマル設定
迷宮島	2,710,350	EXP-まつおにゃん	ALL4人設定 EXT有り
ぶたさん（1P）	731,330	ゲームの王者・賀和くん	ALLミス無 4匹設定
ぶたさん（2P）	430,000,000＋α	MITSUI & 即身豚さん	何でも有り 10コイン使用

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（3フォースフィールド）	1,464,300	モンキーボンバーズ R,Sしょうちゃん	3-4 エプリ15万
グラディウスII（4フォースフィールド）	2,068,600	モンキーボンバーズ R,Sしょうちゃん	4-4 エプリ15万
迷宮島	2,381,100	クリアー番のり	2機設定1コインクリア
地獄めぐり	1,337,610	B,F	1コイン クリア
ロストワールド	5,631,400	SRM-平野	1コイン クリア
P-47	858,800	モンキーボンバーズ萩の月	7面
アサルトプラス（スーパー）	914,350	SED-T,C-SY	10面
メルヘンメイズ	413,460	モンキーボンバーズ SPC㊇	9面
中華大仙	850,700	モンキーボンバーズ R・Sしょうちゃん	1コイン クリア

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
ロストワールド（1P）	6,772,500	MIRAGE-B・K	ALL 服あり
アサルトプラス（イージー）	1,245,400	TMS-TGS	EAL
アサルトプラス（スーパー）	1,280,850	CHAT-TOM	SAL
最後の忍道	291,800	CHAT-ゆかば	4面
ギャラクシーフォースII	3,507,920	REC-CHIR	ALL R1から
バーディトライ	−20	S,F,F-ω	ホールアウト ノーマル
中華大仙	716,900	CHAT-仮装大賞	クリア ばかミスつんでる
メルヘンメイズ	553,060	CHAT-デルピーチェ	ALL 2ミス
迷宮島	2,730,050	CHAT-武井	ALL 1万スカ10万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,591,900	CHAT-㊐	4-8

プレイシティキャロット烏山店　東京

東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	7,610,800	DDC もけけ㊙	ALL
★ロストワールド（2P合計）	11,791,800	M,C,K and AI	ALL
アサルトプラス（スーパー）	2,010,950	レベル5破うシーフィリップ・モリス	ALL
アサルトプラス（イージー）	1,246,700	究極みよい²	ALL
メルヘンメイズ	681,980	上原貴彦 from 大田区中延	ALL
迷宮島	3,020,600	体中がいたい、まいったよAI/	ALL 2機設定
地獄めぐり	1,591,700	ひゃぴってひゃぴ、ひゃぴZED‥	ALL
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,501,300	いまいよしのりは、TAS-YAI	3-4
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	4,653,400	マサやん マサやん マサやん マサやん	7-8
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,434,000	KCM-G,T㊋	4-8

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
中華大仙（3機設定・ノーマル）	886,800	木村雅座	1コイン ALLクリア
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	3,321,900	HTL-Y,N	○-○ エプリ15万
ダッシュ野郎	196,100	T,M	1コイン NY ノーマル
★ラストデュエル（1P・3機設定）	816,850	木村雅座	全2周クリア ノーマル
コンチネンタルサーカス	5,626,070	TBS	1コイン ALL ノーマル
飛翔鮫（3機設定・ノーマル）	10,000,000＋α	木村雅座	17周目5面にて達成/残49
ストリートファイター（ノーマル）	559,400	早くPCSファイターがやりたい妻典	1コイン ALLクリア
1943改（1P）	4,038,030	さおり	1コイン ALLクリア
アフターバーナーII	10,403,360	さおり	20面 ノーマル
忍者ウォーリアーズ（1P）	311,650	キャッピー	1コイン ALLクリア

サンシャインゲームセンター　東京

東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII	1,953,810	川名英行	
チェッカーフラグ	437,780	デュークおかちょ	クリア
ロストワールド（1P）	7,872,500	GMC-KOM㊋	クリア
ゴールドメダリスト（100m走）	9'06	HCM-MOLE	
スカイソルジャー（1P）	4,412,620	GMC-M,A	クリア
魔動伝説	1,283,300	HCM-MOLE	6面ボス相うち
リングの王者（1P）	5,913,100	GMC,ぜっとぷい	クリア 残588
超絶偏人ペラボーマン	374,900	Jenny 小山	クリア
迷宮島	2,638,800	Y‥//	クリア
最後の忍道	266,000	KEY	

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
メルヘンメイズ	721,140	MGN＞㊋＜	女王の国不死クリア
最後の忍道	264,900	経堂の常連妖ちゃん	ノーマル3面 面数優先
リングの王者	1,000,000＋α	VRX-緑の少年	チャンピオン 防衛17回
アサルトプラス（スーパー）	1,010,650	ちかりたのー BOO//Z	10面
アサルトプラス（イージー）	1,243,650	TOS,MAC	1コイン クリア 残5機
カイの冒険	76,900	貴色の青年	11階
迷宮島	2,888,650	GDFK-BGM	1コイン ALL
P-47	4,452,300	HTLフザケンナ外人NOWWIN/㊎	4周目6面 エリア3
超絶偏人ペラボーマン	440,000	VERTEX-AIR	ラストクリア
スーパーハングオン（アフリカ）	2'53"99	WINS接楽園破壊計画考案中-FBI	タイム優先

★秋田ＣＨ(秋田)

●みんなっ！今月もにんじんあたっくVol.14がでちゃうんだよっ！さあ，今すぐ120円切手を同封して秋田ＣＨへ！現在，増刊号を創作中！期待してよねっ！

★筑波学園ＣＨ(茨城)

●前号のチャレハイを見ているとロケテストとかですぐにクリアがでてたりする。これじゃあ都内と差がつくのも当たり前か？おまけに情報もないしねぇー…。

by ぐちをこぼす某常連

★上福岡ＢＣ(埼玉)

●リターン・オブ・イシター入荷!!ついでにコンソレット12台設置！ちなみにトイポップ＆ローリングサンダーはまだあります（8月8日現在）。

★ビッグキャロットＴＯＣ(東京)

●前回のクイズの正解は4回でした。

★ＰＣ駒沢(東京)

●スタンプハイク参加のかたがた，ありがとうございました。あのテープ，内容は貴重品ですから大事にしてね！

●再びバイト募集！詳しくはＴＥＬで!!

★ＰＣ巣鴨(東京)

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
ロストワールド（1P）	7,891,800	ATARI-KAD	1C ALL ノーマル
中華大仙	826,900	GMC-NIX	1C ALL ノーマル
アサルトプラス（スーパー）	2,012,250	SPREAM-REI	1コイン ALL 残4
アサルトプラス（イージー）	1,248,600	SPREAM-REI	1コイン ALL 残5
メルヘンメイズ	715,610	MGN とこぶし会	1C ALL ノーマル
地獄めぐり	2,180,530	T.Y	1コイン ALL 残1
獣王記（1P）	567,700	ATARI-KAD	1C ALL ノーマル
迷宮島	3,117,800	GMC-NIX㊓	ALL 残1 あと4万でる
スカイソルジャー	3,375,680	玲奈連	宇宙で死
最後の忍道	438,800	GMC-KQM	2面 ねむいねむい

プレイシティキャロット西荻店　東京

東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	7,431,400	O'GS	ALL 1コイン
ロストワールド（2P）	11,193,900	O'GS & SUR.E	ALL 1コイン
アサルトプラス（スーパー）	1,867,600	O'GS	ALL 残5
アサルトプラス（イージー）	1,246,450	TMS-TGS	ALL 残5
メルヘンメイズ	684,470	RUN 鳥不会	ALL
中華大仙	726,000	LIBRINIAN	ALL
迷宮島	2,853,400	S.S	ALL 2人設定
アウトラン（デュアルウェイ）	4'34"40	みやこう	＼＼＼
ファイナルラップ（デラックス）	2'17"45	SUR.E & CYBER	4シート設定 2人プレイ
獣王記	570,500	MAX JAL-M.K	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
ロストワールド（1P）	2,604,700	ジュネオ㊓	ALL
最後の忍道	246,300	ジュネ山先生のうそつき,PCかしてよ	3面
アサルトプラス（イージー）	1,038,600	GO.	ALL ノーミス
アサルトプラス（スーパー）	1,115,250	ジュネ太郎㊓	ALL 残1
メルヘンメイズ	314,410	壁○が発売になるって本当ですか?	8面 ノーマル
地獄めぐり	418,910	一体何考えてんでしょうーね〜?選ひは	6丁目
カイの冒険	167,500	ベラ某本当に家庭用で出ずんですか♪	20階
レイメイズ	1,041,850	本当に何考えてんでしょーね〜?○平は	ALL頑あり イージー
P-47（1P）	931,300	ジュネ亞㊓	8面
悪魔城ドラキュラ	999,900+α	YAMAKEN	6-6で達成

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
ギャラクシーフォースII	4,257,080	FRS-N.O	ALL ノーマル
ロストワールド（1P）	8,035,400	ATARI-KAD 美	ALL 1コイン
1943改（1P）	4,226,900	KCM-T.A	ALL 1コイン
アサルト（旧バージョン）	770,350	TOS-MAC	ALL 1コイン
グラディウスII（新-3フォースフィールド）	878,100	こんにちわ,くろうしるかれす	1コイン 2-8
グラディウスII（新-4フォースフィールド）	1,743,300	HTL-獣王? バイオX	1コイン 3-8
R・タイプ	805,500	TDF-APPLE	1コイン 2-4
ダッシュ野郎	163,820		1コイン
沙羅曼蛇（1P）	3,874,700		1コイン
ロストワールド（1P）	9,999,999+α	HKS-SR FRS-N.O姉	ALL（達成者2名）

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
獣王記	465,000	H.H.	5面
グラディウスII	1,357,200	MUL-Y・S	4面（3周目）
ギャラクシーフォースII	3,053,170	K・I	ALL
メルヘンメイズ	342,510	SUR-EXF㊓	8面
アサルトプラス（イージー）	1,023,750	K・I	ALL
迷宮島	2,485,850	MUL-Y・S	ALL
ロストワールド	952,900	DIG	
レイメイズ	165,810	?	
UFO戦士ようこちゃん	149,300	あいうえ	
リングの王者	52,830	ZU!!	

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
グラディウスII（新-1フォースフィールド）	3,323,900	Mr.まさし君（鈴澤兄弟・最男）	5-8 エグリ15万
グラディウスII（新-3フォースフィールド）	3,932,800	Mr.シャワー君（保険だそうです）	6-8 エグリ15万
リングの王者（4Pver・1P）	575,000	きたきたきたきたぁ師範代の一番弟子!/	防衛50回 途中でやめた
アサルトプラス（イージー）	1,023,200	ゼビオスアメリカンバトルスジョージ	ALL
メルヘンメイズ	646,090	RVS-R・Y	ALL
グラディウス	10,000,000+α	Mr.たかし君（鈴澤兄弟・次男）	20-5 エグリ5万
★レイメイズ	2,385,530	FREEZIN'改 スコアエネラル	ALL 最無 ノーマル
チェルノブ	432,850	SSC-OQU	ALL あと1万ほとれた
グラディウスII（新-2フォースフィールド）	502,400	DR/ は生きているなめんじゃねえぞ	2-3 ティルガン部門
グラディウスII（新-4フォースフィールド）	811,300	Mr.シャワー君（裏勝だそうです）	2-4 ティルガン部門

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
★ロストワールド（1P）	8,313,400	Mr.まさし君	全面クリア
グラディウスII	6,449,300	GEN	9周目4面
パワードリフト（ノーマル、Aコース）	5,575,730	CRAMP BOY	7:23:28 全面1位
パワードリフト（ノーマル、Bコース）	5,596,425	CRAMP BOY	7:17:40 全面1位
パワードリフト（ノーマル、Cコース）	5,552,750	CRAMP BOY	7:27:92 全面1位
パワードリフト（ノーマル、Dコース）	5,600,778	CRAMP BOY	7:16:40 全面1位
パワードリフト（ノーマル、Eコース）	5,608,278	CRAMP BOY	タイム未確認 全面1位
アサルトプラス（イージー）	1,252,900	ESWT-ATF-K© "管理人"	全面クリア 残5機
中華大仙	874,500	EXP-WARRIOR	全面クリア
メルヘンメイズ	740,180	日本とこぶし開放軍 MGN＞ゐ<	全面クリア ノーミス

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
功皇金団	947,450	D・O・U・G・O	ALLクリア ノーマル設定
地獄めぐり（ノーマル・3設）	3,223,660	旅行中,フイを突かれた DOUGO/	ALL・1UP×5・残4
スカイソルジャー（1P）	3,226,940	PC-ZIN	ALL・3設 ノーマル設定
最後の忍道	619,200	ゲームランド小山に今から行くJUNK	3面・3設 ノーマル設定
魔動伝説（ノーマル・3設）	93,793,801	HST-SSC-PON（永パなし）	1C・ALL 9千万1B有
USチャンピオンシップビーチバレーV・B	3試合目3-0	海に行きたい男©	イージー 7-1・7-2
中華大仙	812,400	TEIGYOKU-YOS	ALL・3設 ノーマル設定
航空騎兵物語	1,060,300	EXT-CPU（もう伸びないソ）	ALL・3設 ノーマル設定
1943改（2P）	6,441,240	RVS-CHANI RVS-FIN	ALL・ノーマル モビ×0
スカイソルジャー（1P）	2,542,260	DOUGO EXT-CPU	11面ボスでDEAD/

東久留米キャロットハウス　東京

東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★グロブダー（イージー5機・57every）	4,354,840	雀荘よかトピア.大泉学園1丁目支店㊓	1クレジット ALLクリア
グロブダー（イージー5機・得点部門）	7,527,660	青年アシベくん(でっかい声が似てる)	95〜100 ノーミス
アサルトプラス（イージー・最弾設定）	1,252,100	SAT-ILS（我マイペースなり）	ノーミス ALLクリア
メルヘンメイズ（3人設定・ノーマル）	707,790	HYPER-KYAL（タッパー勝てん）	1コインノーミスクリア
迷宮島（3人設定・ノーマル）	3,084,650	G.M.C.HSA	5-10〜1ミス
グラディウスII（新-4フォースフィールド）	5,664,600	HYPER-YAX（土方の親父さん）	9-4 エロガッパ強制使用
チェルノブ（ノーマル）	486,200	ZERBERVS-K.M（スケベ大王）	ALL4面かせぎ全滅成功
Pトラベル探険隊（3機設定・ノーマル）	892,550	海（実氏よりタニシ行法をうけつぐ）	ALL.1時かせぎ突ぐます
スラップファイト（5機ノーマル設定）	ツイン 9,999,999	CHAT-YOU.A（たにし/）㊓	水子使用9周目 残158
源平討魔伝（RU・ロースコア部門）	10,700	RAT（遠中教育予定㊓よ♡）職人すぎ	ALL・上下コースだよ〜

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
メルヘンメイズ	676,960	A.T	ノーミス ナムコ 0コ
アサルトプラス（イージー）	1,254,250	GMC-M.A	ALL（20万×5）
ロストワールド	8,294,000	Mr.まさし君	ALL 残510,200
グラディウスII（4フォースフィールド）	5,339,500	Gem さん	8-4
ファイナルラップ	2'22"53	T.M & MITSUI	2人
悪魔城ドラキュラ	999,900+α	S.N	1コイン 73面
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	498,500	???	1コインクリア,永パなし
最後の忍道	571,900	AFC-T	4面

亀戸キャロットハウス　東京

東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メルヘンメイズ	684,060	身体ハゲ内藤(ウソ)	ALL ノーミス
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	476,200	ALT-Y.S	ALL
アサルトプラス（スーパー）	2,745,900	GMC-M.A	ALL 残8×20万
アサルトプラス（イージー）	1,251,050	GMC-M.A	ALL 残5×20万
中華大仙	829,400	GMC-尺八	ALL
獣王記（1P）	578,600	REC-中村由真	ALL 10万×5
迷宮島	2,788,950	GMC-M.A	ALL
リングの王者	1,000,000+α	GMC-ぜっとぶい	残エネルギー 4500
★グラディウスII（4フォースフィールド）	10,000,000+α	GMC-KOM㊓	13-5
グラディウスII（1フォースフィールド）	1,799,000	にげ出すケツの穴(TAIL VENT	3-8

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109幕光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
迷宮島	2,847,700	URX-UHY 1/2 面相	ALL 3人設定
超絶倫人ベラボーマン	388,400	KEI-DENCO -IINO	ALL
ゴールドメダリスト（1P）	77,030	CHA	ALL 日本全16
1943改（1P）	4,758,820	OOI	ALL ループなし
地獄めぐり	2,782,140	SSC-ASP	ALL
功皇金団	578,300	NINETEEN	ALL
ダッシュ野郎	199,300	MICKY	ALL
UFO戦士ようこちゃん	719,100	SSC-VAP	4面のボス
ロストワールド			
スカイソルジャー			

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 富田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	8,091,600	SSC-MYR	ALL
アサルトプラス（スーパー）	2,392,000	ATF-TEN	ALL 残機×8
メルヘンメイズ	726,170	とこぶしに祈る会	ALL ノーミス!
★地獄めぐり	3,515,900	HTL-Y.N	ALL 残坊主×2
中華大仙	867,000	EXP-WARRIOR	ALL
レイメイズ（ランクノーマル）	2,333,020	CRAMP BOY	ALL 5機設3ミス
迷宮島（2人設定）	3,063,500	GMC-NIX㊓	ALL 10万10万5万
グラディウスII（新-1フォースフィールド）	3,859,700	ATF-KEN	6周目6面 エグリ15万
★SD1（減点なし）	79,631,810	SSC-VAP	ノーミスオール!S 34
ファイナルラップ（1P）	2'26"40	砂掛帝	逃店のFは6シートです

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
スカイソルジャー（1P）	3,516,670	EXGANGER	ALL ノーミス
最後の忍道	607,300	志村けん	記載なし
ロストワールド（1P）	4,906,100	AMATERAS	ALL
ロストワールド（2P）	5,470,400	Rothmans& AMATERAS	ALL
中華大仙	734,600	EXGANGER	ALL
ハイパースポーツスペシャル	329,620	TA.	全3周クリア
迷宮島	2,732,150	A.I	ALL 2人設定
★ゴールドメダリスト	87,659	N.N	国名記載なし
メルヘンメイズ	627,370	H.H	ALL
地獄めぐり	1,012,620	POSSESSED	7面最後の方

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
中華大仙	717,100	井 沢	ALL
功皇金団	635,300	チロリン杉山	4面
メルヘンメイズ	723,450	MGN 鷹木 -ゆらりひょんず	ALL
迷宮島	3,020,800	YOU さくん	ALL 2人設定
★上海	1,554	BOZ	11面
地獄めぐり	1,957,940	ARC-SUD	ALL
最後の忍道	304,500	大槻杉山	4面
超絶倫人ベラボーマン（バージョンB）	全面クリア	鹿弘紅茶 VMT-KRS	
グラディウスII（新-1フォースフィールド）	1,115,000	杉山淳一	面数不明 エグリ15万
グラディウスII（新-3フォースフィールド）	1,643,000	鹿弘紅茶	3-6 エグリ15万

●新宿のセガ・スポーツランドにATARIの『TOOBIN』が入ってるし！ナムコも買ってよお！買って買って買って！

★東久留米CH（東京）

●龍くんより約2週間遅れですが，はれて私もオールクリアできました（4年越しです）。これで2名様です。が，しかし！ついにグロブダーも消えてしまいました。なんてこった。ホッピングマッピー入荷Ⓜ

★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人プレイ大会，9月25日（月）P.M.3：00！参加30名位，予選あり。

★大船CH（神奈川）

●会津若松の渡部君，こっちに手紙着いたのが7月27日で，あわてて返信だしたんだけど間に合わなかったかな…。今度こっちに来るときはよってネ！

★ゲームセンターUFO（神奈川）

●新参者ですが，よろしくお願いします。

★ゲームプラザ・ニュー日の出（長野）

●Akindo氏へ。スーパーハングオン（ビギナー）の限界は45秒台です。

CRYPT AI

大船キャロットハウス　神奈川

神奈川県鎌倉市大船2-16-43　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メルヘンメイズ	723,000	VMT-ABU	ALL
迷宮島	2,921,550	ECM-ZENJI	2人設定
スカイソルジャー	2,833,160	ECM -FISCHER	ソビエト
地獄めぐり	1,849,520	ECM-ZENJI	ALL
中華大仙	749,700	CBR-たく	ALL 乱月光使用
アサルトプラス（イージー）	1,067,400	謎の男	ALL
アサルトプラス（スーパー）	2,019,650	どっなの人	ALL
リングの王者	96,100	ずるい人	ランク5位
超絶倫人ベラボーマン	399,900	SBK-杉山名人	ALL
グラディウスII（4フォースフィールド）	2,451,700	K.N	4-8 エプリ15万

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
チェイスH．Q	10,870,740	EFTA	ALL 1コイン
中華大仙	700,500	EM 愛	ALL 1ミス最強装備
魔魅伝説	337,400	ニワヤマ	4面
功里金団	677,750	長谷川	ALL
地獄めぐり	971,320	阿部君	7面
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	359,500	ヤマダ	32面
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,002,600	GONTA	2-8
1943改（1P）	4,666,800	EM 愛	ALL
リングの王者	5,487,000	FGKおたっきり㊗	残545
航空騎兵物語	346,100	EM 愛	6面

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
アサルトプラス（イージー）	1,050,500	B.I	ALL
リングの王者	653,200	バカボンのパパ	51回防衛
最後の忍道	253,700	おかさん	
上海	692	TACO	5面
グラディウスII	1,252,800	ぼちゃ	
メルヘンメイズ	224,340	T.A	7面
悪魔城ドラキュラ	174,600	T.T	8面
レインボーアイランド	2,950,840	さすらいのチェルノブ	3面（田富店）
最後の忍道	440,800	T・T	
地獄めぐり	1,202,330	JNY-NUT	7面

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	6,858,900	TMR-田中亜紀	ALL
中華大仙	780,800	ACTOUS	ALL
アサルトプラス（イージー）	1,237,200	ILG-EASYNEO	ALL
アサルトプラス（スーパー）	1,808,950	FANCY-KETOSE	ALL
メルヘンメイズ	694,640	URX-MAC >㊙<氏がライバル	ALL
ギャラクシーフォースII	3,185,280	URX-D.ELFファーファがライバル	ALL
地獄めぐり	2,466,660	SSC-VAP	ALL
スカイソルジャー	4,034,420	でんすけ	ALL
超絶倫人ベラボーマン	425,900	ILG-NEO MKII	ALL
グラディウスII（4フォースフィールド）	4,524,900	KCN	7-8

プレイシティキャロット金沢店　石川

石川県金沢市片町2-8-29 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII	3,241,310	FGK-VIRGO	ALL
ロストワールド（1P）	7,552,300	ずんたた ぱあっち	ALL
ロストワールド（2P）	9,476,400	ずんたた ぱあっちちゃら	ALL
メルヘンメイズ	654,530	コナビ夫くん	ALL
中華大仙	725,300	R・カモネ	ALL
アサルトプラス（イージー）	1,020,750	NOVA	ALL
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	421,200	ずんたた ぱあっち	ALL
スカイソルジャー	1,967,090	R・カモネ	ST-R (6-12)
バーディトライ	−6	うっちー うっだらそうら 大大阪Ⓐ	ALL
★最後の忍道	1,045,200	EXTRAVAGANZA 総師	ST-6

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨

山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	6,264,100	DAZUNI けいすけ	ALL ノーマル
ロストワールド（2P）	9,379,000	DAZUNI ぽちゃ,けいすけ	ALL ノーマル
中華大仙	821,500	DAZUNI けいすけ	ALL
アサルトプラス（イージー）	1,244,650	DAZUNI B・I	ALL
アサルトプラス（スーパー）	2,026,800	DAZUNI B・I	ALL
メルヘンメイズ	424,200	DAZUNI 中もちょ	ALL
獣王記（1P）	576,300	C & P ILM	ALL ノーマル
迷宮島	2,898,850	DAZUNI とよくん	ALL 2人設定
地獄めぐり	1,790,460	DAZUNI 中もちょ	ALL
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,091,900	DAZUNI 中もちょ	4周目4面

ゲームセンターＵＦＯ　神奈川

神奈川県相模原市高根1-2-4　☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカイソルジャー（1P）	4,595,640	URX-MAC（>㊙<氏は偉大）	ALL
ロストワールド（1P）	7,917,000	HST-SPT	ALL
メルヘンメイズ（ノーマル・3人設定）	725,750	>㊙<師匠,今日も宜しくお願いします	ALL
ギャラクシーフォースII（ノーマル設定）	3,951,380	URX-DOM-ART	ALL 2面スタート
最後の忍道	718,400	URX-DARK ELF	4面 鍛ざのみ
迷宮島（3人設定）	3,079,950	URX-SUM	ALL 残0 10万×3
★中華大仙	890,600	URX-TEC	ALL 3設残0
リングの王者（ガントレット筐体・1P）	1,000,000＋α	URX-緑の少年	防衛21回 かせぎあり
★アサルト（旧バージョン）	1,061,150	AFC Tea'S-D	ALL 3設残0
ファイナルラップ（2P）	2'21"43	URTIEXS. MAC	4シート設定

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
メルヘンメイズ	201,410	魔神衆・鬼神 各務砂緒	
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	406,800	魔神衆 No.1 白山人（大魔神）	ALL
P-47	2,302,200	魔神衆・七福神 台風ノ海	16面
獣王記	566,500	ASH	ALL
西遊降魔録	772,040	魔神衆 騎将 鉄神"J"	ALL ノーマル3匹
UFO戦士ようこちゃん	780,450	USY	2周目3面
アフターバーナーII	ヒット 1,196	ひばり"冨永みーなⓋ"曼	ALL ノーマル4機
上海	862	吉井	（体力）
ホットロッド	302,840	富山のかんじい	ノーマル
オスカー	589,300	魔神衆・風神 U-まつい	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
ギャラクシーフォースII（デラックス）	3,759,240	P.ST HIROちゃん	ALL セレクト1面
ストリートファイター（テーブル）	556,900	ねざわら	10人目
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	2,104,200	PIP	4-4 7万エプリ
アサルトプラス（スーパー）	910,600	TOS	ALL 5機設定
アサルトプラス（イージー）	1,451,450	P.ST HIROちゃん	ALL 5機設定
中華大仙	788,100	SUPER LEEⒶ	ALL 残1
1943改（1P）	4,603,160	APO'S FINALSTAR	大利100% モビ×2
アウトラン	4'35"31	TINY MID	Bコース ノーマル
モンスターランド	5,830G残	有頂点	ALL
メルヘンメイズ	170,480	MANMA	ぴっくりの国 6面

プレイシティキャロット長岡店　新潟

新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド	5,878,900	だっだ	1P.ALL 服あり
メルヘンメイズ	689,300	NASKA-AGK	ALL 1ミス
迷宮島	2,848,700	いろは（NABAKOV）	ALL 10万×3
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,248,800	NASKA-SOL	4-8
アサルトプラス（イージー）	1,240,150	SYN	ALL ノーミス
アサルトプラス	1,310,590	SYN	ALL 残2機
P-47（1P）	2,952,000	WAKA	3-6
スカイソルジャー（1P）	2,964,500	SYN	ソビエト かせぎあり
最後の忍道	スコア不明	あっちゃん	4面
中華大仙	752,600	Ⓢ-SERINA	ALL

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）	1,596,500	SHS-Y.N	3-8
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	2,014,400	SHS-PFN	4-8
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	2,084,800	SHS-Y.N	4-8
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,438,200	SHS-あⓋ	5-4
メルヘンメイズ	395,860	SHS-PFN	9
★航空騎兵物語	1,408,700	SHS-Y.N	全2周クリア 3機設定
A-JAX	2,047,600	K.T	ALL 1コイン
獣王記（2P）	1,069,400	SHS-Y・S & あⓋ	ALL ハード設定
1943改（1P）	4,377,840	THE.TEC	ALL モビ×2
P-47	2,009,000	SHS-PFN	2-8

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
ロストワールド（1P）	2,998,200	BUTDA	ALLクリア 1コイン
ロストワールド（2Pトータル）	5,017,500	ARC-ずっちょん PRAC-ADM	ALLクリア 各1コイン
獣王記（1P）	571,700	PRACTICE-UMA	ALLクリア 1コイン
メルヘンメイズ	456,500	PRACTICE-EYE	9面 ノーマル設定
1943改（1P）	4,671,770	ARC-ダイヤの中島ノ（兄）	ALLクリア モビ×1
1943改（2Pトータル）	6,118,970	O.H松本&ARC-ダイヤの中島ノ	ALLクリア モビ×1
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	9,281,400	ARC-ずっちょん	16周目4面 エプリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	4,677,200	ARC-ずっちょん	7周目8面 4人設定
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	10,000,000＋α	ARC-ずっちょん	16周目4面で達成残31
レイメイズ（ランク：ノーマル）	1,330,110	CRX-少しずつ進歩する男-川崎亜紀	ALL 鏡あり 某話パターン

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
リングの王者（1P）	5,863,700	FGK-らんま 大将ムチ打ち!!!	ALL 残583
ロストワールド（1P）	4,902,300	EAG-わっしい	全面クリア
アサルトプラス（スーパー）	2,046,700	FGK-ZERO	全面クリア 残5機
アサルトプラス（イージー）	1,241,500	FGK-ZERO	ALL 残5機
メルヘンメイズ	622,940	FGK-CALM	全面クリア ノーマル設定
航空騎兵物語	1,042,500	FGK-TOM	全2周クリア
迷宮島	2,527,950	EAG-わっしい	全面クリア 2人設定
ゴールドメダリスト（1P）	80,274	FGK-らんま 17才の女子高生/	全2周クリア 全17個
ゴールドメダリスト（幅跳び部門）	10メートル 04cm	ラッドマスターIV センパイ、元気!?	0m04cm? 失格になる
最後の忍道	262,000	忍者マスターII（ボブカット!?）	3面

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
中華大仙	747,500	ロン・ヤス	
獣王記	576,300	CP ILM Ⓐ	1コイン 全面クリア
メルヘンメイズ	313,180	M・K	
迷宮島	2,553,400	ANKI YELLOW(雲)	ALL
ロストワールド（1P）	3,523,500	TKO	
ロストワールド（2P）	4,899,500	JNY-D・S JNY-P・Z	ALL
超絶倫人ベラボーマン	318,100	DAZUNI B・I	
究極タイガー	10,000,000＋α	DAZUNI 本田	5周目1面
P-47	757,100	DAZUNI AHA	
ツインイーグル	3,689,500	DAZUNI 本田	

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
ロストワールド（1P）	7,118,000	SPYBOY-NOA（雲 平気）	ALL
ロストワールド（2P）	9,592,700	NEW & OLD	ALL
中華大仙	724,100	ZAP（神奈川）	5面 乱月光使用
メルヘンメイズ	589,250	A.F	ALL
地獄めぐり	1,537,680	SPYBOY-目がたろすけ	ALL 残4人
アサルトプラス（スーパー）	1,291,850	MASAYA	ALL 残
アサルトプラス（イージー）	1,025,350	MASAYA	ALL 残
迷宮島	1,967,350	BRV	39面 3人設定
1943改	4,354,490	AKINA	ALL モビ×1
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'47"61	CRYPT AI（名前をかえた。）	ジュニア 敵車イージー

★ハイテクセガ豊川(愛知)

●Mr.UI君，シャカ柴田君，つかさ君合作の名画『ギャラII に興じる女の子』Ver.1（Ver.2がでるかどうかはわからない）をぜひ見たい！というかたはＨＴ豊川まで。きっと感動の嵐が吹き抜けることでしょう(…かどうかはわからない)。

★星ヶ丘ＣＨ(愛知)

●前回のおわびと訂正…アサルト（ニューバージョン）についてランクの記入もれをしました。イージーでした。皆様にご迷惑をおかけしました。　ＫＮＩＧＨＴ

★ゲームプラザイエローハット(愛知)

●夏休み中，各地から来てくださった多くのかたがた，ご来店誠にありがとうございました。またのご来店お待ちしております。

●グラディウス，沙羅曼蛇，グラディウスIIそろいました。

★ＰＣ関大前(大阪)

●ＨＡＲＴとＡＭＥＣの会誌が発行されました。当店まで。また通販も有。〒565 吹田市津雲台3-4　A24-307宮本方「G・P・S」まで。

■担当：代金・送料を書き忘れているよう

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	7,280,300	マイナーTAN Ⓐ	ALL イージー
ロストワールド（2P）	11,180,200	マイナーTAN Ⓐ 意一 and 意美	ALL イージー
メルヘンメイズ	671,850	H,I,M Ⓐ	ALL
中華大仙	750,000	SUPER LEE2 Ⓐ	ALL 残2
スカイソルジャー	3,507,260	H,I,M Ⓐ	ALL
最後の忍道	467,900	意一 and 意美	4面
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,082,300	MBX-GIL	メーター2 2周目8面
アサルトプラス（イージー）	1,243,000	E,R Ⓐ	ALL
アサルトプラス（スーパー）	2,236,000	AIQ Ⓐ	ALL 残6
ギャラクシーフォース	3,327,890	P.ST-HIROちゃん	ALL

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
パワードリフト（Cコース）	5,573,746	F・Z	7'22"97 ALL 1位
パワードリフト（Eコース）	5,574,960	ELPEY-未明	7'22"95 ALL 1位
アームドF	1,548,800	ELPEY-REX	ALL ハード
最後の忍道	405,600	ELPEY-未明	4面 ハード
メルヘンメイズ	696,910	ELPEY-SPLENDI	ALL ノーミス
ロストワールド（1P）	7,218,500	ELPEY-REX	ALL
ロストワールド（2P）	11,152,900	ELPEY-REX & TIS	ALL
地獄めぐり	1,994,080	南野はくさい	ALL 残8
中華大仙	729,000	DON	ALL 1ミス
迷宮島	2,720,350	ELPEY SPLENDI	ALL

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルトプラス（イージー）	1,253,200	HCM-てった	EAL
アサルトプラス（スーパー）	1,600,350	HCM-てった	SAL 残3.
ギャラクシーフォースII（イージー）	3,111,360		
ロストワールド	6,015,700	FAM	服はスコアが上がるよ
メルヘンメイズ	656,660	てったのでし	クリア 1ミス
迷宮島（3人設定）	3,047,900	GMC-N,Ⓐ	クリア 10万×2,スカ
中華大仙	720,200	MYU	体調わるい
西遊降魔録	758,890	MYU	カッパ 1ミス
ワールドスタジアム（夏休み大会）	リーグ優勝	HCM-てった HCM-MOLE F	
ワールドスタジアム（夏休み大会）	日本シリーズ優勝	HCM-MOLE	4-1 1-1 3-1

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
ハレーズコメット	1,168,300	迷子の迷子の麻衣子	
R・タイプ	6,364,400	YUPPIE,YUI & クリチメン	2周目3面
熱血硬派くにおくん	81,850	エッチな順子	
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	1,854,600	E-R-PFMor ALF	1コイン 3周目8面
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	1,106,700	E-R-PFMor ALF	1コイン 2周目8面
西遊降魔録	764,690	Baltan さん	1コイン ALL(残0)
ミスターヘリの大冒険	350,310	CCE	1コイン ALL
メルヘンメイズ	172,690	サギ模林	1コイン 6面
スーパーリーグ	2,698,900	T・F,M・K,Y・O	1コイン ファイナル2
沙羅曼蛇	1,950,500	Y・O	1コイン 3周目5面

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市裏千代田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）	6,270,700	松井一	
中華大仙	797,100	RCZ	ALL 1C 残1
地獄めぐり	1,398,710	NJP-A'VGS-斗羅	ALL 残2
ゴールドメダリスト（ソビエト）	77,640	RCZ	金16,銀1 全2周クリア
超絶倫人ペラポーマン（バージョンB）	367,800	小塩	
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	1,588,400	片桐麻美（APEX）	3-4
獣王記（1P）	573,400	AXIA	
ファイナルラップ（1人プレイ）	2'26"65	小塩	
リングの王者	28,300	ZZZ だよ	
ロストワールド（1P）	5,942,400	NJP-A'VGS-沙羅	1コイン ALL

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
パワードリフト（Aコース）	5,580,205	TM（ヤングマン計画 GOOD!）	7'21"07
パワードリフト（Bコース）	5,625,475	GMC-Pⓐ	7'09"33
パワードリフト（Cコース）	5,571,769	TM（ずっちょんイエロー へ来い!）	7'23"33
パワードリフト（Dコース）	5,577,358	ROUTE 2	7'22"30
パワードリフト（Eコース）	5,610,444	TM（EXR）	7'13"73
★スーパーハングオン（シットダウン）	2'47"63	NJP-A'VGS-Akindo	ビギナー
アサルトプラス（イージー）	1,251,450	HCM-てった	3機ノーマル EAL
★迷宮島（2人設定）	3,136,750	UUUⓐ	クリア 残1 10万×3
★スカイソルジャー（1P）	4,933,700	ペットン	ノーミス クリア
ロストワールド（2Pトータル）	11,725,800	名人(ZKS)ⓐ& GMC-Pⓐ	クリア

ＹＰエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルトプラス（イージー）	1,032,450	EMI 改め ハンドレーザー	ALL 1ミス
超絶倫人ペラポーマン（バージョンC）	388,100	青酸カリ1号	ALL
メルヘンメイズ（イージー）	607,040	ヒミコ 7さい	ALL
航空騎兵物語	402,900	S.Y	6面
ドラゴンニンジャ	312,300	IDA	ALL
アフターバーナーII	65,890,860	N.F	
チェルノブ	315,350	IDA	ALL
R・タイプ	939,400	A・S	

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メルヘンメイズ	293,910	世にも珍しいたわけその名もかん太郎!	8面
アサルトプラス（イージー）	1,016,750	三匹の大津	ALL
アサルトプラス（スーパー）	108,000	私がかん太郎ことおちばやです。	4面
迷宮島	2,807,750	SBC	ALL
西遊降魔録（1P）	267,180	大津に真珠	
チェルノブ	221,500	みうみ大津さん	5面
ドラゴンニンジャ（1P）	151,800	新車を一日でへこます男だあれ?	
リングの王者（1P）	26,000	新幹線座のトイレで1時間半	
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	384,600	新車のチャリンコ	
レインボーアイランド（エキストラ）	1,523,000	部屋の中に鍵を忘れてドアロック	宇余り

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
迷宮島	2,631,250	YNM-みっきー	全面クリア 2機設定
アサルト（スーパー）	1,683,300	ASG-Y,W	ALL 3機設定
アサルトプラス（イージー）	1,246,200	ASG-Y,W	ALL 3機設定
功里金団	982,550	K,N	5面
ロストワールド（1P）	6,780,800	RUM	ALL
ロストワールド（2P）	5,601,500	RUM & MINS	ALL
グラディウスII（ニューバージョン）	2,666,600	MINS	④-ア5-4
メルヘンメイズ	590,810	のぶし	ALL
最後の忍道	293,100	PROJECKT	3面
リングの王者	1,030,600	RUM & ASG-Y,W	防衛敏61勝

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
メルヘンメイズ	289,700	勘太郎	8面
アサルトプラス（スーパー）	156,150	かーるといくん	5面
アサルトプラス（イージー）	1,016,500	8月18日から免許取消しな人…	ALL
超絶倫人ペラポーマン（バージョンC）	439,600	CRC	ALL
中華大仙	287,600	学校の帰りにたちよった中学生	3面
獣王記（1P）	19,700	ぶらい	1面
地獄めぐり	1,757,390	特大氷室まんじゅう	ALL
迷宮島	2,705,300	ふじてん	ALL 2機設定
最後の忍道	107,800	マニア	2面
上海（1P）	860	なんだよ鶴川屑もめよ〜	6面

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
メルヘンメイズ	658,200	江戸屋猫八	クリア
最後の忍道	478,100	VRC-MSS	4面
ロストワールド（1P）	6,975,400	TAK.	クリア
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,775,800	M.A	3-8
ギャラクシーフォースII	3,419,840	E-NOV Brand.	クリア
中華大仙	724,600	MYU	クリア
アサルトプラス（イージー）	1,646,800	SOS.	5機設定 クリア
迷宮島	3,038,900	UUUⓐ	2機設定 クリア
スカイソルジャー（1P）	2,622,310	M.H	ソビエト
★モンスターランド	残りゴールド 7,559	AGPⓒ	クリア

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メルヘンメイズ	621,240	K,S	1コイン クリア
ロストワールド（2P）	488,190	PON	
獣王記（1P）	378,100	ドンキーハウス	
超絶倫人ペラポーマン	409,500	N,O	ALL
P－47	1,171,400	ドンキー	
アサルトプラス（イージー）	1,046,450	みんな元気か? LMC-GUN II	
モンスターランド	4,461,010	No.1	
グラディウスII	1,124,900	遊び人A	2-8 2ウェイ
リングの王者（1P）	981,200	NO	
ワールドスタジアム	13-0	No.2	3回コールドガイアンツ

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メルヘンメイズ	652,890	WAD-舞部	ALL 1ミス
アサルトプラス（イージー）	1,244,900	SPREAM-FKS	ALL 残5
アサルトプラス（スーパー）	1,707,050	SPREAM-FKS	ALL 残4
ロストワールド（1P,ノーマル）	7,836,900	SPREAM-FKS	ALL 残り476000
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,851,900	SPREAM-FKS	3-8
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	2,323,700	SPREAM-FKS	4-4
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,625,100	SPREAM-FKS	3-8
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,079,000	SPREAM-FKS	5-8
迷宮島（3人設定）	2,768,000	WAD-舞部	ALL 10万×2
リングの王者（ガントレットVer.）	1,000,000＋α	よろこんでる 4の字パターン［F］	残り9999＋α 0敗

ハイテクセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII	3,654,560	アレッサンドロ ナニーニ	クリア ⓐイージー
アウトラン（デュアルウェイ）	49,070,810	VAL-CARNI ゲーム・フリークス	4'53"31 ⓐイージー
超絶倫人ペラポーマン	371,800	ERG	32面 パイタリ10
モンスターランド	残りゴールド 6,639	AGPⓒ	
西遊降魔録	733,860	VAL-CARNI ゲーム・フリークス	4機 ⓐイージー
獣王記	568,600	ERG	クリア! ⓐイージー
エースアタッカー（1コイン）	2NDマッチ 15-0	アレッサンドロ ナニーニ	9000PT. ⓐイージー
ティードオフ	クリア22ホール（−9）	・IN	余り球14コ 球8コ設定
飛翔鮫	1,041,150	VAL-CARNI ゲーム・フリークス	エリア184 5機
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	1,614,200	SOS	3周目8面 5機設定

