昭和63年12月1日発行(毎月1回1日発行)第7巻第12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

December 1988
定価 ¥380
12



68000CPU搭載,驚異の21,000円

セガ・メガドライブ 徹・底・研・究

新製品レポート

富士通 FM77AV40SX
NEC PC-8801FE/PC-8801MA2
シャープ X1turboZIII

だれでも打ち込める特選プログラム48本

BM-Jr. GAZATY
BM-LIIIMK5 移植版 SLEEP STAR
ファミコン/ツインファミコン ジャンピング・アタック/ファミリーベーシックV3マガジン第2号/BELTECH
FM-7/77 DRAGUUN/RAVERD
JR-200 BUGS SLAYER
M5 とろん/加藤君と中間君と大工のおやじ
MSX TOUCH BREAKER/BASKET BALL/MAKE UP!
MSX2 HIP-DUMP
MZ-1200/700 SATURN
MZ-700/1500 コンバット/ある戦車の物語
MZ-1500 CAR DRIVE
MZ-2000/2200 へりくん/さくらんぼ
MZ-2500 ICE BLOCK
PASOPIA7 CHOBIN
PC-6001/mkII/6601/SR 燃える戦士/Penetrator
PC-6001mkII/6601/SR こだぬきポンタのおかいものゲーム
PC-6001mkIISR/6601SR SATAN
PC-8001/mkII/SR 幽霊夜話 長虫/DEMPA FIGHTER
PC-8001mkII/SR Dragon
PC-8001mkIISR からす日記
PC-8801 1・2の上海!
PC-8801mkIISR THE DRACULA
PC-88VA イリオス
PC-9801 ラゴン・クエスト・スペシャル
S1 常連への道
SC-3000 MIDDLE CIRCUIT
X1 酔っぱらいブギ/SLIP OTHELLO
X68000 風の聖塔
PB100/110 反転症候群/加激
PC-1245/51 FISCO

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR グラディウスII タイトル・デモ
X68000 グラディウスII ステージ8
ファミコン/ツインファミコン ザ・リターン・オブ・イシター ヒーローバー
MSX/2+FMPAC GRADIUSII Burning Heat
PC-8801mkIISR ダライアス Cosmic Air Way
X1+FM音源ボード ドラゴンスピリット Ending

ホンキでPlayホンネでReview
今、再び MSX2 ゼビウス研究



'88AMショー出展ビデオゲーム特集

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、Human 68k搭載●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記録AD PCM※採用●マウス・トラックボール標準装備●5インチ1MバイトFDD2基搭載●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル●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に用)

資料請求券
X68000
Bマガ
124

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	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
●MIDIボード	CZ-6BM1	標準価格 26,800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

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　12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

AI開発ツール
AI-68K(Staff LISP/OPS PRO-68K)　CZ-234LS　標準価格188,000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	CZ-218AS	標準価格 8,800円
●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)

C&C Computers and Communications

君にも気軽に手が届く、テレビとつなげる

ゲームの興奮は、ハードで決まる。

そろそろテレビゲームだけじゃものたりない。もっと迫力のあるシーンが見たい。もっと広いRPGの世界をプレイしたい。そう感じていたら、君にはこんどのPC-8801FEがピッタリ。



なにしろハードのパワーが違うんだ。320Kバイトタイプの5インチディスク2台内蔵と記憶容量はバッチリだし、スピードも8ビットで最高クラスの本格パソコン。もちろん、512色中8色のグラフィック機能やFM音源の表現力もバツグン。なにしろPC-8800シリーズ用の山ほどあるすぐれものゲームソフトがたっぷり楽しめるわけだし、パソコン通信にも、やがてはワープロやプログラミングにもチャレンジできる。この手軽さでこの実力・この魅力なら、もうのがす手はないんじゃない?

テレビにつなげば、すぐに本気で楽しめる。

そのうえ、PC-8801FEは、テレビのビデオ入力端子に直接つなぐことができるんだ。だから、専用ディスプレイがなくても、テレビにつなげて、すぐに楽しむことができちゃう。たとえば、リビングの大型テレビでゲームをプレイするなんて最高。巨大なモンスターたちが、目の前にグングン迫ってくる。この迫力、ちょっと言葉じゃ説明できないな。おまけにPC-8801FEは、これまでのPC-8801MA/FAの約4分の3の大きさ。しかも、グッと軽い。だから、家の中で、あっちへこっちへと、気楽に移動できる。居間のテレビにつないだり、自分の部屋でプレイしたり…。家中で活躍する僕たちのパソコン、それがPC-8801FEなんだ。



ゲームに驚いてるくらいじゃ、甘いよね。



320Kバイトタイプ5インチFDD
2台内蔵 —— 本体標準価格
(ディスプレイは別売です)

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン

129,000円で新登場。

■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
(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く)

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン
国内実績No.1
日本電気グループ

NEC

本格派パソコン。PC-8801FE新登場!

マニアのための本格機能をさらに身近に。PC-8801MA2も新登場。

もうひとつ上を行くなら、FEの兄貴分PC-8801MA2。これまでのMAの実力がさらに身近になった。こちらの特長はなんといっても日本語処理機能。なんと7万語の辞書を本体に内蔵しているんだ。もちろん、JIS第1・第2水準の漢字ROMを持っているので、難しい漢字だって大丈夫。連文節変換で入力もスムーズだし、1Mバイトの5インチディスクにはワープロ文書もたっぷり入る。さらに、サウンド機能のリアルさにも、感動の嵐。ステレオ12音源に加え、デジタルサンプリング機能を使って音声を録音・再生することだってできるんだ。PC-8801MA2のこのスーパーな実力、ゲームはもちろんだけど、ぜひ、シンセやパソコン通信にも生かしてみたいよね。どこまで楽しめるかは、唯一君のイマジネーションしだいなんだから。



斉藤由貴

月間MVPをめざしてチャレンジ!

NECパニックベアズコンテスト

今がPC-8801FE/MA2を買うチャンスです。買うとついてくる面白ゲームソフト"パニックベアズ"で楽しいプレゼント。海軍士官のマックベアの絵をできるだけ短い時間で完成させて、完成タイムの見える画面写真を送ってください。各月のベストタイム記録者5名様を月間MVPとしてパソコン専門誌上で名誉表彰。さらに素敵なマックベアグッズセットも差し上げます。また、応募者全員に、オリジナルのマックベアテレカをプレゼント。応募の締切りは89年1月31日です。なお、コンテストの詳しい内容はお買上げのお店でお聞きください。



同時新発売



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA2
ザッツ・デジタル・エンターテーナー

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 ——— 168,000円
(ディスプレイは別売です)

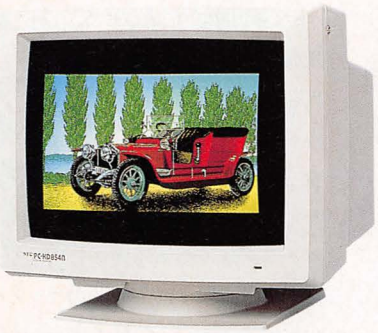
C&C Computers and Communications

いろんな顔が勢揃い!

NECのディスプレイは、
表現力豊かな高性能。
あなたのニーズに応える
豊富なバリエーションの中
からあなたに最適の
ディスプレイを
お選びください。

アナログRGB入力専用カラーディスプレイ標準機

NEW



14 RGB アナログ 0.39

PC-KD854N

14型高解像度カラー
ディスプレイ
標準価格　84,800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。
- NEWデザイン。
- 回転台付。
- NEW PCカラー(ニューグレー)

ドットピッチ0.31mmの高精細度タイプ。

NEW



14 RGB アナログ 0.31

PC-KD853N

14型高解像度カラー
ディスプレイ
標準価格　118,000円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。

DISPLAY

パソコン中心高画質派

ハイコストパフォーマンスカラーディスプレイ。



14 RGB アナログ 0.41

PC-KD855

14型カラーディスプレイ
標準価格　69,800円

14 ■画面サイズ(単位:インチ)
お好きなサイズを目的に合わせて選択できます。

RGB アナログ ■RGB入力端子
R(赤)、G(緑)、B(青)の原色信号を、直接ブラウン管に入力するための端子です。

0.31 ■ドットピッチ(単位:mm)
キメ細かな映像を実現します。

■回転台
視線に合った位置を上下左右に調節できます。

■ビデオボード/ビデオアートボード対応
グラフィックやビデオの映像が表示できます。

■サウンド機能
ステレオサウンドを再生可能にする着脱式スピーカ標準装備。

PC エンジン ■PCエンジン内蔵
続々と登場する多彩なソフトが楽しめます。

つながるぞ　ひろがるぞNECのパソコン。

国内実績 No.1

日本電気グループ

NEC

さあ、あなたは何派？

PCエンジンゲーム機能を内蔵した高解像度ディスプレイ。 **NEW**



©1988 HUDSON SOFT
LICENSED FROM IREM CORP.

15 RGB アナログ 0.39 PC エンジン

PC-KD863G

15型高解像度
ディスプレイ
標準価格　138,000円

- マルチシンク2モード（15.98kHz. 24.83kHz） 自動切換え。
- 専用回転台付。

遊びゴコロがついた
欲張り派

ビジュアル感覚派
（ビデオボード、ビデオアートボード対応）

スピーカ標準装備でリアルな音を実現。



15 RGB アナログ 0.39

PC-KD863S

15型高解像度カラー
ディスプレイ
標準価格　118,000円

縦方向ライン数を400ラインと200ラインに自動切り替え。



14 RGB アナログ 0.39

PC-KD862

14型高解像度カラー
ディスプレイ
標準価格　99,800円

アナログRGB入力専用タイプの高解像度ディスプレイ。



14 RGB アナログ 0.31

PC-KD861

14型高解像度カラー
ディスプレイ
標準価格　138,000円

多彩な色表現を可能にした高解像度ディスプレイ。



14 RGB アナログ 0.31

PC-KD871

14型高解像度カラー
ディスプレイ
標準価格 158,000円

ハイコスト
パフォーマンス派
（モノクロディスプレイ）

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
12型グリーンディスプレイ 標準価格/29,800円 **PC-8050N**	9型グリーンディスプレイ 標準価格/35,800円 **PC-8046**

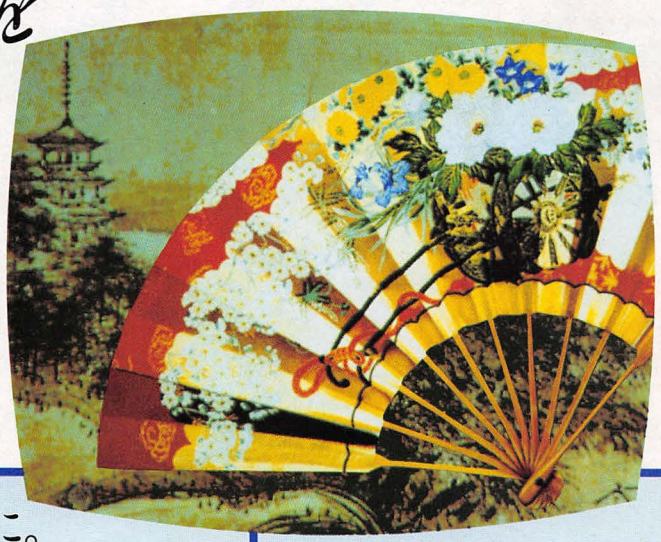
〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間　9:00～17:00月曜日～金曜日（祝日を除く）電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