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5696

タイトル	スコア	スコアラー	備考
迷宮島	2,827,850	MASAHIRO・倉持	ALL
獣王記（1P）	222,900	AKINORI・佐藤	3面
魔動伝説	373,500	HIROAKI・久保田	5面
メルヘンメイズ	300,530	MASAHIRO・倉持	8面
スカイソルジャー（1P）	3,824,850	TAKAHISA・鵜崎	ALL 1コイン
R・タイプ	1,273,100	MAMORU・池戸	
リベンジオブDOH	1,943,300	HIROYUKI・小出	ALL
アサルト（ニューバージョン）	302,700	HIDETOYO・松山	6面
虎への道	45,350	TOMONARI・井上	
ワードナの森	3,437,230	MAKITO・牧原	ALL

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
メルヘンメイズ	668,310	FPG-SHO	クリア 1ミス
★超絶倫人ペラポーマン（バージョンC）	884,800	SPCⓐ-BOZ	クリア
ロストワールド（1P）	7,273,900	SPCⓐ-BOZ	クリア
ロストワールド（2P）	10,981,600	BOZ & KENII	クリア
獣王記（1P）	571,000	SPCⓐ-DEW	ALL ノーマル
アサルトプラス（イージー）	1,245,250	EAST-RVV	EAL 残5
アサルトプラス（スーパー）	1,865,800	EAST-RVV	SAL 残4
★リングの王者（1P・ナムコVer.）	7,000,000＋α	FPG-MTS	タイトル防衛 400点台＋α
ドラゴンニンジャ（1P）	410,300	EAST-RVV	ALL 3人設定
中華大仙	724,400	SPCⓐ-BOZ	クリア

ですが…。

★ＤＬＬ八木(奈良)

●今月から奈良ではじめて参入するＤＬＬ八木店です。よろしくお願いします。当店は近鉄八木駅下車北へ２分のダイエー八木店２階奥にあります。(担当の大和屋ＪＩＮ)

★ＰＣ島大前(島根)

●当店では毎月必ずイベントを行なっています。ぜひご参加ください。この夏よりアイスクリームの販売もはじめました。

★モンキーハウス本館(福岡)

●今月から担当になってしまいました。皆で清く正しく笑えるスコアを目指しましょう！　(えるす)

★分大ＣＨ(大分)

●うちにはドルアーガの塔があるぞい！

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　☎0592-22-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
中華大仙	744,900	最源の使者	1コインALL 残3
スカイソルジャー（1P）	3,300,520	FPG-TEM	1コイン ALL
アサルトプラス（イージー）	1,248,500	EAST-RVV	1コインALL 残×5
アサルトプラス（スーパー）	1,839,000	EAST-RVV	1コインALL 残×4
メルヘンメイズ	646,150	最源の使者	1コインALL ミス
迷宮島	3,013,050	FPG-JIN㊙	1コインALL 3機設定
ダッシュ野郎	214,790	DAN	1コインALL (NY28位)
リングの王者	6,013,800	FPG-MTS	ALL 残り体力597
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,712,800	RAM-SYO	3-5 15万エプリ
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,228,100	最源の使者	4-1 15万エプリ

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
中華大仙	835,900	FREEDOM-HURRICANE	ALL ノーマル
1943改（1P）	5,006,690	FREEDOM-HURRIKANE	ALLモビ4 ノーマル
地獄めぐり	1,764,040	HMC-TAF	ALL 残-4 ノーマル
功里金団	826,900	FREEDOM-OPA	ハオウ ノーマル
レイメイズ	1,912,160	GP,T-ばやはら	ALL ノーマル
P-47（1P）	2,408,500	FREEDOM-HURRICANE	2-7 ノーマル
コンチネンタルサーカス	6,415,010	GP,T-三代目	ALLミス無 ノーマル
アサルト（旧バージョン）	860,050	AMEC-STO	ALL ノーマル
★ダッシュ野郎	260,390	HHC-TAF	ALL ノーマル
ASO	2,230,410	FREEDOM-TOM	ALL 残-1 ノーマル

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　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン	354,800	魔本章雨	全面クリア
特殊部隊UAG	779,050	T&F 高橋	
ギャラガ'88	1,314,770	吉田淳也	全面クリア
ル・マン24	475,140	NAL	
上海	566	ORSYO	
忍者ウォーリアーズ（1P）	237,000	松本敏夫	全面クリア
サンダーブレード	4,612,070	BASTERD	全面クリア

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
中華大仙	821,000	NNN-STR[上]	ALL乱 月光30万エプリ
ゴールドメダリスト	81,263	EIJI	金-17個 鉄棒10回転
リングの王者	5,190,200	RYO	ALL
1943改（1P）	4,628,170	NNN-STR[上]	ALL
1943改（2P）	6,113,530	NNN-STR[上] & 天道あかね	共に ALL
Dr.トッペル撲降降	750,950	天道あかね (KIM)	ノークリア 赤49個
ラストデュエル（2P）	861,650	NNN-STR[上] & 佑幻	ALL (2-6)
忍者ウォーリアーズ	408,150	TOM-J	ALL ノーマル
究極タイガー	10,000,000＋α	XXX磁見哲也	4-10 残15 エリア955
グラディウス（いまさらシリーズ）	10,000,000＋α	SPT福田/S・K-木下/二代目響子	18-3/21-3/22-3

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
アサルトプラス（スーパー）	1,340,550	NNN-STR	ALL
アサルトプラス（イージー）	1,052,950	NNN-STR	ALL
メルヘンメイズ	472,650	みっちい	9面
獣王記（1P）	536,900	SGP-YYY	ALL
迷宮島	2,781,000	と・おる	ALL 3人設定
最後の忍道	343,300	TALL-P	3面ボス
サンダーブレード	5,128,670	はぐれゾンビZOE	ALL
1943改（1P）	4,382,870	天道あかね	ALL
1943改（2P）	6,031,650	STR & あかね	ALL
忍者ウォーリアーズ	341,510	Zero,F	ALL

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
中華大仙	874,000	SAMT-T・K	ALL
功里金団	1,076,900	SAMT-T・K	ALL 永久パターン使用
ダッシュ野郎	187,230	佐野孝義	8面
F-1ドリーム	Gポイント	SAMT-会長 KHI	4面
西遊降魔録	262,900	SAMT-サリちゃんのパパ	ALL
忍者ウォーリアーズ（2P）	595,500	渡辺美里	ALL 永久パターン
ワイバーンF-0	156,640	SAMT-バスコダ	3面
1943改	4,905,420	博 樹	ALL
ビジランテ	105,980	SAMT-河合 & 善匠谷	ALL

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
ロストワールド（1P）	908,000	尾 崎	ノーマル 9面アト1歩
中華大仙	702,500	RZY	ALL
メルヘンメイズ	152,520	須 方	5面
魔駈伝説	212,500	片 山	3面
リングの王者	54,000	後 藤	4ラウンドイージー
功里金団	331,800	吉 田	
地獄めぐり	469,130	島 田	6面
迷宮島	2,055,350	時 信	34面
獣王記	225,800	岸	3面
超絶倫人ベラボーマン	214,300	八 幡	19面

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
獣王記（1P）	570,100	でん	1ミス
バーディトライ	−8	BOBBY だ!	ホールアウト
ロストワールド（1P）	7,117,800	YUR	1コイン
メルヘンメイズ	687,090	水島(圓明流)みーな♥	ノーミス
ギャラクシーフォースII	4,149,650	TURKEY	クリア
グラディウス	10,000,000	2年ぶり(?)に達成のRYO	20周でやめる
アサルトプラス（イージー）	1,032,050	みっちい/	ノーミス
グラディウスII（4フォースフィールド）	7,907,900	東向日の YUR	12-5
上海	962	D.I	
悪魔城ドラキュラ	フルスコア	ブラッド四世	39面で達成

ハイテクセガ103　大阪
大阪府堺市北耳町2-1-28　☎0722-21-7266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
獣王記（1P）	569,900	SDI-いーずか	ALL ノーマル
1943改（1P）	4,778,370	λ (Lambda) -SDI-戸田	ALL モビ×2
スカイソルジャー（1P）	3,787,450	LAMBDA-雛星あたる	ALL
スカイソルジャー（2トータル）	5,562,620	LAMBDA-戸田 & 雛星あたる	ALL
リードアングル	357,540	SDI-Axe	ALL
ギャラクシーフォースII（1面スタート）	4,210,000	GCF,これで無視するかぁ(無惨)	ALL 全部イージー
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	117,500	LAMBDA-LINDA	ロースコア ALL
パワードリフト（Dコース）	5,545,804	GCF-これもダメだろうなぁ(無惨)	ALL 7'26"73
パワードリフト（Eコース）	5,534,476	SDI-MAX武天老師	ALL 7'32"95
メルヘンメイズ（ハイテク堺店）	825,670	ムーあぉーあっ/（ノーミスだよ）	ALL 4機設定

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　☎0864-21-7555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォース（デラックス）	3,474,360	NJP-へ NIS!!	1面スタート
★スーパーハングオン	2'46"26	NJP-へ 鬼のあさんど!!	アフリカ
中華大仙	787,100	NJP-へ NIS!!	クリア
リングの王者	5,122,800	NJP-へ NIS!!	1人P
ロストワールド（1P）	2,182,900	NJP-へ NIS!!	レベル⑥
ハイパースポーツスペシャル	305,370	NJP-へ NIS!!	全3周
迷宮島	2,764,550	SEDGE	3人 5万-10万-1万
メルヘンメイズ	556,390	MAI	
1943改（1P）	4,389,930	NJP-へ NIS!!	
1943改（2P）	6,148,420	NJP-へAkindo KAZUNOKO	

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
メルヘンメイズ	702,500	ゆうちゃん♡	ノーミス ALL
リングの王者（1P）	5,564,500	大西結花が大好きな郵便屋さん	ALL 1コイン
ワンダープラネット	10,245,620	AHO	1コイン ALL
迷宮島	2,764,050	へン/	1コイン ALL
A-JAX	1,169,200	大西結花が大好きな郵便屋さん	1コイン
ストリートファイター（1P）	660,900	いーだ/	ALL 1コイン
P-47（1P）	679,000	AHO	7面
上海	1,006牌	HIR	7面
F-1ドリーム	75ポイント	ASKA	

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
ギャラクシーフォースII（デラックス）	3,274,550	Extreme-LIZARD	ALL 1〜6面
アフターバーナーII	ヒット-1,419	V-MAX-FRX コマンダーはつらい	1コイン ALL
リングの王者	95,400	無面たけし（お一心の友よ…）	
チェルノブ	428,150	Extreme-MARUFU	ALL（うへ 右手が(へ)
シルクワーム	2,567,800	LRRS-S,I	11面
ミスターヘリの大冒険	630,400	DO/ SAD	ALL
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'48"35	CAN'-VEL	アフリカ ノーミス
アウトラン	4'46"40	Extreme-副会長	Eコース
スターフォース	3,125,900	Yogorouza	
ブラックドラゴン	2,569,550	KGの場(CVS	ALL

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-6087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（新・1P）	6,877,600	ペッペッペッソーランアレマ	ALL
ロストワールド（旧・1P）	7,458,100	ARIX-ペッペッペッソーランアレマ	ALL
ロストワールド（旧・2P）	10,668,300	AMEC-STO & MAT	ALL
メルヘンメイズ	674,610	AMEC-i須美,SΦ-YPKN-	ALL ノーマル
アサルトプラス（スーパー）	2,209,700	AMEC-2回目でクリアの STO	ALL 6回目の記録
★アサルトプラス（イージー）	1,264,000	AMEC-STO（南君また来てね）	ALL
最後の忍道	711,400	AMEC-D,H	6面
中華大仙	849,000	SAMT-河合 & 善匠谷	ALL
獣王記（1P）	580,400	SAMT-会長 KHI	ALL 10万×5
迷宮島	3,019,600	EXAM-FAN	ALL 3人設定

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,078,400	吉川さん	5-8
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	795,300	LUMA-醫夢	2-4
アサルトプラス（イージー）	1,015,850	LUMA-醫夢	ノーミスクリア
メルヘンメイズ	396,740	APEX-OCT	9面
中華大仙	695,300	N-G-K	ノーミスクリア
迷宮島	2,456,800	L-S-D	1コインクリア 3人設定
リングの王者	100,900	D	ランク2
バーディトライ	−9	K-Y	1コイン 18ホール

グラディウスランド藤森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1943改	4,368,260	Y・Y モビ×0	ALL
ロストワールド	913,500	亀岐	ラストボス
地獄めぐり	604,830	SUPER SGMCORP	ALL
功里金団	826,650	亀岐・金	ラストボス
獣王記	440,900	亀岐・金	ラストボス
メルヘンメイズ	212,770	豊田だ/ もんくあるか,このやろう	6面
中華大仙	707,100	村上臨	5面
コンチネンタルサーカス	5,774,790	ネーム残しのお兄さん	
忍者ウォーリアーズ（2P）	389,840	石本まさる/だ/ どうもすみません	ALL
忍者ウォーリアーズ	374,480	亀岐・金	ALL

ダイエーレジャーランド八木店　奈良
奈良県橿原市新賀町大字西大堀内251　☎07442-3-1212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1943改（1P）	4,465,400	LOR-PRO I（橿原）	ALL モビ2 ノーマル
グラディウスII（1フォースフィールド）	660,100	KS.（高田）	2-4
グラディウスII（3フォースフィールド）	776,000	KS.（高田）	2-4
グラディウスII（4フォースフィールド）	866,400	NACS-D,M（橿原）	2-5
F-1ドリーム	76ポイント	NOP-/（高田）	ALL
メルヘンメイズ	395,270	山下NOG（橿原）	9面
超絶倫人ベラボーマン（バージョンB）	297,300	土屋（桜井）	31面
スーパーハングオン（ビギナー）	2:50:28	LOR-SAKAI（橿原）	ミニライドオン
モンスターランド	残5,032G	NOP-/（高田）	ALL
最後の忍道	313,000	NACS-D,M（橿原）	3面ボス

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区最速寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド	5,129,800	VIP-新谷	ALL
中華大仙	716,600	AIA	ALL
メルヘンメイズ	313,560	VIP-AU	エリア8
グラディウスII（4フォースフィールド）	2,174,600	AIA	4周8面
超絶倫人ベラボーマン	338,100	小林	ALL
迷宮島	2,476,200	平本	ALL
悪魔城ドラキュラ	340,200	AIA	2周4面
虎への道	528,250	VIP-大野	ALL
ダッシュ野郎	198,580	平本	クリア (20位)
地獄めぐり	1,152,450	平本	BOS

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（3フォースフィールド）	2,247,900	YAN	4-8 エプリ15万
アサルトプラス（スーパー）	1,183,100	FM-3	ALL 残2機
アサルトプラス（イージー）	1,240,650	FM-3	ALL
航空騎兵物語	578,100	YAN	2-2
メルヘンメイズ	577,400	MAS	ALL
中華大仙	699,000	H・F福山 No.2	ALL
超絶倫人ベラボーマン	364,700	TLHK-FGS	ALL
地獄めぐり	1,819,300	YAN	ALL
迷宮島	2,946,700	H・F福山 No.1	ALL 3人設定
悪魔城ドラキュラ	999,900	DO.	6-2で閉店時間になった

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	8,270,500	G.M.C.えるす	ALL 残6-503300
最後の忍道	1,074,800	G.M.C-R-J	4面後半かせいだ!
ギャラクシーフォースII	3,720,260	G.M.C. の BON天丸くん	2面から ALL
★ハイパースポーツスペシャル（1P）	333,330	G.M.C.えるす 僕どしんじゃあるよ	ALL 勝手に出たスコア
中華大仙	726,900	G.M.C-Q	ALL 残-0
スカイソルジャー（1P）	4,516,410	G.M.C-N-K	ALL ノーミス
クレイジーコップ（1P）	418,600	G.M.C-NBA こんぞう	4面 1コイン
メルヘンメイズ	683,790	G.M.C-N-K	ALL ノーミス
アームドF	1,557,200	G.M.C-DGN（どしん）	※DGM（あきよし）
グラディウスII（4フォースフィールド）	5,424,600	G.M.C-E-A	9-8

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本
熊本県熊本市手取本町4-1　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メルヘンメイズ	636,090	パーツの一心太郎 くねくね 浜田	ALL 3人設定
アサルトプラス（スーパー）	1,245,000	おさたくんだよ〜ん	ALL
アサルトプラス（イージー）	1,787,800	私だ!!	ALL ノーマル
迷宮島	2,756,900	SIN	ALL 3人設定
中華大仙	730,200	I's ぶたさん	ALL ノーマル
ロストワールド（1P）	6,484,000	SIN	ALL ノーマル
ロストワールド（2P）	2,530,300	小北 & ういっく	ALL
忍者ウォーリアーズ（2P）	ALLクリア	たわわし & たわしし	ALL ハード

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
ファイナルラップ（1P）	2'31"20	NJP-TUC-CHUN 先生	
迷宮島	2,697,700	NJP-古田を消す会 -PSV-OMA	ノーマル 40面クリア
中華大仙	689,200	NJP-花園ユーミ	ノーマル 5面クリア
メルヘンメイズ（ノーマル設定）	695,590	NJP-TUC-DDD	ノーマル 9面クリア
最後の忍道	みんな3面どまり	申請者なし	何じゃこりゃ面白くねえ!
アサルトプラス（イージー）	1,024,150	NJP-TUC-BEFAX	3機
地獄めぐり	646,950	EEF(防府から)	7面
チェルノブ（1面トライアル）	60,500	一匹おおかめ ロンリーうめまーん	ノーミス必須
メルヘンメイズ（イージー設定）	709,890	STAC パチスロファミリーズ D	3機(人)
メルヘンメイズ	全ランククリア	NJP-ハ 副会長 OMA	1コイン ハードむずい

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
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,920,800	なぞのおやじ	
★メルヘンメイズ（ランクA）	776,830	GMC-ALECK-ALX	ALL ノーミス
アサルト（旧バージョン）	766,800	MOG	ALL
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	クリア	OKAYAN, GMC-R.S	ノーマル
獣王記（1P）	578,000	GMC-ARM	ALL 10万×5
☆ホットロッド	100万組	ALECK, KING,DAN	単位:20 あと標準
☆ホットロッド	200万組	ELF, LEM	上記同じ
☆ホットロッド	10,000,000+α	FOX	上記同じ 11H20
火激	クリア	たけちゃん, Lem	ノーマル
UFO戦士ようこちゃん	999,990	中華 TYSON KING	イージー バッタ出現

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
パワードリフト（Aコース・ノーマル）	5,596,399	SniperNOM ただいま,パワード	ALL 7'17"16
パワードリフト（Bコース・ノーマル）	5,649,985	G.M.C.NOR リフトでは,すさま	ALL 7'03"42
パワードリフト（Cコース・ノーマル）	5,582,461	SniperNOM じい,あらそいが	ALL 7'21"04
パワードリフト（Dコース・ノーマル）	5,595,482	G.M.C.NOR "転回中" です	ALL 7'18"41
パワードリフト（Eコース・ノーマル）	5,644,427	G.M.C.HSA Hurry Up!	ALL 7'05"73
ギャラクシーフォースII（シールド・弾）	4,189,780	SniperKGV また50円にして!!	ALL ノーマル
バーディトライ（ノーマル）	−23	わしが猫田頭士じゃ C.M ヒゲピン	ホールアウト
ロストワールド（1P・ノーマル）	8,164,200	SniperMIU 残500600ゼニ	ALL
功皇金団 ノーマル	923,850	NYAN	5面ボス 超かせぎあり
スカイソルジャー（1P・ノーマル）	4,762,660	SniperKYO N.K 元気!!	ALL 超かせぎあり

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルトプラス（スーパー）	1,020,450	PSG-MAX	ALL
中華大仙	737,000	PSG-MAX	ALL
メルヘンメイズ	640,470	PSG-ラッキーマリ	ALL
迷宮島	2,754,350	DEL	ALL 3人設定
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,293,800	PSG-RUN	4-8
地獄めぐり	939,330	PSG-MAX	ALLボス
P-47	1,183,600	PSG-LUM	8面
超絶倫人ベラボーマン	383,600	池チン	ALL
ドラゴンニンジャ	354,200	2年10組アベまさみ	ALL
リングの王者	106,300	先生,汽車の時間が……	11面

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
中華大仙	704,600	片岡正嗣	ALLクリア 29ヶ
メルヘンメイズ	72,060	居原宏典	ラウンド3
R・タイプ	727,800	岩下茂信	2-4 30円・1G
超絶倫人ベラボーマン	231,500	岩下茂信	23面
リングの王者	700,000	長刀 勝	大型29インチ R-5
ライフフォース	3,759,800	松本淳一	7-1
中華大仙	687,900	居原宏典	29インチ ALLクリア
ストリートファイター	684,500	青野竜介	タイのアドン 26インチ
熱血硬派くにおくん	204,850	田川 幸	2-4 20円・1G
沙羅曼蛇	1,854,200	江口弘樹	3-3 純正UPL

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メルヘンメイズ	631,330	鬼にゃ〜ず王者 Pochi	ALL
アサルトプラス（スーパー）	1,159,200	鬼にゃ〜ず SOL	ALL
アサルトプラス（イージー）	831,250	鬼にゃ〜ず王者 Pochi	ALL
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	362,700	藤本正徳	面数不明
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	993,900	KGP-NAR	2-8
ミスターヘリの大冒険	453,840	KGP-NAR	ALL
上海	556	白うらべっかんコ	4面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	816,630	KGP-NAR	ALL
ローリングサンダー（ニューバージョン）	332,000	VMX	ALL
1943	2,625,920	KGP-NAR	16面

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6896

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェイスHQ	11,019,060	NJP-SUR-No.5 LEE	1コイン ALL
中華大仙	794,200	NJP-SUR-No.5 LEE	1コイン ALL
レイメイズ	2,168,720	NJP-SUR-No.12 CNT	1コイン ALL
リングの王者（1P）	3,631,200	NJP-SUR-No.5 LEE	1コイン ALL
1943改（1P）	4,651,540	NJP-SUR-No.5 LEE	1コイン モビ×4
ダッシュ野郎	248,240	NJP-SUR-No.12 CNT	1コイン ALL
忍者ウォーリアーズ（1P）	390,990	EVC-NEM 夫	1コイン ALL
飛翔鮫	10,000,000	NJP-SUR-No.3 MAX	999エリア 489間30分
Dr．トッペル探険隊	686,670	NJP-SUR-No.9 Y.T	1コイン ALL
究極タイガー	5,808,070	NJP-SUR-No.2 KENII	597エリア リバイバル

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
ラストデュエル（1P）	432,150	中原勇夫	2-2
バーディトライ			
ぶたさん（1P）	389,960	野田 勇	全面クリア
中華大仙	688,300	居原宏典	全面クリア
ラビリンスランナー	472,260	竹田礼人	全面クリア
メルヘンメイズ	87,850	黒岩和則	3面
シティボンバー	375,435	青山将人	4面
アサルトプラス（イージー）	1,011,400	中島和史	全面クリア
キッズ&ラン（1P）	ポイント21	梶原与寛	全勝
グラディウスII（新・4シールド）	1,183,000	古野裕志 GPM	3-4

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　☎0985-29-2967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	4,814,200	NJP-MGF NYA	1コイン ALL
ロストワールド（2P）	8,433,200	村上武士 JP 大山	共に1コイン ALL
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,730,200	NJP-MGF NYA	ベリーハード 8周目1面
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,234,700	NJP-MGF NYA	ベリーハード 3周目4面
地獄めぐり	1,896,010	NJP-MGF NYA	1コイン ALL 残6
スカイソルジャー	2,317,060	JOJ 大山	1コイン ソビエト
超絶倫人ベラボーマン（バージョンC）	362,800	NJP-MGF TAKO	1コイン ALL
メルヘンメイズ	407,990	MELT-TAYO	1コイン 9面
アサルトプラス（イージー）	1,241,750	NJP-MGF TARAKO	ノーマル設定 ALL
アサルトプラス（スーパー）	1,223,500	NJP-MGF TARAKO	ノーマル設定 ALL

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（スタンダード）	2'35"68	RYU	1人プレイ
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'36"20	誰や /?	エキスパート
ストリートファイター	641,600	下久保英一	ALL
R・タイプ	1,189,000	・Z・	全2周クリア レベル最強
迷宮島	2,341,350	RYU	ALL 2人設定
アルカノイド	1,021,550	S.T	ALL
特殊部隊UAG（1P）	1,391,100	・Z・	ALL
奇々怪界	544,800	・Z・	2周目6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
迷宮島（3人設定）	2,803,150	FBI	1コイン ALL
迷宮島（3人設定）	2,745,400	G.M.C-R-J	1コイン ALL ノーミス
迷宮島（3人設定）	2,629,050	NGB-㊙ESP	1コイン ALL
中華大仙	691,500	G.M.C-R-J	1コイン ALL 残7
アサルトプラス（イージー）	1,243,300	G.M.C-R-J	1コイン ALL 残5
オペレーションウルフ	494,650	HILO	1コイン 2周目4面
1943改（2P）	6,128,810	ASURA BATTLER	1コイン ALL
ストリートファイター（1P）	578,300	森内章太	1コイン ALL
グラディウスII（2フォースフィールド）	821,300	高 山	1コイン 2-4
迷宮島（3人設定）	1,514,300	岩尾一広	29面

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
魔動伝説	3,116,800	MEG-KEI	1コイン 5面 永バ有
中華大仙	746,000	NJP-MGF WIN	全面クリア ハードランク
ゴールドメダリスト（1P）	全2周クリア	MEG-C.ELF 新西津一郎	1コイン こすりなし
功皇金団	192,050	橋詰憲生	1コイン 3面
獣王記	454,500	H.M	1コイン 5面
リングの王者（1P）	4,793,200	MEG-KEI	
P-47（1P）			
バーディトライ			
1943改（1P）			
忍者ウォーリアーズ	全面クリア	藤田義信-80男 いのまた	1コイン ALL

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
ロストワールド（1P）	2,672,200	ELF.	ALL
中華大仙	732,800	NAO ?	ALL ノーミス
メルヘンメイズ（1コイン）	686,090	NYANKORO.T	ALL ノーミス
アサルトプラス（イージー）	1,028,850	MCLAREN.H	ALL
アサルトプラス（スーパー）	315,000	SR.	5面
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,354,900	GMC.DURAN	6周目の3面 エプリ20万
リングの王者（1P）	161,700	MCLAREN.H	ディフェンダー2回防衛
迷宮島	2,793,450	KAZUMI	ALL
地獄めぐり（1P）	495,710	ELF.	7面
超絶倫人ベラボーマン	383,100	S・S	ALL 1コイン

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルトプラス（イージー）	1,044,500	FX.	ALL 残4
アサルトプラス（スーパー）	711,500	FX.	9面
メルヘンメイズ	218,480	FX.	7面
迷宮島	2,299,950	MIRY-BOYS NOV	ALL 残2
ファイナルラップ（2P）	2'31"93	FIGHTER& DJI-RR	4周設定 4シート
P-47（1P）	640,900	吉田 寿	7面
ドラゴンニンジャ	165,000	DJI-RR	6面
Dr．トッペル探険隊	371,540	B.G	6面
レイメイズ	1,984,980	YON	ALL 読無 ノーマル設定

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　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンニンジャ（1P）	222,700	M.M	
メルヘンメイズ	425,370	えっくす	3面
ラストデュエル（1P）	336,630	K.T	
アサルト	782,770	えっくす	ALLクリア
究極タイガー	1,778,960	Z	9面
獣王記	296,400	くーにー	イージー
レインボーアイランド	9,999,990	ひでゆき	28面
グラディウスII（2フォースフィールド）	828,500	かずしに全部	2-4
グラディウスII（3フォースフィールド）	834,500	かっしー参上	2-4
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,038,800	レオのアイオリア	

HOT INFORMATION

ユーステックから40Mバイトの低価格ハードディスクが新発売

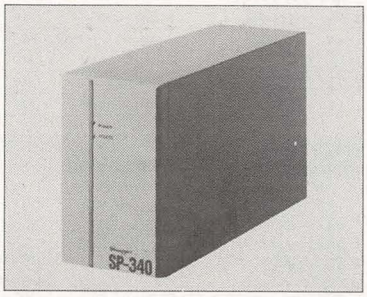
ユーステックから、3.5インチ40Mバイトのハード・ディスク・ユニット『SP-340』(価格125,000円)が発売されました。

このハードディスクは，平均シーク時間28msの高速性と記憶容量40Mバイトの高性能にもかかわらず，価格は125,000円と15万円を切る安さを実現したユーザーにとって願ってもない商品なのです。

接続ケーブル，インターフェース・ボード，ＡＣケーブルなどのケーブル類は付属していますから，パソコンに簡単に接続することができます。

さらに，『SP-340』は、もう１台増設可能で、40M＋40Mバイトつまり80Mバイトの超大容量でも使うことができます。これだけ容量があれば、たいていのものはハードディスク内にしまっておけますネ。

問い合わせ先：〒103 東京都中央区日本橋本町４－３－10　日本橋銀三ビル　㈱ユーステック　「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲SP-340

おなじみカシオの『デジタルホーン』に新機種が登場

サックス・プレイヤー坂田　明氏のＴＶＣＭでおなじみのカシオの『デジタルホーン』に，伴奏機能の付いた新製品『ＤＨ－800』(価格44,000円)が発売されました。

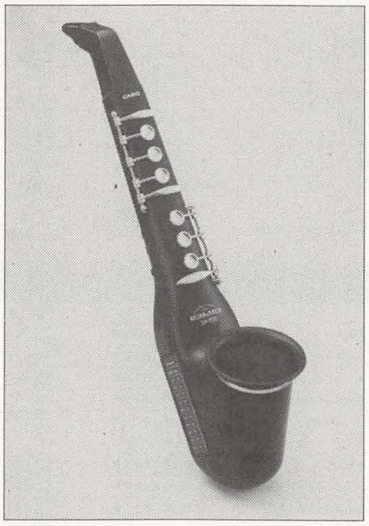
『デジタルホーン』は，今年の４月に発売され，誰でも気軽に管楽器が楽しめるということで大反響を呼びました。

今回の『ＤＨ－800』は，６種類の管楽器のプリセット音，リコーダ運指＋カシオ・オリジナル運指，吹く強さにより音量・音質変化，ポルタメント・エフェクト機能，トランポーズ機能，ＭＩＤＩ　ＯＵＴ端子など従来の『デジタルホーン』の機能はそのまま受け継ぎ，ＲＯＭパック・システムによる伴奏も楽しめるようになっています。

このＲＯＭパック・システムとは，カシオの電子キーボードですでにおなじみのメロディ・伴奏・副旋律を１枚にまとめたＲＯＭパックを使い，自動演奏される曲に合わせて練習することができるシステムです。ＲＯＭパックは演歌からポップス，ジャズ，クラシックまでさまざまなジャンルの曲が約30種類，全300曲以上のライブラリーの中から自由に選べます。

これさえあれば，１人で伴奏付きの演奏ができますネ。

問い合わせ先：〒163 東京都新宿区西新宿２－６－１　カシオ計算機㈱　「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲DH-800

三洋から，ICカードによって内容が変えられる電子辞書が新発売

今，巷(ちまた)では電子手帳が大流行。電話番号や住所録，１週間の予定表などさまざまな用途で使われています。そんな中，今度は，「辞書を電子化してしまえ」というわけで，本格的な辞書を持ち運びやすいサイズに電子化したのが，三洋電機から発売された『ＥＤ－２』(価格29,800円)なのです。

この『ED-2』は電子辞書と言って英和辞書で，発音記号，例文，変化形つきの基本辞書約9,200語を内蔵しています。これらに対して，意味，例文，類似語，反意語，などの表示ができます。

さらに，内蔵機能として時計，アラーム，世界時計，時間割表，カレンダー，為替レート換算なども付いていますから，いろいろな用途に使うことができます。

また，血液型星占いカード『星に訊いてごらん〈ＰＤ－ＲＣ７〉』(価格5,000円)，高校受験英単語カード『かん単Jr.〈ＰＤ－ＲＣ８〉』(価格7,000円)，ビジネス英和辞書『ザ・国際人〈ＰＤ－ＲＣ９〉』(価格10,000円)，旅行英会話カード『旅ing〈ＰＤ－ＲＣ10〉』(価格7,000円)などのＩＣカードも別売されていて，自分の好みの使いわけができます。

問い合わせ先：〒550 大阪市西区江戸堀２－７－25　三洋電機㈱　情報システム事業本部　国内販売事業部　電子機器企画「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲ED-2

シャープから，パーソナル・ワープロ『ミニ書院』が新発売

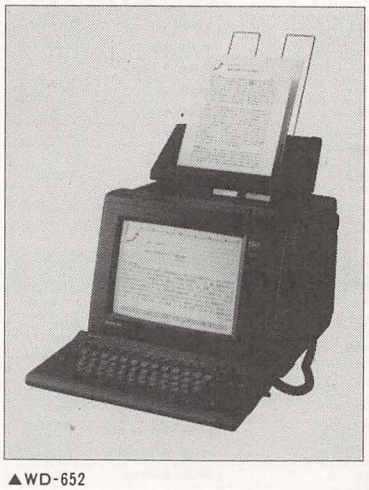
シャープから，パーソナル・ワープロ『ミニ書院〈WD-652〉』(価格198,000円)が発売されました。名前はミニでも内容は，他機種顔負けです。

まず，プリンタに52×52ドットで秒間40文字（48ドット時）印字できる新開発のものを採用。速く，しかもきれいに印字できることうけあいです。さらに，心臓部のＣＰＵも16ビット化(Ｖ50)，処理速度の向上を計りました。また，40文字×12行のＣＲＴ，ＲＳ－232Ｃインターフェースなども標準装備しています。

肝心の文字変換のほうも，「ＡＩ辞書」を搭載したことにより，言葉の意味や前後関係から，自動的に文字を選びだし，変換してくれます。また，カタカナ辞書も増えカタカナまじりの文章も気にせず一括変換できます。

この他にも，作表や集計に便利な表計算ソフト「書院カルク」やグラフ作成機能なども付いています。

問い合わせ先：〒639-11　奈良県大和郡山市美濃庄町492番地　シャープ㈱　情報システム事業本部　ＯＡ事業部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲WD-652

お楽しみプレゼント⑩

①キングレコードより『テレネット・ゲーム・ミュージック・コレクションVol.1』を5名のかたに。
②DEMPAマイコンソフトより非売品のX68Kドラゴン・スピリットのポスターを15名のかたに。
応募の方法は，ハガキに①住所②氏名③④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン（メーカー名，機種名）⑦希望の商品名を書いて9月7日（消印有効）までに，〒141 **東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」編集部「お楽しみプレゼント⑩」係**までハガキで送ってください。

当選者の発表は，12月号(11月8日発売)の「マイコンBASICマガジン」の本コーナーで行ないます。たくさんの方のご応募お待ちしています。



◀テレネット・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.1

おわび

●9月号の特別企画その2『ビデオゲーム中古基板購入ガイド』(47～48ページ)の中古基板販売店にまちがいがありました。**東京都府中市のタイムマシン**の電話番号は，

0423-67-1129

が正しい番号です。くれぐれも，まちがいのないようお願いいたします。

また，同記事中で，**東京都江戸川区の㈱ニッコウ電子**の社名が㈱ニッコウ電気となっていました。

読者のみなさまをはじめ，販売店の方々，さらにまちがい電話により多大なご迷惑をおかけしました方に深くお詫び申しあげます。今後このようなミスが起きないよう十分に注意したいと思います。

●山下　章のパソコン・ゲーム『ホンキでPlay ホンネでReview』(278～282ページ)の「コナミMSXソフト全リスト」中に価格，および発売日にまちがいがありました。以下が正しいものです。

フロッガー　価格4,800円
スーパーコブラ　価格4,800円
魔城伝説　価格4,800円　発売日61.3
ツインビー　発売日61.5
新世サイザー　価格6,800円　発売日61.9
グラディウス　価格4,980円
夢大陸アドベンチャー　価格4,980円
悪魔城ドラキュラ　価格5,800円
Qバート　価格4,800円
火の鳥　価格5,800円
ガリウスの迷宮　価格4,980円

以上です。どうも申しわけありませんでした。　**編集部**

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ

今月の出題者は 編さん

★今月の問題

暑かった夏も終わり，いよいよ秋がやってきました。私は，秋が大好きです。くだものはおいしいし，運動会や文化祭などの行事は多いし，木々の紅葉などもきれいだし，本当にいい季節ですネ。みなさんも，それぞれの秋を楽しんでくださいネ。

さて，今月号でやったプリンタの特集どうだったかな？「へエー！プリンタってこんなに多くの種類があるんだ」なんて，びっくりしている人もいるんじゃないかな？

最近のプリンタの方式だけをあげてみたって，ドット・マトリックス，サーマル，熱転写，インク・ジェット，プロッタ，レーザーなどなど，まだまだたくさんの種類があります。

「こんなにたくさん方式があったんじゃどれを使ったらいいのかわからないじゃないか？」と思った人は，すぐに47ページの特集を見ましょう。きっと，自分の用途にピッタリのプリンタが見つかるはずです。

さて，ここで問題です。プリンタの方式の中で，熱が加わった場所だけ裏のインクがはがれる特殊なインクリボンを使い，熱をもったヘッドがリボンを押しつけることによって印字ができ，きれいで静かなことから最近のワープロによく使われるこの方式を何と言うでしょう。つぎの三つのうちから選んでください。

①ドット・マトリックス方式
②荒びきネルドリップ方式
③熱転写方式

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。

★9月号の正解

②ハーネス

★8月号の当選者

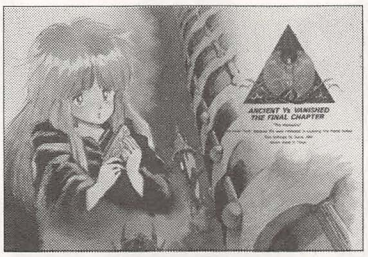
多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下のかたがたが当選されました（正解は①おもちゃショーでした）。

東京都千代田区・北島一孝／埼玉県川越市・荒木康弘／千葉県鴨川市・尾高大樹／愛知県名古屋市・永津貴大／埼玉県越谷市・村上英一／北海道標津郡・吉田謙次／北海道札幌市・外山雄一／茨城県日立市・石塚　潤／静岡県袋井市・岩辺　譲／千葉県柏市・稲妻充倫

(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，「イースII」の下じきを10名のかたにプレゼントします。



▲イースIIの下じき

みなさんよくご存知の日本ファルコムのパソコン・ゲーム「イースII」のキャラクター・グッズです。なかなかかっこいいですよ。

★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えの番号にマルを付けてください。

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コーナー等のおたよりを書いてもかまいませんよ。

○しめ切り：10月7日必着
○正解の発表：11月号(10月8日発売)
○当選者発表：12月号(11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
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

ウルフ・チーム戦記VOL.11

セイクリッド・ファンタジー・シリーズ。それは、星々のきらめきにも似た、遠大な物語の始まりを意味する。このように語っても、ピンとこない読者が多いと思う。なにをかくそう、次なるニュー・タイトル『ミッド・ガルツ』はウルフが語り始めた壮大な物語の序章に過ぎないのである。

セイクリッドとは神聖なという意味を持つ。いわば、セイクリッド・ファンタジー・シリーズというのは神を語っていく物語なのであるが、どういう語りかたかというのは、『ミッド・ガルツ』を待ってもらいたいわけである。ウルフなりのひとひねりもふたひねりもあるものであることは、保証したい。

『ミッド・ガルツ』とは北欧神話の〝ミッドガルド〟に由来する人間の住む地を意味する。ミッド・ガルツの時代にとって、人々の存在は特殊である。ある歴史的出来事以前においては〝従〟の存在でしかない。その歴史的出来事が今回の『ミッド・ガルツ』で語ることでもある。

そして、覚えておいて欲しいのは、この物語で綴るテーマは『友情』であるということである。

Hope Springs Eternal With My Dear Friends……　（秋篠）

続プログラマー日記第四回

さて、今回は、何を書こうか僕は考えていた。僕の仕事は、プログラマーだ。だから、余り人に会うこともないし、特に記憶に残るような事もないんだよな。最近1ヵ月にあった事と言えば、まあ98の「ARCUS」がでた事ぐらいかなあ。そういえば海にも行ったっけ。このときは、日焼けの後遺症で大変だったな。まあ、こんなところが、今月あった事かな。こんな事ぐらいじゃ30行もうまらないよ。だいたい町山が悪いんだよ、今日になって突然30行とか言っても書ける訳ないじゃん。まあそんなこと言っても、町山は、まだ18才だし、無理かも知れないけどね。とかなんとかいっているうちに1つ書くことを思い出した。また、うちの会社に、新人が入ったんだ。池田君と小松君だ。仕事の内容などは、まだ秘密だから書けないけどまあふたりともがんばっているようだから、「＊＊＊＊」も、きっといいものになるんじゃないかな。そんな風に今や中間管理職となった僕は、思うわけだ。まあうちのプログラマーもなんか平均年齢が下がってきたし、僕の引退も近いのではないか、などと考えているわけ。今回

夏休みイラスト特集！

今回夏休みということで、沢山頂いた、イラストを10点載せてみました。
今回採用された方には、オリジナルグッズを差し上げます。
宛先は浜さんとみんなと遊ぼう係までお待ちしてます。　（浜）

今月のグランプリ!!



▲東京都　菩提樹さん

浜さんのみんなと遊ぼう!