C&C Computers and Communications

NEC

ビジュアル情報を自在に活用。

PCシリーズの
高性能イメージスキャナ



デザイン分野での活用に。

A4サイズ対応1,677万色フルカラー入力を実現。デザイン、CG分野での高度な活用をめざすビジネスに最適です。

●微妙な色調の原稿を1,677万色のフルカラーで入力。(データ保証値は64階調・26万色)●高性能ディザ機能による自然な表現。●輪郭強調機能が文字と図形の重なった部分の文字も鮮明に読み込みます。●読み取り線密度は5～320DPIまで、1DPI単位で設定可能。

NEW



カラーイメージスキャナ

PC-IN506

本体標準価格228,000円

パーソナル・ユースに。

気に入ったビジュアルはそのままパソコン入力。誰もが手軽に活用できるA6サイズ対応のやさしいパーソナルカラーイメージスキャナ。

●最大A6サイズの読み取り可能。●読み取り線密度は90～400DPIまで、10DPI単位で設定可能。(ただし、200DPI以上はデータを拡大して出力します。)

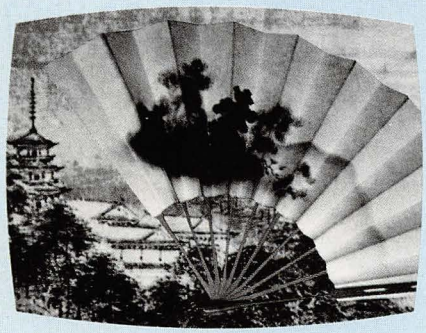
パーソナルカラーイメージスキャナ

PC-IN505

本体標準価格
138,000円



NEW



ビジネス・ユースに。

プレゼンテーション資料や社内文書のビジュアル化に。どんな画像も鮮やかに読み取る64階調の高機能イメージスキャナ。

●微妙な濃度もくっきり読み取る最大64階調をサポート。●PC-9800シリーズとGP-IBインタフェースによりこのクラス最高速の入力スピード。●最大A4サイズの読み取りが可能。●読み取り線密度は90～600DPIまで、10DPI単位で設定可能。(ただし、320DPI以上はデータを拡大して出力します。)

NEW



イメージスキャナ

PC-IN503G 本体標準価格145,000円

■多彩な画像データに対応するスタンダード機。**パーソナルイメージスキャナPC-IN502** 本体標準価格99,800円

■A6サイズまでの読み取り可能。手軽に使えるハンディタイプ。**ハンディイメージスキャナPC-IN511** 本体標準価格69,800円

※記事中の使用例は、原稿をイメージスキャナで読み込んでソフトウェア処理、合成したものです。

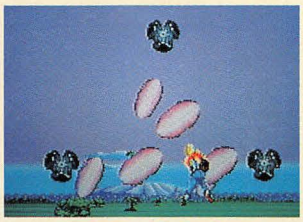
日本電気グループ 〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター
受付時間‥9:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)
東京03(452)8000 大阪06(211)9800
番号は、よくお確かめのうえおかけください。

NEC

PCエンジン新作ソフト、続々誕生。

夢・冒険・スリル・アクション。さまざまな興奮と熱狂が飛びだす話題のソフト群が続々と登場。PCエンジンの世界がさらに熱く広がりました。リアルなビジュアル、エキサイティングなサウンドでゲームファンをとりこにしています。今、PCエンジンに注目だ!

シューティング
RPG
シュミレーション
アクション
アドベンチャー
ファンタジー



SPACE HARRIER
スペース ハリアー

©SEGA 1986

12月9日 発売予定

NECアベニュー

PCエンジン初の4Mカード。

希望小売価格6,700円

ゲームセンターで超人気を呼んだ噂のシューティングゲームが遂に登場。



DRAGON SPIRIT
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。アリーシャ王女を救うために、さあ飛び立て。



FANTASY ZONE

好評発売中

NECアベニュー

ファンタジーゾーン

©SEGA 1986
希望小売価格4,900円

かわいらしいキャラクターで人気を呼んだシューティングゲームの登場だ。



定吉七番

11月18日 発売予定

ハドソン

©1988 HUDSON SOFT
希望小売価格4,900円

奇想天外なストーリーにギャグが満載。話題のアドベンチャーゲームの登場だ!!



魔境伝説

好評発売中

ビクター音楽産業

©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC.
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!!



エイリアンクラッシュ

好評発売中

ナグザット

©1988 naxat soft
希望小売価格5,200円

究極のピンボールゲームの登場だ。キミはもう宇宙一のクラッシャーマンだ!



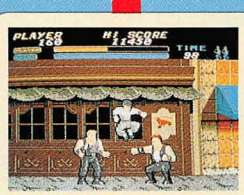
ゴーバスターズ! ゲートボール

12月 発売予定

ハドソン

©1988 HUDSON SOFT
希望小売価格4,900円

PCエンジンでゲートボールの醍醐味が味わえるぞ!メンバーを選んで勝負だ。



VIGILANTE
ビジランテ

©1988 IREM CORP
ALL RIGHTS RESERVED

アイレム

発売日未定
価格未定

究極のカンフーアクションゲームの登場だ!さあ、マドンナを救いだせ。



ガイアの紋章

好評発売中

日本コンピュータシステム

©日本コンピュータシステム
希望小売価格5,500円

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。戦略を立てて戦え!!

続々登場

★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・発売日等変更される場合があります。

おもしろさをさらにパワフルに!周辺機器もドーンと充実。



ビデオ端子、ステレオ端子出力のAVブースター
標準価格3,500円



連射ができるジョイントコントローラー・ターボパッド
標準価格2,680円



コントローラーが5コつなげる拡張アダプター・マルチタップ
標準価格2,480円



新アクセサリー登場!!
ターボスティック
標準価格6,800円

DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



HE system

ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円

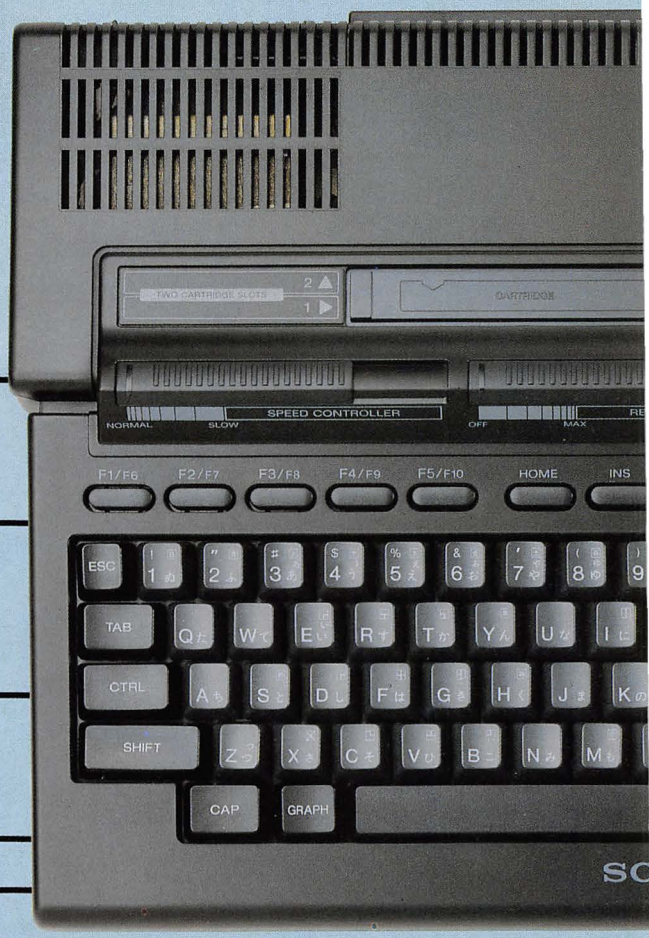


SONY

It's a Sony

MSX界の実力機だ!





1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるゾ。

「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。BASIC解説書もBASIC文法書もついてくるぞ。詳しくは下の小林クンの例を見よう!

2 日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音、リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

4 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

5 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

ついに、ゲームデザイ

さあ体験!!



もう日頃遊んでるゲームにあきちゃった。そこで強敵デメロンをやっつけるオリジナルシューティングゲームを考えてみたんだ。

小林君は「宇宙戦争ゲーム・デメロン」をつくりはじめたぞ。

XDJのプログラミング解説本・プログラミングツールで

Step 1 ゲームプログラミングツールについているスプライトエディターを使うんだ。

ボクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込めるんだ。便利!



小林君の考えていた自機のイメージ画もこんな風にできるぞ。

Step 2 グラフィックキャラクターエディターを駆使しよう。

背景をつくろう。遠いはるかな宇宙空間だって、木の茂った地上の風景だって「ツール」の中のグラフィックキャラクターエディターなら、簡単だ。いくつかのパターンをつくって、それをいくつも組みあわせれば、背景の出来上がり。



Step 3 グラフィックエディターを大活用!

「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色の色を使って、画面いっぱいにグラフィックが描けるんだ。そしてボクはコリにコって、「DEMEROON」のタイトル画もつくっちゃったぞ。





ゲームの流れは変わった。

あそぶ時代 から つくる時代 へ。

F1XDJ

■3.5インチ《FDD》内蔵■《スピコン》《連射ターボ》搭載■《ポーズボタン》機能付■《集中インジケーター》装備■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備

HB-F1XDJ MSX2+ 新・発・売 ついに出た!

標準価格 69,800円

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。F1XDmk2

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属■3.5インチ《FDD》内蔵■《スピコン》《連射ターボ》搭載■《ポーズボタン》機能付■《集中インジケーター》装備■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■「プログラミング」の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備



HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円

ン・パソコン登場だ!

Step 4 FM音源、ミュージックエディターを操作して…。



なんといっても音楽が必要だ、「ツール」のFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスイスイできるんだ。



小林君のつくったデメロン最終画面だ!

「井上、加藤、見てるか? とうとうボクはオリジナルゲームをつくったぞ!」

Step 5 プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収め、完成だ。

こうしてボクはオリジナルシューティングゲーム「デメロン」を完成したんだ。XDJ・「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しい背景づくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームで遊んでるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナルゲームをプレイさせてみないか、そうだ、キミはもういっぱしのゲームデザイナーなんだぜ!!

全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!

自作ソフトを応募して欲しい!!