▲岐阜県　クェプルさん（二度目）



▲札幌市　AOIさん



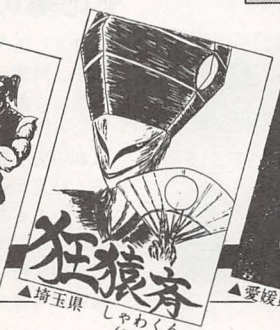
▲大阪府　伏見さん



▲千葉県　渡辺さん



▲東京都　萩野さん



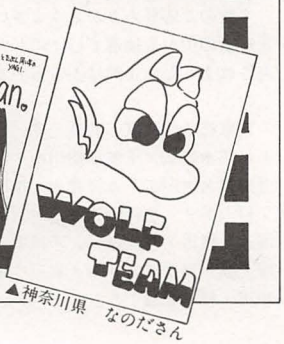
▲埼玉県　しゃわくん（二度目）



▲愛媛県　NAPPさん（二度目）



▲静岡県　YAGIさん



▲神奈川県　なのださん

●マッチーのまったなし！

今月もやって来ましたこのコーナー。そろそろ新作の方も発表したいのですが……98版アークスの必勝法なんかをお教えしよう。

でもその前にちょっと……。気付いた人もいると思うけど、98版はパッケージ、それにマニュアルやディスクジャケット、ラベル等が変わったンだ！かっこいいしょ！それでは早速必勝法に移ろう。（とは言っても88より便利になった程度だけど。）

麻痺毒はなんと！20歩ほど歩いていると自然に直ってしまうんだ。だから解毒薬や解毒薬を買う必要がなぁーい。

はい！これでおーしまい!!えっこれだけなのかって？そうーさのぅ……。じゃ、取っときの教えちゃおう。ダンジョン中に壁を向いて休憩を取ると……エッもう知ってる？それじゃ街中でぇＦ－５を押すと……なに！ミュージックモードはもう知ってる!?あまいな隠しコマンド中の隠しコマンドが用意されていたのだ。さすがにこれに気付いた人はいなかったな。まあ何は共あれ、98版はダンジョン中でセーブ出来るし、麻痺、毒は歩けば直るしってとこだ。

ここで宣伝！キングレコードから『ミュージックフロムYAKSA & ARCUS』が10月５日堂々発売！

●NEW TITLE	『MID-GARTS』	●Disk	2HD4sheets
●Machine	PC-98series	●Price	¥9800:On Sale in November

は思い付くまま書きましたので、読みにくかったらごめんなさい。最近ＲＸ７を弟に持っていかれ落ち込んでいる藤西でした。

Kコのなかよくしてネ♥

皆さんこんにちは！元気印の石黒Ｋ子です。中高生のみなさん今年の夏休みはどうだったかなァ。では早速始めっとすっか！

『こんにちは！Ｋコさんは、お元気ではないそーですが、私も８日まで八戸っていう所へ行って来たんだよ！とっても面白かったよん！あんまり焼けなかったけどね！そんでもって青森えきすぽ88っていうとこにも行って来たんだよ。

でもって、ベーマガのWOLFGAMERSでのコーナー貰えて、おめでとう！頑張ってね！そんじゃあ日射病なんかに負けず、ファイトして下さい。』

（外崎君）

そーそーあたしって色白じゃない？（おめぇ自分で言うんじゃねぇよ。：宇野さんの声でした）でもって、夏ってやっぱ小麦色が素敵でしょ。だからあたしも小麦色GALになろうと思って、３日間焼きまくったら、ななッなんと！日射病になってしまったってわけ、もう悲惨な夏休みでした。

『はじめまして。僕は、Ｋコさんのファンになった男です。ウルフチームさん、これからも楽しいゲームを作り続けて下さい。』

（木本君）

あたしのファンだなんて照れるなァ。

そこでお知らせ！10月29日から３日間、ＮＥＣパソコンフェアに私も参加するので、みんなホテルパシフィックに集まれ!!

吉田君の「はなもげら」しない？

今月は『受田君の大学受けた』は、彼がＭＳＸ２版の追い込みのためお休みですので今月はＸ１turbo版を移植中の吉田賢司君がかわってこのコーナーを担当します。実は今日、あの有名な（でもない）某！Ｘのライター『西川善司さん』がやってきているのです。

善「いやぁ、吉田君がウルフでやっているとは知らなかったなぁ』

吉「はっはっはっ』

善「何がはっはっはっだ。ところでＸ１turbo版の『ARCUS』は88版とどうちがうんだい？」

吉「はっはっはっ』

並「彼は少し、いや、かなりおかしいのでかわってＸ１版『ARCUS』を移植担当している私こと並木がお答えしましょう』

善「すると、Ｘ１版は２人で移植しているわけですね』

並「ええ、そうです。Ｘ１版は88版とはまったくといっていいほど違ったものとなりそうです。まず、アイテム約100種類、アニメがふんだんに使われたビジュアルシーン、音楽はＸ１版のために宇野さんがアレンジしてもらいました』

善「あと、シナリオが88版とは、まったく違ったものになるそうですが？」

吉「あぁ、そうだよ。だからエンディングは、88版と違ったものになっているのさ』

善「今日はお忙しいところありがとうございました。最後に吉田君いいたいことは？」

吉「はなもげら」



マッチーの今日はここまで！

一ヶ月後には必ずやってくる締め切り。そうこの原稿だ！今回いろいろと忙しく、原稿の依頼が遅れてしまい、皆さんに大変ご迷惑をおかけしました。この場を持って深くお詫び申し上げます。随分真面目路線になって来たぞ！話は変わって、ウルフは今追い込み真っ最中！７月～８月は泊まり込みが続き、シャンプーがすぐに無くなる始末。（ウルフは清潔好きなのさ）開発はいつも熱気が満ち溢れている。そんな開発スタッフに励ましのお便りを、お待ちしております。ふわー眠い。（町山）

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町2-18 グランドメゾン飯田橋209

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

ドラゴンクエストⅢ公式ガイドブック好評発売中という話。

8月19日「ドラゴンクエストⅢそして伝説へ……公式ガイドブック」がエニックスプロダクツから発売されました。もう買ってくれた人もいると思いますがいかがでしょうか？

魔王バラモスを倒すため冒険に旅立つ勇者たちの為にゲームの進め方，モンスター大図鑑，大アイテム図録，呪文早見表，呪文大全，町・村・城・ダンジョン解説などなど，オールカラーで大紹介。もう解いてしまったという人でもじゅうぶん楽しめる内容ですので本屋さんでいちど見ても損はありませんよ！

特にポコのおすすめは，モンスター大図鑑と大アイテム図録です。モンスターごとに，攻撃力・守備力・すばやさ・HP・MP・もらえる経験値・性格・攻略法などを大公開。おまけに倒したときにたまに出てくる宝箱の中味もわかってしまうのです。そして，大アイテム図録。今まで，ことばでしか表わされなかった武器，鎧，盾，道具などをイラストで紹介しているのですが，とてもいいできなんですよ。定価680円で全国の本屋さんで発売中です。

また，ドラゴンクエスト・ドラゴンクエストⅡの公式ガイドブックもそれぞれ発売されますのでこちらもよろしく。ドラゴンクエストは，定価550円，ドラゴンクエストⅡは定価580円の予定です。また本屋さんの中にはⅢの本が売り切れているところもあるそうなのですが，Ⅰ・Ⅱと同じ9月16日に再版されますので欲しくても買えなかった人はこの日にどうぞ。

移植情報

先月でもお伝えしたウイングマンスペシャルMSX 2版に続いて，「アンジェラス～悪魔の福音～」が，MSX 2 版に移植が決定致しました。3.5インチディスク版になる予定です。詳しいことは，広告などで，おってお知らせしますのでMSX2 ユーザーはお楽しみに……。新作については，まだ発表できるものはないのですが，年内には何とかといういくつかの企画が進行していますので，おいおいお知らせできるのではないかと思います。

なおウイングマンスペシャルは，9月末発売予定です。

伝言板

☆みなさんごめんなさい

プラジェータですが，内容に大幅な変更がありまして発売が未定となってしまいました。発売のメドがつきましたら改めて広告を出しますので，よろしくお願い致します。

アルバイト募集

パソコン，ファミコン・ゲームが好きな女性を募集中です。あなたもエニックスの仲間として働いてみませんか？ ゲームのデバッグをしてくれる男性も同時に募集してます。

―詳しくは広告で……―

☎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。ボツを恐れずドシドシ出してくださいね。

編集後記

いや～今年の夏は妙な夏でしたね～。前半は，異様に気温が低かったし，後半は，雨がよく降って湿度が高くす～ごくむし暑い日が続いています。おかげで体調をくずしてしまいたいへんでした。もう早く秋になって涼しくなって欲しいと思う今日このごろ……。でもたしか2か月ぐらいまえは早く夏にならないかなぁなんて書いたことに気がついてしまい自分のいいかげんさにあきれているポコであったのだ。

（ペコ＆ポコ）

エニックス展　～が好きだ～コーナー

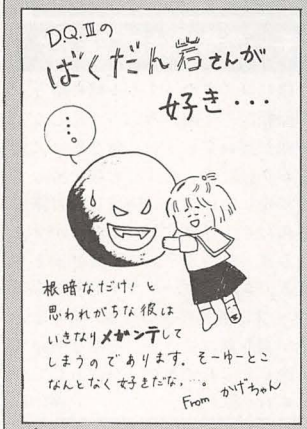


ガンダーラに出てくる怪物は，それぞれ個性のある動きをしますよね。　広島県　田中宏宜くん



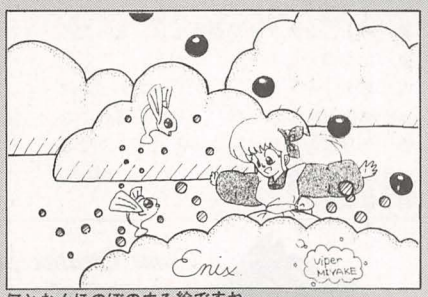
魔法使いしか持てない武器「毒針」。特に勇者や戦士の攻撃でも1回では倒せない強敵を「プスッ」と倒すのはとてもきもちよかったなぁ。

群馬県　WAOさん



ポコは初めてこいつとあった時にいきなりメガンテかけられて頭の中がまっ白になった記憶があります。

静岡県　かげちゃんさん



何となくほのぼのする絵ですね。

千葉県　Viper　MIYAKEくん

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

今月のSPSスピリッツは私，大五郎が担当致します。

さて，前回ご紹介致しました「熱血高校ドッジボール部」は，おかげ様で無事マスターアップし，もう1本の「フルスロットル」もこの号が発売になる頃にはシャープ様に引き渡されていることと思います。また「ザ・リターン・オブ・イシター」も発売が誌上では8月10～15日となっていましたが，より完成度の高いものということでユーザーの皆様には申し訳ありませんでしたが，発売を少々延期させていただきました。毎日これらのソフトに関してのお問い合わせが殺到致しまして，SPS従業員一同ユーザーの皆様の期待を一身に受けているのだと心強く思っております。

〝ユーザーの皆様，暖かい励ましありがとうございます〟SPS従業員一同//

沙羅曼蛇開発状況

話は変わりますが「沙羅曼蛇」……この開発状況をお知らせ致します。

8月20日現在の状況ですが，ほとんどの面の入力が終わりまして，みんなで遊んでおります。もうテーブルゲームそっくりの出来になっていますよ！！！！

ミュージック！！……

当然テーブルゲームと同じですよ！！！以前紹介したと思いますが，SPS-NETに「沙羅曼蛇」「フルスロットル」「ドッジボール部」のゲーム音楽がアップロードされていますので，聞き比べてみてください。ただし，当然のことながらX68000用ですけど……。

今残っている作業は，障害物との当たり判定とプロミネンスが吹き出す面を残すだけとなっています。開発進行状況は80%位でしょうか？

開発を担当しておりますプログラマーは，お盆休み返上で頑張っております。

皆さん楽しみに待っていてください……。

「た～みのる」バージョン・アップ版

さて，それでは8月9日発売になった「た～みのる」についてお話ししましょう。現在着々とバージョン・アップ版の制作が進んでおります。今回のバージョン・アップ版では以下の対応を考えておりますが，バージョン・アップ版を発表するまでにはまだ時間が掛かりますので，このほかにも機能が付加されるかも知れません。

このバージョン・アップに関しましては決定次第誌上をお借りしまして書き出していきたいと思います。

「た～みのる」をご使用になっている皆様ははやめに登録カード（はがき）をお出しくださいますようお願い致します。登録をされていない方に関しましてはバージョン・アップ・サービスの対象にはなりませんので……。

X68000今後の予定は？

さ～て，今日迄ベーマガ読者諸君からの質問で一番多かったのが，先月号で私がちょっと漏らした現在かかろうとしているゲームの頭文字の正体を教えて欲しいという質問でした。

一つだけお教え致しましょう。

最後の(K)これは御存じ「棋太平」のことです。

プログラマーの調整中で何とかX68000用に出したいと考えておりますが，なにせいろいろと予定がつまっていまして，プログラマーの都合がつかないというのが実情です。

しかし，この企画に関しましては，ほぼ煮詰まってきておりますので，いずれベーマガで発表させていただきます。

X68000版の「棋太平」は今までの棋太平とは一味違います。

まず，どこが違うかといいますと，今までの「棋太平」ですと，3～4手先まで読むのが限界でしたが（ゲームとして楽しめる最大の待ち時間に設定した場合）今回X68000版では5～6手先まで読み，さらに詰めの段階になった場合には攻めの将棋に徹するようプログラムされます。

つまり，今までの守りの「棋太平」から攻めの「棋太平」に変身するわけです。オープニングに表示されます，やさしい顔の若武者が成長して熱血感の武者になるわけです。

8ビット，16ビットの「棋太平」を制覇したあなた，そう！！！あなたです。今度の「棋太平」はそう簡単にはまいったを言いませんよ。

そのほかのソフトに関しては勘弁してください。現在の状況をお知らせしますと，

(A)予定どおり9月より開発開始
(S)8月17日より開発着手
(F)予定より少々遅れて9月より開発着手
(N)進展なし
パックマニア　9月よりプログラム開始確実……？

…… 大五郎 ……

君もSPS-NETにアクセスしよう

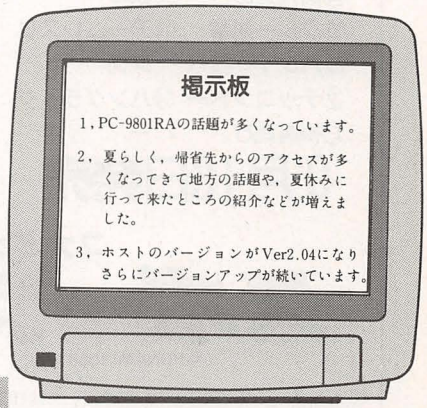
気分を取り直してSPS-NETの近況を報告します。

今話題になっているのは「NEC, EPSON」のボードで最近NECさんから発売になった，PC-9801RAのことで盛り上がっており，いろいろな方から使用記や機能に関する情報が寄せられております。また「プログラム」のコーナーではデータコンバータ「ISH」のPC用などがアップされているようですし，少し前まではX68000のゲームなどもアップされていたようです。

とにかくここ1～2か月の間に急にアクセスする方が増えて来ているようで10回線がふさがってしまうのもたびたびです。ゲストの方のアクセスも急に増えて来て1日平均して30人くらいがSPS-NETを訪れて下さいます。

SysOpは毎日ホストのバージョン・アップに余念がなく毎日会員の皆様にNETを使用していただくのにいかにしたら速く，簡単に，便利に使用できるかとホストプログラムの改良に取り組んでいます。

バージョンは現在2.04までアップしています。このバージョン・アップはさらに続いて行くことでしょう。期待して下さい。



そろそろお時間もよろしいようですので，このへんで失礼したいと思います。

次回は，SPSのマスコット・ガールのアッコチャンが担当します！！！

開発室から「恐怖の開発日記」と題してお送りするとのことです。

それでは今回はこれで……bye-be

イラストありがとう！



◀広島市・茶鈴



◀徳島県板野郡・さつな明延



◀福岡県宗像郡・上田基樹

KONAMI NEWS STATION

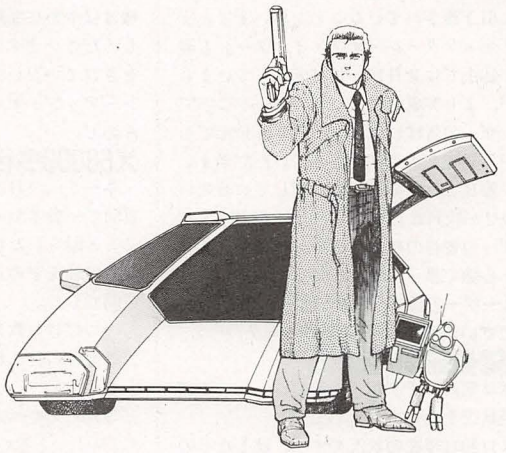
コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

サイバーパンクアドベンチャー・スナッチャー

SNATCHER™

©KONAMI 1988

MSX2 3.5"2DD+専用サウンドカートリッジ
9,800円
PC-8801 SR以降5".2D FM音源ステレオ対応
8,800円



プロローグ

▽　1991年6月6日　モスクワ

チェルノートン研究所において大惨事（バイオハザード）発生。開発中の細菌（バイオ）兵器「ルシファー(魔王)α」が大気中に洩れ，東欧諸国，ユーラシア大陸の80%壊滅。

この時，世界の半分が死滅した。

そして……50年後

▽　2042年12月　狂気と退廃の街

ネオ・コウベ・シティ（NEO KOBE CITY）……

人類は異常な危機に直面していた。

謎の生命体，バイオロイドの出現である。国籍，目的，正体不明，某国の新兵器か？宇宙からの侵略者（エイリアン）か？

彼等は冬になると現れ，人を殺害，密かに本人とすり替り，社会に浸透していく。

人工の皮膚を纏い，汗をかき血を流すこともできる。極めて有機的かつ，無機体そのもの，オリジナルとの見分けはほとんどつかない。

奴等は人を身体をすり替える（スナッチ）事から，スナッチャーとよばれる。

人か，スナッチャーか？

極限の恐怖は対スナッチャー用特殊警察班をうんだ。

危険を伴う訓練された，非情の男達。

それは…

「J ugement Uninfected Naked Kind & Execute Ranger」　人々は彼等をJUNKER（ジャンカー：屑鉄処理）とよんだ。

▽今，JUNKER本部に腕利きのJUNKER，ギブスンからの連絡がはいった！

「スナッチャーらしき男を追い詰めた！応援頼む……。」

果たして，スナッチャーとは何者なのだろうか？

JUNKERのスリルとサスペンスに満ちた捜査が始まろうとしている！

好評発売中!!

「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実施中!!
●くわしくはパッケージに入っている応募用紙を見てネ。

ファミコンカセット

①フェンシング　⑨カヌー
②三段跳び　⑩アーチェリー
③自由型競泳　⑪ハードル
④高飛込み　⑫鉄棒
⑤クレー射撃　⑬アームレスリング
⑥ハンマー投げ　⑭ハングライダー
⑦テッコンドー
⑧棒高跳び

14種目が一本のカセットに!!

9月16日発売

コナミック
スポーツ イン ソウル™

©KONAMI 1988

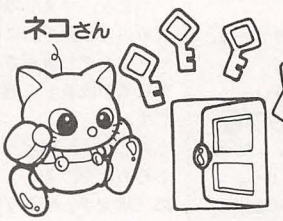
5,500円

ファミコン，ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

アーケードゲーム

にゃんにゃんパニック™

c KONAMI 1988



ネコさん

ニャンニャニャーン！
かわいいネコがプレイヤー。
ばかにできないオモシロサだよ。
熱中度全開!!
キミはもうやったかなっ？

モグラさん



＊シークレットステージで
モグラたたきに
挑戦してネ。

さっちゃんの テレホーサービス

聞いてる？

●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

さっちゃんにお手紙くださいネ♡

The inside affair of SACOM 13

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

☆楽しかった夏休みも，アッという間にゲーム・オーバーになってしまい（おっと，これは去年も使ったセリフのような），宿題のほうも，「今日は忘れました」という言い訳もそろそろ苦しくなってきた頃だと思います（宿題をちゃんとやった君はえらい！提出する前に，ちゃんと一枚100円で答を写さないと損するぞ）。

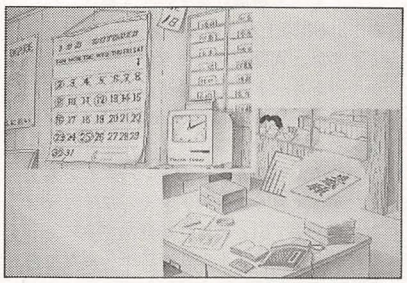
さてさて，「ソフトでハードな物語」は，もうプレイしてくれたかな？（X68000のユーザーでこのゲームを持っていないヤツには必ず不幸が訪れるから覚悟しろよぉ。）

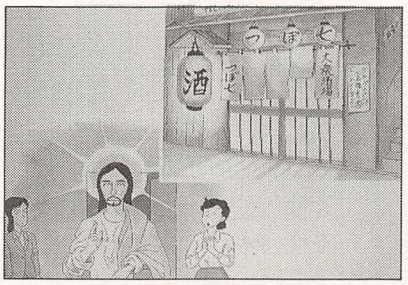
おかげさまで，「こいつぁーオモシレェ！」というご意見が書かれたアンケート葉書が毎日山のように届き，担当のマッチョ田中（企画）が大量の葉書の下敷きになり，助け出された時にはすでに冷たくなっていたという明るいニュースも社内に流れて，ますます元気にやっています。

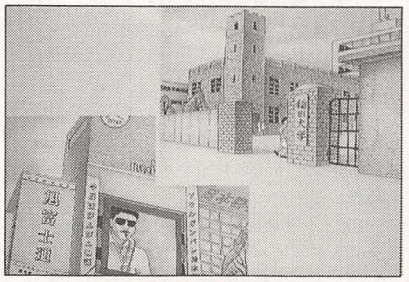
ところで，僕はもともと音楽担当なんですが，今回の「ソフトで……」ではいろいろやりました。まず音楽はもちろんですが，なんと，グラフィックも手掛けてしまったのだ！えっ？どのグラフィックかって？フッフッフッ，甘い！この私が描いた，ギーガーも5度ビックリするような華麗なグラフィックが，そう簡単に見れるとでも思っとるのか！結論から言うと，普通にゲームをやっても見れないのだよ。やり方を「教えてしんぜよう！」（源平○魔伝風）

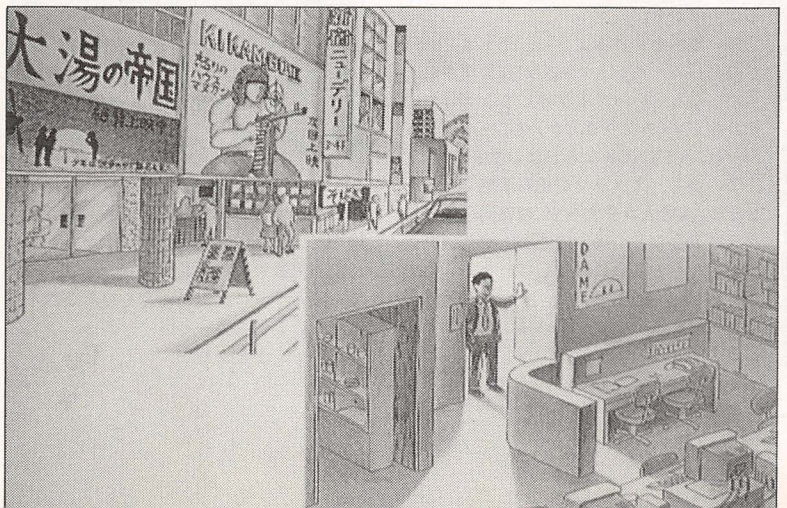
そのやり方とは！スペース・キーを押しながら「ソフトでハードな物語」を立ち上げる！……と，これだけ。単純明快！こいつぁ大事だよ。まぁ，どーなるかは見てのお楽しみ！私が，全精力をつぎ込んで，しかも夜を徹して描いた力作をどーぞ御覧あれ。

と，いうことで，お次は新作情報です。まず「ソフトでハードな物語」の98版が，早速9月下旬に予定されている。X68000版のグラフィックの出来のよさは御存じのとーりだが，98版も負けちゃいない。X68000からの完全移植版，「ソフトでハードな物語」98版，こうご期待！







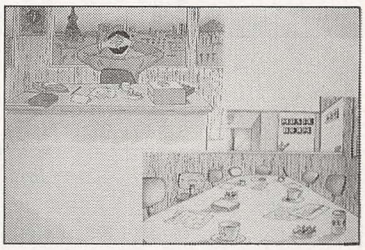


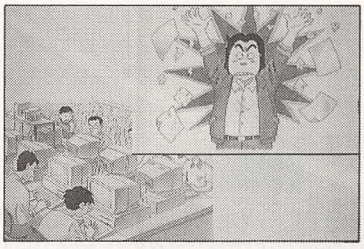
おっと，ここで忘れてはいけないのが「DOME」。とうとう，MSX 2版が9月末に登場する予定だ。グラフィックはもちろん，ミュージック，シナリオ等全部ひっくるめてMSX 2では今までありえなかった，まったく新しいタイプのゲーム，「ノヴェルウェア」第1弾「DOME」，こちらもこうご期待。

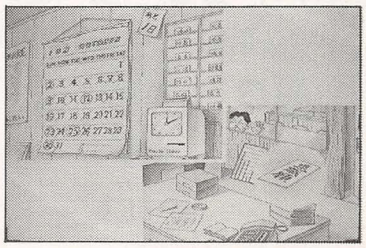
そしてそして，あの「シャティ」が，ついにその姿を表わす！（私：「おーい，パパ斉藤さーん，"シャティ"の発売日，結局いつになったんですかー？」　**パパ**：「……へっ？……」），というワケで，10月初めにはお店に並ぶと思います。幻の名作，「シャティ」のメインプログラマであるパパ斉藤が，今現在，夏休みもなく（でも欠勤はあるよ），必死に，最後のツメに励んでいるので，もうチョット我慢してちょーだい!!

ということで，みなさん夏風邪には十分注意しておすごし下さいませ。それでは，来月また会う日まで，トントカイモ！

いやー，サコムって，本当にいいモンですね。







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

どもっ!!　天上天下唯我独尊バトル営業マン吉川です。

今回はネタが多いのでさっそくはじめることにします。

サイオブレード放送局
● 今月のQエスチョン

サイオブレードの広告の発売機種という所にFMシリーズの名前がないというのは，どういうことなのでしょうか？

千葉県　向中野　義則

えへへ……サイオブレードはFM-77AVでも発売されますよ。よろしくね!!

サイオブレードの広告を見たところ，X1-turboシリーズ専用となっているようですが，ノーマルX1対応にはなりませんか？

T&Eの技術とはその程度でしょうか。本当にノーマルX1をこき使ってもできないものでしょうか。ほーら，だんだんやる気になってきた。そうです，人間やって出来ないことなんてないんです。

愛知県　加藤　富盛

うーん，だんだんその気になってきた。よぉっし，がむばろー!!　でも，ほんとーに出来なかったときはカンベンしてね。

ディスク6枚組の中の，1枚ずつの役目を教えてください。

愛知県　橋本　裕史

2D版では，オープニング用ディスクが1枚，宇宙編ディスクが2枚，地上編ディスクが2枚，エンディング用ディスクが1枚の，計6枚組です。

●東京都　Ⓟ R間G郎



●北海道　Ⓟ 宇魅河＆猫美



ATTACK'88 in SUZUKAレポート

去る8月20日，三重県鈴鹿サーキットにおいて，T&E主催のイベント—ATTACK'88 in SUZUKAが催されました。

天気予報では雷雨と予想されていたにもかかわらず，当日は真夏の太陽がさんさんと照りつけて，イヤになっちゃうくらい暑かったのだ。

んでもって会場に集まった人数は，ななんと450名以上!!　ひえひえ〜っ。

まずは，実際のサーキットを使って「サーキットカート大会」。優勝のグレイテストドライバーを目指して，総勢110名のみなさんが熱き戦いを繰り広げました。

余興として業界関係者のレースもありましたが，セコイ裏技（アクセルワイヤーをムリヤリ手で引っ張る）が登場するに至っては，もうコメントなんて……したくありまへん。



手に汗握る熱戦が繰り広げられた結果，優勝のグレイテストドライバーは，名古屋の**中野　竜次君**がカッさらいました。彼はトロフィーと賞品のMSX2＋ジョイハンドル＋FM-PACのセットを手にして大満足。本当によかったね。

そして，会場を屋内に移しての「新作発表会」。ここでは，極秘に開発が進められていた新作ソフト：グレイテストドライバーが発表になったんです。

100インチの大画面に映しだされたグレイテストドライバーの迫力と，みんなの熱い視線によって場内のボルテージはグングンあがるばかり。

追い撃ちをかけるように，サイオブレードのゲーム・イントロ部分が初公開されました。なんといっても世界にさきがけての初公開です（あたりまえか）!!　こーゆーラッキーは，ATTACKならではのことですね。

この後も，スタッフが思わず絶句してしまったQ&Aコーナーや，超難問（？）続出クイズ大会など，場内の盛り上がりはフィーナーレへと過激に暴走していきました。

そして，また会える日を約束してATTACK'88 in SUZUKAは，大音響と共に幕を閉じたのです。

●広島県　Ⓟ MEPHISTO



●福井県　Ⓟ さたちゃん



ぶっちぎりの新作情報

●グレイテストドライバー

対応機種：MSX2
メディア：3.5"2DD（2枚組）
価　　格：7,800円
発 売 日：10月15日(土)

☆疑似3D表示による，パソコンカーレース初の2人同時プレイ。

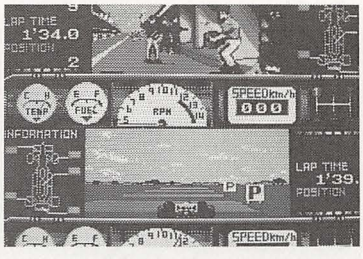
☆ピットクルーのタイヤ交換，優勝時のシャンパンシャワーシーン等々，雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。

☆F1マシンのエンジン，サスペンション，タイヤ，ウイングは，各サーキットの特徴，天候に応じてセッティング可能。

☆新開発のマルチスプライト・ルーチンにより，スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。

☆他車は単なる障害物ではなく，ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキングなど，実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。

☆FM-PAC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。



とかなんとか言ってるうちに，今月もそろそろお別れです。最近イラストの投稿も増えて，とっても嬉しいんですが，さすがに全部掲載するわけにはいかないので……泣く泣くボツに。ボツになったみなさん，ホントにごみんねーっ。

んじゃ，また来月!!

テレネット・ニュース！

TELENET JAPAN

もう，XZRはプレイしたかな？　プレイした人はどんなにXZRがスゴイか，わかったはずだ。はまっている人もかなりいるんじゃないかな？　そんな人のためにきょうは，XZR―その傾向と対策，攻略法大公開といこうじゃないか。ただし，あくまでこの攻略法はヒントということで，かなり簡略化してあるから，なるべく自分で考えてクリアしよう。

XZR ゲームクリアへの道…ヒント集

第1面：ここでは，行方不明になった4人の仲間の消息を探りながら，ターゲットであるカリフのいるバグダッドの宮殿に忍びこまなきゃならない。この面のおもな目的は，①宮殿に入るために必要な四つの徴のうち，天の徴を手に入れること。②牢獄のルーミーを助けることだ。もちろんこれらをクリアするためにはいろいろなことをしなくちゃいけない。②をクリアすれば，第2面へ行ける。

- **ルーミーに出会うには？**→1・2→3
- **牢獄ジャヤに入るには？**→4→5→4→5
- **牢獄ジャブに入るには？**→8で怪しげなカギをみつけ，→5→11
- **紹介状を手に入れるには？**→9
- **身分証明書を手に入れるには？**→第2面に行かないと手に入らない
- **四つの徴を手に入れるには？**→天の徴以外は第2面で入手
- **天の徴を手に入れるには？**→6→7
- **ルーミーを助けるには？**→5→11

1.	アルクート村	モスク
2.	〃	邪教院
3.	〃	楽器屋
4.	〃	酒場
5.	牢獄ジャヤ	
6.	バグダッド	アクセサリー屋
7.	〃	バッタ屋
8.	〃	墓場
9.	〃	墓地管理人
10.	〃	ブラック・マーケット
11.	牢獄ジャブ	



▲主人公サドラー

第2面：ここでは，仲間のキンディとファキールを助けるために，いくつかの冒険をしなければならない。メデューサを倒してバクダイな賞金を稼いだり，妖艶な姉妹と闘ったり……。この面のおもな目的は，①地の徴を手に入れることと，②ファキールを助けること，③キンディを助けることだ。③をクリアすると第3面へ行ける。

- **キンディに出会うには？**→1
- **ファキールを助けるには？**→3→7→8
- **王子を助けるには？**→9→4（ボスを倒す）→5
- **地の徴を手に入れるには？**→王子を助けたあと，→9
- **キンディを助けるには？**→地の徴を手に入れたあと，→2

1.	イスファハン	奴隷商人
2.	〃	サーカス団
3.	〃	職安
4.	〃	城
5.	〃	ブタ小屋
6.	メザヒの洞穴	
7.	マリジュの砦	
8.	カルバの里	
9.	ジナール山	



▲諜報部員ルーミー

第3面：ここでは，火の徴を持っているというセミラミス王妃に会わなければならないのだが，どこにいるのやら。どうも王子のネブカドネザルが怪しい。まずは王子から情報を聞き出すため，ユニコーンをつかまえたり，河をキレイにしたり……。最終的には，火の徴を手に入れることができれば，第4面へ行ける。

◎まず，何をするにせよ，3と5に行き，ファキールとルーミーを置いて行く

- **王妃の居場所を知るには？**→甘い眠り薬を宮殿の王子に飲ませる



▲魔術師ファキール

- **甘い眠り薬を手に入れるには？**→まず，4（薬屋）で情報を聞く。そのあとは，10，11，6へ行くなどいろいろやる。最終的には，→3
- **ユニコーンを捕まえるには？**→5で情報を聞き，→1→11
- **川に入るには？**→5→10→11→10→6
- **架空園に入るには？**→5で情報を聞き，→6→9→7
- **エサギラ神殿に入るには？**→7→8
- **王妃に出会うためには？**→8→7→5で大ワシに抱かせる
- **火の徴を手に入れるには？**→5で大ワシを倒す
- **キンディはどこに？**→5で大ワシを倒す

1.	バビロン	民家
2.	〃	宮殿
3.	〃	空き家
4.	〃	薬屋
5.	〃	バベルの塔
6.	〃	桟橋（川）
7.	〃	架空園
8.	〃	エサギラ宮殿
9.	〃	みはり小屋
10.	コンビナート	
11.	ホルテュス峠	

ということで，3面までの攻略ヒントを紹介したぞ。4面以降の攻略法は我がユーザーズクラブ会報“TELENET ゆーざーず・ぎゃらりー”に掲載されているのだ。見たい人はユーザーズクラブに入会しなさい。「入会希望」と葉書に書いて送ってくれれば入会案内書を送るぞ。ただし，会費は1,500円ということを忘れずに。んじゃ，また来月会おう！



▲戦士養成キンディ

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

今月のひと言！ ディガン買ってね!!

「ディガンの魔石」がようやく発売されました。遅れて本当にごめんなさい！というわけで「ディガン～」についての、お知らせがいくつかあります。

1，MS-DOS組み込みについて

ディガンの魔石をプレイするには，MS-DOSのVer 2.1もしくはVer 3.1が必要です。すでにMS-DOSが組み込まれているソフトからもコンバートできますので、お手持ちのワープロソフトやゲームを確かめてください（ゲーム立ちあげ時に，MS-DOSのバージョン表示が出るものは，どれでも大丈夫です）。

もちろんPC-9801とMS-DOSは，今では切ってもきれない仲なので，純正システムをお持ちになっている方がほとんどと思いますが……。

2，直販について。

ディガンの魔石98版の直販態勢が整いました。以下の方法でお送りくだされば，折返し製品を送付いたします。

※住所，氏名，電話番号，5インチか3.5インチかを明記してください。
※必ず，現金書留でおおくりください。
※98版ディガンの魔石は1万円です。
※ディガンの魔石をプレイするには，640Kバイト以上の増設RAMと，MS-DOSが必要です，ご注意ください。なお対応機種は，VM／VX／UV／UXです。

送り先：〒177
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
アーテックCORP. 宛

プログラムコーナー

Q 名古屋市のMonday君の質問です。グラフィックデータ処理の質問ですが，昔のイメージスキャナで絵を読むと，ドット丸出しのガタガタになりますが，『ディガンの魔石』のグラフィックのように，ドットのムラをなくした独特の画像処理（1年くらい前までは見たことがなかった）はどうやったらできるのでしょうか。

A 『ディガンの魔石』ではエプソンのカラーイメージスキャナGT-3000により画像データの取り込みを行いましたが，取り込み後，手作業による修正以外には，なんら特別な処理はしていません。と書くと答えにならないでしょうから以下にGT-3000に関して少々解説します。

GT-3000は8色でも自然な中間色を再現できる機能を内蔵していますが，これは誤差分散法というアルゴリズムによっているようです。このスキャナはRGB各色最大6ビット（約26万色）の色分解能をもっていますが，パソコンは8色表示のものが多いため，なんらかの変換が必要となります。

誤差分散法は1画素分の変換で生じた誤差を隣接する画素に分散させることによって画面全体での積分誤差を最小に抑えようとするもので，局所的には雑音成分が多くなりますが，ある程度以上広い範囲で見ると元のイメージにもっとも近い変換結果が得られます。つまり近距離で見るとザラザラした画面なのに，少し離れてみると，微妙な色調がよく表現されるのです。

具体的には，原データの最上位ビットをそのまま出力し，変換誤差となる下位ビットを画素の距離に応じて2分した上，隣接する2画素（通常右隣と下）の原データに加えてやります。こうすると，局所的には原データとかけ離れた結果が出力されることがありますが，全体としてみると元のイメージを保存したまま1画素あたりのビット数を減らすことができます。

パソコン用のカラーイメージスキャナのほとんどは，この変換機能を内蔵しているのでソフトウェアでの変換が必要になることは少ないと思いますが，ビデオディジタイザなどによる多階調画像データを，8色表示のパソコンで利用する際には，ディザなどよりも自然な表現が期待できるので，有力な方法であるといえましょう。

画像処理担当 O.W

アニメQ&A

栃木県の墨谷君，ハガキどうもありがとう。

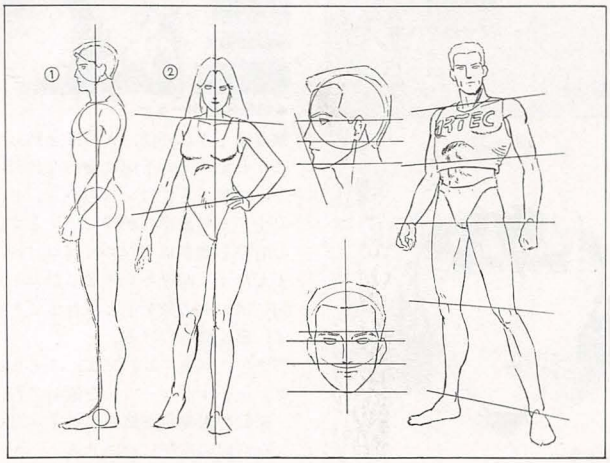
人物を，描くときの注意点とポイント，ということなのですが，ボクもまだまだ未熟なので，とりあえず基本的なことだけ書きたいと思います。

図①ですが，重心に注意して描いて下さい。

図②は，腰と肩のバランスに注意して，軸になる足の方が，腰は高くなるのです。それと反対に，肩がかたむきます。

あと，人物デッサン等の本が参考になると思います。

岩滝



今月のイラスト



岐阜県海津郡のQUEPLEさんの作品。★絵がかわいくて素直。だけどスクリーントーンはしっかりはろーね。（はがれかけてた）

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
PC-9801VX21	275,000円	有	有	有	有	5	i80286(10MHz)	㈱スタンバイ
PC-9801VX2	239,000円	有	無	有	有	5	i80286(8MHz)	㈱スタンバイ
PC-9801VX21	238,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VX21	238,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-9801VM21	235,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
PC-9801VX2	218,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VM21	208,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VM2	198,000円	有	無	無	有	4	V30(10MHz)	㈱スタンバイ
PC-9801VM2	185,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VM2	170,000円	無	無	無	有	4		フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-9801UV21	169,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801F3	168,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
PC-9801UV2	152,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801M2	150,000円	有	無	無	有	3	8086(8MHz)	㈱スタンバイ
PC-9801VF2	150,000円	有	有	有	有	5	サウンドボード,増設RAMフルメモリー付	㈱ユーバース日本橋店
PC-9801M2	143,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VF2	138,000円	有	無	無	有	4		阪神商会
PC-9801VF2(640K)	132,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801F2	99,800円	有	無	無	有	3		コンピューターリスト・NOA
PC-98LT／1	98,000円	有	有	有	有	5	640KB実装済	コンピューターリスト・NOA
PC-98LT／1	95,000円	有	無	無	有	4	ラップトップ	日本マイコン流通センター
PC-98LT／1	95,000円	有	無	無	有	4	ラップトップ	日本マイコン流通センター
PC-9801F2	95,000円	有	無	無	有	3	8086(8MHz)	㈱スタンバイ
PC-9801F2	93,000円	有	無	有	有	4		サンエコー
PC-9801F2	93,000円	有	無	無	有	4		阪神商会
PC-9801F2	89,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801U2	89,000円	有	無	有	有	4	V30(8MHz)	㈱スタンバイ
PC-9801U2	88,000円	有	有	無	有	3		コンピューターリスト・NOA
PC-9801U2	85,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
PC-9801E	79,800円	有	有	無	有	3	8"1F.256KB,漢ロム1・2	㈱オーエーシステムプラザ
PC-98LT／1	78,000円	有	無	有	有	4		(有) 石田電器
PC-9801F II	78,000円	有	無	有	有	4		(有) 石田電器
PC-9801U2	73,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801(漢ROM付)	49,000円	無	無	無	有	3	RAM640Kに増設済	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-9801漢ロム付	46,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
PC-9801	35,000円	有	無	無	有	4	漢ROM付	ＯＴＫコンピュータプラザ
PC-9801	35,000円	有	無	無	無	2		コンピューターリスト・NOA
PC-88VA	138,000円	有	有	無	有	5		コンピューターリスト・NOA
PC-88VA	138,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-8801MA	115,000円	有	有	無	有	5	システムディスクなし	コンピューターリスト・NOA
PC-8801FA	100,000円	有	有	無	有	5		コンピューターリスト・NOA
PC-8801MR	99,800円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
PC-8801FH／30	99,000円	有	無	有	有	4	Z80A相当品(8MHz)	㈱スタンバイ
PC-8801FH／30	89,800円	有	有	有	有	5		ＩＣカプセル
PC-8801FH／30	88,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
PC-8801MR	85,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
PC-8801SR／30	85,000円	有	無	有	有	3	Z80A相当品(4MHz)	㈱スタンバイ
PC-8801SR	80,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
PC-8801FR20	72,000円	有	無	有	有	3	1ドライブ	日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡ／30	55,000円	有	有	無	有	3		コンピューターリスト・NOA
PC-8801MR	55,000円	無	無	無	有	4		日本パソコンセンター
PC-8801mkⅡ／30	49,000円	有	無	無	有	3	Z80A相当品(4MHz)	㈱スタンバイ
PC8801mkⅡ／30	48,000円	有	無	有	有	3	2ドライブ	日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡ／30	43,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-8801	40,000円	有	無	有	有	3	PC-80S31ドライブ,PC-6082データーレコーダー付	㈱メディア・ビジネス
PC-8801	22,800円	有	有	無	有	3	漢字ROM	㈱オーエーシステムプラザ
PC-8801漢ロム付	22,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
PC-8801	20,000円	無	無	無	無	3	EPSON RP-80Ⅱプリンター付	㈱メディア・ビジネス
PC-8801	18,000円	有	有	無	有	3		日本マイコン流通センター
PC-8801	15,000円	無	無	無	無	3	漢字ロム付	コンピューターリスト・NOA
PC-88VA	169,800円	有	有	有	有	5	新品処分品	㈱ユーバース日本橋店
PC-88VA	148,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
PC-88VA	138,000円	有	有	有	有	5	V30(8MHz)	㈱スタンバイ
PC-8801	9,800円	有	無	無	有	3		(有) 石田電器
PC-8801	9,800円	有	有	無	有	3		コム・イン浜松店
PC-8001mkⅡSR	10,000円	有	有	有	有	5		ＩＣカプセル
PC-8001	10,000円	有	無	無	有	3		コンピューターリスト・NOA
PC-8001	9,800円	有	無	無	有	3	32KB	日本マイコン流通センター
PC-6601	8,000円	有	有	有	有	3		コム・イン浜松店
PC-6001	6,000円	有	有	無	有	4		㈱オーエーシステムプラザ
PC-6001	5,800円	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター
PC-100／30	42,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
PC-100／20	38,000円	有	無	無	有	5	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
PC-100／10	32,000円	有	無	無	有	5	6ケ月保証	日本マイコン流通センター