「ヒットビットスタッフになろう!!ソニープログラミングコンテスト」

■一般プログラム部門 ゲームソフト(R,P,G,シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。

■小林ツクロウ君部門 「F1ツールディスク」(F1XD,F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキット」を使ってつくったプログラム。

■アイデア部門 こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間 '88年12月1日～'89年3月31日(当日消印有効)
●応募作品 MSX規格でつくられた自作ソフト、フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー㈱に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。
●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様に「ソニーオリジナル・スタジアムジャンパー」をプレゼント!
くわしくは、店頭ポスター・チラシ又は本誌1月号(12月8日発)をご覧下さい。



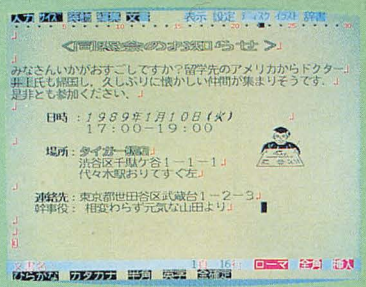
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMB係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

SONY

日本語生活
満足シリーズ
2部作、登場。

絵も字も筆も美しい。

機能充実、エンピツ感覚で使えるぞ。



1 プルダウンメニューがスグレている。

プルダウンメニューを採用。だから使いやすいんだ。さらにMSX-JE対応なので、高速かつ効率の良い変換ができる。

なし
下線
強調
斜体
白抜き
網かけ

2 文字修飾、イロイロがリッパだ。

強調・網かけ・アンダーラインなどなど豊富な修飾機能がついてるぞ。半角(カナのみ)・全角・横倍・縦倍・4倍角と文字サイズもイロイロ。しかも、JIS第1・第2水準に対応。

3 ブロック編集機能がウレシイのである。

ブロック編集やカット、コピー、ペーストもできちゃうから、文書編集がラクチンだ。

4 イラスト集付属がタノシイのだ。

約100種類のイラスト集付き。オリジナル文書を楽しくしようぜ!



MSX2ユーザーは待っていた!

高機能日本語ワープロソフト

文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)

新発売

MSX2 2DD×2 HBS-BO12D 標準価格6,800円

©Sony Corporation/イラストデザイン©Broder band Japan

まだ、はがきを『書いて』いるのか?

1 住所録を『約1,000件登録』し多重検索も、自動ソートも、グルーピングも、できる。簡単な名刺管理に使えるぞ。



2 書体には『毛筆』もある。毛筆フォントディスクつきだから、毛筆書体で宛名印字ができるんだ。印字イメージが画面でわかるレイアウト表示つき。

3 葉書の『裏書ワープロ』もついている。たからはがきのことなら何でもOK。シンプルで使いやすい設計だ。

4 ガイダンス画面表示で『カンタン操作だ。』ファンクションキー中心のキー操作のうえ、ガイダンスが画面に表示されるから、操作は簡単!

出た!

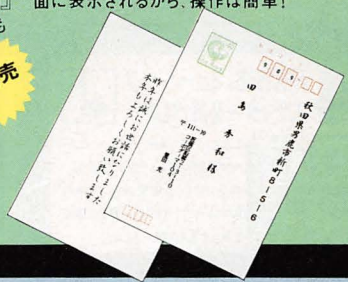
簡易カード型データベースソフト

はがき書右衛門(かきえもん)

新発売

MSX2 2DD×3 HBS-BO13D 標準価格7,800円

©Sony Corporation



キミのMSXにも「作左衛門」「書右衛門」が使えるのでござる。

MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」「はがき書右衛門」が使えるようになるのだ。●漢字BASIC●JIS第1・第2水準漢字ROM●MSX-JE(辞書ROM約15万語)内蔵

MSX標準日本語カートリッジ

HBI-J1 標準価格17,000円

MSX2 新発売

©ASCII Corporation/©エルゴソフト&©Sony Corporation



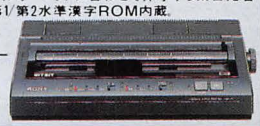
鮮明さで差をつけるならコレであります。

●和文3種(標準・ボエム・かしこ)英文3種(標準・ボエム・デコ)の豊富な書体。●住所・名前を入力するだけで、フォーマットに合わせて印字する葉書宛名印字モードつきの便利さ。●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵。●プリンターケーブル付

24ドット漢字サーマルプリンター

HBP-F1

標準価格44,800円



●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。

リアル体験
スポーツシリーズ
3部作登場。

ボールと汗が飛んでくる。

これほど人間クサイ野球ゲームはなかった。

どの選手が強気か？弱気か？選手データに加え、人格データも備えた業界初の野球ゲーム、誕生。選手の個性を見抜け！それが勝利への道だ。

●テキは強気か？弱気か？人格データや実績で各選手が個性あふれるプレーをするぞ。
●臨場感だ。実況中継機能。試合状況や、内角球にビビる選手の表情などをリアルに再現する、実況中継機能つき。
●球場を選べ。雨天コールドまであるぞ。ドーム球場、野外プロ球場、市民球場の3つの球場を用意。ドーム球場以外では天候や時間もリアルに変化。
●14球団の壮絶な戦いだ。12球団に加えて大リーグイメージの球団、往年の名選手によるレトロ球団が参加。
●プレイモードも4種類！ペナントレース、オープン戦・監督モード・ホームランモードの4種のプレイモードだ。大勢でホームラン競争もできる。
●入った、入った、大歓声！BGMはFM音源対応。だから迫力抜群。



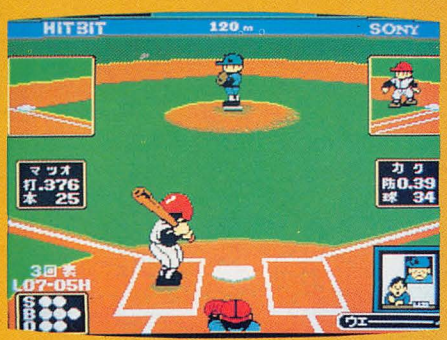


11月21日
初登板

どリアル野球シミュレーション
PLAY BALL II プレイボールツー

HBS-G068D 標準価格6,800円

MSX2 2DD ©Sony Corporation/KLON



11月21日
発売開始

君はゴルフ会員券を買ったのだ。

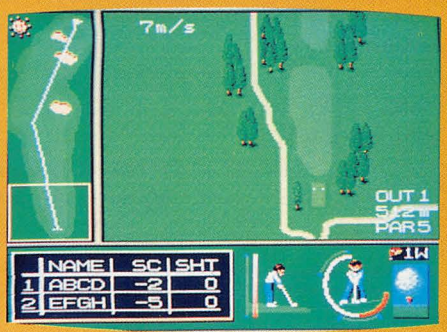
有名ゴルフクラブのコースをそっくり再現 細かいプレイ設定に4種のプレイモード 緻密で大胆なゴルフテクニックを養うのだ