EPSON

HC-40	35,000円	有	有	無	有	4		コム・イン浜松店
HC-88	24,000円	無	有	無	無	1		コンピューターリスト・NOA

カシオ

FP-1100	9,800円	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター

SHARP

MZ-2861	198,000円	有	有	有	有	5	1年メーカー保証	㈱オーエーシステムプラザ
MZ-2861	128,000円	有	有	有	有	5		コンピューターリスト・NOA
MZ-2861	120,000円	有	有	有	有	5	i80286	㈱スタンバイ
MZ-2520	80,000円	有	有	有	有	5		㈱メディア・ビジネス
MZ-5521	68,000円	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター
MZ-2521	58,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
MZ-2521	52,000円	有	有	無	有	4	ゲームソフト3本付	コンピューターリスト・NOA
MZ-2531	49,800円	有	有	有	有	4		㈱オーエーシステムプラザ
MZ-2511	49,800円	有	無	有	有	3	スーパーMZ／20	日本マイコン流通センター
MZ-2500／30	49,800円	有	無	有	有	4	Z-80B	㈱スタンバイ
MZ-2200(セット)	27,000円	有	無	無	有	4	データレコーダ付	コンピューターリスト・NOA
MZ-2000	23,000円	無	無	無	無	1		コンピューターリスト・NOA
MZ-2200+カセットレコーダ	13,000円	有	無	無	有	3	Z-80	㈱スタンバイ
X68000	225,000円	有	有	有	有	5		㈱オーエーシステムプラザ
X68000	210,000円	有	無	有	有	5	68000搭載	㈱スタンバイ
X68000	200,000円	有	有	有	有	5		コンピューターリスト・NOA
X68000	198,000円	有	有	無	有	3		日本マイコン流通センター
X1turboZ	198,000円	有	有	無	有	5	セット	阪神商会
X1turboZ	102,000円	有	無	無	有	5	新品同様	日本マイコン流通センター
X1turboZ	98,000円	有	無	有	有	5	Z-80	㈱スタンバイ
X1turboⅡ	75,000円	有	無	無	有	3	Z-80	㈱スタンバイ
X1turboⅢ	75,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
X1turbo／40	69,000円	有	有	有	有	4		コンピューターリスト・NOA
X1turbo／30	68,000円	有	有	無	有	4		コンピューターリスト・NOA
X1twin	62,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
X1G／30	49,800円	有	有	有	有	4		㈱オーエーシステムプラザ
X1G／30	49,800円	有	有	有	有	5		コンピューターリスト・NOA
X1G／30	49,800円	有	有	有	有	5	5インチドライブ2基実装	㈱スタンバイ
X1G／30	49,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーパース日本橋店
X1G／30	48,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
X1G	46,800円	有	有	有	有	5	専用ディスプレイ,ゲーム・ワープロパック付	㈱メディア・ビジネス
X1F／20	45,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーパース日本橋店
X1G／30	42,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
X1F／20	35,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
X1F／20	34,800円	有	無	有	有	3	5″1ドライブ付	日本マイコン流通センター
X1F／10	19,800円	無	無	無	無	3		コンピューターリスト・NOA
X1F／10	19,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
X1G／10	16,400円	有	無	無	有	5	新品同様	日本マイコン流通センター
X1F／10	14,800円	有	無	有	有	3		日本マイコン流通センター
X1F	14,800円	有	有	有	有	5	新品処分品	㈱ユーパース日本橋店
X1Cs	12,000円	無	無	無	無	3		コンピューターリスト・NOA
X1CK	12,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
X1C	12,000円	有	無	有	有	3	データレコーダ内蔵	㈱スタンバイ
X1Cs	10,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
X1C	5,000円	無	無	無	有	3		日本パソコンセンター
MZ-2521	59,800円	有	無	有	有	4	スーパーMZ／30	日本マイコン流通センター

東芝

HX-20	16,800円	有	無	有	有	3	MSX,64KB	日本マイコン流通センター

松下

A1mkⅡ	19,000円	有	有	有	有	5		サンエコー

日立

MB-S1／40	69,800円	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター
H-3	15,000円	有	無	有	有	4	MSX2	OTKコンピュータプラザ

富士通

FM-R30BX	275,000円	有	有	有	有	5	プリンター,ワープソフト付	㈱メディア・ビジネス
FM-11AD2＋	168,000円	有	無	有	有	3	68B09E	㈱スタンバイ
FM-77AV40セット	138,000円	有	有	有	有	5	専用TV付	OTKコンピュータプラザ
FMR-30BX	138,000円	有	有	有	有	5	MS-DOS,BASICコンパイラ付	コンピューターリスト・NOA
FM-16π	120,000円	有	有	有	有	4	プリンターFDDこみ	コム・イン浜松店
FM-77AV40	120,000円	有	無	有	有	4	TV154付	日本パソコンセンター
FM-16βFD JIS	105,000円	有	無	無	有	3	i80186	㈱スタンバイ
FM-77AV20	95,000円	有	無	有	有	4	TV153付	日本パソコンセンター
FM-16βSD JIS	88,000円	有	無	有	有	3	i80186	㈱スタンバイ
FM-77AV40	86,800円	有	有	有	有	5		㈱オーエーシステムプラザ
FM-77AV40	85,000円	有	有	有	有	3		コム・イン浜松店
FM-77AV40	83,000円	有	有	無	有	5		コンピューターリスト・NOA
FM-16βFD2	80,000円	有	有	有	有	4	6ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
FM-77AV20EX	79,800円	有	有	有	有	5	新品処分品	㈱ユーパース日本橋店
FM-11BS	78,000円	有	有	有	有	3		コンピューターリスト・NOA
FM-11BS	78,000円	有	無	無	有	3	i8088	㈱スタンバイ
FM-77AV2	68,000円	有	有	無	有	4		コンピューターリスト・NOA
FM-77AV20／2	68,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
FM-77AV40	63,000円	有	有	有	有	5	1年間保証	サンエコー
FM-16βFD	60,000円	有	有	有	有	4	6ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
FM-77L4	58,000円	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター
FM-77AV2	58,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
FM-77L4	54,000円	有	有	無	有	4		コンピューターリスト・NOA
FM-77L2	54,000円	有	無	有	有	3		日本マイコン流通センター
FM-16π	50,000円	有	有	有	有	5	6ケ月保証,JISキー	OTKコンピュータプラザ
FM-77L4	49,800円	有	有	無	有	3		㈱オーエーシステムプラザ
FM-77AV1	49,800円	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター
FM-77D2	49,800円	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター
FM-77AV2	49,800円	有	無	無	有	5		㈱ユーパース日本橋店
FM-77AV2	49,000円	有	無	有	有	3	68B09E	㈱スタンバイ
FM-77D2	42,000円	有	有	有	有	4		コンピューターリスト・NOA
FM-77AV1	42,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
FM-16π	40,000円	無	無	無	無	3		コンピューターリスト・NOA
FM-77L4	40,000円	有	有	有	有	3		コム・イン浜松店
FM-77AV2	40,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
FM-77D1	39,800円	有	無	有	有	3	3.5″1ドライブ	日本マイコン流通センター
FM-77D2	39,000円	有	無	有	有	3	68B09E	㈱スタンバイ
FM-new7	25,000円	無	有	無	有	3		コム・イン浜松店
FM-8	20,000円	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
FM-7	12,000円	有	無	無	有	3		コンピューターリスト・NOA
FM-7	9,800円	有	有	有	有	3		㈱オーエーシステムプラザ
FM-8	8,900円	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター
FM-new7	5,000円	無	無	無	無	3		日本パソコンセンター
MB25260	52,000円	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター
MB25255	48,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
MB25015	12,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	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-KD863S	72,000円	有	有	有	有	5		コンピューターリスト・NOA
KD862	58,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-KD854	48,000円	有	有	有	有	4	4050文字0.39mm	㈱スタンバイ
PC-KD551	46,000円	無	無	無	有	3	4050文字0.39mm	㈱スタンバイ
PC-KD551	40,000円	有	有	無	有	4		コンピューターリスト・NOA
PC-TV151	34,800円	有	無	有	有	5		㈱ユーパース日本橋店
PC-KD201	19,800円	有	無	有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-8853N	39,800円	無	有	無	有	3		㈱オーエーシステムプラザ
PC-8853	29,000円	無	無	無	有	4	3ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
PC-8851	20,000円	無	有	有	有	3		コム・イン浜松店
PC-8050K	10,000円	無	有	無	有	3	200ライングリーンモニタ	㈱オーエーシステムプラザ
PC-60M43	9,800円	無	有	有	有	3		コム・イン浜松店

加賀電子

RGB-Vision1	16,800円	有	無	無	有	3	2000文字カラー	日本マイコン流通センター

サンヨー

CMT-147L	44,000円	有	有	無	有	5		コンピューターリスト・NOA
CMT-140R	17,000円	無	無	有	有	3	2000文字カラー	日本マイコン流通センター
CMT-140R	17,000円	無	無	有	有	3	2000文字カラー	日本マイコン流通センター

SHARP

CU-14AD	49,000円	有	有	無	有	5		コンピューターリスト・NOA
CU-14BD	48,000円	有	有	有	有	5	4050文字0.43mm	㈱スタンバイ
CZ-811D	35,000円	有	有	有	有	5	新品処分品	㈱ユーパース日本橋店
CZ-800DR	34,800円	有	無	無	有	3	デジタルRGB付TV	日本マイコン流通センター

日立

C14-1185	18,800円	無	無	無	有	3	1000文字カラー	日本マイコン流通センター
C14-1185	18,800円	無	無	無	有	3	1000文字カラー	日本マイコン流通センター

富士通

MB-27333	40,000円	有	有	有	有	4	6ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
FM-TV151	39,800円	有	無	無	有	5		㈱ユーパース日本橋店
MB-27331	38,000円	無	無	有	有	3	2000文字カラー	日本マイコン流通センター

ロジテック

K-114PC	17,800[¥]	無	有	無	有	3	200ラインデジタルRGB	㈱オーエーシステムプラザ

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	88,000[¥]	有	無	無	有	3	8インチドライブ,PC-98用	㈱スタンバイ
PC-9881K	72,000[¥]	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
PC-9881	60,000[¥]	無	無	無	有	4	3ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
PC-9831-4W	60,000[¥]	有	有	無	有	5	5″2DD×2ドライブ	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-98H81	58,000[¥]	有	有	無	有	4	8″ドライブ+10MBHDD	㈱オーエーシステムプラザ
PC-9881	48,000[¥]	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
PC-60M31	21,800[¥]	有	有	有	有	3	PC6001mkⅡ用3.5″,1ドライブ	日本マイコン流通センター
FD1165-A	5,000[¥]	無	無	無	無	4	8″ドライブのみ	㈱オーエーシステムプラザ
PC-8831-MW	52,000[¥]	有	有	無	無	4		コンピューターリスト・NOA
PC-80S31	39,800[¥]	無	有	無	有	3		コム・イン浜松店
PC-80S31	39,000[¥]	有	無	無	有	3	5インチ2Dドライブ	㈱スタンバイ

アイテム

M-160	52,000[¥]	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
disk80mk Ⅱ	25,800[¥]	無	無	無	有	3	PC8801用5″2D,2ドライブ	日本マイコン流通センター
diskmate80E	25,800[¥]	無	無	無	有	3	PC8801用5″2D,2ドライブ	日本マイコン流通センター

ソロデータ

PFD-8E	68,000[¥]	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター

EPSON

HDD-20S(20MHD)	120,000[¥]	有	有	有	有	5	インターフェース・ケーブル付(98用)	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
TF-50／PC	69,000[¥]	有	無	無	有	4	5インチ2HDドライブ	㈱スタンバイ
TF-50	53,000[¥]	有	無	無	有	4	5″2HD×2ドライブ	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
TF-10PC	29,800[¥]	有	有	有	有	3	PC8801用5″2D,2ドライブ	日本マイコン流通センター
TF-20	29,800[¥]	無	有	無	有	3		コム・イン浜松店

オリジナル

60MBハードディスク	129,000[¥]	無	有	無	有	3	28msec,I/F付	㈱オーエーシステムプラザ
8″デュアルドライブ	49,800[¥]	無	有	無	有	3	50Pケーブル	㈱オーエーシステムプラザ

工人舎

KD-280PC	24,800[¥]	無	無	有	有	3	PC8801用5″2D,2ドライブ	日本マイコン流通センター
KD-390PC	24,800[¥]	有	無	無	有	3	PC8801用5″2D,2ドライブ	日本マイコン流通センター
KD-280PC	24,800[¥]	無	無	有	有	3	PC8801用5″2D,2ドライブ	日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-801F	38,000[¥]	有	有	無	有	5	CZ-81EB付	コンピューターリスト・NOA
CZ-503F	26,800[¥]	有	有	有	有	4	X1用5″2D,1ドライブ	日本マイコン流通センター

東京電子

KD309	29,800[¥]	有	有	有	有	5	5″2Dデュアルドライブ	㈱ユーバース日本橋店

ロジテック

LFD-880	72,000[¥]	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
K-305FM	48,000[¥]	有	無	有	有	3	5″2D,2ドライブ,FM7用FF付	日本マイコン流通センター
K-305FM	48,000[¥]	有	無	有	有	3	5″2D,2ドライブ,FM7用FF付	日本マイコン流通センター
K305-PC	32,000[¥]	無	有	無	有	3		㈱オーエーシステムプラザ
LFD-550	32,000[¥]	有	無	無	有	3	PC用,6ケ月保証	日本マイコン流通センター
K-305	30,000[¥]	有	無	無	有	3	PC用,6ケ月保証	日本マイコン流通センター
K-305PC	29,800[¥]	有	無	無	有	3	PC8801用5″2D,2ドライブ	日本マイコン流通センター

ユーステック

SP-520	69,800[¥]	有	無	有	有	3	20MBハードディスク,1F付	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-9950	118,000[¥]	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター
NM9900	100,000[¥]	有	無	有	有	4	カラーユニット付	阪神商会
NM-9900	98,000[¥]	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター
NM9700	88,000[¥]	有	有	有	有	5	24ピンカラー	阪神商会
NM-9900	85,000[¥]	有	無	有	有	4	カラーボード,第2水準付	(有) 石田電器
NM-9700	69,000[¥]	有	有	無	有	5		コンピューターリスト・NOA
NM-9700	68,000[¥]	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
NM-9300S	58,000[¥]	有	無	無	有	3	第2水準ROM付で	日本マイコン流通センター
NM-9300	42,000[¥]	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター
NM9400S	39,800[¥]	有	有	無	有	3		㈱オーエーシステムプラザ
NM-9300S	35,000[¥]	無	有	無	有	3		コム・イン浜松店
NM9100Ⅱ	24,800[¥]	有	有	有	有	5		ICカプセル
PC-PR201V	138,000[¥]	有	有	有	有	5		阪神商会
PC-PR201H	89,000[¥]	有	無	無	有	3	24ピンドットマトリクス	㈱スタンバイ
PC-PR101F2	75,000[¥]	有	有	有	有	5		コンピューターリスト・NOA
PC-PR101	59,800[¥]	有	無	無	有	3	24ピンドットマトリクス	㈱スタンバイ
PC-PR406H	58,000[¥]	有	有	無	有	5		コンピューターリスト・NOA
PC-PR201T	57,000[¥]	有	無	有	有	4		(有) 石田電器
PR406M	36,000[¥]	有	無	無	有	5		サンエコー
PC-PR406	35,000[¥]	有	有	無	無	4	お買得品	コンピューターリスト・NOA
PC-PR101T	33,000[¥]	無	無	無	無	3		コンピューターリスト・NOA
PC-PR403	10,000[¥]	有	有	有	有	5		ICカプセル
PC-PR401	7,000[¥]	無	無	無	無	2		コンピューターリスト・NOA
PC-8027	22,000[¥]	有	無	無	有	3	漢字ロム付,6ケ月保証	日本マイコン流通センター
PC-8822	20,000[¥]	無	無	無	有	3	18ピン漢字プリンター	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-8824	20,000[¥]	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
PC-8821	18,000[¥]	有	無	無	有	4	88用ドットプリンター	阪神商会

EPSON

HG-2550	164,000[¥]	有	有	有	有	4		日本マイコン流通センター
VP-2500+カットシート	108,000[¥]	有	有	有	無	4	PCセット	阪神商会
VP-2500	92,000[¥]	有	有	無	有	5		コンピューターリスト・NOA
VP-135K／PC	69,800[¥]	有	有	有	有	5	24ピンドットマトリクス	㈱スタンバイ
UP-130K	45,000[¥]	有	無	有	有	4	第2水準付	(有) 石田電器
SP-80	20,000[¥]	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
AP-80K	20,000[¥]	有	有	有	有	4		コム・イン浜松店
SP-80	19,800[¥]	有	有	有	有	4		㈱オーエーシステムプラザ
SP-80	17,000[¥]	有	無	有	有	4		日本マイコン流通センター
RP-80	15,000[¥]	有	無	有	有	3		コンピューターリスト・NOA

SHARP

CZ-8PK6	69,800[¥]	有	有	有	有	5		コンピューターリスト・NOA
MZ-1P02	29,800[¥]	有	無	無	有	3	MZ6500/5500/3500用	日本マイコン流通センター
CZ-8PN1	25,000[¥]	有	有	無	有	3		コム・イン浜松店
CZ-8PK2	24,800[¥]	有	無	有	有	4	9ピン漢字プリンタ	㈱スタンバイ
CZ-800P	15,000[¥]	有	無	有	有	3	9ピンプリンタ	㈱スタンバイ
MZ-1P17	34,800[¥]	無	無	有	有	3	MZ2500用ケーブル付	日本マイコン流通センター

スーパーブレイン

SX-85C	8,800[¥]	有	無	無	有	3	FM用	日本マイコン流通センター
SX-85C	8,800[¥]	有	無	無	有	3	FM用	日本マイコン流通センター

スター精密

AR-2415	68,000[¥]	有	有	有	有	5	24ピンドットマトリクス	㈱スタンバイ
AR-2410	48,000[¥]	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター
TR24CL	29,000[¥]	有	無	無	有	5		サンエコー
TR-24	20,000[¥]	無	有	有	有	3		コム・イン浜松店
TR-24f	18,000[¥]	有	無	無	有	3	24ピン熱転写	㈱スタンバイ

精工舎

GP-550E	18,000[¥]	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター
GP-700M	18,000[¥]	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター
GP-550M	16,800[¥]	有	無	無	有	3	PC用漢字プリンタ	日本マイコン流通センター
SP-800M	15,000[¥]	有	無	無	有	3	6ケ月保証	日本マイコン流通センター
GP-500F	8,500[¥]	有	無	有	有	3	FM用ドットプリンタ	日本マイコン流通センター

SONY

PRN-C41	18,800[¥]	無	無	有	有	3	プロッタープリンタ	日本マイコン流通センター
PRN-C41	18,800[¥]	無	無	有	有	3	プロッタープリンタ	日本マイコン流通センター

富士通

FMPR-351	78,000[¥]	有	無	無	有	3		日本マイコン流通センター
FMPR-302A	75,000[¥]	有	有	有	有	5	トラクタフィーダ,シートフィーダ付	コンピューターリスト・NOA
MB27410A	59,000[¥]	無	無	無	有	3	24ピン15インチ	㈱スタンバイ
MB27402	55,000[¥]	有	有	無	有	4		コンピューターリスト・NOA
MB-27410	38,000[¥]	無	無	無	無	4	24ピン漢字プリンター	阪神商会
MB27407	23,000[¥]	有	無	無	有	3		コンピューターリスト・NOA
MB27406	19,000[¥]	有	無	無	有	3		コンピューターリスト・NOA

ブラザー

M-1724	69,800[¥]	有	有	有	有	5	24ピンドットマトリクス	㈱スタンバイ
M-1024ⅡP／X	59,800[¥]	有	有	有	有	5	24ピンドットマトリクス	㈱スタンバイ
M-1024／ⅡPX	48,000[¥]	有	無	無	有	3		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(プリンター付)	136,000円	有	有	有	有	5	展示品・本格ワープロ	フューチャーランド北本(有)明光電気商会

EPSON

ワードバンクG	60,000円	有	有	有	有	4		OTKコンピュータプラザ

カシオ

HW-1000	54,800円	有	無	無	有	3	CRT,FDD付	日本マイコン流通センター
HW-7	22,000円	有	有	有	有	5	ハンディーワープロ	フューチャーランド北本(有)明光電気商会

SHARP

WD-520	75,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

富士通

OASYS10	69,800円	有	有	有	有	5	新品処分品	(株)ユーパース日本橋店

ブラザー

NP5100	59,800円	有	有	有	有	5	新品処分品	(株)ユーパース日本橋店

リコー

リポート2100	95,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
最後の忍道	135,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
Rタイプ	90,000円	有	無	無	有	4		テクナート
迷宮島	80,000円	有	無	無	有	4		テクナート
R-TYPE	78,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
Mr.ヘリの大冒険	75,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ビジランテ	65,000円	有	無	無	有	4		テクナート
スパルタンX	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ヤンチャ丸	18,000円	有	無	無	有	4		テクナート
妖獣伝	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
トロピカルエンジェル	10,000円	有	無	有	無	4		(株)キョーワインターナショナル
ロードランナー1~4	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート
スペランカー	8,000円	有	無	有	無	4		(株)キョーワインターナショナル
ジッピーレース	8,000円	有	無	有	無	4		(株)キョーワインターナショナル
10ヤード・ファイトVS	8,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋

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
リアル麻雀アダルト	12,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
ザ・マージャン	12,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
リアル麻雀	12,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
リアル麻雀	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート

アルファ電子

エクイテス	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
スプレンダーブラスト	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
エキサイティングサッカー	10,000円	有	無	有	無	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	無	4		(株)キョーワインターナショナル

ウッドプレイス

ザ・ディープ	30,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ファイヤートラップ	25,000円	有	無	無	有	4		テクナート
キングオブボクサー	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
クラッシュ・ロード	10,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
ファイヤートラップ	8,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋

SNK

スカイソルジャー	120,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
ファイティングサッカー	78,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
航空騎兵物語	70,000円	有	無	無	有	4		テクナート
航空騎兵物語	68,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
ファイティングゴルフ・オートレビノ	58,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
サイコソルジャー	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
バトルフィールド	35,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
タッチダウンフィーバー	25,000円	有	無	無	有	4		テクナート
タッチダウンフィーバー	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
バドルマニア	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
アテナ	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ASO	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
バドルマニア	20,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
ジャンボウII	20,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
名人戦	18,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
アテナ	15,000円	有	無	有	無	4		(株)キョーワインターナショナル
ASO	15,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
アテナ	10,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋

カプコン

ラストデュエル	75,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
ラストデュエル	70,000円	有	無	無	有	4		テクナート
F1ドリーム	70,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
虎への道	50,000円	有	無	無	有	4		テクナート
1943	45,000円	有	無	無	有	4		テクナート
虎への道	35,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
ブラック・ドラゴン	25,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
闘いの挽歌	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
サイドアーム	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ラッシュ&クラッシュ	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
バルガス	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
戦場の狼	12,000円	有	無	有	無	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	無	4		(株)キョーワインターナショナル
戦場の狼	8,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
バルガス	8,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋

コナミ

グラディウスII	150,000円	有	無	無	有	4		テクナート
A-JAX	80,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ライフフォース	60,000円	有	無	無	有	4		テクナート
悪魔城ドラキュラ	50,000円	有	無	無	有	4		テクナート
フラックアタック	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ジャッカル	30,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
恋のホットロック	25,000円	有	無	無	有	4		テクナート
メガゾーン	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ザ・ハスラー	15,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
ハイパーオリンピック	12,000円	有	無	有	無	4		(株)キョーワインターナショナル
ジャイラス	12,000円	有	無	有	無	4		(株)キョーワインターナショナル
ツタンカーム	12,000円	有	無	有	無	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	無	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	無	4		(株)キョーワインターナショナル
ミスター五右衛門	10,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
サーカスチャーリー	8,000円	有	無	有	無	4		(株)キョーワインターナショナル
ロード・ファイター	8,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
タイムパイロット	5,000円	有	無	有	無	4		(株)キョーワインターナショナル

サン電子

ぺったんビュー	18,000円	有	無	無	有	4		テクナート
いっき	9,000円	有	無	有	無	4		(株)キョーワインターナショナル

シグマ

ポンポコ	5,000円	有	無	有	無	4		(株)キョーワインターナショナル

ジャレコ

P-47	100,000円	有	無	無	有	4		テクナート
魔魅伝説	70,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
ぶたさん	30,000円	有	無	無	有	4		テクナート
アーガス	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
バルトリック	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
シティコネクション	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ノーティボーイ	6,000円	有	無	有	無	4		(株)キョーワインターナショナル
ポップフレーマー	6,000円	有	無	有	無	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	無	4		(株)キョーワインターナショナル

セガ

獣王記	120,000円	有	無	無	有	4		テクナート
獣王記	118,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
ファンタジーゾーン	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
モンスターランド	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ファンタジーゾーン	40,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
エンゼル・キッズ	25,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
ファンタジーゾーンII	20,000円	有	無	有	有	4		(株)玉屋
ミスターバイキング	18,000円	有	無	無	有	4		テクナート
フリッキー	15,000円	有	無	有	無	4		(株)キョーワインターナショナル
青春スキャンダル	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート

オバオバ	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ワンダーボーイ	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
フリッキー	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ギガス	15,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
パーフェクトビリヤード	15,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ピタゴラスの謎	15,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
バンク・パニック	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
バンクパニック	6,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ペンゴ	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セタ

スーパーリアル麻雀Ⅲ	98,000円	有	無	無	有	4		テクナート
スーパーリアル麻雀Ⅱ	35,000円	有	無	無	有	4		テクナート

タイトー

ラスタンサーガ	70,000円	有	無	無	有	4		テクナート
究極タイガー	68,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ダブルドラゴン	60,000円	有	無	無	有	4		テクナート
火激	60,000円	有	無	無	有	4		㈱玉屋
Dr.トッペル探検隊	50,000円	有	無	無	有	4		テクナート
飛翔鮫	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
バブルボブル	35,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ドッジボール	30,000円	有	無	無	有	4		テクナート
リベンジ・オブ・ドゥ	30,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

セガ

ワンダーボーイモンスターランド	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

タイトー

VSホットスマッシュ	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
奇々怪界	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
エキサイティングアワー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ウィズ	12,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
アルカノイド	10,000円	有	無	有	有	4	センサー付	㈱キョーワインターナショナル
ウィズ	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
リングファイター	7,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エレベーターアクション	7,000円	有	無	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

ダイナックス

アマンドピンキー	40,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

データイースト

チェルノブ	55,000円	有	無	無	有	4		テクナート
サイコニクスオスカー	50,000円	有	無	無	有	4		テクナート
S・R・D	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ブレイウッド	25,000円	有	無	無	有	4		テクナート
のぼらんか	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
撃墜王	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
サイドポケット	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
強行突破	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
サイド・ポケット	15,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
スチャラカ空中戦	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
トライアウト	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
トライアウト	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート
バーニンラバー	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ミステリアスストーン	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
プロサッカー	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リバレーション	7,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
プロテニス	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

テクノスジャパン

西遊降魔録	75,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ダブル・ドラゴン	60,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ドッジボール	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
くにお君	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
硬派くにお君	13,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
エキサイティングアワー	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティング・アワー	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

テクモ

シルクワーム	50,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ワールド・カップ	35,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ジェミニウイング	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
スターフォース	20,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ボンジャック	10,000円	有	無	無	有	4		テクナート
タンクバスターズ	8,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ホームデータ

麻雀放浪記・青	35,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

ナムコ

メルヘンメイズ	120,000円	有	無	無	有	4		テクナート
メルヘンメイズ	120,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ベラボーマン	120,000円	有	無	無	有	4		テクナート
源平討魔伝	55,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ワンダーモモ	50,000円	有	無	無	有	4		テクナート
バラデューク	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
パックマニアロムキット	18,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ドラゴンバスター	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
メトロクロス	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ギャプラス	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リブルラブル	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
トイポップ	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
フォゾン	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ドルアーガの塔	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
スカイキッド	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ゼビウス	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
マッピー	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スカイ・キッド	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ドラゴンスピリット	8,500円	有	無	無	有	4		テクナート
ディグダグ	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
マッピー	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ギャラクシアン	7,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

日物

アームド・エフ	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
テラフォース	45,000円	有	無	無	有	4		テクナート
子連れ狼	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
妖魔忍法帖	25,000円	有	無	無	有	4		テクナート
レジオン	25,000円	有	無	無	有	4		テクナート
クイズハイホー	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
制覇	20,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
妖魔忍法帖	18,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
シティラブ	15,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
セカンドラブ	15,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ナイトギャル	10,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱キョーワインターナショナル
クリスタルギャル	10,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱キョーワインターナショナル
マグマックス	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

任天堂

ドンキーコングJr.	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
マリオブラザーズ	6,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ビデオシステム

お雀子ハイスクール	45,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ラビオレブス	40,000円	有	無	無	有	4		テクナート
熱局雀工	40,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
お雀子クラブ	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
お雀子クラブ	12,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

フジワラ

オセロ	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

UPL

ミュータントナイト	35,000円	有	無	無	有	4		テクナート
ノバ2001	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート
忍者君	8,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

ユニバーサル

Mr. Do	15,000円	有	無	無	有	4		テクナート

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-VC101(カラービデオコピー)	98,000円	有	有	有	有	5	ビデオボード付	㈱メディア・ビジネス
PC-98H33	39,000円	無	無	無	無	1		コンピューターリスト・NOA
PC8826	29,800円	有	有	有	有	5	プロソタ	ＩＣカプセル
PC88VA11	24,000円	有	有	有	有	5	ビデオボード	サンエコー
PC-9801-09	19,000円	有	有	有	有	5	98用640KFDD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-PR201-02K	18,500円	有	有	有	有	5	PR201,101用第2水準ROM	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PWP-70G-AS1	12,000円	有	無	有	有	5	mini7GX用シートフィーダー	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-9801-03	7,000円	有	有	有	有	5	98用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128K増設RAM	フューチャーランド北本(有)明光電気商会

PC-DR311	3,500円	無	有	有	有	4		コム・イン浜松店

アイワ

PV-2123	9,800円	有	無	有	有	3	モデム	日本マイコン流通センター
PV-2123	9,800円	有	無	有	有	3	モデム	日本マイコン流通センター

EPSON

GT-3000	118,000円	有	有	無	有	5		コンピューターリスト・NOA

カシオ

DK-1000S	10,000円	有	有	有	有	5	電子手帳	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
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

CZ-8DT	8,900円	有	無	無	有	3	X1用デジタルテロッパー	日本マイコン流通センター

テックメイト

F7-SRD	10,800円	有	無	有	有	3	FM用イメージスキャナ	日本マイコン流通センター
F7-SRD	10,800円	有	無	有	有	3	FM用イメージスキャナ	日本マイコン流通センター

松下

FS-CA1	17,800円	有	無	有	有	4	MSXオーディオユニット	日本マイコン流通センター
FS-CA1	17,800円	有	無	有	有	4	MSXオーディオユニット	日本マイコン流通センター
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

和知電子

TMK9801R	25,000円	有	無	有	有	5	98用RAMディスク(ソフト付)	フューチャーランド北本(有)明光電気商会

調査にご協力いただいた販売店リスト

■**ＩＣカプセル**：〒090　北海道北見市北1条西2丁目　☎0157-23-8444

■**㈲石田電器**：〒085　北海道釧路市堀川町2-32　☎0154-25-6168

■**ＯＴＫコンピュータプラザ**：〒372　群馬県伊勢崎市本町1-18　☎0270-25-5516

■**フューチャーランド北本**：〒364　埼玉県北本市本宿2-40　☎0485-91-2199

■**㈱オーエーシステムプラザ**：〒101　東京都千代田区外神田1-11-6 小暮ビル5F　☎03-255-9188

■**コンピューターリストＮＯＡ**：〒150　東京都渋谷区桜丘1-5 富士不動産ビル4F　☎03-463-2275

■**サンエコー**：〒134　東京都江戸川区中葛西2-4-52　☎03-877-5528

■**㈱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

■**㈱パシフィックコンピューターバンク**：〒150　東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル2F　☎03-797-1221

■**フリータイム㈱**：〒144　東京都大田区西蒲田6-37-8　☎03-739-2911

■**日本パソコンセンター**：〒210　神奈川県川崎市川崎区渡田山王町15-8　☎044-355-5000

■**コム・イン浜松店**：〒430　静岡県浜松市田町227-16 地産ビル3F　☎0534-55-1781

■**㈱スタンバイ**：〒556　大阪市浪速区日本橋5-7-19 ヒロセビル　☎06-340-7777

■**阪神商会**：〒556　大阪市浪速区日本橋5-7-11 エビスビル2F　☎06-634-2131

■**㈱ユーバース**：〒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

■**㈱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　☎03-448-0832

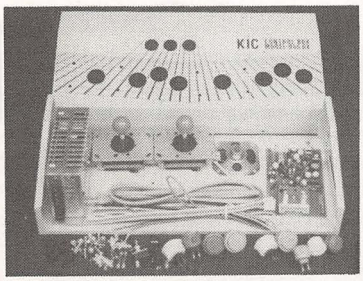
■**㈱玉屋**：〒168　東京都杉並区和泉2-1-26　☎03-323-5524

■**テクナート**：〒556　大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F　☎06-643-7641

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

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。

■価格(KIC-045組立てフルキット)

Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応 ……¥29,000
Ⓑ. RGB21ピン対応 ……¥23,000
Ⓒ. Ⓐ、Ⓑ両方対応 ……¥32,000
※いずれもTV接続ケーブル付

待望のコントロールBOX 新発売 (KIC-045DX)

実用新案申請済

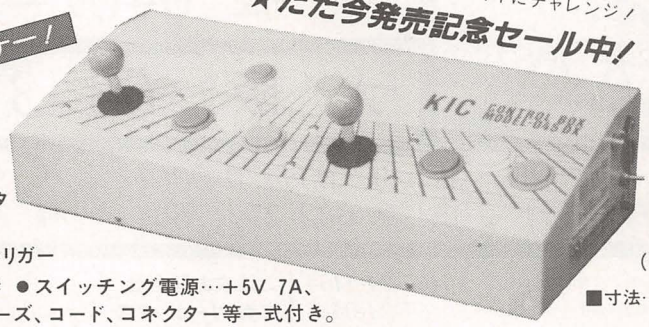
★完成品価格は各タイプ(ⒶⒷⒸ)共、組立てフルキット価格より**5000円プラス**になります。
※御注文の際はタイプ別と完成品又はフルキットと明示して下さい。

●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

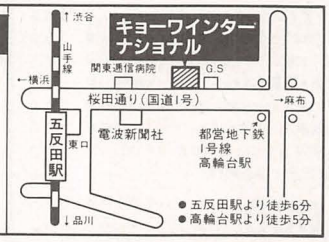
KIC-045DXに取付できます(旧タイプも可)
テーブル機にも取付できます。
●仕様 4トリガー(1・2P×2ヶ)使用できます。
●価格 製作に必要な部品一式、技術資料付

組立てキット **¥2,700** 送料¥300
(60円切手×50枚で代用可)

新店舗・ショールームオープン!!

キョーワインターナショナルが新しく生まれかわりました!

★地図のように会社を移転し、同時にショールームもオープン致しました。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。
●ショールーム営業時間：午後1:00～5:00



◇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代〕

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計額8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

企画・技術者募集! 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。



好寄心応援!!

IPLなら買える

1000円からのクレジット

70,000人もの人々が体感した安心感。
信頼のIPLワンタッチワイドサポート

●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ヶ月の保証とグッ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円へアップ。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のみ年一回のお支払いもOK。さらにお支払い回数も1回払いから最長72回までご自由に設定が可能です。

●追加購入もクレジットだから便利。

追加購入も買い換えもご利用中のIPLクレジットを月々僅か1,000円ずつの調整でOK。

●プラスαフェアを実施中!! お買得感をじっくり比べて下さい。

ORDER TELEPHONE

電話受付:AM10:00～PM8:00 水曜定休日

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	タイムリーボックス(ホットな新製品ニュースをお知らせします。)	0467-24-0941
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

NEC PC-9801VX21

アクセス No.B1001

価格¥541,800 ➡ IPL超特価

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2.76万×12回　標準価格¥541,800

¥ 3,000×48回	ボーナス 2.84万×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 9,500×24回	ボーナス 3.0万×4回
¥ 3,100×60回	ボーナス 2.0万×10回

IPL FORUM 知性をかたちに——IPL NEW SYSTEM

アクセス No.B1002

価格¥736,370 ➡ IPL超特価

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(高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可)	¥	83,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥	24,000
CD-500(5"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

¥3,000 ×72回 ボーナス3.06万×12回　標準価格¥736,370

¥ 5,000×60回	ボーナス 2.63万×10回
¥ 6,000×48回	ボーナス 3.15万×8回
¥ 8,000×36回	ボーナス 3.89万×6回
¥ 8,100×72回	ボーナス なし

◆初期不良交換期間1ヶ月◆

組み合せ自由

NEC PC-9801UX21

アクセス No.B1003

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、9月8日より10月8日までの期間に限らせていただきます。

NEC PC-9801RA2

アクセス No.B1010

価格 ¥936,800 ➡ IPL超特価

PC-9801RA2 (32bit80386/30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
CU-14AD (超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT)	¥ 84,800
VP-4800PC (世界初! 48ピン漢字111字/秒高速、高印字品質トラクタ付)	¥330,000
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
電話帳電卓*贈呈 (電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付)	¥ 0
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絶段の差¥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 標準価格¥936,800 ×72回 ボーナス6.18万×12回

¥ 5,000×72回	ボーナス 3.78万×12回
¥ 5,000×60回	ボーナス 4.85万×10回
¥ 8,000×60回	ボーナス 3.05万×10回
¥11,300×72回	ボーナス なし

NEC PC-9801CV21

アクセス No.B1004

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絶段の差¥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 標準価格¥514,800 ×72回 ボーナス3.0万×12回

¥ 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 MODEL 2

アクセス No.B1011

価格 ¥600,070 ➡ IPL超特価

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 標準価格¥600,070 ×72回 ボーナス2.73万×12回

¥ 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.B1012

価格 ¥257,800 ➡ IPL超特価

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 標準価格¥257,800 ×72回 ボーナス1.31万×12回

¥ 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

70,000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-8801MA

アクセス No.B1013

価格 ¥300,400 ➡ IPL超特価

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/XI)	¥ 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 標準価格¥300,400 ×48回 ボーナス2.0万×8回

¥ 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.B1014

価格 ¥428,600 ➡ IPL超特価

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65536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 標準価格¥428,600 ×72回 ボーナス2.0万×12回

¥ 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

NEC PC-8801MA

アクセス No.B1015

価格 ¥315,400 ➡ IPL超特価

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 標準価格¥315,400 ×72回 ボーナス1.78万×12回

¥ 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

7ヶ月先からOK お支払い.

翌月一括から自由に設定

アクセス No.B1016

価格 ¥436,070 ➡ IPL超特価

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 標準価格¥436,070 ×72回 ボーナス2.51万×12回

¥ 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。

Sep.8~Oct.8

比較!! さらに差がついたお支払い。

SHARP X-68000

アクセス No.B1020

価格 ¥512,800 ➡ IPL超特価

CZ-600C (5536同時発色、ソフト(グラデウス)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

¥2,300 ×72回 ボーナス2.0万×12回 (標準価格¥512,800)

¥ 4,500×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 5,100×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 9,700×24回	ボーナス 3.0万×4回
¥ 3,200×60回	ボーナス 2.0万×10回

夏冬 ボーナス2回払い

アクセス No.B1021

価格 ¥541,000 ➡ IPL超特価

CZ-600C (5536同時発色、ソフト(グラデウス)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

¥2,800 ×72回 ボーナス2.0万×12回 (標準価格¥541,000)

¥ 3,500×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 3.58万×6回
¥10,000×24回	ボーナス 3.58万×4回
¥ 3,800×60回	ボーナス 2.0万×10回

アクセス No.B1022

価格 ¥590,600 ➡ IPL超特価

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)	¥ 59,800
CZ-213MS (MUSIC PRO 68K)	¥ 18,800
CZ-214MS (SOUND PRO 68K)	¥ 15,800
スペース ハリアー	¥ 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

¥2,900 ×72回 ボーナス3.0万×12回 (標準価格¥590,600)

¥ 4,600×72回	ボーナス 2.0万×12回
¥ 6,000×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 9,200×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 5,000×60回	ボーナス 2.5万×10回

SHARP X68000 ACE HD

アクセス No.B1023

価格 ¥745,000 ➡ IPL超特価

CZ-611C (20MHDD搭載、65536色発色、FM音源内蔵)	¥399,800
CZ-611D (.31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-8PC3 (10"カラー熱転写、ハガキ可、漢字53字/秒)	¥ 65,800
3Mブランクディスケット(5"2HD*10枚)	¥ 24,000
添削付通信講座 (個別のオリジナル"サポート"¥14800)	¥ 0
初期不良期間 (ワイドに1ケ月の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証 (IPL保証書付き)	¥ 0

¥2,800 ×72回 ボーナス4.5万×12回 (標準価格¥745,000)

¥ 5,200×60回	ボーナス 4.0万×10回
¥ 8,400×36回	ボーナス 6.0万×6回
¥10,300×72回	ボーナス なし
¥ 11,900×60回	ボーナス なし

アクセス No.B1024

価格 ¥956,470 ➡ IPL超特価

CZ-611C (20MHDD搭載、65536色発色、FM音源内蔵)	¥399,800
CZ-611D (.31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A4ズーム機能色ずれの少ない縦横次方式'ソフト付き!)	¥188,000
CZ-6BN1 (68000用スキャナ用バラレルボード)	¥ 29,800
CZ-8PC3 (10"カラー熱転写、ハガキ可、漢字53字/秒)	¥ 65,800
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 (雑誌帳電話番号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

¥4,800 ×72回 ボーナス5.0万×12回 (標準価格¥956,470)

¥ 7,300×72回	ボーナス 3.5万×12回
¥ 8,800×60回	ボーナス 3.85万×10回
¥13,100×72回	ボーナス なし
¥15,200×60回	ボーナス なし

SHARP X1 turboZ

アクセス No.B1025

価格 ¥420,470 ➡ IPL超特価

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4096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-8PC3 (10"カラー熱転写、ハガキ可、漢字53字/秒)	¥ 65,800
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 (雑誌帳電話番号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

¥1,000 ×72回 ボーナス2.62万×12回 (標準価格¥420,470)

¥ 2,800×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 5,400×36回	ボーナス 2.5万×6回
¥ 5,300×72回	ボーナス なし
¥ 6,200×60回	ボーナス なし

SHARP X1 twin

アクセス No.B1026

価格 ¥214,800 ➡ IPL超特価

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 ×72回 ボーナス1.02万×12回 (標準価格¥214,800)

¥ 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

IPL TOPICS

日本テレビ系火曜サスペンス劇場/テレビ朝日土曜ワイド劇場。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。

70,000人もの人々が体感した安心感。
信頼のIPLワイドサポート

SHARP X-68000

アクセス No.B1027

価格 ¥469,400 ➡ IPL超特価

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

¥2,000 ×72回 ボーナス2.82万×12回 (標準価格¥469,400)

¥ 5,000×48回	ボーナス 2.6万×8回
¥ 7,100×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 4,500×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 9,200×24回	ボーナス 5.0万×4回



THANKS 70000人フェア

実施9/8(THU)～10/8(SAT)

Chance 1 期間中、システムお買い上げの方、先着200名様に、電話帳電卓をプレゼント。(電話番号・スケジュールを記憶、10桁電卓機能付)

Chance 2 期間中、デスクをお買上げの方全員に、A-300(原稿用スタンド¥8,000)をプレゼント。

Chance 3 期間中、シャープ製品をシステムでお買上げの方全員にCZ-8NJ1(ジョイカード)をプレゼント。

Chance 4 HG-2550PCお求めの方にカットシートフィーダのダブルピンorシングルピンをプレゼント。

超低金利 …… 組合せ自由 全国無料配送

※今回掲載の製品は、9月8日より10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

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

FUJITSU FM77AV40EX

アクセス No.B1030

価格￥263,600 ➡ IPL超特価

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 ×72回 ボーナス1.34万×12回　標準価格￥263,600

¥ 1,100×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 2,400×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 5,000×24回	ボーナス 2.0万×4回
¥ 2,000×60回	ボーナス なし

EPSON PC-286L STD-N

アクセス No.B1040

価格￥406,800 ➡ IPL超特価

PC-286L STD N（フルメモリ640KB3.5"FDD×2、白液晶）	￥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 ×72回 ボーナス2.0万×12回　標準価格￥372,500

¥ 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

EPSON PC-286V STD

アクセス No.B1043

価格￥406,800 ➡ IPL超特価

PC-286V STD（フルメモリ640KB、5"X2FDD）	￥298,000
CU-14AD（人気の超高解像度0.31ミリ、カラーCRTケーブル付き）	￥84,800
3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）	￥24,000
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"14800）	￥0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差 ¥9800）	￥
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 ×72回 ボーナス2.01万×12回　標準価格￥406,800

¥ 2,500×60回	ボーナス 1.5万×10回
¥ 4,400×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 4,300×72回	ボーナス なし
¥ 5,000×60回	ボーナス なし

◆ 初期不良交換期間1ヶ月 ◆

アクセス No.B1044

価格￥637,800 ➡ IPL超特価

PC-286V STD（フルメモリ640KB、5"X2FDD）	￥298,000
CU-14AD（人気の超高解像度0.31ミリ、カラーCRTケーブル付き）	￥84,800
VP-135Kセット（15"24ドット漢字プリンタ（ROMトラクタケーブル付））	￥173,000
一太郎 Ver.3（MS-DOS版ワープロソフト）	￥58,000
3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）	￥24,000
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールモデ電卓機能付）	￥0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"14800）	￥0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差 ¥9800）	￥
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 ×72回 ボーナス3.29万×12回　標準価格￥637,800

¥ 3,300×60回	ボーナス 2.5万×10回
¥ 5,700×36回	ボーナス 3.5万×6回
¥ 6,400×72回	ボーナス なし
¥ 7,500×60回	ボーナス なし

◆ 全国無料配達 ◆

アクセス No.B1045

価格￥590,800 ➡ IPL超特価

PC-286V STD（フルメモリ640KB、5"X2FDD）	￥298,000
CU-14AD（人気の超高解像度0.31ミリ、カラーCRTケーブル付き）	￥84,800
VP-1000PC（15"漢字98字／秋連続紙の頭出位置メモリ可トラクタ付）	￥154,000
VP-1000CSF（ハガキ印字対応、ワープロ時活躍カットシートフィーダ）	￥30,000
3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）	￥24,000
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールモデ電卓機能付）	￥0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"14800）	￥0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差 ¥9800）	￥
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 ×72回 ボーナス3.32万×12回　標準価格￥590,800

¥ 3,400×60回	ボーナス 2.5万×10回
¥ 5,800×36回	ボーナス 3.5万×6回
¥ 6,500×72回	ボーナス なし
¥ 7,500×60回	ボーナス なし

EPSON PC-286V H20

アクセス No.B1047

価格￥895,800 ➡ IPL超特価

PC-286V H20（フルメモリ640KB、5"X2FDD、20MBHDD）	￥443,000
PC-286CD2（ソングレア処理0.31超高解像度アナログ／RGBカラー）	￥94,800
一太郎 Ver.3（MS-DOS版ワープロソフト）	￥58,000
PC-286P01（日本語MS-DOS／Ver3.1）	￥18,000
HG-2550PC（静粛漢字220字／秒高速ドット抜け防止、自動クリーニング）	￥258,000
3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）	￥24,000
#7336（ダブルピンカットシート）	￥0
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールモデ電卓機能付）	￥0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"14800）	￥0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差 ¥9800）	￥
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 ×72回 ボーナス5.4万×12回　標準価格￥895,800

¥ 3,500×60回	ボーナス 4.8万×10回
¥ 5,800×48回	ボーナス 4.8万×8回
¥10,000×72回	ボーナス なし
¥ 11,500×60回	ボーナス なし

EPSON PC-286L STT-N

キャリングケース¥10000プレゼント中!

アクセス No.B1041

価格￥599,100 ➡ IPL超特価

PC-286L STD N（フルメモリ640KB3.5"FDD×2、白液晶）	￥348,000
まいとーく（通信ソフト）	￥28,000
PC-286LMC（モデムカード）	￥27,800
一太郎 Ver.3（MS-DOS版ワープロソフト）	￥58,000
PC-286P03（日本語MS-DOS／Ver3.1）	￥18,000
AP-500PC（カラー10"漢字80字／秒半角英文字ハガキ、レポート紙可）	￥74,800
AP-500CSF（カットシートフィーダ、ハガキ50枚、A4B4各150枚）	￥20,000
3Mブランクディスケット（3.5" 2HD＊10枚）	￥24,500
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールモデ電卓機能付）	￥0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"14800）	￥0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差 ¥9800）	￥
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 ×72回 ボーナス4.09万×12回　標準価格￥599,100

¥ 3,000×72回	ボーナス 2.89万×12回
¥ 5,000×60回	ボーナス 2.43万×10回
¥ 7,800×72回	ボーナス なし
¥ 9,000×60回	ボーナス なし

キャリングケース¥10000プレゼント中!

アクセス No.B1042

価格￥837,300 ➡ IPL超特価

PC-286L H10 N（640KB、3.5"FDD×2、10MBHDD白液晶）	￥468,000
CU-14AD（人気の超解像度0.31ミリ、カラーCRTケーブル付き）	￥84,800
一太郎 Ver.3（MS-DOS版ワープロソフト）	￥58,000
PC-286P03（日本語MS-DOS／Ver3.1）	￥18,000
VP-1000PC（15"漢字98字／秋連続紙の頭出位置メモリ可トラクタ付）	￥154,000
VP-1000CSF（ハガキ印字対応、ワープロ時活躍カットシートフィーダ）	￥30,000
3Mブランクディスケット（3.5"2HD＊10枚）	￥24,500
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールモデ電卓機能付）	￥0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"14800）	￥0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差 ¥9800）	￥
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

¥3,000 ×72回 ボーナス4.47万×12回　標準価格￥837,300

¥ 5,000×60回	ボーナス 4.26万×10回
¥ 8,000×48回	ボーナス 3.9万×8回
¥10,400×72回	ボーナス なし
¥ 12,100×60回	ボーナス なし

組み合せ自由

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。

あなたとアイワーの パソコン記念日

期間 9/8(木)→10/7(金)

★予算？へそくり？おこづかい？買って良かったと思っていただきたい！それがこのセールです。



PC-9801VX21 定価¥438,000
CU-14AD 定価¥84,800
¥327,000

¥239,000
PC-286V-STD 定価¥298,000
PC-KD854 定価¥89,800

X68000
CZ-611C 定価¥399,800
CZ-601D 定価¥119,800
セット

PC-9801VM21 定価¥390,000
CU-14AD 定価¥84,800
¥287,000

大・大特価 安すぎて 価格は出せません お問い合わせ下さい!!

ワープロ WD-520H 定価¥148,000
¥109,800

¥158,000
PC-8801FA 定価¥168,000
CU-14ED 定価¥79,800

新製品 富士通 オアシスシリーズ
全品店頭特価
ぜひご来店下さい。

OASYS ME FROM10 定価¥94,800
¥85,800

OASYS 30 定価¥228,000
¥209,800

FROM11 定価¥128,000
¥110,800

FROM11D 定価¥138,000 **¥129,800**

¥149,800 定価¥168,000

シャープ WV-500 VS ES-100 サンヨー
ノートワープロ VS
定価¥138,000 **¥125,800**
文豪ミニ・キャリワード
定価¥99,800 **¥85,800**

プリンター大特価市

NEC スター エプソン ブラザー

セットで買うも良し 買い替え 下取りもOK! all在庫処分!!

VP-1000PC	PC-101TL2
VP-800PC	PC-PR101E
VP-500PC	NM-9950Ⅱ
AP-500PC	M-1724P
PC-201TH	M-1024Ⅱ
PC-201G	TR-24CL

ケーブルサービス

ご希望の商品価格とにかくTelおまちしています。

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-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-TV353 NEW	定価¥110,000	¥75,000

ワープロ		
シャープ WD-270H	定価¥148,000	大好評
富士通 FROM10S	定価¥128,000	
Canon α-250	定価¥218,000	¥138,000
東芝 Rupo80FⅡ	定価¥128,000	¥ 86,000
プラス ワードランナー	定価¥ 19,800	大ヒット!!
NEC 文豪mini5HA	定価¥148,000	¥ 87,800

ハードディスク		
エプソン HDD-20R	定価¥128,000	¥115,000
エプソン HDD-40R	定価¥218,000	¥196,000
アイテック ITH-520N (20M)	定価¥ 99,800	¥ 72,800
アイテック ITH-540HS (40M)	定価¥188,000	¥132,000
ランドコンピュータ LDP-521 (20M)	定価¥ 98,000	¥77,000
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	¥252,800
ICM HD-4060HSmkⅡ (60M)	定価¥450,000	¥382,800

ICM MC-21	定価¥125,000	¥105,800
ICM MC-20EX (20M)	定価¥128,000	¥105,800
ICM MC-40S (40M)	定価¥188,000	¥170,000
キャラバンシステム CA-20LH (20M)	定価¥148,000	¥106,000
キャラバンシステム CA-40L (40M)	定価¥188,000	¥133,000
フロッピーケーブル CRC-HD2A	定価 ¥ 89,800	¥67,000
フロッピーケーブル CRC-HD4A	定価¥129,800	¥96,000

FDD		
コンピュータ LDS-5UV2	定価¥ 78,000	¥61,800
コンピュータ LDS-3VM2	定価¥ 74,000	¥62,800
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		
オムロン MD-1200E	定価¥ 24,800	¥15,900
オムロン MD-2400B	定価¥ 49,800	¥36,000
オムロン MD-1200AⅡ	定価¥ 24,800	¥18,000
アイワ PV-A2400	定価¥ 49,800	¥38,000
アイワ PV-A1200mkⅡ	定価¥ 26,800	¥19,500

サプライ用品コーナー			
PC- 98シリーズ用マウス			¥3,800~¥7,800
PC- 98用サウンドボード		定価¥ 22,000	¥14,800
PC用プリンタケーブル		定価¥ 3,500	¥ 1,680
マウスパット		定価¥ 1,800	¥ 1,280
ディスプレイスタンド		定価¥ 5,800	¥ 2,980
3.5インチ・5インチディスククリーナー		定価¥ 2,500	¥ 980
プリンターでハガキ印字ラクラクセッターⅡ		定価¥ 3,500	¥ 2,480
モデム切替器		定価¥ 12,800	¥ 8,980
プリンター切替器		定価¥ 9,800	¥ 6,800
パソコン切替器		定価¥ 9,800	¥ 6,800
ディスプレイ切替器(アナログ)		定価¥ 12,800	¥ 8,980
ディスプレイ切替器(デジタル)		定価¥ 9,800	¥ 6,800
1Mボード		定価¥ 29,800	¥23,200
2Mボード		定価¥ 49,800	¥34,800
フロッピーケース	100枚入用	定価¥ 3,300	¥ 1,280
フロッピーケース	120枚入用	定価¥ 3,600	¥ 1,380
プリンター用紙 15 白	2000枚		¥4,580
プリンター用紙 15 白	200枚		¥ 480
プリンター用紙 10 白	2000枚		¥3,780
プリンター用紙 10 白	200枚		¥ 400
ワープロ連続用紙	A4 500枚	定価¥ 2,200	¥1,650
ワープロ連続用紙	B5 500枚	定価¥ 2,000	¥1,500

写楽 ●ハンディ転写マシン
定価 ¥54,800

SONY PEPRI ハンディコピー HCP-50
充電器 感熱手帳 キャリングケース付
定価¥42,800
¥38,600

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
¥12,800

この価格は9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。

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。

☎ 24時間 テレフォンサービス 06-633-7168

서울올림픽은 위성방송으로！ ソウルオリンピックを衛星放送で!!

BS(衛星放送)システムテレビセット

■29V-M2(B) 標準価格¥190,000
■BSチューナー BST-200 標準価格¥97,000
BSA-45 標準価格¥70,000

メーカー標準希望価格¥372,000を **¥249,800**

さらに値引きありドンドン交渉して下さい!!

AVテレビ と アンテナ・BSチューナー のセット！（テレビ台別売）

シャープ

■27型ステレオテレビ 27C-M25BK 標準価格¥180,000
■BSチューナー AN-3220 標準価格¥79,800
■パラボラアンテナ AT-45 標準価格¥60,000

27型テレビとセットで **¥239,600**

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 **¥76,000**

BSチューナー内蔵テレビ

KV-29BS2 定価¥250,000

平面アンテナ SAN-F50 定価¥69,800

¥287,800

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

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！

フロッピーディスク

	■フジ■	■ノーブランド■	■3M■	■マクセル■
5'2HD			¥138	¥153
5'2HD SHR	¥153			
5'2D	¥118	¥39	¥110	¥118
5'2HD		¥75		
5'2DD			¥125	¥145
3.5'2HD	¥520	¥250	¥490	¥530
3.5'2DD	¥270	¥130	¥280	¥350

アイ・ツー超低金利 楽々クレジットをご利用下さい!! 冬のボーナス一括払O.K.!!

その他なんでもセット 他店に負けない超特価!!

日本橋 秋葉原 アメ横 でおなじみのアイ・ツー

お近くの方はお立ち寄り下さい!! 通販の方お気軽にTELしてネ!!

パソコン・ビデオ・CD・AV機器買取ります。

- あなたの家の中に、買い替え等で不用になった、パソコン・AV機器はありませんか？ アイ・ツーでは、そんなパソコン・AV機器を高価買取しています。もちろん下取・交換もOK/ パソコン・AV機器は、お買上げ後日数がたつ程、買取値段が下がります。不用となったものは、お早目に換金する方がお得です。不明な点がありましたらお気軽にご相談下さい。
- アイ・ツーで、パソコン等をお買上の方には、超優遇価格で不用ハードを下取サービスしております。

アイ・ツー 買い取り価格表 8月度

機種	定価	買取価格※	買い取り人気度	機種	定価	買取価格※	買い取り人気度
PC9801UV21	¥318,000	¥130,000	★★★	PC8801MA	¥198,000	¥110,000	★★★
PC9801VM21	¥433,000	¥180,000	★★★★★	PC88VA2	¥298,000	¥155,000	★★★
PC9801VX21	¥433,000	¥220,000	★★★★★★	X68000 (CZ-600C)	¥369,000	¥140,000	★★★
PC9801UX21	¥348,000	¥150,000	★★★	X68000ACE (CZ-601C)	¥319,800	¥180,000	★★★★
PC9801CV21	¥355,000	¥195,000	★★★★	X68000ACE HD(CZ-611C)	¥399,800	¥220,000	★★★
PC9801UV11	¥265,000	¥160,000	★★★★★	X1turboZⅡ	¥179,800	¥ 80,000	★★★
PC9801LV21	¥345,000	¥195,000	★★★★	FM77AV40EX	¥168,000	¥ 50,000	★★★
PC9801RA2	¥498,000	¥380,000	★★★★★	FM77AV20EX	¥108,000	¥ 38,000	★★
PC8801FA	¥168,000	¥ 90,000	★★★★				

商品の買い取り価格が変動することがありますので、TELにてお確かめ下さい。※この価格は完備状態のものです。

★ファミコン・ユーザーの必携ツール★

日本製 最高級品 1Pケース入

- 生ディスク1枚 —— ¥ 300
- 生ディスク10枚 —— ¥2,700
- 生ディスク20枚 —— ¥5,200
- ディスクライターで書きかえられるディスク 1枚¥880

送料は20枚まで¥500
沖縄 ¥1,500
100枚以上は別途 ご相談に応じます。

- 「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¥14,500
- 「トンカチ」+「子育て」+生ディスク 20枚 —— セット価格¥17,000

■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）

「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。

年中無休

Information & Interface 株式会社アイ・ツー

大阪店／〒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)

通販窓口
大阪 06-632-0012(代)
名古屋 052-263-1198(代)
東京 03-258-1198(代)

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) 98 ver.3
定価￥58,000 **35%off ¥37,800**

統合型 **VP・PLANNER** 定価￥36,000 **40%off ¥21,600**

グラフィック (98シリーズ) **花子** (5'2HD版) 定価￥58,000 **¥38,800 33%off**

ワープロ・88用 **P1** (2D・2HD) 定価￥40,000 **¥25,800 36%off**

ワープロ 定価￥39,800 **NINJA2** 98 **¥27,800 30%off**

ワープロ・88用 **Shogun2** (2D・2HD) 定価￥34,800 **¥24,300 31%off**

ロータス1-2-3 (5'2HD版) 定価￥98,000 **¥62,800 35%off**

言図 (GENZ) (98シリーズ)
フロントエンドプロセッサ無し 定価￥25,000 **¥17,500**
VJE-Σ搭載型 FIXER3搭載型 定価￥28,000 **¥19,600**

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 **30%off**

ワープロソフト
- PC-9801 ロータスiword 定価￥25,000 **¥18,800**
- PC-9801 コーガラアート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集 定価￥29,800 **¥22,800**
- PC-9801 ロータス1-2-3実務フォーム集 定価￥29,800 **¥22,800**
- PC-9801 チャートUP 定価￥55,000 **¥42,000**
- PC-9801 ユーカラチャート 定価￥24,000 **¥18,000**
- MSX MSX-PLAN 定価￥9,800 **¥8,280**

データベース
- PC-9801 d-BASE Ⅱ plus V1.0 定価￥268,000 **¥198,000**
- PC-9801 informix-SQL 定価￥358,000 **¥214,000**
- 知子の情報98用 定価￥28,000 **¥22,400**

- でずく・とっぷ98用 定価￥19,800 **¥14,800**
- 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 単データクロスレス V3.0 定価￥39,800 **¥29,800**
- PC-9801 The CARD2 定価￥40,000 **¥27,800**
- 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**
- シルエット98用 定価￥38,000 **¥29,000**
- Duet98用 定価￥88,000 **¥69,800**

通信
- PC-9801 まいとーく 定価￥28,000 **¥22,400**

- PC-9801 JETターミナル 定価￥9,800 **¥7,800**
- PC-9801 88term 定価￥12,800 **¥9,800**

株価分析ソフト
- PC-9801 ビッグなかぶぶんせき ワイド 定価￥220,000 **¥168,000**
- PC-9801 らくらく兜町 定価￥30,000 **¥24,000**
- PC-9801 株価分析 名人 定価￥240,000 **TELにて**
- PC-9801 Zチャート3 株価分析 定価￥85,000 **¥65,500**
- PC-98LT リンテなかぶぶんせき 定価￥98,000 **¥73,800**
- PC-9801 株価分析ソフト セーカダ 定価￥39,800 **¥29,800**
- PC-9801 リンテなかぶぶんせき 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 二代目大番頭 (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 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D 定価￥128,000 **¥99,800**
- PC-9801 PCA The パソコン会計 (法人版) システムD 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**
- エプソンMS・DOM286用 定価￥18,000 **¥14,900**
- NECMS・DOS78用 定価￥18,000 **¥15,800**
- ミュージくん98用 (くれパージョン) 定価￥99,800 **¥83,800**

顧客管理
- PC-9801 簡単プリースタイル 筆文字 定価￥86,000 **¥59,800**
- PC-8801 住所専科88 定価￥28,000 **¥22,400**

言語ソフト
- TRBO-C 98 (MSA版) 定価￥19,500 **¥15,000**

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。

- ソーサリアン 88・98・X1 88VA 定価￥ 9,800 **¥ 7,350**
- 維新の嵐 98 88VA 定価￥ 9,800 **¥ 7,350**
- 源平討魔伝 X68000 定価￥ 7,800 **¥ 5,850**
- SUPER大戦略 88 X1 定価￥ 8,000 **¥ 6,000**
- パロディウス MSX 定価￥ 5,800 **¥ 4,640**
- アークス 88 98 定価￥ 7,800 **¥ 6,240**
- めぞん一刻完結編 88・98 X1 定価￥ 7,800 **¥ 5,850**
- バナアミューズメントカートリッジ MSX 定価￥ 7,800 **¥ 7,020**
- 太平洋の嵐DX 98 88VA 定価￥14,800 **¥11,100**
- 太平洋の嵐パワーアップキット 98 88VA 定価￥ 5,800 **¥ 4,350**
- スペースハリアー X1・88 X68000 定価￥ 7,800 **¥ 6,240** 定価￥ 6,800 **¥ 5,440**
- リターンオヴイシター X1・88・98 X68000 定価￥ 6,800 **¥ 5,440** 定価￥ 7,800 **¥ 6,240**
- 大戦略マップコレクション 88 X1 併用 定価￥ 4,800 **¥ 3,840**
- 大戦略データコレクション 98 定価￥ 5,000 **¥ 4,000**

- ハイドライド3 98 MSX・MSX2 定価￥ 7,800 **¥ 6,240**
- ソーサリアンシナリオ ユーティリティ X1・88VA 各 定価￥ 3,800 **¥ 3,040**
- イースⅡ 88・98・X1 FM77AV・MSX2 定価￥ 7,800 **¥ 5,850**
- エグザイル 88・98・X1・MSX2 定価￥ 8,800 **¥ 6,600**
- ラストハルマゲドン 88・98・X1 定価￥ 7,800 **¥ 6,240**
- クリムゾン MSX2 ROM DISK 定価￥ 7,200 **¥ 5,760** 定価￥ 6,800 **¥ 5,440**
- スキーム 88 定価￥ 7,800 **¥ 6,240**
- アンジェラス 88 定価￥ 8,200 **¥ 6,560**
- 激突ペナントレース MSX2 定価￥ 5,800 **¥ 4,640**

新作ゲームソフトコーナー 注目

発売日等確認の上ご注文下さい。

- ディガンの魔石 98 定価￥10,000 **¥8,000**
- ドラゴンスピリッツ X68000 定価￥ 8,800 **¥7,040**

- アークス MSX2 定価￥ 8,800 **¥7,040**
- ラストハルマゲドン X68000 MSX2 定価￥ 7,800 **¥6,240**
- R TYPE MSX MSX2 併用 定価￥ 7,300 **¥5,840**
- 琥珀色の遺言 X68000 88 定価￥ 9,800 **¥7,840**
- FALCON 98 定価￥未 定
- ロードウォー2000 88・98 X1 定価￥ 9,800 **¥7,840**
- きまぐれオレンジロード 88 98 定価￥ 7,800 **¥5,850**
- 孔雀王 MSX2 定価￥未 定
- A列車で行こうⅡ X68000 定価￥12,800 **¥9,600**
- めぞん一刻完結編 MSX2 定価￥ 7,800 **¥5,850**

この他発売中、新作ソフトでお客様の欲しいものは何でもお問い合わせ下さい。

8月25日現在

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

■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

※9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か出来るぞ!

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

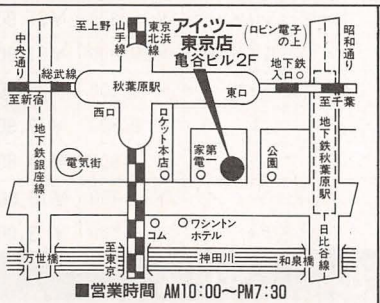
大阪☎ 06-632-0012代
名古屋☎052-263-1198代
東京☎ 03-258-1198代

年中無休

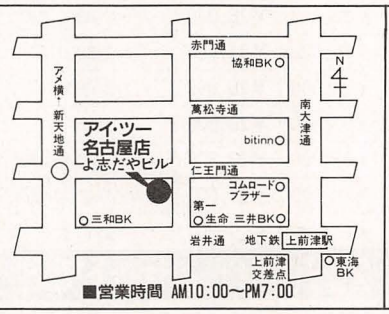
Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

大阪店／〒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

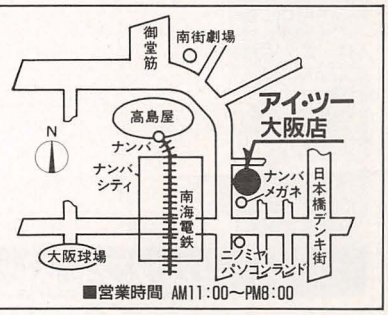
銀行振込にて御注文の場合、まずお電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・注文品をお知らせ下さい。
三和銀行
難波支店 普通613538
FAX 大阪店 06-641-2535
名古屋店 052-251-0098
東京店 03-258-3868



■営業時間 AM10:00～PM7:30



■営業時間 AM10:00～PM7:00



■営業時間 AM11:00～PM8:00

'88オクトで始まるパソコンワールド。オータムセール開催中!!

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

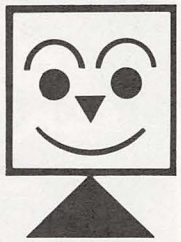


全国通販 ●年中無休 電話一本で、ハイ即納

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～60回)頭金ナシOK!
- ▶冬のボーナス一括払いOK!! ボーナス2回払い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 AUTUMN 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¥257,000

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¥322,000

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
4050文字
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……¥ 8,000
- PC-KD863S……¥35,000
- PC-TV453N……¥54,000
- トムソン4475N……¥ 2,000
- PC-TV353……¥35,000
- CU-14AD……¥10,000
- CMT-147L……¥ 4,000

を、加算して下さい。

NEC PC-KD863S

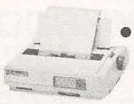
推奨品

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



PC-88シリーズ用 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**

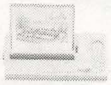
EPSON AP-500PC



- 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¥47,000**

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¥34,000**

- ◉BROTHER M-1024II(定価¥99,800) ……特価¥45,000
- ◉NEC PC-PR406S(定価¥94,800) …… 特価¥69,000
- ◉EPSON VP-800PC (定価¥124,000) …… 特価¥86,000
- ◉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-1200AII	モデム	¥24,800	¥18,000
XE-1 PRO	ジョイスティック	¥ 9,500	¥ 8,000

ゲームソフトALL23%off セットでどうぞ! 安いゾー

■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

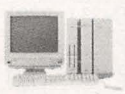
厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

'88オクトで始まるパソコンワールド。オータムセール開催中!!

SHARP ～よりどりみどり! キミはどれを選ぶ?（送料無料）

X68000ACE

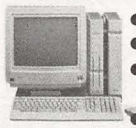


- CZ-601C
- CZ-601D
- CZ-6ST1（チルトスタンド）
- MD-2HD（10枚）

定価￥439,600

大特価!!

X68000ACE-HD



- CZ-611C
- CZ-601D
- CZ-6ST1（チルトスタンド）
- MD-2HD（10枚）

定価￥519,600

※611Dの場合TEL下さい。

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ターボZ



- CZ-880CB
- CZ-880DB
- MD-2HD（10枚）
- ジョイカード
- ゲームパック

定価￥327,800

特価￥~~190,000~~

プリンター（用紙付）（送料無料）

SHARP CZ-8PC3
24ドット熱転写カラー漢字プリンター
（定価¥65,800）**特価￥51,800**

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￥183,000

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￥53,000**

EPSON AP-500
（定価¥72,800）**特価￥46,000**

STAR TR-24CLF
（定価¥69,800）**特価￥34,000**

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

大特価

EPSON PC-286V-STD



- PC286V-STD
- トムソン4475N
- MD-2HD（10枚）
- マウス+ゲーム

推奨セット

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……+￥ 8,000
- PC-TV353……+￥35,000
- PC-TV453N……+￥53,000
- PC-KD854……+￥ 9,000
- CMT-147L……+￥ 1,000
- PC-286CD2……+￥20,000

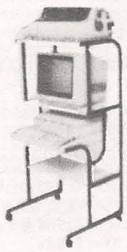
加算してください。

オクト推奨プリンター

- STAR AR-2415……特価￥ 65,000
- NEC NM-9950II…特価￥130,000
- EPSON VP-1000PC…特価￥105,000

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。
  1,245(H)×614(D)×600(W)mm

（定価￥22,800）送料無料

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★

※輸送時のトラブル、初期不良の場合は新品と交換させていただきます。

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）

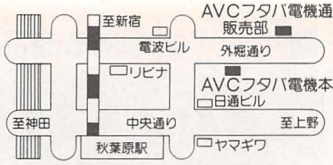
※掲載の価格は8/20現在ですので、まずはお電話にてご確認ください。

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

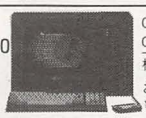
AUDIO VIDEO COMPUTER

☎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)

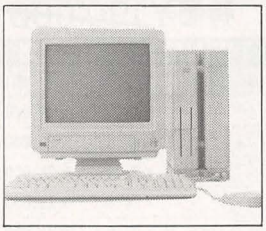
お買得情報
入門者必見!/ X1Gmodel30を10万円以下で御奉仕。



CZ-822C ……￥118,000
CZ-820D ……￥ 79,800
標準価格合計 ￥197,800
お支払例 特価￥99,800
￥3,438×36回 ￥4,907×24回

今すぐ もよりの電話から	
札 幌 011-611-5104	名古屋 052-452-3271
仙 台 022-264-3704	大 阪 06-311-3931
新 潟 0252-75-4175	広 島 082-295-6873
	福 岡 092-481-2494

X68000 超特価セール! 夢の価格を再び。



超名機、X68000を、新しいディスプレイのCZ-601Dとセットして、超特価で提供します。
やること一緒なら安い方がいいに決まってるネ!

CZ-600C ……￥369,000
CZ-601D ……￥119,800
合計 ……￥488,800
特価 ……￥3?9,000
お支払例
￥8,640×48回 ￥10,988×36回 ￥15,684×24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。

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
PC-KD854 ……￥ 89,800
合計 ……￥387,800
特価 ￥287,000
お支払例
￥7,773×48回 ￥9,886×36回 ￥14,111×24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
PC-KD854 ……￥ 89,800
合計 ……￥487,800
特価 ￥365,000
お支払例
￥9,885×48回 ￥12,572×36回 ￥17,946×24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
CU-14ED ……￥ 79,800
合計 ……￥277,800
特価 ￥207,000
お支払例
￥5,606×48回 ￥7,130×36回 ￥10,178×24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
CU-14ED ……￥ 79,800
合計 ……￥247,800
特価 ￥183,000
お支払例
￥4,956×48回 ￥6,303×36回 ￥ 8,998×24回

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?1,000
お支払例
￥6,527×48回 ￥8,301×36回 ￥11,849×24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?6,000
お支払例
￥7,475×48回 ￥9,507×36回 ￥13,570×24回

SHARP X1turboZ



名機X1turboZが更に安くなったぞ!
2モードオートスキャンディスプレイとの組合せ。

CZ-880C ……￥218,000
CZ-880D ……￥109,800
合計 ……￥327,800
特価 ￥1?3,000
お支払例
￥4,685×48回 ￥5,959×36回 ￥ 8,506×24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?4,000
お支払例
￥6,067×48回 ￥7,716×36回 ￥11,013×24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 ￥2?8,000
お支払例
￥7,800×48回 ￥9,920×36回 ￥14,160×24回

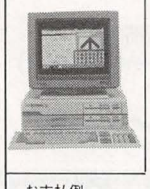
NEC PC-9801LV21



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 ￥270,000
お支払例
￥7,313×48回 ￥9,300×36回 ￥13,275×24回

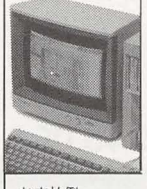
NEC PC-9801VX21



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 ￥386,000
お支払例
￥10,454×48回 ￥13,296×36回 ￥18,978×24回

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 ￥8,956×36回 ￥12,783×24回

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	¥ 89,800	¥ 4,415×24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
SHARP	CZ-603D (ディスプレイ)	¥ 84,800	¥?4,400	¥ 4,851×15回
	CZ-601D (ディスプレイ)	¥119,800	¥9?,000	¥ 4,671×24回
	CZ-611D (ディスプレイ)	¥145,000	¥1?5,000	¥ 4,677×30回
	CU-14AD (ディスプレイ)	¥ 84,800	¥?4,800	¥ 4,128×15回
	CU-14ED (ディスプレイ)	¥ 79,800	¥?2,600	¥ 4,866×12回
	CU-14BD (ディスプレイ)	¥ 64,800	¥?7,800	¥ 4,422×12回

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-PR201G (プリンター)	¥158,000	¥123,000	¥ 7,824×18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?,800	¥ 4,563×24回
	AP-500(PC)(プリンター)	¥ 74,800	¥5?,000	¥ 3,842×15回
	VP-500(PC)(プリンター)	¥ 87,000	¥?9,800	¥ 3,804×18回
SHARP	CZ-8PC2 (プリンター)	¥ 69,800	¥?4,000	¥ 4,068×15回
	CZ-8PK9 (プリンター)	¥ 89,800	¥?9,800	¥ 4,440×18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-FII (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	¥ 24,000	現金一括

●分割回数は3回~48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由!/広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

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

ポケコンからAXマシーンまで品揃えのアイビットです。

●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
対応機種：PC98/88シリーズ、MZ25/28/55/65シリーズ

●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
対応機種：PC98Vシリーズ、PC88SR他、CZ880/881C

●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
対応機種：PC98Vシリーズ、PC88SR他、CZ880/881C

●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
対応機種：MZ2000/2200他、CZ800/801/803C他、FM7/77

●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
対応機種：PC98Vシリーズ、PC88SR他、CZ880/881C

●シャープCU-21CD
21型カラーディスプレイ
(0.52mmドット/アナRGB)
¥139,000→特価?
対応機種：CUI4G/CUI4A4/AD同梱、CZ600C/601C/611C/830C

●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
対応機種：CUI4G/CUI4A4/AD同梱、CZ600C/601C/611C/830C

●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
対応機種：CUI4G同梱、CZ830C

●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
対応機種：CUI4A4/G同梱、CZ830C

●シャープCZ-880DBK
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
対応機種：CUI4A4/ADシリーズ/G同梱、CZ830C

●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
対応機種：CUI4A4同梱(MZ2520/PC88シリーズの一部除く)

●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
対応機種：CUI4A4同梱(MZ2520/PC88シリーズの一部除く)

●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
対応機種：CUI4A4同梱(MZ2520/PC88シリーズの一部除く)

●シャープMZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800
対応機種：MZ25/28シリーズ(ケーブル付属)

●シャープMZ-1D10
12型モノクロディスプレイ
¥41,800→特価¥25,000
対応機種：CUI4A4同梱(MZ2520/PC88シリーズの一部除く)

●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
対応機種：MZ25/28シリーズ(ケーブル付属)

●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
対応機種：CZ600Dシリーズ同梱、PC98XT/XLシリーズ、CZ830C

●NEC PC-KD862
14型カラーディスプレイ
(2000/4000、アナRGB
¥99,800→特価¥75,000
対応機種：PC88/98シリーズ

●シャープCZ-880DGY
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¥69,800
対応機種：CUI4A4/ADシリーズ/G同梱、CZ830C

●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
対応機種：CUI4A4/ADシリーズ同梱(CZ880C/881Cは不可)

●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
対応機種：CUI4A4/ADシリーズ同梱(CZ880C/881Cは不可)

●富士通FMTV-152
15型カラーディスプレイテレビ
(2000/アナ、2ピン)
¥89,800→特価¥56,000
対応機種：FM77AVシリーズ(40は4000文不可)、MSXII

●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
対応機種：FM77AVシリーズ(40は4000文不可)、CUI4G同梱

X6800の周辺機器在庫あり!!

X68000 (CZ-600C) + CZ-603D

正 ¥453,800

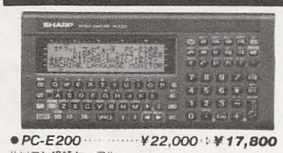
特価 ¥298,000

(グラディウス、チルト台付)

CZ-232AS
CZ-231AS
CZ-217AS
CZ-22AS
入荷しました

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

PC-1350 1360 1360K 1425 1475用
●CE-140P 7色カラープリンタ



●PC-E200 ……¥22,000⇨¥17,800
ハソコン接続ケーブル
●CE-T800 ……¥12,800⇨¥11,800
●PC-E500 ……¥28,800⇨¥24,800

(在庫100台)特価 ¥20,000
正¥43,000

旧型ポケコン大特価!!

●CE-150 ……¥49,800⇨¥10,000
●CE-161 ……¥50,000⇨¥5,000
(2個¥7,000
●CE-158 ……¥39,800⇨¥31,300
●CE-159 ……¥35,000⇨¥4,200
●CE-162E ……¥17,800⇨¥6,800
●CE-202M(16K) ……¥35,000⇨¥6,000
●CE-203M(32K) ……¥32,000⇨¥9,000
●PC-1401 ……¥29,800⇨¥6,800
●PC-1416 ……¥6,800
●PC-1431 ……¥19,800⇨¥6,800
●PC-1440 ……¥17,800⇨¥6,800
●PC-1450 ……¥26,800⇨¥6,800

X1G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) + 8W301 (¥7,000) + DISK BASIC AN58C (¥2,980) + TAPE用アダプタ (¥15,000) + 3インチDISK ソフト5本

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)



周辺機器も豊富!その他もお問い合せ下さい。

※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)し……¥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→¥ 6,000
●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
●MZ-1M01(2000用16ビットボード)……¥78,000→¥ 8,000
●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-300FS(コンパクトフロッピーディスク)・ケーブル付¥79,800→¥13,000
●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-8EP(X1拡張ボート)……¥11,800→¥10,000
●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……¥198,000→¥168,000
●CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)……¥79,800→¥50,000
●CZ-8PK5(24ピン漢字プリンタ、80桁)……¥129,000→¥59,800
●CZ-8PK6(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥158,000→ ¥69,800
●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-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ラングージシリーズ……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→¥ 15,000
●シャープCZ-803C ……¥119,800→¥ 29,800
●シャープCZ-820C ……¥ 69,800→¥ 16,800
●シャープCZ-880C ……¥218,000→¥100,000
●シャープCZ-881C ……¥179,800→¥138,000
●シャープCZ-822C ……¥118,000→¥ 59,800
●シャープ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-2520 ……¥159,800→¥ 78,000
●シャープMZ-2521 ……¥198,000→¥ 85,000
●シャープMZ-5521 ……¥388,000→¥ 65,000
●シャープMZ-5511 ……¥288,000→¥ 45,000
●富士通FM77AV-20-2 ……¥168,000→¥ 79,800

■増設ドライブCZ-31F ……¥7,500

ハンディ・COPY KIT
(MZ-2800シリーズ) ¥49,800→**¥44,800**
(MZ-2500シリーズ) ¥45,000→**¥38,000**

●MZ-2500用カラースキャナーユーティリティ(SS-SC-25C)
¥28,000→**¥23,800**
●MZ-2500用ハンディカラースキャナー(WD-05HS)
¥49,800→**¥42,300**

全国通信販売

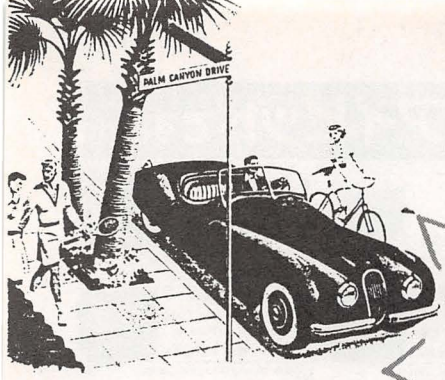
北海道から沖縄まで ―― 信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★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。
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。
★送料については注文の際お問い合せ下さい。

AIBIT
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。



「ノア」のU(中古)コン 宝の山だ。

NOA COMPUTERIST U-COM

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

★ノアは、中古でなく、すべて「Uコン」と呼んでいます。

今月の「ノア」はこれが気になる!