Membership Golf

4種の有名ゴルフクラブのシミュレーション メンバーシップゴルフ

HBS-G069D 標準価格7,800円

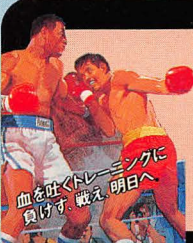
MSX2 2DD ×2 ©Sony Corporation/KLON



◎ます登録だ。正会員登録をすませ、さあグリーンへ。
◎サザンクロスカントリークラブ、田人カントリークラブ、GMG八王子ゴルフ場、長瀞カントリークラブ——有名ゴルフクラブのコースを忠実に再現。本物のコースならではの緊張感が味わえる。
◎さぁイクゾ！臨場感たっぷりのプレイ。スタンス・グリップなどプレイのこまやかな設定ができるうえ、コースの起伏もリアルに忠実再現。
◎キャディさんの声は神の声。アドバイス機能付き。キャディがキミに適切な指示を与えてくれるんだ。さらにヘッドインパクトの瞬間を再現し、打ち方の研究もできる。
◎多彩なプレーモードだ。ストローク・マッチ・トーナメント・トレーニングの4モードでプレイが楽しめる。
◎グリーンいっぱいに広がる音楽。BGMはFM音源対応で迫力抜群。







ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは実力世界ナンバー1。

●トレーニングモードで選手を鍛え、ウオッチ（観戦）モードで相手の実力をうかがい、ランキングorトーナメントモードで世界チャンプを目指す。6つのモード8人までのプレイヤーで遊べる、奥の深いボクシングゲームだ！



ファミリーボクシング

MSXタイトルマッチ

MSX2 2メガROM HBS-G066C 標準価格5,800円

©Wood Place/Sony Corp. ©NAMCO LTD.

●上記ソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトは、MSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。

富士通

【　ビデオ編集を簡単にするAV40SX。　】

〔今度のAVパソコンは、ビデオ連携機能 標準装備〕

待ちに待った登場です。AVシリーズの最上位機種、AV40SXは、ビデオ連携機能を標準装備。ビジュアルに、一層磨きをかけました。お手持ちのビデオと組み合わせるだけで、ビデオ編集が簡単に体験できます。

〔ビデオ編集を、簡単にする5つの機能〕

AV40SXは、ラクラクできるビデオ機能が、たくさんあります。①テレビやビデオの画像を、26万色のパソコン画像に変換するビデオディジタイズ機能。②テレビやビデオの画面に、パソコンの画面を重ねるスーパーインポーズ機能。③パソコンで作成した画像を、VTRに保存するビデオコンバート機能。④好きな文字を好きな位置に入れられる漢字テロップ機能。⑤編集の可能性を広げるワイプ/エフェクト機能。

〔カンタンにできるから、ビデオ編集が、ますます充実〕

AV40SXは、高度な編集もカンタンにできます。編集ソフトも付いているので、買ったその日にすぐできる。5つの機能をフルに使えば、自分だけのビデオ編集も夢じゃない。AV40SXは、まさに、AVを極めたパソコンです。

【　いろいろ使える高性能。AVパソコンは、奥が深い。　】

〔本格的グラフィックで、イメージも広がる〕

ビジュアルソフト「FMグラフィックエディタII」(別売)を使えば、26万色をフルに生かしたCGも簡単です。絵や写真のイメージ取り込みには、ハンディイメージスキャナ(オプション)が役に立つ。

〔コンピュータミュージックにも高性能が対応〕

楽器が弾けなくても、楽譜が読めなくても、「FMミュージックエディタII」(別売)があれば、作曲・編曲自由自在。MIDIを駆使した演奏も可能です。

〔日常生活にも役にたつ、実用的な情報管理機能〕

「FM日本語シートV1.0」(別売)は、住所録や家計簿、システム手帳のリファイル等、実用的な印刷型式をサポート。添付のAVクリップは、イラスト入りの年賀状作り等に便利です。

〔マルチ情報ターミナルとしても活用できる〕

パソコン通信も、モデムカード-1200(オプション)を使えば、いろいろなネットワークと通信可能。文字放送が受信できる「文字放送カード」(オプション)やパケット通信(要無線免許)と併せて、最新の情報を活用しよう。