【注目①】X1ターボZ新品セット

CZ-880C(X-1ターボZ)……¥218,000
CZ-880D(専用ディスプレイ)……¥109,800

定価合計 ¥327,800
NOA特価 ¥178,000

クレジット例		
	¥2,900×36回	ボ 1.6万円×6回
	¥4,300×48回	ボ なし
	¥8,100×24回	ボ なし
	¥15,500×12回	ボ なし

【注目②】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……¥59,000～
3.5"2HDシングル……¥39,000～
3.5"2HDデュアル……¥56,000～
※すべて新品ケーブル付



●「ノア」のUコン(中古)はウィークリーで変わる回転の早さ

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-C)……¥12,000
CZ-802C(X1-D)……¥28,000
CZ-811C(X1-F)……¥19,800
CZ-820C(X1G-10)……¥28,000
CZ-850C(X1ターボ10)……¥28,000
CZ-852C(X1ターボ30)……¥68,000
CZ-862C(X1ターボ2)……¥69,000
CZ-870C(X1ターボ3)……¥72,000
CZ-880C(X1ターボZ)……¥98,000

●MZシリーズ
MZ-1500……¥19,000
MZ-2521……¥52,000
MZ-2861……¥198,000

ディスプレイ

●PCシリーズ
PC-KD551(4050字カラー)……¥39,000
PC-KD851(4050字カラー)……¥75,000
PC-KD852(4050字カラー)……¥50,000
PC-KD854(4050字カラー)……¥49,000
PC-KD862(4050字カラー)……¥68,000
PC-8853N(4050字カラー)……¥40,000
PC-551K(4050字カラー)……¥40,000
PC-8851(4050字クリーン)……¥23,000
PC-KD251(2000字カラー)……¥24,000
PC-60M43(2000字カラー)……¥20,000
N-5913L(4050字カラー)……¥88,000
CU-14AG2(4050字カラー)……¥43,000
CU-14A4(4050字カラー)……¥43,000
CMT-146L(4050字カラー)……¥43,000
CU-14AD(4050字カラー)……¥49,000
CU-14AG1(4050字カラー)……¥42,000
CU-14GB(2000字カラー)……¥22,000

●FMシリーズ
MB27343(2000字カラー)……¥28,000
MB27331(4050字カラー)……¥45,000
MB27333(4050字カラー)……¥48,000
MB27311(4050字カラー)……¥39,000

●X1シリーズ
CZ-811D(2000字TV付)……¥38,000
CZ-140D(2000字TV付)……¥38,000
CZ-850D(4050字TV付)……¥59,000
CZ-855D(4050字TV付)……¥60,000

●MZシリーズ
MZ-1D22(4050字カラー)……¥38,000
MZ-12P2(4050字ホワイト)……¥28,000
MZ-1D01(2000字カラー)……¥25,000

プリンタ

●PCシリーズ
10インチタイプ
PC-PR101(24ドット漢字)……¥38,000
PC-PR406(24ドット熱転写)……¥35,000
PC-8822(16ドット漢字)……¥29,800
TR-24CL(24ドット熱転写)……¥29,800
SL-80MK(24ドット漢字)……¥38,000
PC-PR101TL(24ドット熱転写)……¥39,800
NM-9700(24ドット熱転写)……¥85,000

15インチタイプ
PC-PR201(24ドット漢字)……¥52,000
PC-PR201CL(24ドット漢字)……¥82,000
NM-9900(24ドット漢字)……¥88,000
NM-9950(24ドット漢字)……¥99,800
UP-130K(24ドット漢字)……¥49,000
CKP-5240(24ドット漢字)……¥62,000
AR-2400(24ドット漢字)……¥60,000
AR-2415(24ドット漢字)……¥62,000
VP-130K(24ドット漢字)……¥60,000
VP-135K(24ドット漢字)……¥68,000
PC-PR201TL(24ドット熱転写)……¥68,000
VP-2500(24ドット漢字)……¥100,000
NP-500(24ドット熱転写)……¥38,000
NP-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

振込口座
▶銀行名 住友銀行渋谷支店
口座番号 普通459232
口座名 ノア

通信販売のベストパートナー

聖和ライフサービス ☎03-785-7855

〒142 東京都品川区旗の台5-1-6 周ビル3F　電話受付AM11:00▶PM7:00 FAX.03-781-7055

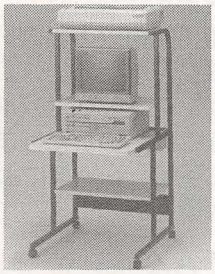
特選パソコンDESK（送料無料、1万円以下の商品は送料800円）

注番B10-1



高級机上ラック
¥9,800
538(幅)×400(奥)×598(高)
ハードがフルセット収納可能

注番B10-2



デスク+マウステーブル
特価¥19,800
620(幅)×700(奥)×1265(高)㎜
中間棚板高さ調整可能
ロック式キャスター付
(ペーパートレー別売¥4,800)

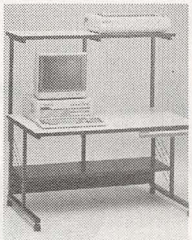
注番B10-3



高級パソコンデスクW
特価¥29,800
940(幅)×770(奥)×1265(高)㎜
中間棚板高さ調整可能
コンセント2個付



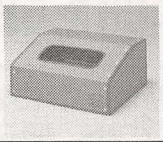
注番B10-4
高級パソコンデスク
特価
¥15,800
650(幅)×700(奥)×1260(高)㎜
コード落しボックス付
強度抜群の安心設計



注番B10-5
デスク+トレーユニットセット特価
¥33,800
1200(幅)×700(奥)×840～1240(高)㎜
コンセント2個付
上段棚板高さ調整可能



注番B10-6
高級OAチェアー
Ⓐ特価¥9,800
Ⓑ特価¥13,800
(ヒジカケ付)



注番B10-7
消音BOX
¥4,800
内寸
630(幅)×500(奥)×270(高)
消音効果抜群の
ダンボール製BOX

SUPPLY & ビジネスSOFT（送料800円）

FDC-351Y(3.5"1ドライブ)	¥36,800	MS-1(98用バスマウス)	¥ 3,980	P10-9234-0.25MF	¥12,000	マルチプランVer3.1	¥51,000
FDC-351A(〃)	¥42,800	TheMouseII(〃)	¥ 5,500	P10-9234G-0.5MF	¥17,500	Let's アイリス	¥29,800
FDC-352Y(3.5"2ドライブ)	¥57,000	MS-88(88用バスマウス)	¥ 5,300	P10-9234G-1MF	¥25,000	The CARD2	¥31,000
FDC-352A(〃)	¥65,000	モニタースタンド(左右上下調節自在)	¥ 4,300	P10-9234G-1.5MF	¥33,500	新松	¥43,000
FDC-51(5"1ドライブ)	¥39,800	98V用キーボードカバー(上から入力可能)	¥ 2,400	P10-9234G-2MF	¥41,500	MIFES-98	¥29,800
FDC-54(5"2ドライブ)	¥59,800	98U用キーボードカバー(〃)	¥ 2,400	P10-9234G-3MF	¥57,000	一太郎Ver.3	¥43,000
FD-8 I (8"インターフェース)	¥14,800	286用キーボードカバー(〃)	¥ 2,400	P10-9234G-4MF	¥74,500	花子	¥43,000
FM-1(98用サウンドボード)	¥16,800	88用キーボードカバー(FH以降 〃)	¥ 2,400	10S-10	¥ 3,000	Lotus1-2-3R2.1J	¥72,000

新作ゲームSOFT（送料 1本300円, 2本以上 500円）

ソフト名	割引価格	メディア
ア 行		
アウトラン	¥6,120	MSX2R
アークス	¥7,920	MSX2D
〃	¥7,020	98/SR
〃	¥8,820	X1t/AV
アクロジェット	¥5,220	MSX2R
アッシュ	¥7,020	SR
あぶない女性心理学	¥5,220	98V/SR
アレスタ	¥6,120	MSX2R
アルギースの翼	¥7,020	98/SR/X1t/MSX2D
アンジェラス	¥7,380	SR
アップルクラブ1	¥3,420	SR
R-TYPE	¥7,020	X68
〃	¥6,570	MSX
イースII	¥7,020	98/SR/X1t/AV/MSX2D
いけにえの街	¥6,120	SR
維新の嵐	¥8,820	98 VA
一五にかける青春	¥7,020	98/88/MSX2D
インサイダース	¥8,820	98
いつみのセンセーション	¥6,120	98/88/X68/MSX2
ヴァリエル	¥7,920	98/SR/MSX2D
ウルティマIV	¥10,620	MSX2D
美しき獲物たち I～4	¥3,600	98/88/XI/AV
ウィザードリィ	¥8,820	MSX2D
エグザイル	¥7,920	98/SR/X1t/MSX2D
A列車で行こうII	¥11,520	98/X68
F1スピリット	¥5,220	MSX
MSXベーしっ君	¥4,050	MSX
エルギーザの封印	¥5,220	MSX/MSX2R
OGRE(オーガ)	¥5,220	MSX2R
お嬢様くらぶ	¥6,120	98/88/X1/MSX2D
オレンジ色の蠟燭	¥6,120	98/88
怨霊戦記	¥7,920	SR/MSX2D
カ 行		
カインド・ギャルズ	¥6,120	98/88/MZ25/MSX2D
学園物語	¥6,120	98/88/X1/77/MSX2D
カオス・エンジェル	¥7,020	SR
ガンダーラ	¥7,020	98/SR/X1t/AV/MSX2D
かわいさとみのなかよしでね	¥7,020	SR
ガリバー	¥6,120	MSX2D
きまぐれオレンジロード	¥7,020	98/SR
ギャルウォーズ	¥6,120	SR
クイズ雑学オリンピック	¥6,120	98/88/X1/MZ25/MSX2D
孔雀王	¥5,220	MSX2D
口説き方教えます	¥6,120	98/88/X1/77/MSX2D
グランド・マスター	¥8,820	98V/X68
クリスタル・ドリーム	¥7,020	SR
クイズ勝手に成ジャン	¥6,120	98 88 X1 MZ25 MSX2D
クインブル	¥5,220	MSX2R
クリムゾン	¥6,120	MSX2D
クルージュ	¥7,920	98 SR
激突ペナントレース	¥5,220	MSX2R
GENJI	¥7,020	98/SR/X1t/77
恋占いジプシー	¥5,200	98/88/X1/MSX2D
コスモスハウス	¥7,920	SR
琥珀色の遺言	¥8,820	98/88/X68
小林ひとみパズルインロンドン	¥6,120	MSX2D
殺しのドレス	¥6,120	98V/SR/MSX2D
ゴリンピック	¥4,320	SR
サ 行		
ザ・ゴルフ	¥6,120	MSX2R
サイオブレード	¥7,920	98/SR/X1t/MSX2D
サイキックウォー	¥7,020	MSX/MSX2R
サジリ	¥6,120	MSX2D
殺意の接吻	¥6,120	MSX2D
〃	¥5,220	98/88/X1/X68/77
殺人倶楽部	¥7,020	MSX2DR
ザ・タワーオブドラゴン	¥6,120	SR
ザ・スキーム	¥7,020	SR
三国志	¥13,320	98/88/X1 77/MSX2R
〃	¥11,520	MSX/MSX2D
ザ・リターンオブイシター	¥6,120	98/SR/X1t/MSX2R
〃	¥7,020	X68
私鉄沿線殺人事件	¥7,920	98/SR/MSX2
雀豪1	¥7,920	98/MR
少女303	¥6,120	SR
少女伝説	¥6,120	98/88
美少女写真館III	¥6,120	SR/MSX2D
シャティ	¥7,920	SR
シルバーゴースト	¥7,020	SR
ジンギスカン	¥8,820	98/88/X1/MZ25 AV
〃	〃	MSX/MSX2D/R
新10倍カートリッジ	¥5,220	MSX
シンセサウルス	¥6,120	MSX
スーパー大戦略	¥7,200	SR/X1t
スーパー大戦略マップコレクション	¥4,320	SR/X1t
スタークルザー	¥7,020	98/SR/X1t/X68
スターシップランデブー	¥7,920	98V
〃	¥7,020	SR MSX2D
スナッチャー	¥8,820	MSX2D
〃	¥7,920	SR
スペースハリアー	¥7,020	SR/X1
スティルソード for Adult	¥4,320	SR
セーラー服美少女図鑑I～6	¥3,420	98V/SR
ソーサリアン	¥8,820	98/SR/VA/X1t
タ 行		
大戦略	¥7,020	SR/MSX2D/R
大戦略II	¥8,820	98
大戦略IIデータコレクション	¥4,500	98
第4のユニット2	¥6,840	98 SR X1 77 MSX2D
太平洋の嵐DX	¥13,320	98/VA
たんば	¥7,020	X68
ちょっと名探偵	¥6,120	98/88/MSX2D
ディレクター物語	¥7,020	98/SR
デリンジャー	¥7,920	98/SR/MSX2D
天使たちの午後II美奈子	¥7,020	98/SR/X1/AV/MSX2D
天使たちの午後番外I	¥7,020	98/SR/MSX2D
天地を喰らう	¥6,120	SR/X1/AV/MSX2D
ドーム	¥8,820	98/SR/X1/X68/MSX2D
東京終末戦争	¥7,020	SR/MSX2R
東京女子高生セーラ服I～3	¥4,320	98V/SR/MSX2D
東京女子校制服図鑑I～3	¥7,020	98/88/X1/X68/MSX2
ときめきスポーツギャル	¥7,020	SR
ドッキン美奈子先生	¥7,020	98/88/X1/77/MSX2
ドラゴンクエストII	¥6,120	MSX/MSX2R
ドラゴンスピリット	¥7,920	X68
トリトーンZ	¥7,920	SR
トワイライトゾーン	¥6,120	98/88/X1/77
ナ 行		
抜忍伝説	¥7,020	MSX2D
ねぎ麻雀	¥6,120	98/88/X1/MSX2D
ネクロポリス	¥7,020	SR
信長の野望 全国版	¥8,820	98/88/SR/X1/MZ25
〃	〃	77/AV/MSX/MSX2R
ハ 行		
ハイドライトIII	¥7,020	98VSR X1t MSX MSX2R
ハイデッガー	¥7,020	98/SR/X1/MSX2D
ハーレッシュ	¥7,020	SR/X1
華三銃	¥7,020	98 SR
バトルゴリラ	¥7,020	SR(VA不可)
原宿AFTeR DARK	¥8,820	98
パロディウス	¥5,220	MSX
パワフルまあじゃん	¥6,120	98 88 X1
バニーちゃんのヒミツ	¥6,120	SR
バビロンの黄金伝説	¥5,760	MSX2R
美少女はチェックがお好き	¥5,220	98V 88 X1t
ファイブギャルズコネクション	¥5,220	98/88/MSX2D
ファンタジー	¥8,820	MSX2D
ファンタジーIII	¥8,820	98 SR X1 AV
ファミリーパロディック	¥6,120	MSX2R
ファンタジーロップ	¥6,120	88
ふぇありいている	¥7,020	98V SR
〃	¥4,320	MSX2D
不思議の壁	¥7,020	98/88
プロ野球ファン	¥7,920	98 SR X1 AV
〃	¥7,020	MSX2R
ヘルツォーク	¥6,120	98/SR/X1/MSX2D
ほっとMILK	¥7,020	98V/SR
〃	¥4,320	MSX2D
マ 行		
マーズ	¥5,580	X1
マイト&マジック	¥8,820	98 SR X1 AV MSX2D
麻雀悟空	¥6,120	98 88 X1 AV MSX2R
麻雀狂時代スペシャル	¥7,020	X68
〃	¥6,120	SR X1 MSX2D
魔獣戦記ガーディアン	¥7,020	98V/SR/VA
魔神宮	¥7,020	98 X68 MSX2D
魔少女館	¥4,320	98V/88/MSX2D
マスターオブドラゴン	¥7,200	SR
マンハッタン・レクイエム	¥7,020	98 88 X1 X68 MSX2D
マグナム危機一髪	¥5,220	MSX
Mr.プロ野球	¥8,820	98V SR
ミュージアム・サウンドボードII	¥11,520	SR
ミュール	¥7,020	88/X1/MSX2D
めぞん一刻完結編	¥7,020	98 SR X1
メロンソーダー	¥6,120	88/X1t/77
桃太郎伝説	¥7,020	X68
燃えろ!!熱闘野球88	¥7,650	MSX2R
ヤ 行		
やじうまペナントレース	¥7,020	SR
ヤシャ外伝	¥4,320	98 SR
夢少女さやか	¥6,120	98V/88 X1t
ヨトゥーン	¥7,020	98/SR/X1/MSX2D
ラ 行		
ラストハルマゲドン	¥7,020	98 SR X1/MSX2D
リトルバンパイア	¥6,120	98/88/MSX2D
リングマスター	¥7,020	98V
ロードス島戦記	¥8,820	98V
ロード・ウォー2000	¥8,820	98/SR/X1

●リスト以外のゲームソフトは、定価の1割引で販売いたします。

〈お申し込み方法〉

現金書留
申込書を同封の上、郵便局でお手続き下さい。

銀行振込（ソフトはご遠慮下さい）
お電話の上、下記までお振込み下さい。
太陽神戸銀行 旗ノ台支店
㊟3304231 聖和ライフサービス
ご入金確認後至急商品をお送りします。

送 料
①沖縄・離島の送料は別料金になります。
②新作ソフトで発売が遅れた場合、商品入荷次第お送りしますので、しばらくお待ち下さい。

書留申込書 MB 10月号

フリガナ
住所 〒
名前　昭和 年 月 日 才　TEL( ) －
使用機種　メディア 5"3"・ROM / 2D・2DD・2HD / MSX・MSX2
DESK注番①
または
商品名 ②
ソフト名 ①
②

神奈川県央厚木にOPEN!

コンピュータ・ワールド
㈱サンマックス

パソコン全国通販

◆ご注文・お問い合せは

☎0462-29-6171

受付時間

AM10:00▶PM8:00《年中無休》

新品、中古パソコンワープロ
ソフト、周辺機器何でもOK!

《中古パソコン》

本体	
PC-9801	¥43,000
PC-9801E	¥68,000
PC-9801F2	¥100,000
PC-9801M2	¥145,000
PC-9801U2	¥ 79,000
PC-9801UV2	¥140,000
PC-9801UV21	¥158,000
PC-9801VF2	¥128,000
PC-9801VM2	¥185,000
PC-9801VX2	¥218,000
PC-9801VX21	¥240,000
PC-6601SR	¥ 32,000
PC-8801	¥ 20,000
PC-8801MK2-30	¥ 49,000
PC-8801MK2SR30	¥ 83,000
PC-8801MK2FR30	¥ 83,000
PC-8801MK2MR	¥ 87,000
PC-8801FH30	¥ 90,000
PC-8801MH	¥100,000
PC-88VA	¥135,000
FM-7	¥ 15,000
FM-NEW7	¥ 16,000
FM-77AV2	¥ 58,000
MZ-2521	¥ 49,000
X1ターボ2	¥ 65,000
X68000	¥188,000

ディスプレイ	
PC-KD551	¥42,000
PC-KD852	¥44,000
PC-8853N	¥42,000
PC-TV452	¥68,000
PC-KD854	¥46,000
CU-14A4	¥42,000
CZ-850DB	¥58,000
プリンター	
NM-9700	¥65,000
NM-9950	¥88,000
PC-PR406	¥32,000
PC-PR201	¥62,000
PC-PR201CL	¥78,000
TR-24CL	¥26,000
TR-24CLf	¥25,000
SL-80MK	¥35,000
AR-2400	¥68,000
フロッピードライブ	
SNE2	¥52,000
LFD550FM	¥32,000
TF-10FM	¥32,000
TF-10PC	¥32,000
LDS-5UV	¥30,000
周辺機器	
9801漢ロム	¥ 9,000
8801漢ロム	¥ 8,000
FM-7漢ロム	¥ 8,000

各種インターフェース、サウンドボード増設メモリーボード等の新品、中古をお探しの方はお問い合せ下さい。

TELEPHONE COMMUNICATION

1. 電話一本即納!
2. マウス1本よりお取扱いさせていただきます。
3. 30,000円以上お買い上げのお客様に限り送料無料。
4. サンマックス低金利ベストクレジットをご利用いただけます。
5. お手紙、FAXによるお問い合せも大歓迎。

FAX
0462
(29)
6173

〒243
厚木市旭町三-九-十五
パレットA-2
㈱サンマックス
BAマガ係

1. 住　所
2. 氏　名
3. 年　令
4. 電話番号
5. 保護者名
(20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々　　円×　回
ボーナス　　円×　回

NEC PC-98シリーズ

強力ラインナップ

PC-9801VX21
PC-9801UV11
PC-9801LV21
PC-9801CV21

ディスプレイ、
プリンターも
各メーカー大特価

単品でも
セットでも
サンマックス
特価で
大奉仕!!

サンマックス高額下取り、買取りシステム実施中!!

大募集!!

PC-8801SR30・PC-9801UV2
PC-8801FR30・PC-9801VM2
PC-8801FH30・PC-9801VX

パソコン、ディスプレイ、プリンター、ソフト書籍、周辺機器(メモリーボード、サウンドボード、漢ロム等)何でも買い取ります。
担当　吉村まで

振込銀行▶大和銀行厚木支店
普通口座7035682（株）サンマックス
TEL.0462-29-6171(代表) FAX0462-29-6173

コンピュータ・ワールド
㈱サンマックス
〒243　神奈川県厚木市旭町3-9-15　パレットA-2

新品ソフト在庫多数。ダイナ通販で今すぐ!! 052-261-7830

新品ソフトなら、ダイナにおまかせ下さい!! ご不用となりましたら、中古ソフトも高価買い取り中。

本誌掲載以外にも、多数の在庫があります。詳しくはTELにて…

PCエンジン 19.800

サプライ特価品

ノーブランド5"2D	390(1箱より)
ノーブランド5"2HD	750(1箱より)
マウス(88用、98用)	3.800
マウス(X1用)	5.500
Joy card(88、X1、98、MSX用)	2.000
100枚入りフロッピー収納ケース(カギ付)	1.500

コピーツール

ファイルマスター(88、X1)	10.000
ファイルマスター(98"2DD)	7.500
ファイルマスター(FM5"/3.5)	7.500
クイックハンター(ファミコン用)	4.800
クイックハンター(パラメーターNo1~No4)	1.800
トンカチエディター(ファミコン用)	6.200
天下無敵(MSX DISK用)	2.000
Copy AID(X68000用)	2.000
メモリスキャナーPrt(98用)	13.500
WIZARD(98用)	13.500

★各種パラメーターもとり扱ってあります★

〈PC88シリーズ〉

商品名	価格	割引価格
カオスエンジェル	7.800	7.100
ドッキン美奈子先生	7.800	7.100
美しき獲物たちⅣ(アダルト)	4.000	3.500
アークス	7.800	7.000
イースⅡ	7.800	5.900
グレイズ	7.800	7.000
アッシュ	7.800	7.000
麻雀悟空	6.800	6.100
アークティック	5.800	5.200
アップルクラブ	3.800	3.300
(別売データ①~⑮ 各1.500)		1.500)
ワールドゴルフⅡ	7.800	7.000
シルバーゴールド	7.800	7.000
ファンタジードリーム	3.800	3.400
ザ・リターンオブイシター	6.800	6.100
マイト&マジック	9.800	8.800
ファンタジーロップ	6.800	6.100
王子ピンピン物語	7.800	7.000
Mr.プロ野球	9.800	8.800
自己中心派2	6.800	6.100
ゼリフード	7.500	6.750
お嬢様くらぶ	6.800	6.100
夢少女さやか	6.800	6.100
天女伝説	7.800	7.000
カインドギャルズ	6.800	6.100
いけにえの街	6.800	6.100
ファイナルロリータ	6.800	6.100
ヘルツォーク	6.800	6.100
アドレナリンコレクション	7.800	7.000
ルクソール	7.800	7.000
プロ野球FAN	8.800	7.900
ときめきスポーツギャル	7.800	7.000
セーラー服美少女図鑑No1~No6	3.800	3.400
アンジェラス	8.200	7.800
少女303	6.800	6.100
一石にかける青春	7.800	6.900
バトルゴリラ	7.800	6.900
ハーレッシュ	7.800	6.900
ハイデッガー	7.800	6.900
バニーちゃんのひみつ	6.800	6.100
キャンキャンコレクション	6.800	5.200
めぞん一刻(完結編)	7.800	7.000
雀豪1	8.800	7.900
わが青春の妖怪屋敷	9.800	8.500
美少女はチェックがお好き	5.800	5.200
スティルーソード	6.800	6.100
東京女子校生制服を脱いだ図鑑	7.800	7.000
東京女子校セーラー服入門	4.800	4.000
アルギースの翼	7.800	7.000
信長の野望全国版	9.800	8.000
マンハッタンレクイエム	7.800	7.000
キッスオブマーダー	5.800	5.200
ドーム	9.800	8.800
スーパー大戦略88	8.000	7.200
スーパー大戦略マップコレクション	4.800	4.000
ファンタジーロップ	6.800	6.100
ソリテアロイヤル	6.800	6.100
クリムゾン	7.800	7.000
天地を喰らう	6.800	6.100
ソーサリアン	9.800	8.800
今夜も朝まで!ワフル麻雀	6.800	6.100
天使たちの午後2	7.800	6.900
ソーフランドストーリー	7.800	6.900
アドレナリンコレクション	7.800	6.900
美しき獲物たちⅡ	4.000	3.500
ガーディアン	7.800	7.100
スペースハリヤー	7.800	7.100
ラストハルマゲドン	7.800	7.100
ディレクター物語	7.800	7.100
死霊戦線	7.800	7.100
ザ・タワーオブザドラゴン(アダルト)	6.800	6.100
ファンタジーⅡ	9.800	8.800
ちょっと名探偵(アダルト)	6.800	6.100
エクサイル(アクション・ロールプレイング)	8.800	7.900
GENNJI(ゲンジ)(アダルト)	7.800	7.100
サスキーム	7.800	7.100
ソーサリアン追加シナリオ	3.800	3.500
ソーサリアンユーティリティー	3.800	3.500
水龍士	7.800	7.100
アマンザス	7.800	7.100
ゴリンピック	4.800	4.400
フォトグラフ	6.800	6.100
原宿アフターダーク	8.800	7.900
維新の嵐(VA)	9.800	8.800
太平洋の嵐DX	14.800	13.300
太平洋の嵐パワーキップキット	5.800	5.200
ラストハルマゲドン	7.800	7.100
ティアプロ	6.800	6.000
ドッキン美奈子先生	7.800	7.100
エグザイル	8.800	7.900
アマンザス	7.800	7.100
不思議の壁	7.800	7.100
きまぐれオレンジロード	7.800	7.100
ザ・スキーム	7.800	7.100
ゲンジ	7.800	7.100
ロードウォー2000	9.800	8.800

〈PC98シリーズ5"2DD/2HD〉

商品名	価格	割引価格
アークス	7.800	7.100
美しき獲物たちⅣ(アダルト)	4.000	3.500
大戦略2	9.800	8.800
大戦略Ⅱエディターセット	6.000	5.400
イースⅡ	7.800	7.100
信長の野望全国版	9.800	8.800
今夜も朝まで!ワフル麻雀	6.800	6.200
スターシップランデブー	8.800	7.900
億万長者	9.800	8.800
蒼き狼と白き牡鹿	9.800	8.800
美しき獲物たちⅢ	4.000	3.600
ソーサリアン	9.800	8.900
のぞん一刻完結編	7.800	7.000
セイレーン	7.800	7.000
殺しのドレス	6.800	6.100
太平洋の嵐	12.800	11.500
麻雀大会	9.800	8.800
カインドゥギャルズ	6.800	6.100
王子ピンピン物語	7.800	7.000
マイト&マジック	9.800	8.800
ウィザードリィ#1	9.800	8.800
ウィザードリィ#2	9.800	8.800
ウィザードリィ#3	9.800	8.800
日本縦断セスナフライト	9.800	8.800
ロードオブウォーズ	8.500	7.700
リップスティック	3.000	2.700
天使たちの午後Ⅱ	7.800	7.000
ディナイアルナノーク	9.500	8.550
ハイパーニアバーズディ	8.800	7.900
バーズテイル	9.800	8.900
学園物語	6.800	6.100
サンドラ	6.800	6.100
華三昧	7.800	7.100
美少女はチェックがお好き	5.800	5.200
リトルバンバイヤー	6.800	6.100
雑学オリンピック	6.800	6.100
天使たちの午後Ⅱ(番外編)	7.800	7.000
SA・JI・RI(サジリ)	7.800	7.000
アルギースの翼	7.800	7.000
一石にかける青春	7.800	7.000
アークティック	5.800	5.200
ヘルツォーク	6.800	6.100
維新の嵐	9.800	8.700
原宿アフターダーク	9.800	8.800
ソーサリアン追加シナリオ	3.800	3.500
ソーサリアンユーティリティー	3.800	3.500
不思議の壁(アダルト)	7.800	7.100
ちょっと名探偵(アダルト)	6.800	6.100
第4のユニットⅡ	7.600	6.800
A列車で行こうⅡ	12.800	11.500
ときめきスポーツギャル(アダルト)	7.800	7.100
シャドウハンター	6.800	6.100
ティガンの魔石	10.000	8.900
ラストハルマゲドン	7.800	7.100
きまぐれオレンジロード	7.100	7.100
ハイドランド3	7.100	7.100
ティアプロ	6.000	6.000
ラストハルマゲドン	7.100	7.100
アークス	7.100	7.100
ロードウォー2000	8.800	8.800
ゲンジ	7.100	7.100
エグザイル	7.900	7.900

〈X1シリーズ〉

商品名	価格	割引価格
ドッキン美奈子先生	7.800	7.100
美しき獲物たちⅣ(アダルト)	4.000	3.500
信長の野望	9.800	8.800
スーパー大戦略X1	8.000	7.200
ワールドゴルフⅡ	7.800	7.000
上海	6.500	5.800
ウルティマⅣ	9.800	8.800
イース	7.800	7.000
ファンタジーⅢ	9.800	8.000
天地を喰らう	6.800	6.100
イースⅡ	7.800	7.000
わたなべわたる	6.800	6.100
リップスティック(1)~(2)	3.000	2.700
ヘルツォーク	7.800	7.100
今夜も朝まで!ワフル麻雀	6.800	6.200
マイト&マジック	9.800	8.800
抜忍伝説	9.800	8.800
まじゃべんちゃ~ねぎ麻雀	6.800	6.100
女子高生アイドルおさな妻・童貞記	4.000	3.600
スーパー大戦略	8.000	7.200
ソーサリアン	9.800	8.800
ソーサリアン(turbo専用)	9.800	8.800
美しき獲物たちⅢ	4.000	3.600
雑学オリンピック	6.800	6.100
ゼリフード	7.500	6.600
リトルバンバイヤー	6.800	6.100
自己中心派2	6.800	6.100
美女はチェックがお好き	6.800	5.300
アルギースの翼	7.800	7.000
The Man I Love	7.800	7.000
プロ野球FAN	8.800	7.900
バスタードスペシャル	6.800	6.100
天使たちの午後Ⅱ	7.800	7.000
エリカ	6.800	6.100
ハウメニロボット	7.800	7.000
天女伝説	7.800	7.000
学園物語	6.800	6.100
ミスティー	6.800	6.100
ロリータ姫の絵日記	5.800	5.200
ロリータ姫の伝説	5.800	5.200
エクリン	4.800	4.300
自己中心派	6.800	6.100
マーズ	6.200	5.600
スペースハリアー	7.800	7.100
ミュール	7.800	7.100
クレイズ	7.800	7.100
めぞん一刻完結編	7.800	7.100
第4のユニットⅡ	7.600	6.800
麻雀悟空	6.800	6.100
ソーサリアンシナリオパック	5.800	5.200
ハイドランドⅢ	7.800	7.100
ザ・リターンオブイシター	6.800	6.000
花札放浪記	6.800	6.100
おちゃめなゆうれい	6.800	6.000

〈X68000〉

商品名	価格	割引価格
いろはにほへと	6.800	6.100
桃太郎伝説	7.800	7.000
ハワメニ・ロボット	9.500	8.400
セーラー服いけない体験告白集(1)~(3)	4.800	4.300
G-68K(グラフィックツール)	14.800	12.800
源平討魔伝	7.800	7.000
スペースハリア	6.800	6.100
上海	6.500	5.850
マンハッタンレクイエム	7.800	7.000
シンデレラベルデュー	6.800	6.100
T.D.F.	6.800	6.100
アルカノイドⅡ	7.800	7.000
ザ・コクピット	6.800	6.100
魔神宮	9.800	8.800
殺意の接吻	5.800	5.200
名監督	6.800	6.100
(ラブリーホラー)おちゃめなゆうれい	6.800	6.200
ザ・リターンオブインター	7.800	7.100
おちゃめなゆうれい	6.800	6.000
どっきん美奈子先生	7.800	7.100
ファンタジー	9.800	8.800
あぶない丁半勝負	6.800	6.000

〈MSX2・DISK版〉

商品名	価格	割引価格
美しき獲物たちⅣ(アダルト)	4.000	3.500
麻雀狂時代スペシャル	6.800	6.100
小林ひとみパズルインロンドン	6.800	6.100
東京女子校制服をぬいだ図鑑	7.800	7.000
雑学オリンピック	6.800	6.100
女神たちの館	7.800	7.000
マドンナの誘惑	6.800	6.100
カインドギャルズ	6.800	6.100
激突ペナントレース(ROM)	5.800	5.200
刑事大打撃	6.800	6.200
キャンキャンコレクション	6.800	5.200
口説き方教えます	6.800	6.100
王子ピンピン物語	7.800	7.000
東京女子校制服図鑑	7.800	7.000
学園物語	6.800	6.100
美少女写真館	7.800	7.000
上海	5.800	5.200
イース	7.800	7.000
ワールドゴルフⅡ	7.800	7.000
抜忍伝説	9.800	8.700
マンハッタンレクイエム	7.800	7.100
サジリ	6.800	6.100
魔神宮	7.800	7.100
シンデレラベルデュー	6.800	6.100
殺意の接吻	6.800	6.100
ジンギスカン	9.800	8.800
皇帝のむすこたち	9.800	8.800
ファンタジードリーム	3.800	3.500
めぞん一刻完結編(ROM)	7.800	7.100
イースⅡ	7.800	7.100
ブロックブレーカー	6.800	6.100
ボールブレーザー(ROM)	6.800	6.100
スターバージン(ROM)	5.800	5.200
アレスタ(ROM)	6.800	6.100
第4のユニットⅡ	7.600	6.800
ブロックターミネーター	6.800	6.100
バビロンの黄金伝説(ROM)	6.800	6.100
マース(ROM)	6.800	6.100
バロティウス(ROM)	5.800	5.200

今月のSPOT大特価品

ヴァリスPC88/MSX(R)	¥1.980
女神転性 MSX(R)	¥1.980
ファイナルゾーン MSX(R)	¥1.980
グーニーズ PC88	¥2.200
アルカノイド PC88	¥3.000
ザナドゥシナリオII PC88	¥1.980
夢少女さやか X1	¥3.000
ファイナルゾーン X1	¥3.000
アルバトロス X1	¥2.500

お申し込み方法

①ご希望の商品名等を注文書に記入して、郵便局にて現金書留でお金といっしょにお送り下さい。(注文書は本誌と同じものであれば、手書き、コピーでもかまいません)
②リストにのっていない商品/機種も多数ありますので、お電話にて確認して下さい。
③送料は、1コ…600円、2コ…400円、3コ以上…300円です。
④わからないことがありましたら(052)261-7830で尋ねて下さい。

注文書

お名前

ご住所

〒

TEL
( )

MBM 10

お持ちのパソコンの種類
本体名/
テレビ/
プリンター/

注文商品名とフロッピーサイズ

商品名
丸でかこんで下さい。
5"2D、2DD、2HD
3.5"2D、2HD、
T/B ROM
( )

パソコンハウス ダイナ
名古屋市中区大須3-31-28 山惣ビル2F
年中無休 AM10:00~8:00
☎052-261-7830

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド　〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3 9 6

電話でのお申込みは

東京受付センター
☎03(252)2608
大阪受付センター
☎06(363)1605
年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
株式会社 メディアショップ ハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先
  名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキで、お知らせ下さい。
  〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店　当座No.2945
  〈郵便振替〉横浜9 42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい。
  クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

NEC PC-8801MA



- PC-8801MA
  ステレオ12重奏、デジタルサンプリング機能、魅力のサウンド機能に漢文節変換等の高度な日本語機能をプラスした大容量メモリの先鋒マシン。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ（マルチシンクロモード）

標準価格　316,000円

商品番号 158	一括払価格 238,000円
24回	初回11,660円・11,600円×23回
36回	初回 9,240円・ 8,100円×35回

NEC PC-8801FA



- PC-8801FA
  魅惑なサウンドを実現するステレオ12重奏と、リアルな音を録音再生できる、デジタルサンプリング機能。独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ビットのパワーが描画機能、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

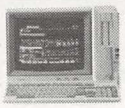


- PC-9801VX21
  OAからFA、LANまで広範囲な分野をカバーする高機能、定評あるPC9800シリーズの豊富な資産を継承
- PC-KD854
  アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ

標準価格　522,800円

商品番号 156	一括払価格 358,000円
24回	初回18,660円・17,400円×23回
36回	初回13,340円・12,200円×35回

NEC PC-9801UV11



- PC-9801 UV11
  A4ファイルスのコンパクトサイズ！最新3.5インチ・1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

EPSON PC-286V



- PC-286V STD
  NEC PC-9801VX VM互換機
- PC-286CD II
  14インチカラーディスプレイ

標準価格　392,800円

商品番号 160	一括払価格 288,000円
24回	初回14,960円・14,000円×23回
36回	初回11,240円・ 9,800円×35回

EPSON PC-286U



- PC-286U STD
  NEC PC-9801CV,CX 対応機。
- PC-286CD II
  14インチカラーディスプレイ。

標準価格　342,800円

商品番号 161	一括払価格 258,000円
24回	初回14,360円・12,500円×23回
36回	初回 9,340円・ 8,800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

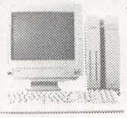


- CZ-601C
  ハイコンパクト設計、抜群の高性能さに人気集中のAEC（エース）モデル登場
- CZ-601D
  15型カラーディスプレイテレビ

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-603D
  14型カラーディスプレイ

標準価格　484,600円

商品番号 189	一括払価格 特別価格
24回	初回19,260円・18,900円×23回
36回	初回15,240円・13,200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AEC（エース）モデル登場。
- CZ-603D
  14型カラーディスプレイ

標準価格　404,600円

商品番号 190	一括払価格 特別価格
24回	初回18,060円・15,900円×23回
36回	初回11,440円・11,200円×35回

SHARP X1 turbo Z II



- CZ-881C
  NEW-Z BASICを搭載してX1 turbo Zが生まれ変った。まさに、最強の8ビットマシンだ。
- CZ-880D
  14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格　295,400円

商品番号 164	一括払価格 228,000円
24回	初回11,460円・11,100円×23回
36回	初回10,940円・ 7,700円×35回

SHARP X1 turbo Z

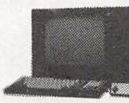


- CZ-880C
  [illegible]
- CZ-880D
  [illegible]

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

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 99,800円
24回	初回6,600円・4,800円×23回
36回	初回4,000円・3,400円×35回

富士通 FM77AV20EX



- FM77AV20EX
  4096色同時発色が可能究極のコストパフォーマンスを追求。
- FMTV-152
  カラーCRTテレビ-15。

標準価格　217,800円

商品番号 163	一括払価格 128,000円
24回	初回7,160円・6,200円×23回
36回	初回6,940円・4,300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◀

NEW-HITソフトを 格安 全国通販

PC-8801シリーズ

各8,750円ソーサリアン、ジンギスカン、信長の野望(全国版)、抜忍伝説、DOME、ファンタジーIII、僧万長者、Mr・プロ野球、ロードウォー2000、琥珀色の遺言、ウイザードリイI・II・III、マイト&マジック、ローグ、各6,950円ラストハルマゲドン、イース、イースII、アークス、バトルゴリラ、シルバーゴースト、アグニの石、サジリ、ハイドラド3、マンハッタンレクイエム、ウインクマンSP、めぞん一刻完結編、ジーザス、ガンダーラ、ヤシャ、セイレーン、GENJI、アッシュ、クレイズ、アルギースの翼、アクロジェット、ディレクター物語、ミュール、スタークルーズ ザ・、STORM、ルクソール、カオスエンジェル、気まぐれオレンジロード、サバッシュ、とるめきスポーツギャル、ワールドゴルフII、華三話、クリムゾン、ワールドゴルフII、死霊戦線、ガーディアン、かわいさとみのなかよくしてネ!、天使達の午後II、王子ピンピン物語、水戸黄門、アグニの石、ハウメニポット、ガイアレーム、ザナドウ、スペースハリアー、ガルフォース、テスタメント、各7,850円エグザイル、プロ野球FAN、原宿アフターダーク、サイオブレード、トリトーン2、サイキックウォー、覇者の封印、各6,000円今夜も朝までパワフル麻雀、麻雀吾空、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、ウォーニング、シルフィード、ヘルツオーク、リバイバー、レプリカート、うる星やつら、めぞん一刻、ザ・タワーオブドラゴン、殺しのドレス、カインドウギャルズ、雑学オリンピック、いろはにほへと、GAL WARSをやびきやびるん、スカポン探険隊、ファイナルロリータ、リトルバンバイヤ、ちょっと名探偵、各5,200円アークティック、ザ・病院、ザ・コックピット、殺意の接吻、各7,100円スーパー大戦略、各3,380円セーラー服美少女図鑑I~6、アップルクラブ1・2、データ集1~10は各1,350円、美少女写真館ムービングスクール、各4,300円スティルソードforアダルト、ゴリンピック、アンジェラス~悪魔の福音~7,280円、ソーサリアンシステムパック5,200円、ACTOR11,300円、ダ・ヴィンチ6,000円、88CARD23,000円、88TERM11,300円、P.I33,000円、ユーカラチャート20,000円