〔AV40SXは、プログラミングにも威力を発揮〕

すぐれた基本性能で、初心者からマニアまで、プログラミングにも鋭く対応。高機能ソフト「F-BASIC V3.4L21」も標準添付されています。

AVシリーズ用新作ソフト

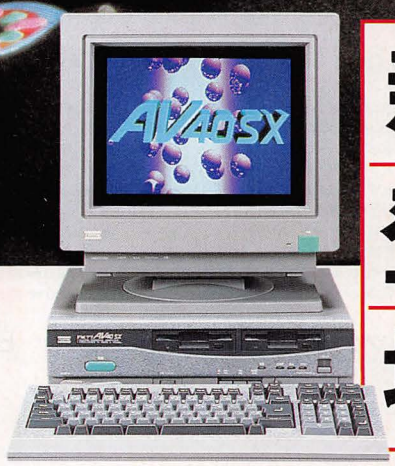
ジャンル	ソフト名	ソフトメーカ名	提供予定時期	価格(円)
ホーム ホビー	Card Magic※1	㈱ジェーイーエル	63年11月	12,800
	HELLO DX※2	ダットジャパン㈱	63年11月	14,800
VISUAL	G EDIT データ集	データウエスト㈱	63年11月	2,000(予定)
	FMグラフィックエディタ データ集NO.1(仮称)	㈱新企画社 POPCOM編集部	63年11月	3,000(予定)
AUDIO	パーソナル ミュージシャンFMAV	㈱ミュージック・ネットワーク	63年10月	12,000
	マイクロ・データ・ライブラリ(MDL-FMAV-01)	㈱ミュージック・ネットワーク	63年11月	4,800
	MUSIUM 3 データ集(仮称)	ビクター音楽産業㈱ PS部	63年12月	5,800(予定)
ゲーム	サイオブレード	㈱ディー・アンド・イー・ソフト	63年11月	8,800
	アンジェラス	㈱エニックス	63年12月	8,200
	めぞん一刻 完結篇	㈱マイクロキャビン	63年11月	7,800
	アークス	㈱ウルフチーム	発売中	9,800
	琥珀色の遺言	㈱リバーヒルソフト	63年11月	9,800
	テトリス	ビーピーエス	63年11月	6,800
	VING BREAK DOWN	ビングソフト	63年11月	6,400
	アークティック	㈱アートディンク	63年12月	5,800
	白夜物語	イーストキューブ	63年11月	7,800
	ザ・リターン・オブ・イシター	㈱エス・ピー・エス	63年11月	6,800
	麻雀狂時代SPECIAL	㈱マイクロネット	63年11月	6,800
	殺人は手紙にのって	ツインソフト	63年12月	7,800
	怨霊戦記	ソフトスタジオWING	63年11月	9,800
	アメリカン・サクセス	㈱ウインキーソフト	63年12月	6,800

※1:40SX/40EX専用　※2:40SX/40EX/20EX/40/20用



夢をかたちに
信頼と創造の 富士通





新登場

ビデオ機能が標準装備。
編集ソフトもついてる。
いろいろついて、さらに充実。
AV40SX、新登場。

FM77AV40SX 40EX/20EX

FM77AV40SX本体(キーボード付)標準価格178,000円/カラーCRTディスプレイ-14標準価格89,800円

PRO STAFF ツクモ

冬でもあったか 暖暖 だんだんセール！

12月18日まで

NEC PC-8801シリーズセット

今からX'masのおねだりチェックしておこう！



NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FA ＋

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MA ＋

PC-8800シリーズ PC-88VA ＋

展示品9台限り！ 特価¥99,800

TSは含まれません。

セット内容と写真は一部異なります。

NEC PC-KD854 定価￥89,800

●14インチカラー、2000文字対応(最大4,050文字表示可能)、DP0.39mm



マウス TS-M88（ツクモオリジナル）
マウスパッド＋マウスポケット付

外部スピーカー TS-88SP（ツクモオリジナル）
ディスケット(10枚)＋ゲームパック

合計定価￥267,800 注番 B1201
限定特価➡¥1?9,800
月々￥8,100×24回など

合計定価￥297,800 注番 B1202
限定特価➡¥1?9,800
月々￥9,100×24回など

合計定価￥397,800 注番 B1203
限定特価➡¥225,000
月々￥10,600×24回など

新登場!!

テレビとつなげる本格パソコン
PC-8800シリーズ PC-8801FE 定価￥129,000

ザップ・デジタル・エンターテーナー
PC-8800シリーズ PC-8801MA2 定価￥168,000

ツクモ特価販売中！
価格は☎でお問い合せ下さい。





NEC 日本語カラー熱転写プリンター
PC-PR406H 定価￥94,800 注番 B1206
高速100字/秒印字、640KBプリンタバッファ内蔵、用紙幅10インチ(ハガキも可)
限定9台 ツクモ特価➡¥59,800

- サウンドボードII(～FR/MR)……定価￥39,800➡特価¥32,500
- サウンドボードII(FH/MH)……定価￥39,800➡特価¥32,500
- ビデオアートボード……定価￥49,800➡特価¥42,000

富士通 FM77AV20EX/40EX

FM77AV20EX

注番 B1207

- 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￥7,920
月々¥6,000×23回	

FM77AV40EX

注番 B1208

- 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＋「イースII」又は「大戦略」のいずれかをサービス

ツクモ特価➡¥198,000

クレジット例	初回￥9,280
月々¥7,600×29回	



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
TS-M88	マウス(AV/EX) FMMO-101コンパチ ￥7,800	➡特価¥4,800
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
FMPR-204B	熱転写カラープリンタケーブル付……￥84,500	➡特価¥66,000

掲載商品1万円以上送料無料

ツクモ通販現金書留申込書 BM12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。

〒101-91 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(普)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！

恒例 秋葉原電気まつり 11/18〜'89 1/16

1等10万円

東京全店にて5000円以上お買い上げの方に抽選券進呈！
賞金総額8000万円

サンタクロースはツクモにいた！

ツクモ「ベーシックマガジン」プレゼントのお知らせ

雑誌プレゼント希望 BM12



日頃から「ベーシックマガジン」誌ツクモのページをご覧くださっている方々へ、ツクモからプレゼントのお知らせです。12月31日(土)までに広告掲載商品を3万円（又は10万円）以上お買い上げの方に「ベーシックマガジン」を3ヶ月分（又は6ヶ月分）お届けいたします。お買い物の際に右上のプレゼント希望券をご持参（又は郵送）下さい。詳しくはツクモ各店、又は通信販売部へお問い合せ下さい。