PC-9801シリーズ

各8,750円琥珀色の遺言、維新の嵐、ソーサリアン、アートオブウォー:海戦版、大戦略II、ジンギスカン、信長の野望(全国版)、ウィザードリイI・II・III、ベトナム1986、ロードス島戦記、大戦略IIE、S、+D、C、インサンダーズ、Mr・プロ野球、ウルティマIV、マイト&マジック、ローブ、原宿アフターダーク、ファンタジーIII、日本縦断セスナフライト、ザ・バーズ・テイル、僧万長者、DOME、麻雀大会、ロードウォー2000、グランドマスター、各6,950円ハイドライドIII、イース・II、ラストハルマゲドン、映画狂殺人事件、気まぐれオレンジロード、めぞん一刻完結編、GENJI、セイレーン、第三帝国、ヤシャ、アークス、マンハッタンレクイエム、電脳水滸伝、天使達の午後II、番外・II、華三話、ソーブランドストーリー、王子ピンピン物語、ディーバー「カリユガの光輝」、各6,000円麻雀狂時代SP、麻雀吾空、今夜も朝までパワフル麻雀、自己中心派2、ネギ麻雀、お嬢様(らぶ)、うる星やつら、めぞん一刻、カインドウギャルズ、雑学オリンピック、ファイナルロリータ、トワイライトゾーン、ヘルツオーク、各5,200円ソーサリアンシステムパック、アークティック、殺意の接吻、ザ・病院、各3,600円美しき獲物たち1・II・III・IV、各7,850円エグザイル、サイキックウォー、各13,000円太平洋の嵐DX、三国志、太平洋の嵐パワーアップキット5,400円A列車で行こうII11,300円、ディガンの魔石8,900円、ロードオブウォーズ7,550円、ディレナノーグ8,450円、上海5,750円、各8,450円ハウメニポット、地球防衛軍、MS-DOS(Ver3.3)NEC16,300円、CANDY3、40,000円、シルエット31,000円、NINJA2、32,800円、TURBO C16,800円、毛筆ワープロJr28,000円、artV27,000円、バラード39,500円、PARTY20,000円、Z'S-STAFF98、まいとーく(VI.10A各22,800円

X-1シリーズ

各8,750円アークス、ソーサリアン、ジンギスカン、ロードウォー2000、抜忍伝説、ファンタジーIII、マイト&マジック、僧万長者(全国版)、DOME、ウルティマIV、ウイザードリイI・II・III、各7,850円エグザイル、プロ野球FAN、各6,950円イースII、ラストハルマゲドン、スタークルーザ、ハイドライド3、ミュール、GENJI、マンハッタンレクイエム、ジーザス、王子ピンピン物語、めぞん一刻完結編、ワールドゴルフII、天使たちの午後・II、クレイズ、STOME、ディーダッシュ、レジェンド、ガイアフレーム、スペースハリアー、ハウメニポット、ヒラニプラ、殺人倶楽部、ディーダッシュ、ルクソール、ラプラスの魔、A列車で行こう、各6,000円麻雀狂時代SP、麻雀吾空、自己中心派・2、天地を喰う、ねぎ麻雀、うる星やつら、めぞん一刻、リバイバー、スーパーレイドック、お嬢様(らぶ)(りいむレンタル)、大戦略X-I、今夜も朝までパワフル麻雀、バスタードSP、雑学オリンピック、メロンソーダ、アルカノイド、聖女伝説、ダ・ビンチ、各5,200円ソーサリアンシステムパック、殺意の接吻、各5,500円マーズ、イシュタル、三国志13,000円、スーパー大戦略7,100円、ゼリアード6,680円、第4のユニット2・6,750円

X-68000シリーズ

各8,750円名監督II、グランドマスター、DOME、ラストハルマゲドン、雀豪、各6,950円ザ・リターン・オブ・イシター、麻雀吾空、ソフトでハードな物語、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S・P、R-TYPE、源平討魔伝、J付14,000円、各6,000円花札浪漫記、スペースハリアー、いろはにほへと、ゼビウス、ザ・コックピット、ドラゴンスピリット7,850円(XE-1PRO付)14,950円(XE-1ST付)11,150円、女子高生おさな妻奮戦記3,550円、セーラー服いけな~い体験告白集1~3各4,250円、SOUND PRO13,500円、MUSIC PRO15,980円、Kamikaze5・6,800円、EW32,300円、HyperUD II18,650円、た~みの3 11,350円、C-COMPILER33,800円、Sampling PRO15,300円、A列車で行こうII11,300円、琥珀色の遺言☎、フルスロットル☎、ドッチボール部6,950円、サンダーフォースII☎、マイト&マジック☎

FM-77AVシリーズ

各8,750円アークス、ジンギスカン、ファンタジーIII、信長(全国版)、僧万長者、DOME、マイト&マジック、ウィザードリイI・II・III、各7,850円サイキックウォー、プロ野球FAN、各6,950円イース・イースII、GENJI、ジーザス、ガンダーラ、ワールドゴルフII、天使たちの午後II、王子ピンピン物語、ソーブランドストーリー、A列車で行こう、アーコン、ハウメニポット、天女伝説、ポップレモン、各6,000円ソリテアロイヤル、シルフィード、大戦略FM、うる星やつら、めぞん一刻、レイドック、麻雀吾空、いろはにほへと、リバイバー、スカポン探険隊、DIRES、各5,200円ファイアボール、ザ・コックピット、三国志13,000円、スペースハリアー6,600円、美しき獲物たち I・II・III・IV各3,580円、各4,300円コスモコンジェル、スーパーアイスホッケー、セーラー服いけな~い体験告白集1・2・3、

MSX・MSX2

各8,750円ジンギスカンRD、ウィザードリイD、ファンタジーD、信長の野望(全国版)R、波動の標的D、各7,850円アークスD、信長の野望(全国版)D、エグザイルD、各6,950円イースII、ラストハルマゲドン、めぞん一刻完結編R・D、アルギスの翼D、フィードバックD、マンハッタンレクイエムD、ミュールD、ガンダーラD、ワールドゴルフIID、王子ピンピン物語D、殺人倶楽部D・R、ディーダッシュD、ヤシャR、ザナドウR、忍者Dうる星やつらR、ハイドライド3R、セイレーンD、ディーバーD、大戦略D、大陸の神殿R、ジーザスD、ハイデッガーD、抜忍伝説D、各6,000円ドラゴンクエストIIR、殺意の接吻DDIRESD、スーパーレイドックR、麻雀吾空R、ファイアボールR、アレスタR、麻雀狂時代SPDディープダンジョンIIR、刑事大打撃Dヤシャ D、ブロックブレイカーD、サジリD、学園物語D・R、リバイバーD、ファミクルパロディックR、制覇D、ソリテアロイヤルD、T・D・FDシャドウハンターD、プロ野球FAND、ヘルツオークD、カインドウギャルズD、雑学オリンピックD、勝手にジャンケンD、テスタメントD、アルカノイドIIR、ブロックタミネーターD、うる星やつらD、めぞん一刻D、ちょっと名探偵D、イシターの復活R、クリムゾンD、T・N・TD、お嬢様(らぶ)D、ガルフォースD創世の序曲D、釣りキチ三平R、横太平D、ボールブレイザーD、各5,200円エルギーザの封印R、F1スピリットR、パロディウスR激突ペナントレースR、新10倍カートリッジR、バスタードD、グラディウス2R、上海D、ラスタンサーガR、ゾンビハンターR、京都龍の寺殺人事件R、軍人将棋D、M36R、奇々怪界R、ファミリーボクシングR、バブルボブルR、小林ひとみのパズルインロンドンDサラマンダR、陽あたり良好D、ハイスクール/奇面組R、F15ストライクイーグルD・R、アクロジェットR、ザ・コックピットR、スターバージンR…、美少女写真館ダブル・ビジョンDR、カサブランカに愛をD6,400円、リップスティック1~5各2,700円、バビロンの黄金伝説R5,700円、各4,380円東京女子高生セーラー服入門1~3、セーラー服いけな~い体験告白集1~3、各6,950円漢検百科D英単語チェッカーD、直子の代筆(ハルノート用)7,850円、日本語msx-writeII21,000円



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

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

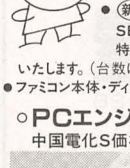


と交換



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



●これ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 ㊞

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けております。
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

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。

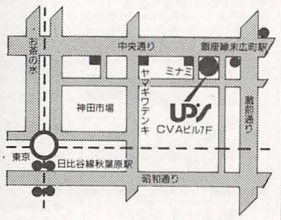
株サードウェーブ/中古ショップ・アップス
UP'S
☎03(257)0490代
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCVAの看板有り)
FAX.03(257)1549
下取・買取・通信販売お問い合わせデスク

受付時間▶AM10:00～PM6:30(毎週木曜定休)

東京▶03(257)0460

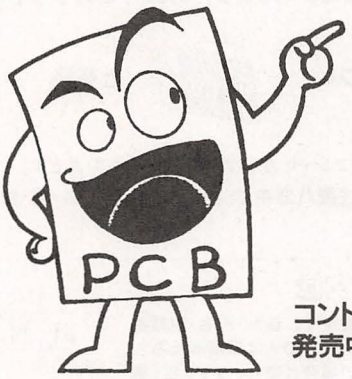
振り込み口座▶三和銀行新橋支店
普274937 株サードウェーブ

営業時間
AM10:30～PM7:00(木曜定休)



ゲーム基板お探しのあなた

うちのタマや知りませんか?



ビデオゲームに関する事ならすべて玉屋にお任せ下さい。

(ゲーム基板は常時在庫2,000枚。新製品から低価格基板、テーブルゲーム機、パーツまで豊富に取り揃えています。)

コントロールBOXも発売中!

詳しい販売リスト(月1～2回発行)を御希望の方はハガキで住所・氏名・電話番号を明記の上、御請求下さい。なお、この販売リストは無料です。

リストに掲載されていないゲーム基板でも問合わせ下さい。
可能な限り取り寄せます。

基板売買のトータル・アドバイザー
株式会社玉屋
〒168 東京都杉並区和泉2－1－26
TEL.03(323)5524(販売部)
FAX.03(323)9915

〔振込口座〕
第一勧業銀行代田橋支店(普)1347321㈱玉屋

営業時間:
AM10:00～PM7:00(日曜、祭日休み)

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→11,800円
X1ターボZⅡ、X1ツイン……大特価
X1G30、ターボZ……48,000円、89,000円
X1用FM音源ボード、NEW ZBASIC……18,900円 13,000円
X68000、ソフト、周辺機器……大特価
PC8801FA MA……111,000円、134,000円
PCエンジン、マスターシステム……18,900円、9,800円
KD854、863S……50,000円、79,000円
CZ8PC2、CU14AD……安い!
PC88VA2……199,000円
CZ52F……19,800円
CZ-6BE1A……29,400円
サウンドボードⅡ……31,000円
パナソニックA1F、A1mkⅡ……38,800円、23,800円
CZ880D、CZ601D……74,000円、82,000円
CU14BD(アナログ4050文字モニター)……40,000円

中古コーナー

中古機種	買取り価格	販売価格
ファミコン	4,000	8,000
ディスクシステム	2,000	5,000
ゲーム基板	———	特価
PCエンジン	11,000	17,000
マスターシステム	4,000	8,000
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

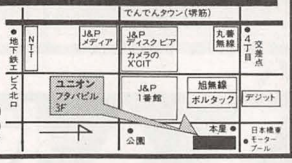
アップル修理¥5,800!

中古機種	買取り価格	販売価格
9801VX2(VX21は1万円高)	205,000	225,000
9801VM21	190,000	210,000
9801VM2	165,000	185,000
9801UV2	130,000	150,000
9801VF2	90,000	115,000
9801M2	110,000	130,000
9801F2	65,000	85,000
PC88VA	92,000	122,000
8801MA	98,000	118,000
8801FA	85,000	100,000
8801MH	80,000	95,000
8801FH30	72,000	87,000
8801MR	62,000	78,000
8801FR30(SRは3000円高)	58,000	75,000
8801FR20(SRは3000円高)	43,000	58,000
8801FR10(SRは3000円高)	35,000	50,000
8801mkⅡ30	20,000	40,000
8801mkⅡ20	15,000	30,000
8801mkⅡ10	10,000	20,000
PC286VSTD	140,000	165,000
MSX32K(64Kは1000円高)	2,500	6,000
MSX2 A1、F1	6,000	14,000
MSX2ディスク付	18,000	35,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000セット	215,000	260,000
ターボⅢ(Zは1万円高)	45,000	72,000
X1ターボⅡ	44,000	65,000
X1ターボ40	40,000	60,000
X1ターボ30	42,000	62,000
X1ターボ20	30,000	45,000
X1G30	20,000	39,000
X1F20	17,000	29,000
X1、X1C、X1F10	3,000	8,000
MZ1500	7,000	13,000
MZ2500	18,000	34,000
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	20,000	35,000
X1用FM音源ボード	7,000	14,000
CZ503F	15,000	26,000
FM77AV20(40は1万円高)	30,000	47,000
FM77AV2	26,000	43,000
FM77L2、L4	20,000	34,000
FM77D2	15,000	28,000
FMTV151(152は4,000円高)	16,000	32,000
FM7用Wディスク+IF+ケーブル	20,000	35,000
2000文字カラーモニター	6,000	15,000
4050文字カラーモニター	25,000	36,000

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……¥4,800
プリンターカード…¥4,800
マック高価買取中!



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!



ゲームに金縛り!!



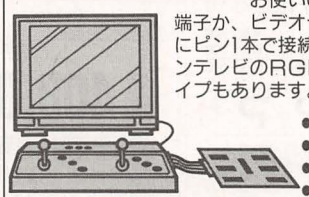
業務用ビデオゲームのソフトが手に入る!!

ゲームセンターで使っているゲームがあなたの部屋でプレイできます!! 大型機種(アウトラン・スペースハリア等)を除くゲームならすべてOK。
当社のテレビキットとゲームソフトを組み合わせれば、あなたの部屋がゲームセンターに変身!!
ゲームソフトは¥10,000のものから、最新ソフト¥168,000まで各種取り揃えております。

(例)サイドアーム…20,000円・黄金の城…25,000円・リアルマージャン…15,000円・源平討魔伝…50,000円・ダブルドラゴン…60,000円・サラマンダ…60,000円・1943…45,000 etc…

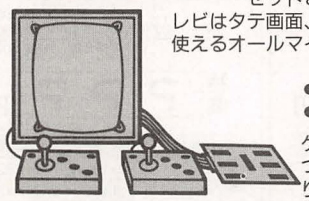
全品完動品、説明書付、保証付です。ゲーム機本体(Aタイプ・Bタイプ)の販売もしております。

テレビキットAタイプ 2人同時プレイもOK。家庭でお使いのテレビのビデオ入力端子か、ビデオデッキの外部入力端子にピン1本で接続するだけです。パソコンテレビのRGB21ピンに、つなぐタイプもあります。



- ビデオ出力タイプ ¥34,000
- RGB出力タイプ ¥28,000
- ビデオ+RGB ¥37,000
- ハーネス別売り ¥2,500

テレビキットBタイプ 14インチゲーム専用テレビがセットされており、しかもテレビはタテ画面、ヨコ画面どちらでも使えるオールマイティです。



- 1人用 ¥50,000
- 2人同時用 ¥55,000

ゲームソフトと本体をつなぐハーネスは別売り¥2,500です。

商品ご希望の方は、電話でソフトの値段を確認してから現金書留で代金をお送り下さい。商品は代金到着後スグ発送致します。
- ゲームソフトの価格表をご希望の方は、60円切手2枚同封のうえテクナートBM係までお送り下さい。

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-443-2648

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 秋のプレゼントセール

FA・MAのセットをご注文の方にMD-2D(10枚)をプレゼント

※下記はほんの一例です。この他にPC-KD855との組合わせもありますのでお電話にておたずね下さい。

PC-8801FA

ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能。
憧れのサウンド機能が感性を鋭く刺激する。

〈4050文字基本セット〉



NEC PC8801FA ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ¥99,800
定価合計 ¥267,800

チルド台付

注文No.B-1001

限定30セット

特価 169,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	9,130	8,200×23
	36	0	8,370	5,700×35

〈純正基本セット〉

注文No.B-1002

限定30セット

特価 ？？？

NEC PC8801FA ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
NEC PC-KD863S ¥118,000
(本体特価 ¥112,100)
定価合計 ¥286,000

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	11,100	10,200×23
	36	0	9,800	7,100×35

PC-8801MA 〈4050文字基本セット〉



注文No.B-1003

限定30セット

NEC PC8801MA ¥198,000
(本体特価 ¥188,100)
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ¥99,800
定価合計 ¥297,800

チルド台付 特価 195,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,890	6,500×35
	48	0	6,500	5,200×47

〈純正基本セット〉

注文No.B-1004

限定30セット

特価 ？？？

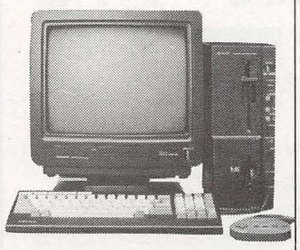
NEC PC8801MA ¥198,000
(本体特価 ¥188,100)
NEC PC-KD863S ¥118,000
(本体特価 ¥112,100)
定価合計 ¥316,000

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No.B-1005



X1 twin

シャープ CZ-830C ¥99,800
シャープ CZ-830D ¥98,000
定価合計 ¥197,800

特価 ？？？円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	7,890	4,800×35
	48	0	7,300	3,800×47

限定30セット　注文No.B-1006



X1 turbo ZII

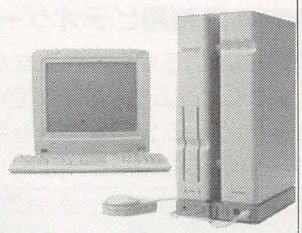
シャープ CZ-881C ¥179,800
シャープ CZ-880D ¥109,800
定価合計 ¥289,600

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No.B-1007

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

新製品　注文No.B-1008



PC-9801RA2

NEC PC9801RA2 ¥498,000
トムソン 4475N ¥ 99,800
定価合計 ¥597,800

特価 408,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	15,340	13,900×35
	48	0	13,400	11,000×47

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-1009

N E C PC9801LV21 ¥345,000

特価 ??? 円

PC-9801UVII

新登場

N E C PC9801UV11 ¥265,000
トムソン 4475N ¥ 99,800
定価合計 ¥364,800

注文No.B-1010

特価239,000円

PC88VA2

注文No.B-1011

〈4050文字基本セット〉

N E C PC88VA2 ¥298,000
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ¥99,800
定価合計 ¥397,800

特価260,000円

VA2純正セット・VA3についてはお電話で

PC-9801VX21

注文No.B-1012

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~~328,000~~円

MSX2がオモシロイ！

F1XD HB-F1XD

注文No.B-1013

3.5FDD内蔵
スピコン・連射ターボ搭載
SONY HB-F1XD

¥54,800 特価39,800円

注文No.B-1014

ナショナル FS-A1F
3.5FDD内蔵・漢ROM内蔵

FS-A1F
FDD搭載、漢字ROMまで内蔵

¥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・ディスプレイ

●Snapper SP-340

40MB

~~¥125,000~~

発売記念特価



●アイテック ITH540HS

40MB ¥188,000 特価¥118,000



●THOMSON 4475N

14インチカラーディスプレイ
0.31mmドットピッチ・チルト台付
アナログ/ディジタルケーブル付

特価49,800円

●ウインテク R4HS

40MB ¥178,000
ハイスピード・28mS

特価 ??? 円

●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

●N E C PC-PR406M
本体価格¥ 59,800➡電話にて激安

●N E C PC-PR101TL2
本体価格¥ 83,800➡電話にて激安

●N E C PC-PR201TH
本体価格 ¥145,000➡電話にて激安

●N E C PC-PR201G
¥158,000➡電話にて激安

●ブラザー M-1724P
¥148,000➡ 74,000円

日本一の大特価

マウス & ハンディスキャナー

●N E O S MS-50L……¥ 5,800➡ 4,000円
●N E O S MS-40……¥ 12,800➡ 7,800円
●ハ ル 研 HIS-10……¥ 29,800➡ 19,800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
●オムロン HS-7R……¥ 39,800➡ 28,800円

プリンター

●スター精密 TR-24CL
(PC、FM用、24ドット無転写カラー、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-1200A2
¥ 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 MNP4
¥ 46,800➡ 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

ご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。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	56,000円
PC8801FH／30	55,000円

購入機種 NEC PC-8801MA

下取機種	下取差額
PC8801mkIIMR	83,000円
PC8801mkIIFR／30	83,000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 ナショナル(MSX2・FDD付) FSA1F

下取機種	下取差額
SONY HB-F1	33,000円
ナショナル FS-A1	33,000円
その他MSX2	35,000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 PC-9801UVII

下取機種	下取差額
PC9801UV2	105,000円
PC9801UV21	65,000円
PC9801U2	145,000円

購入機種 PC-9801RA2

下取機種	下取差額
PC9801VX21	178,000円
PC9801VX2	198,000円
PC9801VM21	208,000円

購入機種 SHARP X1twin

下取機種	下取差額
X1Turbo 2	35,000円
X1Turbo30	35,000円
X1Turbo20	45,000円

中古品
高額にて買い取りします!
希望商品 X1ターボシリーズ、PC9801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 山口、斉藤まで
※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	¥ 9,800	㊆
FM-new7	¥ 14,000	
FM-77AV2	¥ 45,000	㊆
FM-77AV20-2(新同)	¥ 49,800	㊆
FM-77AV40	¥ 69,800	㊆
FM-77-D2	¥ 39,800	㊆
NEC PC8801mkII／20	¥ 39,800	㊆
PC-8801mkII／30	¥ 45,000	㊆
PC-8801mkIISR/30	¥ 79,000	㊆
PC-8801mkIIFR/30	¥ 69,800	㊆
PC-8801mkIIMR	¥ 85,000	㊆
PC-8801FH/30	¥ 90,000	㊆
PC-8801MH	¥ 98,000	㊆
PC9801UV21	¥169,800	㊆
PC-9801U2	¥ 69,800	㊆
PC-9801UV2	¥128,000	㊆
PC-9801VM2	¥158,000	㊆
PC-9801VM21	¥175,000	㊆
PC-9801VX2	¥175,000	㊆
PC-9801M2	¥135,000	㊆
PC-9801V×21	¥228,000	㊆
PC-9801F2	¥ 89,800	㊆
シャープ X1C	¥ 9,800	
X1CS	¥ 9,800	
X1CK	¥ 16,800	
X1Fmodel10	¥ 9,800	㊆
X1Gmodel10	¥ 15,800	㊆
X1Gmodel30	¥ 39,800	㊆
X1ターボIII	¥ 65,000	㊆
X1ターボZ	¥ 79,800	㊆
X1ターボ/10	¥ 18,000	㊆
FS-A1(MSX)	¥ 12,800	
HB-F1(MSX)	¥ 12,800	

プリンター

シャープ CZ8PD2S	¥ 29,800	㊆
セイコー GP550E	¥ 8,000	
NEC 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	
エフソン HG2500	¥105,000	
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	
ランド LDS3VM	¥ 29,800	
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	
2000文字カラー	¥ 15,000	㊆
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 オアシス30AFII(新同)	¥137,000	
NEC 文豪3V	¥129,000	
文豪7H	¥129,000	
文豪5H	¥ 83,000	
キャノン 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	
ルポ56F	¥ 49,800	

その他デバイス

20MBハードディスク	¥ 58,000	㊆
シャープ CZ8BS1(新同)	¥ 10,000	㊆
CZ8BV1(新同)	¥ 31,000	
CZ-8RL1	¥ 9,800	㊆
富士通 FM77-411	¥ 19,300	
各種データレコーダ	¥ 5,000	㊆

ノバ 情報機器株式会社
NOVA 情報機器㈱
東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761㈹

キリトリ線

BM10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	

代金は郵便切手で　高品質フロッピーディスク

無銭家たちへのお助けマン!

大特価

■ノーブランド5インチ（10枚に付送料370円）
2HD（1枚）110円 プラスチックケース付
2D （1枚） 50円
■ノーブランド3.5インチ（10枚に付送料370円）
1DD（1枚） 130円 プラスチックケース付
2D （1枚） 130円 プラスチックケース付
2DD（1枚） 200円 プラスチックケース付
■5インチクリーニングキット1,600円（1セットに付送料260円）
■ノーブランドファミコン用生ディスク（1枚）240円（5枚で240円・10枚以上送料無料）
コピーツールによるバックアップ用です。

例えば ノーブランド5インチ2HD×20＋5インチクリーニングキットでは
110円×20＋370円×2＋1,600円＋260＝4,800円（お求めは切手で/）

★商品注文は商品名，住所，郵便番号，氏名，年令，電話番号をはっきり書いて，商品価格および送料を切手にて右記にお送りください。
★5インチと3.5インチは10枚単位，ファミコン用生ディスクは5枚単位でお願いします。

㈱アルファコーポレーション
お申し込み先　BM係
〒120 東京都足立区足立郵便局私書箱7号　☎03-802-5989

マイコンBASICマガジン別冊シリーズ

森巧尚のBASIC MAGIC/パソコン移植テクニック

入門編・活用編・応用編



❖ゲーム・アイデア集
定価 980円

ゲーム・プログラマーをめざすキミへ!
アイデアから移植テクニックまで
わかりやすく解説した必読書がこれだ!!

好評発売中



❖BASIC大研究



❖UFOゲーム大作戦



❖BASIC言語辞典

定価 各800円

ゲームもおまかせ！大特価販売

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！日本マイコン流通センター

日本マイコン流通センターへ広告1ページ目

新作ゲームソフト激安販売!!

PC-8801シリーズ用(SR以降)

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-JS1	GAM	太平洋の嵐DX(VA専用)	14,800	13,320
B-JS2	GAM	太平洋の嵐パワーアップキット(VA専用)	5,800	5,220
B-JS3	HOT・B	GENJI	7,800	7,020
B-JS4	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	6,800	6,120
B-JS5	T&Eソフト	サイオブレード〔9月発売予定〕	8,800	7,920
B-JS6	T&Eソフト	ハイドライド3	7,800	7,020
B-JS7	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん	6,800	6,120
B-JS8	宇宙企画	かわいさとみのなかよくしてね♪	7,800	7,020
B-JS9	呉ソフトウェア	シルバーゴースト	7,800	7,020
B-JS10	光栄	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-JS11	光栄	維新の嵐	9,800	8,820
B-JS12	光栄	三国志 SR	14,800	13,320
B-JS13	光栄	信長の野望 全国版	9,800	8,820
B-JS14	日本テレネット	エグザイル	8,800	7,920
B-JS15	日本テレネット	紫 SA 醜 ZI 禮 RI	7,800	7,020
B-JS16	日本テレネット	神羅万象(2HD)(VA専用)	7,800	7,020
B-JS17	日本テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム	8,800	7,920
B-JS18	日本テレネット	プロ野球FAN襲成ギプス	3,900	3,510
B-JS19	日本ファルコム	Ys(イース)	7,800	7,020
B-JS20	日本ファルコム	YsII(イースII)	7,800	7,020
B-JS21	日本ファルコム	ソーサリアン	9,800	8,820
B-JS22	日本ファルコム	ソーサリアン追加シナリオ Vol.1	3,800	3,420
B-JS23	日本ファルコム	ソーサリアンユーティリティディスク	3,800	3,420
B-JS24	日本ファルコム	ソーサリアン(2DD)(VA専用)	9,800	8,820
B-JS25	アートディック	アークティック	5,800	5,220
B-JS26	アスキー	カオスエンジェルス	7,800	7,300
B-JS27	アダルトイン	Actor(アクター)	12,800	11,520
B-JS28	アルシスソフトウェア	スタークルーザー	7,800	7,020
B-JS29	ウインキーソフト	天地を喰らう	6,800	6,120
B-JS30	ウルフチーム	ARCUS	7,800	7,020
B-JS31	ウルフチーム	YAKSA(ヤシャ)	7,800	7,020
B-JS32	ウルフチーム	YAKSA外伝1円月心覚書〔予約〕	4,500	4,050
B-JS33	エニックス	アンジェラス〜悪魔の福音〜	8,200	7,980
B-JS34	エニックス	ワールドゴルフII	7,800	7,700
B-JS35	エレクトリックアーツ	SKYFOX	7,800	7,020
B-JS36	クリスタルソフト	クリムゾン	7,800	7,020
B-JS37	クリスタルソフト	バトルゴリラ(VA不可)	7,800	7,020
B-JS38	クリスタルソフト	Mr.プロ野球	9,800	8,820
B-JS39	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派	6,800	6,120
B-JS40	ゲームアーツ	自己中心派2(自称/強豪雀士編)	6,800	6,120
B-JS41	ゲームアーツ	ゼリアード	7,500	6,750
B-JS42	ゲームアーツ	ソリテアロイヤル	6,800	6,120
B-JS43	ザインソフト	クルージュ	8,800	7,920
B-JS44	ザインソフト	ハーレッシュ	7,800	7,020
B-JS45	ザインソフト	ヨトゥーン	7,800	7,020
B-JS46	シャノアール	プロフェッショナル麻雀悟空	6,800	6,120
B-JS47	システムサコム	ドーム ノヴェル・ウェアシリーズ	9,800	8,820
B-JS48	システムソフト	SUPER大戦略	8,000	7,200
B-JS49	システムソフト	スーパー大戦略マップコレクション	4,800	4,500
B-JS50	システムソフト	Master of Monsters〔予約〕	8,000	7,500
B-JS51	ジャスト	天使たちの午後 PartII 美奈子	7,800	7,300
B-JS52	ジャスト	天使たちの午後II〜番外編〜〔予約〕	7,800	7,700
B-JS53	スキャップトラスト	スターシップランデブー〔予約〕	7,800	7,020
B-JS54	スタークラフト	ファンタジーIII ニカデモスの怒り	9,800	9,700
B-JS55	スタークラフト	ファンタジーIII ニカデモスの怒り(VA専用)	9,800	9,700
B-JS56	スタークラフト	マイト・アンド・マジック	9,800	9,700
B-JS57	テクノポリス	お嬢様ぐらぶ	6,800	6,700
B-JS58	テクノポリス	GAL WARS キャピキャピルン♪	6,800	6,120
B-JS59	テクノポリス	まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	6,800	6,700
B-JS60	データウエスト	第4のユニット2	7,600	6,840
B-JS61	ドットキカク	ザ・タワー・オブ・ドラゴン	6,800	6,120
B-JS62	ハード電子	クレイズ	7,800	7,020
B-JS63	ハミングバード	アグニの石	7,800	7,020
B-JS64	フェアリーテール	殺しのドレス	6,800	6,120
B-JS65	フェアリーテール	スティル・ソード	6,800	6,120
B-JS66	フェアリーテール	スティル・ソード FOR ADULT	4,800	4,320
B-JS67	ブレイングレイ	抜忍伝説	9,800	8,820
B-JS68	ブレイングレイ	ラスト・ハルマゲドン	7,800	7,020
B-JS69	ポーステック	ザ・スキーム	7,800	7,020
B-JS70	ポニー	ウルティマIV	9,800	8,820
B-JS71	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード〔9月14日発売〕	7,800	7,020
B-JS72	マイクロキャビン	セイレーン	7,800	7,020
B-JS73	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編・さよなら、そして…	7,800	7,020
B-JS74	マイクロネット	麻雀狂時代 SPECIAL	6,800	6,120
B-JS75	リバーヒルソフト	琥珀色の遺言〔予約〕	9,800	8,820
B-JS76	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020
B-JS77	リバーヒルソフト	キス・オブ・マーダー(殺意の接吻)	5,800	5,220

MSX-MSX2用

B-JS78	HAL	ハルノート(MSX2/ROM+DISK)	29,800	26,820
B-JS79	HOT・B	ブロック・ブレーカー(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS80	KGD	覇邪の封印(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-JS81	KGD	サイキックウォー(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-JS82	SNK	怒 (MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS83	T&Eソフト	ディヴァ・ソーマの杯(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-JS84	T&Eソフト	ピクセル3(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS85	T&Eソフト	サイオブレード〔予約〕(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-JS86	伊井CC	フォーカス(MSX2/DISK)	8,800	7,900
B-JS87	光栄	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-JS88	光栄	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン(MSX2/ROM)〔予約〕	9,800	8,820
B-JS89	東宝	隣あり良好〜ひだまり荘の仲間たち〜(MSX2/DISK)	5,800	5,700
B-JS90	日本テレネット	エグザイル〔予約〕(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-JS91	日本テレネット	紫 SA 醜 ZI 禮 LI(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS92	日本テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS93	日本ファルコム	YsII(イースII)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-JS94	アートディック	ハウメニロボット(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-JS95	アスキー	ウイザードリィ(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-JS96	アスキー	日本語MSX-Write II(MSX2/ROM)	24,800	22,320
B-JS97	アルシスS	リバイバー(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS98	イーストキューブ	王子ピンピン物語(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-JS99	インフォマーシャル	刑事大打撃(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS100	インフォマーシャル	小林ひとみパズルイレコロン(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS101	ウルフチーム	アークス(8月末発売)(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-JS102	ウルフチーム	YAKSA(ヤシャ)(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS103	エニックス	ガンダーラ(MSX2/DISK)	7,800	7,700
B-JS104	エニックス	ドラゴンクエストII(MSX2/ROM)	6,800	6,700
B-JS105	エニックス	ワールドゴルフII(MSX2/DISK)	7,800	7,700
B-JS106	キャリーラボ	リターン・オブ・ジェルダ(MSX2/DISK)	5,800	5,220
B-JS107	ゲームアーツ	ソリテアロイヤル(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS108	コナミ	F1 スピリット〔予約〕(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-JS109	コナミ	王家の谷〜エルギーザの封印〜〔予約〕(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-JS110	コナミ	王家の谷〜エルギーザの封印〜〔予約〕(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-JS111	コナミ	グラディウス2〔予約〕(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-JS112	コナミ	コナミの新・10倍カートリッジ〔予約〕(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-JS113	コナミ	THEプロ野球 激突!!ペナントレース〔予約〕(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-JS114	コナミ	沙羅曼蛇〔予約〕(MSX/ROM)	6,800	6,120
B-JS115	コナミ	スナッチャー〔11月発売〕(MSX2/DISK+SCCカートリッジ)	9,800	8,820
B-JS116	コナミ	パロディウス〔予約〕(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-JS117	コンパイル	アレスタ(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-JS118	ザインソフト	魔神宮(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-JS119	システムソフト	上海(シャンハイ)(MSX2/DISK)	5,800	5,700
B-JS120	シンキングR	カサブランカに愛を(MSX2/DISK)	7,200	6,480
B-JS121	ジャスト	天使たちの午後II〜美奈子〜〔予約〕(MSX2/DISK)	7,800	7,700
B-JS122	ジャスト	天使たちの午後II・番外編〔予約〕(MSX2/DISK)	7,800	7,700
B-JS123	スキャップトラス	クリムゾン(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS124	スタジオW	波動の標的(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-JS125	ソニー	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン(MSX2/DISK)	9,800	9,300
B-JS126	ソニー	Ys(イース)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-JS127	ソニー	三国志(MSX2/DISK)	12,800	12,300
B-JS128	ソニー	ジーザス(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-JS129	ソニー	信長の野望 全国版(MSX2/DISK)	8,800	8,300
B-JS130	チャンピオンソフト	MISTY(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS131	テクノソフト	D'(ディーダッシュ)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-JS132	テクノソフト	HERZOG(ヘルツォーグ)(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS133	データウエスト	第4のユニット(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS134	データウエスト	第4のユニット2(MSX2/DISK)	7,600	6,840
B-JS135	ナムコット	ザ・リターン・オブ・イシター〔予約〕(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-JS136	ニチブツ	制覇(HB-F5,HC80/90/95不可)(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS137	ハード電子	クレイズ(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-JS138	パショウハウス	テスタメント〔予約〕(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS139	パックイン	ラ・フェール(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS140	ビッツー	ファミクル・パロディック(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-JS141	ブレイングレイ	抜忍伝説(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-JS142	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン〔8月中旬発売〕(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-JS143	ポーステック	ダイレス(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS144	ポーステック	ファンタジージェル/アの章〔8月発売〕(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-JS145	ポニー	ウルティマIV(MSX2/DISK)	11,800	10,620
B-JS146	マイクロキャビン	殺人倶楽部(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-JS147	マイクロキャビン	セイレーン(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-JS148	マイクロキャビン	大戦略(マップエディタ付)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-JS149	マイクロキャビン	めぞん一刻(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS150	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編〔8月下旬発売〕(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-JS151	マイクロネット	麻雀狂時代 SPECIAL(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-JS152	マイティマイコン	必勝置碁〜虎の巻〜(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-JS153	リバーヒルソフト	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-JS154	GAM	太平洋の嵐DX	14,800	13,320
B-JS155	GAM	太平洋の嵐 パワーアップキット	5,800	5,220
B-JS156	HOT・B	GENJI	7,800	7,020
B-JS157	KGD	原宿 AFTeR DARK	9,800	8,820
B-JS158	NCS	ガイフレーム	8,200	7,380
B-JS159	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	6,800	6,120
B-JS160	T&Eソフト	サイオブレード〔予約〕	8,800	7,920
B-JS161	T&Eソフト	ディーヴァ カリ・ユガの光輝	7,800	7,020
B-JS162	T&Eソフト	ハイドライド3〔予約〕	7,800	7,020
B-JS163	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん	6,800	6,120
B-JS164	光栄	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-JS165	光栄	維新の嵐	9,800	8,820
B-JS166	光栄	三国志	14,800	13,320
B-JS167	光栄	信長の野望 全国版	9,800	8,820
B-JS168	光栄	麻雀大会	9,800	8,820
B-JS169	日本テレネット	エグザイル〔8月発売予定〕	8,800	7,920
B-JS170	日本テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム	8,800	7,920
B-JS171	日本テレネット	プロ野球FAN襲成ギプス	3,900	3,510
B-JS172	日本ファルコム	Ys(イース)	7,800	7,020
B-JS173	日本ファルコム	YsII(イースII)	7,800	7,020
B-JS174	日本ファルコム	ソーサリアン	9,800	8,820
B-JS175	日本ファルコム	ソーサリアン追加シナリオVol.1	3,800	3,420
B-JS176	日本ファルコム	ソーサリアンユーティリティディスク	3,800	3,420
B-JS177	アーテック	ディガンの魔石〔予約〕	10,000	9,000
B-JS178	アートディック	アークティック	5,800	5,220
B-JS179	アートディック	A列車で行こうII	12,800	11,520
B-JS180	ウルフチーム	ARCUS〔発売予定〕	7,800	7,020
B-JS181	エニックス	ワールドゴルフII	7,800	7,700
B-JS182	エレクトリックアーツ	バーズテール	9,800	8,820
B-JS183	クリテカルソフト	Mr.プロ野球	9,800	8,820
B-JS184	ゲームアーツ	ソリテアロイヤル	6,800	6,120
B-JS185	コスモスC	億万長者	9,800	8,820
B-JS186	ザインソフト	グランド・マスター	9,800	8,820
B-JS187	シャノアール	プロフェッショナル麻雀悟空	6,800	6,120
B-JS188	システムサコム	ドーム ノヴェル・ウェアシリーズ	9,800	8,820
B-JS189	システムソフト	大戦略II	9,800	8,820
B-JS190	システムソフト	大戦略II エディタセット	6,000	5,400
B-JS191	システムソフト	大戦略II データコレクション	5,000	4,500
B-JS192	システムソフト	ティル・ナ・ノーグ	9,500	9,000
B-JS193	システムソフト	ファンタジーナイト	7,800	7,300
B-JS194	ジャスト	天使たちの午後 PartII 美奈子	7,800	7,700
B-JS195	ジャスト	天使たちの午後II 〜番外編〜	7,800	7,020
B-JS196	スキャップトラスト	スターシップランデブー	8,800	7,920
B-JS197	スタークラフト	マイト・アンド・マジック	9,800	9,700
B-JS198	テクノポリス	お嬢様ぐらぶ	6,800	6,700
B-JS199	テクノポリス	まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	6,800	6,120
B-JS200	フェアリーテール	殺しのドレス	6,800	6,120
B-JS201	ブレイングレイ	抜忍伝説	9,800	8,820
B-JS202	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン〔8月発売予定〕	7,800	7,020
B-JS203	ポニー	ウルティマIV(5)	9,800	8,820
B-JS204	ポニー	ウルティマIV(3.5)	11,800	10,620
B-JS205	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード〔9月14日発売〕	7,800	7,020
B-JS206	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編・さよなら、そして…	7,800	7,020
B-JS207	ランダムハウス	獣神ローガス	7,800	7,020
B-JS208	リバーヒルソフト	キス・オブ・マーダー(殺意の接吻)	5,800	5,220
B-JS209	リバーヒルソフト	琥珀色の遺言	9,800	8,820
B-JS210	リバーヒルソフト	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(ヨシコ)] 4455

●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。



営業時間 AM10:00〜PM7:00

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。

〈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

キリトリ線

↓買いたい品物

注文番号	品名

キリトリ線

昭和　年　月　日

フリガナ	生年月日
氏名	昭和　(　才) 年　月　日
住所(〒　)	
TEL	君の使っているパソコン
保護者氏名	

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

Ⓑ10月号

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!



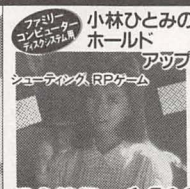
現金特価 ¥4,500



現金特価 ¥4,500



現金特価 ¥4,500



現金特価 ¥4,500



現金特価 ¥4,500



現金特価 ¥4,800
予約受付中!

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-J101	東海クリエイト	ユーカラチャート	24,000	21,600
B-J102	東海クリエイト	ユーカラチャート(2HD)	24,000	21,600
B-J103	東海クリエイト	ユーカラVA(VA専用)	36,000	32,400
B-J104	東海クリエイト	ユーカラmini	9,800	8,820
B-J105	東海クリエイト	ユーカラmini(2HD)	9,800	8,820
B-J106	dB	SUPER春望クリエイティブII	34,800	27,800
B-J107	dB	SUPER春望クリエイティブII(2HD)	37,800	29,800
B-J108	dB	SUPER春望ネットワークII	36,800	33,120
B-J109	dB	SUPER春望ネットワークII(2HD)	39,800	35,820
B-J110	dB	SUPER春望ビジネスII	27,800	25,020
B-J111	dB	SUPER春望ビジネスII(2HD)	29,800	26,820
B-J112	dB	P.1(ピーワン)	40,000	32,000
B-J113	dB	P.1(ピーワン)(2HD)	40,000	32,000
B-J114	dB	P.1 TERM	12,800	11,520
B-J115	dB	P.1 TERM(2HD)	12,800	11,520
B-J116	dB	P.1 LINKS	6,000	5,400
B-J117	dB	P.1 LINKS(2HD)	6,000	5,400
B-J118	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-J119	NCS	MUSIC ART 88(サウンドボードII必要)	14,800	13,320
B-J120	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-J121	サムシングクット	Shogun(将軍)2	34,800	29,580
B-J122	サムシングクット	Shogun(将軍)2(2HD)	34,800	29,580
B-J123	アスキー	88 CARD	28,000	25,200
B-J124	アスキー	88 TERM	12,800	11,520
B-J125	アバロン	日本語 MY CARD 88H(FH専用)	35,000	31,500
B-J126	アバロン	日本語 MY CARD 88H(MH専用)	35,000	31,500
B-J127	アバロン	日本語 MY CARD 88VA(VA専用)	38,000	34,200
B-J128	アバロン	日本語 MY CARD 88	58,000	52,200
B-J129	クロスメディア	MUSIUM SOUND BOARDII(サウンドボードII必要)	12,800	12,700
B-J130	ツァイト	ZS STAFF Kid 88	25,000	22,500
B-J131	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-J132	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-J133	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-J134	アクリックス	ラッツ & スター 88	12,800	11,000
B-J135	ウエストサイド	WIZARD 88	12,800	11,520
B-J136	京都メディア	ザ・ファイルマスター 88	12,800	11,520
B-J137	ソフパル	エキスパート88 Ver.2	12,800	11,520
B-J138	マイクロデータ	アインシュタイン+バスコダガマ&まむしの軌念 88	51,300	46,170

PC-9801シリーズ用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-J139	ジャストシステム	一太郎 Ver.3	58,000	43,500
B-J140	ジャストシステム	花子	58,000	43,500
B-J141	ジャストシステム	シルエット	38,000	31,000
B-J142	理想科学	リンデスク(デスクup)	98,000	69,800
B-J143	管理工学研究所	新松	58,000	49,000
B-J144	日本マイコン販売	クィーンIII	58,000	49,000
B-J145	コーパス	新遊・名人	34,000	30,600
B-J146	ロータス	4 word	25,000	22,500
B-J147	ロータス	1-2-3 R2.1J	98,000	77,000
B-J148	エーエムアール	1-2-3 Repo	35,000	31,500
B-J149	ピーチプレス	1-2-3 マクロメーカー	23,000	20,700
B-J150	テイエステル	1-2-3 Term	35,000	31,500
B-J151	マイクロソフト	Micosoft Multipian Ver3.1	68,000	61,200
B-J152	管理工学研究所	桐	98,000	78,400
B-J153	サムシングクッド	Ninja〈忍者〉2	39,800	35,820
B-J154	パーソナルメディア	Let's アイリス	38,000	34,200
B-J155	ヴォルソフト	駅すばーと('88年版)	27,000	24,000
B-J156	インターソフト	まいとー(V1.10A	28,000	25,200
B-J157	dBソフト	DFT+E	14,800	13,320
B-J158	東海クリエイト	言図(GENZ)	25,000	22,500
B-J159	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-J160	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-J161	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-J162	PCA	商魂III	120,000	102,000
B-J163	PCA	商管III	120,000	102,000
B-J164	メガソフト	MIFES V4.0	38,000	34,200
B-J165	ライフボート	Latice C パーソナル	19,800	17,820
B-J166	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-J167	ランテクス	でじたるりふいる Ver1.1	20,000	18,000
B-J168	SOFT夢	ハーモニー V3(一太郎用)	12,800	11,520
B-J169	SOFT夢	ハーモニー 1-2-3(1-2-3用)	9,800	8,820
B-J170	ソフィックス	CLIP 顧客台帳	19,000	16,800
B-J171	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

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」
- MS-DOSが別途必要です。

大特価お電話にて!

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

NCS ミュージックアート88

定価 ¥14,800

サウンドボードII用エディットソフト

PC-88SR以降用(PC-8801FA MA VA2 VA3以外は「サウンドボードII」が必要)

現金特価 ¥13,320

ミュージックネットワーク パーソナルミュージシャン PC-88

定価 ¥12,000

サウンドボードII用エディットソフト

PC-88SR以降用(PC-8801FA MA VA2 VA3以外は「サウンドボードII」が必要)

現金特価 ¥10,800

バックアップのためのコピーツール

ディスクハッカーII

定価 ¥4,000



現金特価 ¥4,800

クイックハンター

定価 ¥5,800



現金特価 ¥4,980

フォーカス Ver.2

定価 ¥8,800



現金特価 ¥7,900

MSX用 MSX2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

現金特価 ¥480

★通信販売にするお求めは5枚以上でお願いします。ご来店の方は1枚でもOKです。

詳しいお申し込み方法 (当社広告の1ページ目~8ページ目ですべてに適応)

★まずはお電話をおかけ下さい。東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

●現金書留の送り先 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 ㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。振込用紙はお近くの銀行にございます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●お振込先 (大和銀行 渋谷支店㊟6400197)(三井銀行 渋谷支店㊟5546936)(住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110)(協和銀行 渋谷支店㊟451454)

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。 ●郵便振替口座 東京6-168261

➡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→日本マイコン流通センター 分割払い月々3,000円より 広告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



●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。

注文番号 B-J01 FA純正セット

PC-8801FA(本体)
PC-KD863S(モニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥286,000~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥16,520	¥15,300
24回	¥10,780	¥10,100
36回	¥ 9,000	¥ 7,100
60回	¥ 6,980	¥ 4,700

注文番号 B-J02 FA基本セット

PC-8801FA(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥257,800~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥16,010	¥15,800
18回	¥11,340	¥10,800
30回	¥ 7,665	¥ 6,900
60回	¥ 5,880	¥ 3,900

注文番号 B-J03 FA格安セット

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 ~~¥257,800~~

¥164,800

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
18回	¥11,072	¥10,400
24回	¥ 8,164	¥ 8,100
36回	¥ 6,500	¥ 5,700
60回	¥ 9,124	¥ 3,700

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

注文番号 B-J04 MA純正セット

PC-8801MA(本体)
PC-KD863S(モニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥316,000~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
18回	¥14,540	¥14,300
24回	¥11,380	¥11,100
36回	¥ 9,500	¥ 7,800
60回	¥10,980	¥ 5,100

注文番号 B-J05 MA・格安セット

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)
合計定価 ~~¥287,800~~

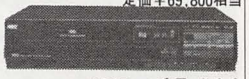
¥184,800

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥18,128	¥17,000
18回	¥11,772	¥11,700
30回	¥ 9,932	¥ 7,400
60回	¥ 7,224	¥ 4,200

注文番号 B-J06 NEC VC-N35

定価¥69,800相当



VHSビデオデッキ 特価 ¥45,000

●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
6回	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

PC-88VA3 新登場



●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

注文番号 B-J07 VA3純正高級セット

PC-88VA3(本体)
PC-KD863S(4050文字高解像度カラーモニター)
PC-88VA11K(ビデオボード)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥555,800~~

大特価 お電話にて！

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

注文番号 B-J08 VA3純正基本セット

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)
合計定価 ~~¥487,800~~

お電話にて！

大特価 お電話にて！

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

注文番号 B-J09 VA3格安セット

PC-88VA3(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 ~~¥472,800~~

¥344,800

大特価 お電話にて！

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



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

注文番号 B-J10 VA2純正高級セット

PC-88VA2(本体)
PC-KD863S(4050文字高解像度カラーモニター)
PC-88VA11K(ビデオボード)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥455,800~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥33,200	¥32,300
18回	¥23,300	¥22,100
30回	¥16,350	¥14,100
60回	¥11,000	¥ 8,000

注文番号 B-J11 VA2純正基本セット

PC-88VA2(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥387,800~~

お電話にて！

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
10回	¥30,890	¥30,600
18回	¥19,440	¥17,700
36回	¥11,750	¥ 9,700
60回	¥10,180	¥ 6,400

注文番号 B-J12 VA2 格安セット

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 ~~¥387,800~~

¥274,800

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
10回	¥30,432	¥29,900
18回	¥17,472	¥17,400
36回	¥11,000	¥ 9,500
60回	¥ 7,524	¥ 6,300

PC-9801RA2 新登場



これからの、ビジネス標準機高性能32ビットCPUとマルチタスクOS、MML機能で、仕事がさらに拡がります。
●先進の32ビットCPU80386(16MHz・ノーウェイト)を搭載。処理速度が飛躍的に向上しています。また、PC-9800シリーズで実績のあるV30(8MHz)も標準搭載しています。
●1.6Mバイトのユーザーズメモリを標準装備(最大12.6Mバイトまで内蔵可能)

注文番号 B-J13 RA2 純正高級セット

PC-9801RA2(本体)
N5913L(4050文字カラーモニター0.31ピッチ)
合計定価 ~~¥536,000~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥38,360	¥37,900
20回	¥30,680	¥29,400
36回	¥19,000	¥17,600
60回	¥16,640	¥11,600

注文番号 B-J14 RA2 純正基本セット

PC-9801RA2(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥587,600~~

お電話にて！

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥34,720	¥33,600
24回	¥23,880	¥22,100
36回	¥17,750	¥15,600
60回	¥14,580	¥10,300

注文番号 B-J15 RA2 格安セット

PC-9801RA2(本体)
CMT-147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ)
合計定価 ~~¥572,800~~

¥444,800

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥33,376	¥33,200
24回	¥23,464	¥21,800
36回	¥17,000	¥15,400
60回	¥12,024	¥10,200

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。

注文番号 B-J16 VX21純正TV内蔵セット

PC-9801VX21(本体)
PC-TV353(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥543,000~~

大特価 お電話にて！

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

注文番号 B-J17 VX21 純正基本セット

PC-9801VX21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥522,800~~

お電話にて！

大特価 お電話にて！

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

注文番号 B-J18I VX21・格安セット

PC-9801VX21(本体)
CMT147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ)
合計定価 ~~¥522,800~~

¥343,800

大特価 お電話にて！

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-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。(ソフトの互換性はありません)
●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。

注文番号 B-J19 UX21純正TV内蔵セット

PC-9801UX21(本体)
PC-TV353(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥458,000~~

大特価 お電話にて！

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

注文番号 B-J20 UX21 純正基本セット

PC-9801UX21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥437,800~~

お電話にて！

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,520	¥23,200
24回	¥17,380	¥15,200
36回	¥14,250	¥10,700
60回	¥10,280	¥ 7,100

注文番号 B-J21 UX21格安セット

PC-9801UX21(本体)
CMT147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ)
合計定価 ~~¥437,800~~

¥304,800

大特価 お電話にて！

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ル電卓"をプレゼント!

NEC PC-9801UV11

新登場

注文番号 B-J22 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 ~~¥354,800~~
大特価 お電話にて!

注文番号 B-J23 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-J24
新登場
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-J25
新登場
定価 ~~¥345,000~~
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-J26 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 ¥243,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥23,118	¥22,500
20回	¥14,908	¥14,100
36回	¥10,750	¥ 8,400
60回	¥ 6,044	¥ 5,600

注文番号 B-J27 PC-286V〔STD〕
PC-286V〔STD〕(本体) 定価 ~~¥298,000~~
大特価 ¥198,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥18,480	¥18,300
24回	¥10,540	¥ 9,700
36回	¥ 9,500	¥ 6,800
60回	¥ 7,740	¥ 4,500

Victor HC-95 MSX2

注文番号 B-J28
定価 ~~¥198,000~~
35% 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

回数	1回目	2回目以降
15回	¥10,360	¥ 9,500
24回	¥ 8,440	¥6,200
36回	¥ 6,000	¥4,400

SHARP X68000 ACE 基本セット

注文番号 B-J29
CZ-601C(X68000 ACE 本体) ¥319,800
CZ-601D(0.39ピッチモニター) ¥119,800
CZ-6ST1E(デルトスタンド) ¥ 5,800
合計定価 ~~¥445,400~~
荻野目洋子の特製カードル電卓プレゼント!
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-J30
荻野目洋子の特製カードル電卓プレゼント!
CZ-881C-BK(本体) ¥179,800
CZ-880D-BK(モニター) ¥109,800
合計定価 ~~¥289,600~~
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 基本セット

注文番号 B-J31
42%引
CZ-880C-BK(本体) ¥218,000
CZ-880B-BK(モニター) ¥109,800
合計定価 ~~¥327,800~~
荻野目洋子の特製カードル電卓プレゼント!
大特価 ¥178,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥16,968	¥16,500
20回	¥11,708	¥10,300
36回	¥ 6,500	¥ 6,200
60回	¥ 4,844	¥ 4,100

SHARP X1 twinセット

注文番号 B-J32
CZ-830C-BK(本体) ¥99,800
CZ-830D-BK(モニター) ¥98,000
合計定価 ~~¥197,800~~
荻野目洋子の特製カードル電卓プレゼント!
大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥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-J33
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ル電卓プレゼント!
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-J34
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ル電卓プレゼント!
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-J35
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ル電卓プレゼント!
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-J36
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ル電卓プレゼント!
現金特価 ¥19,800

SONY HIT BIT PRO AV

注文番号 B-J37 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-J38 AVクリエーター
HBI-F900
定価 ~~¥64,800~~
●文字のスクロールやアイが可能●モザイク機能●フェードイン、アウト、3画面のミキシング可能●プログラムが付いて高度な編集が可能
特価 ¥51,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,408	¥9,100
12回	¥5,796	¥4,700
20回	¥3,088	¥3,000

Panasonic FS-A1F

注文番号 B-J39
MSX2 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

Panasonic FS-A1mkIII

注文番号 B-J40
MSX2 定価 ~~¥29,800~~
連射式パワーハンド付
現金特価 ¥26,800

EPSON PC-286L

注文番号 B-J41 PC-286L-STD-N
定価 ~~¥348,000~~
大特価 ¥268,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥20,160	¥20,000
20回	¥16,380	¥15,500
36回	¥ 9,500	¥ 9,300
60回	¥ 9,940	¥ 6,100

注文番号 B-J42 PC-286L-H10-N
定価 ~~¥468,000~~
大特価 ¥359,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥23,360	¥22,700
24回	¥18,820	¥17,600
36回	¥14,750	¥12,400
60回	¥11,620	¥ 8,200

Apple Macintosh Plus 2MB

注文番号 B-J43
定価 ~~¥398,000~~
(Plusにはキーボードが付属しています)
大特価 ¥338,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥31,980	¥31,200
18回	¥21,520	¥21,400
24回	¥17,040	¥16,600
60回	¥12,140	¥ 7,700

Apple Macintosh SE 2MB漢字

注文番号 B-J44
アップルキーボードセット
SE 本体 ¥598,000
キーボード ¥ 30,000
セット価格 ~~¥628,000~~
大特価 ¥515,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥48,050	¥47,600
18回	¥32,900	¥32,600
24回	¥25,800	¥25,300
60回	¥14,500	¥11,800

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463](ヨシコ) 4455

大阪受付 06(364)1258 / 福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX. 03(463)2394

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00~PM7:00

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(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〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告2P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

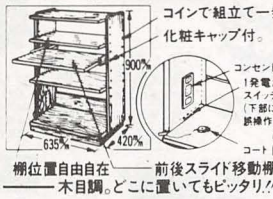
これ1台で3タイプの組立ができます。



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



コインで組立て一発OK!!
化粧キャップ付。
コンセント4コ付(1発電源スイッチ付(下部にあるので誤操作防止!))
コード2m付
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

エレコム 防塵キーボードカバー

- PKB-98V(対応機種 PC-98Vシリーズ)
- PKB-98U(対応機種 PC-98Uシリーズ)
- PKB-88(対応機種 PC-88MA、FA、VAシリーズ)
- PKB-286(対応機種 PC-286V、Uシリーズ)

全品 現金特価 ¥2,400

カバーの上からキーが打てます。

アナログ・デジタル CRT変換ケーブル AN-1508

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 ¥1,600

TN-88 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
- 200カウントの高性能

PC-9801用 バスマウス

定価 ¥6,800

現金特価 ¥3,980

- PC-9801VM、VX、UVシリーズ用
- PC-286V/U/L用
- PC-9872Lコンパチ
- 200カウントの高性能

エレコム データーホルダー SO-450

定価 ¥5,800

現金特価 ¥4,500

- 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



大特価 ¥14,800

定価 ¥34,800

650(幅)×835(高さ)/650(高さ)×600(奥行)

PC-7MKII

新製品



大特価 ¥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



大特価 ¥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



大特価 ¥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-9801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)
NEC COMSTAR024 AT 512Kbps 全二重、クラス5、RS232Cケーブル付	66,000	55,000
NEC COMSTAR024 AT 412Kbps 全二重、クラス4、RS232Cケーブル付	50,000	42,000
NEC COMSTAR012 AT(1200bps 全二重、RS232Cケーブル付)	21,000	18,000
オムロン MD2400B(2400bps 全二重、RS232Cケーブル付)	49,800	42,000
オムロン MD1200A II(1200bps 全二重、RS232Cケーブル付	24,800	21,000
関西電機 KDM-3012L(1200bps 全二重、RS232Cケーブル付	19,800	15,900

新品周辺機器	定価(円)	特価(円)
NEC PC-9801-26K(サウンドボード)	25,000	21,000
NEC PC-9801-25(スーパーインターフェース)	58,000	49,000
NEC PC-9801-29N(GB-IBボード)	48,000	39,800
ABM V30スーパーチャージャー (8087-1付)(VM2、VM21、VX21用があります。ご指定ください)	74,800	63,000
ABM V30スーパーチャージャー (ボードのみ)(VM2、VM21、VX21用があります。ご指定ください)	29,800	26,000

	定価(円)	特価(円)
NEC PC-9801-33(データプロセッサー)	82,000	69,000
Dファーム ハイパーフレーム(カラーボード)	125,000	99,800
マルチファクス MF-101(FAXボード)	64,800	55,000
N 8PC-9801、PC-286シリーズ用プリンタ、PC-9821シリーズ用	6,800	3,980
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セット	34,800	31,000
HAL研究所 ハンディープリンター98セット	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
シャープ JX-100(ハンディカラースキャナー)	89,800	76,800
オムロン HS7R(ハンディイメージスキャナー)	39,800	32,800
オムロン HS10R(ハンディイメージスキャナー)	49,800	39,800
オムロン BU500(無停電電源装置)	178,000	139,000
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 ¥103,000…… 特価 ¥87,000
- 2M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付) 定価 ¥60,000…… 特価 ¥48,000
- 1.5M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付) 定価 ¥49,000…… 特価 ¥39,000
- 1M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付) 定価 ¥38,000…… 特価 ¥30,000
- 512K(キロ)RAMボード 定価 ¥22,000…… 特価 ¥18,000
- 256K(キロ)RAMボード 定価 ¥15,000…… 特価 ¥12,500

※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。

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

マクセル
- 5"2HD…… 特価 ¥1,800

TDK
- 5"2HD…… 特価 ¥1,680

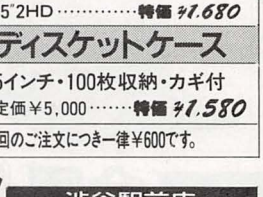
ディスケットケース

- 5インチ・100枚収納・カギ付 定価¥5,000…… 特価 ¥1,580

毎週土曜・日曜 祝・祭日 激安ソフト祭り開催!!

最新ソフトから中古ソフトまで 大特価!!

場所:㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前店



急募 正社員・アルバイト大募集!!

●業務拡張にともない、正社員及び長期アルバイトを募集します。

あなたの趣味を仕事で活かしてみませんか?!

詳しくは 03-463-2361 担当 弘瀬(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 渋谷駅前徒歩0分! 広告6ページ目

PCシリーズ用周辺機器 お持ちの機種をパワーアップ! 周辺機器も激安!

アクセル PC-9801シリーズ外部ディスク NEC純正FDD使用 ドライブ番号切替可能 2HD完全対応 2HD用ケーブル付属 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-352A 3.5インチ2基タイプ 定価 ~~¥99,800~~

● 廉価版のFDC-352Yもございます。お電話でお問合せ下さい。

FDC-351A 3.5インチ1基タイプ 定価 ~~¥64,800~~

● 廉価版のFDC-351もございます。お電話でお問合せ下さい。

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-J45	注文番号 B-J46	注文番号 B-J47	注文番号 B-J48	注文番号 B-J49	注文番号 B-J50	注文番号 B-J51	注文番号 B-J52
FDC-54	FDC-352A	FDC-51	FDC-351A	FDC-54 2HD I/F付	FDC-352A 2HD I/F付	FDC-51 2HD I/F付	FDC-351A 2HD I/F付
注文番号 B-J45 B-J46とも		注文番号 B-J47 B-J48とも		注文番号 B-J49 B-J50とも		注文番号 B-J51 B-J52とも	
大特価 ¥66,000		大特価 ¥46,000		大特価 ¥79,800		大特価 ¥59,800	

回数	1回目	2回目以降
12回	¥6,160	¥6,100
24回	¥4,280	¥3,200

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,260	¥8,100
15回	¥3,920	¥3,400

回数	1回目	2回目以降
15回	¥6,776	¥5,900
30回	¥4,157	¥3,200

回数	1回目	2回目以降
10回	¥6,682	¥6,500
20回	¥4,768	¥3,400

PC-98シリーズ用 ハードディスク…… 価格も安くなってお求めやすくなりました。

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

シーク時間 65ms

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

シーク時間 38ms

回数	1回目	2回目以降
12回	¥13,440	¥12,300
24回	¥ 8,620	¥ 6,500

緑電子 Little Bセット

Little B(本体20M) ¥94,000
MDC512(専用I/F) ¥29,800
IFK36(接続ケーブル) ¥ 4,700
合計定価 ~~¥128,500~~

大特価 ¥99,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,578	¥9,200
30回	¥5,257	¥4,000

緑電子 Little B4セット

Little B4(本体40M) ¥158,000
MDC512(専用I/F) ¥ 29,800
IFK36(接続ケーブル) ¥ 4,700
合計定価 ~~¥192,500~~

大特価 ¥159,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥14,790	¥14,700
30回	¥ 7,585	¥ 6,400

新品ディスプレイ	定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
NEC PC-KD862(4050文字カラー、アナログ、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	88,000	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、テンタル、TV、0.35)	138,000	99,800	月々 9,200
PC-TV353(4050文字カラー、アナログ、TV、0.39)	110,000	78,000	月々 7,200
PC-TV451N(4050文字カラー、アナログ、テンタル、TV、0.31)	158,000	119,000	月々 11,000
PC-TV472(4050文字カラー、アナログ、テンタル、TV、5端子付、0.52)	248,000	186,000	月々 17,200
トムソン 4475N(4050文字カラー、アナログ、テンタル、0.31)限定特価	99,800	47,800	月々 4,400
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
サンヨー CU-14ED(4050文字カラー、アナログ、0.39)	79,800	64,000	月々 5,900
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-147L(4050文字カラー、アナログ、テンタル、0.39)	79,800	49,800	月々 4,600
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、トット、トラクターフィーダー付)	298,000	229,000	月々 21,100
PC-PR201V(15 24Pカラー、トット)限定特価品	298,000	158,000	月々 14,600
PC-PR201TH(15 24Pカラー熱転写)	145,000	109,000	月々 10,000
PC-PR101E(10 24Pトット、ピンフィーダー内蔵)	99,800	78,000	月々 7,200
PC-PR101L2(10 24Pカラー熱転写)	83,800	67,000	月々 5,100
PC-PR602(LEDページプリンター)	498,000	398,000	月々 36,800

新品ハードディスク	定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
NEC PC-PR406LP2(レーザープリンター、A4、B5、ハカキ)	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
PC-PR406H(10 24Pカラー熱転写)	94,800	75,000	月々 6,900
PC-PR406S(10 24Pカラー熱転写、イメージスキャナー内蔵)	94,800	75,000	月々 6,900
NM9950II(15 24Pカラートット)	245,000	144,000	月々 13,300
NM9700(10 24Pカラートット)	163,000	109,000	月々 10,000
スター AR2415(PC)(15 24Pトット)	144,000	69,800	月々 6,400
TR241CL(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トット)	330,000	267,000	月々 24,600
VP3000(PC)(15 24Pカラートット)	290,000	234,000	月々 21,600
VP1000(PC)(15 24Pトット)	154,000	119,000	月々 11,000
VP800(PC)(10 24Pトット)	124,000	99,000	月々 9,100
VP500(PC)(10 24Pトット)	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

新品ハードディスク	定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
Cリサーチ CRC-HD2A(20MB、PC98用、I/Fボード付、65ms)	89,800	72,000	月々 6,600
CRC-HD4A(40MB、PC98用、I/Fボード付、40ms)	129,800	99,800	月々 9,200
アイテム ハイパーディスク40(40MB、PC98用、スロット内蔵型、28ms)	148,000	118,000	月々 10,900
ウインテク R4HS(40MB、PC98用、I/Fボード付、28ms)	178,000	139,000	月々 12,800
緑電子 Little B(20MB、接続にMDC-512とIFK36が必要)	94,000	79,000	月々 7,300
Little B4(40MB、接続にMDC-512とIFK36が必要)	158,000	132,000	月々 12,200
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	月々 -
ロジテック LHD-32HR(20MB、PC98用、I/Fボード必要、35ms)	158,000	125,000	月々 11,500
LHD-32NR(20MB、PC98用、I/Fボード必要、85ms)	118,000	94,000	月々 8,600

超お買得新品限定品

NEC PC-9801U2 激安セット

6割引

PC-9801U2 ¥298,000
CMT-147S ¥ 74,800
512K RAMボード ¥ 22,000
3.5 2DDディスケット(10枚) ¥ 15,000
98用バスマウス ¥ 6,800
合計定価 ~~¥416,600~~

大特価 ¥159,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥14,790	¥14,700
20回	¥ 9,640	¥ 9,200
30回	¥ 7,585	¥ 6,400
60回	¥ 7,020	¥ 3,600

パソコンの世界を広げるために……

SHARP カラーハンディスキャナー JX-100 定価 ~~¥89,800~~

- A6サイズのカラー原稿を8ドット/mmの解像度でパソコンに入力(PC-9801シリーズ対応)
- カラー画像を16階調(4096色)で読み込む中間調処理機能
- PC-9801用インターフェースボード付属

大特価お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,320	¥6,600
24回	¥4,460	¥3,500

SHARP カラーイメージスキャナ JX-200 定価 ~~¥198,000~~

- 解像度200ドット/インチ(約7.9ドット/mm)、16ポイントのゾーム機能付き
- 汎用性の高いRS-232Cと高速伝送できるGP-IBを共に装備
- RS-232Cケーブル付属

大特価お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥10,120	¥10,000
30回	¥ 9,270	¥ 6,300
60回	¥ 5,640	¥ 3,600

EPSON カードFAX FR-1000 定価 ~~¥59,800~~

あなたのパソコンを高級ファックス機能でプラス! (PC-98シリーズ用)

大特価 ¥49,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥17,392	¥17,200
6回	¥ 9,288	¥ 8,700
10回	¥ 5,682	¥ 5,400
18回	¥ 4,072	¥ 3,100

● B4サイズ送受信 ●タイマー送信、同報送信、自動ダイヤル等の高級機能装備 ●一太郎3、2-3などのMS-DOSソフトのほとんどに対応

OMRON ハンディイメージスキャナ HS-7R 定価 ~~¥39,800~~

- 4種類のスクリーントーン処理や拡大・縮小までが自由自在
- 32階調の中間処理で、写真までを忠実に再現
- RS-232Cポートに直結してダイレクトに読み取り
- 105mmのワイドな読み取り幅

大特価 ¥32,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,512	¥11,300
6回	¥ 6,268	¥ 5,700
12回	¥ 3,408	¥ 3,000

各社ファクシミリ 激安販売中!!

専門スタッフが親切にアドバイス! お電話にてお問合せ下さい。

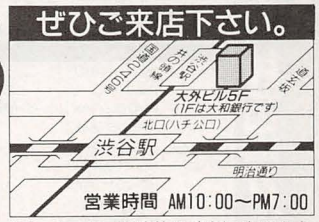
全国どこでもお電話一本で即、お届け!

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

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200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	———	158,000より
PC-9801UX21	348,000	248,000
PC-9801VX21	433,000	249,000
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	74,800
PC-9801E	218,000	59,800
PC-9801	298,000	45,000
PC-9801CV21	355,000	238,000
PC-9801LV21	345,000	218,000
PC-98LT/1(ラップトップ)	238,000	95,000
PC-88VA	298,000	148,000
PC-8801MA	198,000	119,000
PC-8801MH	208,000	99,800
PC-8801MKIIMR	238,000	84,000
PC-8801FA	168,000	108,000
PC-8801FH30	168,000	89,800
PC-8801MKIIFR30	178,000	84,000
PC-8801MKIIFR20	148,000	69,800
PC-8801MKIISR30	258,000	84,000
PC-8801MKII-30	278,000	48,000
PC-8801MKII-20	225,000	32,000
PC-8801MKII-10	168,000	29,000
PC-8801	228,000	18,000
PC-8001MKIISR	108,000	14,800
PC-8001MKII	123,000	10,800
PC-8001	168,000	9,800
PC-6601SR	155,000	38,000
PC-6601	143,000	24,800
PC-6001MKIISR	89,800	14,800
PC-6001MKII	84,800	9,800
PC-6001	89,000	5,800
シャープ CZ-800C(X1)	155,000	10,800
CZ-801C(X1C)	119,800	11,800
CZ-802C(X1D)	198,000	12,800
CZ-803C(X1CS)	119,800	12,800
CZ-804C(X1CK)	139,800	13,800
CZ-811C(X1F10)	79,800	13,800
CZ-812C(X1F20)+CZ52F	174,600	39,800
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 turbo III)	168,000	79,800
CZ-880C(X1 turbo Z)(新品限定品)	218,000	94,800
CZ-880C(X1 turbo Z)	218,000	84,800
CZ-830C(X1twin)+CZ53F	119,600	74,800
CZ-611C-GY(X68000ACE-HD)	399,800	269,000
MZ-5521	388,000	68,000
MZ-3541セット(MZ3541本体+MZ1D02グリーン付)	459,800	62,800
MZ-2531(MZ2500V2)	198,000	79,800
MZ-2521(MZ2500モデル30)	198,000	59,800
MZ-2511(MZ2500モデル20)	168,000	49,800
MZ-2200(レコーダー付)	147,800	19,800
MZ-2000	218,000	18,000
MZ-1500	89,800	22,000
MZ-80B	268,000	18,000
富士通 FM77-AV20EX	128,000	59,000
FM77-AV2	158,000	55,000
FM77-AV1	128,000	49,000
FM77-L4	238,000	58,000
FM77-L2	193,000	52,800
FM77-D2	228,000	45,800
FM77-D1	198,000	36,800
FM-8	218,000	8,900
FM-7	128,000	12,800
FM-New7	99,800	12,800
日立 MB-S1/40	298,000	69,800
エプソン PC-286U-H20	393,000	249,000
MSX		
カシオ MX-10(16K)	29,800	7,800
PV-7(8K)	19,800	5,800
サンヨー PHC-33(16K)レコーダー内蔵	———	19,800
PHC-27(64K)	49,800	12,800
ビクター HC-30(32K)	———	12,800
ソニー HB-11(64K)	———	12,800
HB-201(64K)	59,800	16,800
HB-75(64K)	69,800	12,800
ナショナル 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)	74,800	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	16,800
HX-30(16K)	———	9,900
日立 MB-H1(32K)	———	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		
ソニー HB-T7(MSX2)モデム内蔵	59,800	32,800
HB-F1XD(MSX2)FDD×1	54,800	39,800
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
FS-A1MkII(MSX2)	29,800	20,800
ビクター HC-95(MSX2)(新品)FDD×2	198,000	128,000
日立 MB-H3(MSX2)	99,800	16,800
ワープロ		
NEC PWP-50GX(3.5"FDD内蔵)	118,000	50,800
三洋 SWP-340(サンワード340、CRT、3.5"FDD内蔵)(新品)	128,000	89,800
SWP-M11(サンワードミニ11)(新品)	35,000	27,800
カシオ HW-1000(CRT、3.5"FDD内蔵)	118,000	54,800
フロッピーディスク		
NEC 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	36,800
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
ランド LDS-5UV(5"2HD、2DD、1ドライブ)	78,000	35,800
シャープ MZ-80BF(5"2D 2ドライブ)	298,000	39,800
CZ-520F(5"2HD 2ドライブ)	118,000	59,800
CZ-502F(5"2D 2ドライブ)(新品限定1台)	99,800	78,000
CZ-502F(5"2D 2ドライブ)	99,800	54,800
CZ-503F(5"2D 1ドライブ)	49,800	27,000
CZ-503F(5"2D 1ドライブ)(新品)	49,800	29,800
アイテム disk mate 80E-PC(5"2D、2ドライブ)	99,800	21,800
エプソン TF-10PC(5"2D 2ドライブ)	128,000	29,800
TF-10FM(5"2D 2ドライブ)	128,000	44,800
TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168,000	29,800
TF-20FM(5"2D 2ドライブ)	168,000	39,800
TF-20apple(5"2D 2ドライブ)	198,000	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	24,800
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
LFD-550PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	29,800
富士通 MB-27611(5"2D、2ドライブ)	128,000	48,000
MB-27607(5"2D 1ドライブ)	98,000	34,000
SONY HBD-20W(3.5"2DD 1ドライブMSX用)	44,800	34,800
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	8,900
アイテック IT5040H(40Mハードディスク、PC用I/F付)	238,000	108,000
ユースティック SP-520(20Mハードディスク、I/F付)	99,800	59,800
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク	———	32,000より
データーレコーダー		
シャープ CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	14,800
各社 パソコンデーターレコーダー	———	4,800より
漢字プリンター		
NEC PC-PR201CL(136桁24ピン、カラードット)	298,000	69,800
PC-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298,000	56,000
PC-PR201V(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	128,000
PC-PR201T(136桁、24ピン、熱転写)	170,000	58,000
PC-PR201TL(136桁、24ピン、カラー熱転写)	170,000	68,000
PC-PR104(80桁24ピン、ラインドット)	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-PR405(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	25,800
NM-9300S(80桁、24ピン、ドット)	253,000	59,800
富士通 MB-27411(80桁、24ピン、ドット)	170,000	39,800
シャープ MZ-1P17(80桁、24ピン、カラー熱転写)	79,800	34,800
CZ-8PK2(80桁、16ピン、ドット)	134,800	19,800
スター AR-2415(136桁、24ピン、ドット)新品限定特価品	144,000	69,800
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 VP-85K-PC(80桁、24ピン、ドット)	128,000	39,800
VP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	69,800
MP-80K(80桁、16ピン、ドット)	189,000	14,800
RP-80F/TIIK(80桁、16ピン、ドット)	189,000	24,800
精工舎 GP-550M(80桁、16ピン、ドット)	99,800	14,800
スター TR-24F(80桁、24ピン、熱転写)	67,800	22,000
TR-24PC(80桁、24ピン、熱転写)	67,800	22,000
カシオ NW-24(MSX用80桁、24ピン、熱転写)	49,800	21,800
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)	79,800	19,800
エプソン SP-80PC	62,800	17,000
RP-80	89,000	16,000
RP-80F/TII	84,800	13,800
MP-80F/T	189,000	12,800
シャープ MZ-80BP5	142,000	18,000
MZ-80P6	155,000	12,800
MZ-1P02	138,000	29,800
ソニー PRN-C41	———	18,800
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-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
ロジテック KP-5000(80桁、ドット、PC/FM用)	99,800	12,800
スーパーブレイン SX-85C(80桁、ドット、FM用)	89,800	8,800
ブラザー HR-5X(アップル用)	59,800	9,800
各社 PC.FM.X1.MSX対応プリンター	———	6,800より
4000文字カラーモニター		
NEC PC-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
N-5923(4000文字、アナログ、1120×750、XA/XL用)	235,000	75,000
N-5913(4000文字、アナログ)	138,000	69,800
シャープ CU14-A4(4000文字、アナログ、デジタル)	89,800	38,000
CZ-600D(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	69,800
CZ-830D(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)(新品)	98,000	74,000
トムソン 4475N(4000文字、アナログ、デジタル、031)新品	99,800	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より
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 12M212C(2000文字、デジタル)	99,800	27,800
CZ-811D(2000文字、デジタル、TV)	89,800	36,800
MZ-1D15(2000文字、デジタル)(新品限定1台)	79,800	29,800
CU-14F1(2000文字、デジタル)	64,800	28,800
CU-14FA(2000文字、アナログ)	———	29,800
富士通 MB-27343	79,800	19,800
日立 C12-2120	———	26,800
三洋 CMT-140R(1000文字対応デジタル)	———	17,000
各社 2000文字カラー	———	19,000より
1000文字カラーモニター		
NEC PC-KD201(1000文字対応、デジタル)	59,800	19,800
日立 C14-1185(1000文字対応、デジタル)	———	188,000
シャープ 14M111C	———	18,800
各社 1000文字カラー	———	14,000より
レーザーディスク		
マランツ LV-11CD(LV.CD.CDV新品)	148,000	89,800
周辺機器・他		
NEC SP2400FAST(2400ボーモデム)	99,800	29,800
PC-IN511(A6サイズ、ハンディスキャナー、RS232C対応)	69,800	34,800
アイワ PV-2123(12000bps、半二重モデム)	———	9,800
PC-6041(グリーンモニター)	49,800	9,800
パナソニック FS-CA1(MSX用オーディオユニット)	———	17,800
シャープ VM-12(1200bpsモデム)	39,800	19,800
テックメイト F7-SRD(FM用イメージスキャナー)	———	10,800
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)	———	68,000より
ビクター GR-S55セット(S-VHS-Cビデオムービー)	288,000	169,000
BR-C300セット(VHS-Cビデオムービー)	288,000	158,000
クラウン CD-300(CDラジカセ)(新品)	———	29,800
NEC KD-1000(DATデジタルオーディオデッキ)(新品)	198,000	109,000
各社 6インチカラーTV(新品)	59,800	28,000

★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。
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。

★誠に勝手ながら、8/14(日)は棚卸の為、渋谷駅前店はお休みさせていただきます。尚、通信販売の業務は行っております。

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

毎週土曜・日曜・祝・祭日

激安 ソフト祭り 開催!!

最新ソフトから中古ソフトまで **大特価!!**

場所：㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前店

高価下取・買取

PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
4050文字モニター
とくに高く買います



低金利
クレジットOK!
(月々3,000円から)
3〜60回まで

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- ●直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。

注意 NEC・シャープ・富士通以外の機種や、MSX・ゲーム機などはお電話にてお問合せ下さい。買取りができない場合があります。

今月のお買得中古品

SHARP MZ-2500 モデル30



本体定価 MZ-2521 ~~¥198,000~~

在庫処分 大特価

¥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
10回	¥ 6,682	¥ 6,500
20回	¥ 4,768	¥ 3,400

●3.5インチFDD2基搭載

激安中古マイコン 日本マイコン流通センター 月々3,000円よりクレジットOK! 広告8ページ目 全国通信販売OK!

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463] 4455

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX. 03(463)2394



エレベーターは建物の裏側にあります。

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2−3−2

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

キリトリ線

《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。

《無料見積申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒		TEL	
購入予定日	年 月	職業	年令	才	購入方法	現金・クレジット
分割の場合の希望額	月々 円ぐらい					

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ10月号

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。

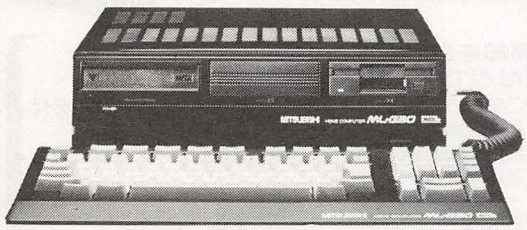
パーソナルコンピュータ お支払いは10月からでOK!



テレホンショッピング 仙台(022)224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① MITSUBISHI MSX2 メルブレーンズML-G30モデル1



- 漢字ROM3.5インチFDD1ドライブ内蔵。
- 表計算及びワープロができるメルブレーンズノート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

※残りあとわずか!! 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
●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26,800円

頭金なし / 第1回目2,820円 / 月々2,400円×11回

お支払い合計……29,220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 MSX2 A1MKII



- 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
●ROMソフト(限定品)	¥5,800

合計¥35,600を

現金特価29,800円

頭金なし / 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)8779

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 **村上まで**

低金利でお得な **OAクレジット** / 手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い 長期 **60回払までOK!** / ゆっくりお支払い **10月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



NIDECOM SOFT for Better Computer Living

極楽、痛快。まるごと、かじる！

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、なんと丸太ン棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ！





Victorious NINE II 高校野球編

MSX-11■ビクトリアスナインII
定価5,800円　● MSX2 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　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



斉藤由貴

見たり、聞いたり、感じたり、
あなたの五感がパソコンでもっと熱くなる。
文字も、絵も、音声も、
誰もがカード感覚であやつれるパソコン
PC-88VA2／VA3、新登場。



テレビ以上に楽しい世界が、ここにあります。PC-88VA2／VA3は、「ワープロで文章を打つ」「画面に絵を書く」はもちろん、ビデオ映像やアニメを自分で加工したり、作曲や演奏を楽しんだり、パソコン通信にチャレンジしたり、ゲームに酔いしれたり、マルチな実力を発揮する新世代16ビットパソコン。しかも、新次元のソフトウェア「パーソナルインフォメーションツール PI」によって、文字も絵も、音やビデオ画像、アニメでさえも、画面上で簡単に検索・加工できます。これはもう、テレビでは体験できない未知の世界。桁違いの知的快感が、気持ちよくあなたを包みます。

新登場

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

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

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(231)3111
中国支社(広島)082(242)5503/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡)092(261)2805

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(452)8000 大阪 06(211)9800
受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン
国内実績No.1
日本電気グループ

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円) 雑誌18361-10 T4911836110381

第七巻第十号 通巻七十六号 昭和六十三年九月二十五日印刷 昭和六十三年十月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可