お待ちかね！ 今年も「わんさか」が来た！

SHARP ツクモ わんさかフェア

●11月26日(土)・27日(日)
●ツクモ7号店シャープフロアーにて開催

あこがれのX68000からポケコン、電子手帳、ワープロそしてその周辺小物に至るまで、わんさかフェアは丸ごとSHARPです。
CZ-600C＋モニターのお買いドク品をはじめ、特価品いろいろ！

CZ-141SF NEW Z-BASIC(ターボシリーズ対応) ……特価¥9,800

5インチフロッピーディスク

- TS-FDmk II X1 シングル,I/F付(CZ-503F相当)…特価¥32,800
- TS-FDmk II X1 デュアル,I/F付(CZ-502F相当)…特価¥49,800

プリンター

ケーブル・用紙付

- MZ-1P17(MZ/X1) 第2水準付 定価¥79,800…特価¥39,800
- CZ-8PC3 熱転写カラープリンター 定価¥65,800 ツクモ特価販売中
- CZ-8PK6 15インチドットプリンター 定価¥159,000…特価¥69,800

MZ-2500用メモリーボード

- TS-M25 増設メインRAM……限定……ツクモ特価¥7,800
- TS-V25 増設ビデオRAM…………ツクモ特価¥8,800

X68000 モデル30

注番 B1209

- 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＋「ハイドライドIII」……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	

X1turboZ

注番 B1210

- CZ-880CB……¥218,000
- CZ-880DB……¥128,000
- ディスケット(10枚)＋ゲームパック＋JOYメカ2型……サービス

合計定価 ¥346,000

限定 ツクモ特価→ **¥189,000**

クレジット例	初回 ¥9,572
月々¥8,000×23回	

ポケコン

シャープ **PC-E200**



定価¥22,000 注番 B1215

特価 ¥17,800

シャープ **PC-E500**



定価¥28,800 注番 B1216

特価¥24,800

パソコンラック



PW-811

定価¥19,500 注番 B1217

特価 ¥9,800

- 棚板3枚
- スチール製
- 865(H)×660(D)×610(W)



PW-822

定価¥23,500 注番 B1218

特価¥12,800

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



SR-007

定価¥24,500 注番 B1219

ツクモ特価¥16,800

- 棚板4枚
- 1265(H)×700(D)×620(W)

〈別売〉マウステーブル ¥5,800
ペーパートレイ ¥4,800



スター精密 24ドット熱転写プリンター **TR-24CL** (f/P)

注番 B1211

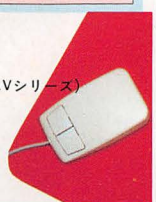
定価¥69,800
ケーブル・用紙付

ツクモ特価→ **¥37,800**

ツクモオリジナルマウス

TS-M88(88SR以降、MSX、FMAVシリーズ)
TS-MX1(X1ターボ／MZ-2500)
マウスの操作をスムーズにする
マウスパッド付

特価 ¥5,500



X'masにねらおう新しいMSX2

MSX2+ Panasonic **A1FX**



定価¥57,800
19,286色対応、漢字ベーシック採用

SONY **F1XDmk2** 定価¥49,800



ディスクユーティリティーソフト「おたすけディスク」付。

JOYメカ2型＋大人気ソフト「ラストハルマゲドン」セット
ツクモ特価→ **¥57,000** 注番 B1212

JOYメカ2型＋大人気ソフト「ラストハルマゲドン」セット
ツクモ特価→ **¥49,800** 注番 B1213

■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

パナソニック **FS-FD1A**
特価 ¥34,800

■MSX用プリンター

ソニー **HBP-F1**
特価 ¥42,800

パナソニック **FS-PX1**
ツクモ特価！

パナソニック **FS-PW1**
特価 ¥49,800

ツクモオリジナル



JOYメカ2型
¥3,800

注番 B1214

受注専用ツクモ通販センター

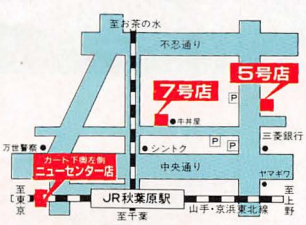
AM10時からPM10時まで受付
東京 ☎03-251-9911

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



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 定休日 毎週木曜日
☎011-241-2299 札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

4th THANKS ツクモ



大学受験はもちろん、多彩な教育事業を推進する河合塾です。

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

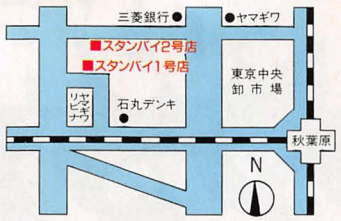
河合塾

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

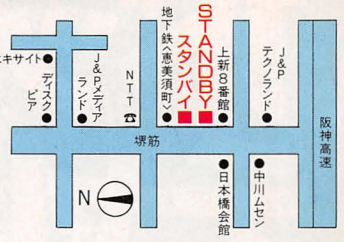
STAND-BY News

お・ま・か・せ! ゲームソフトもやっぱりスタンバイ。

TOKYO スタンバイ



OSAKA スタンバイ



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

●ゲームソフト一覧● 送料無料

注文No	商品名	定価(円)	売価(円)	注文No	商品名	定価(円)	売価(円)
	PC-8801				X68000		
88-01	サイオブレード	8800	7920	68-01	R・TYPE	7800	7020
88-02	スナッチャー	9800	8820	68-02	ラストハルマゲドン	9800	8820
88-03	琥珀色の遺言	9800	8820	68-03	ドラゴンスピリット	8800	7920
88-04	イース2	7800	7020	68-04	源平討魔伝	7800	7020
88-05	ソーサリアン	9800	8820	68-05	スペースハリヤー	6800	6120
88-06	戦国ソーサリアン	3800	3610	68-06	桃太郎伝説	7800	7020
88-07	ファミリースタジアムVA	6800	6120	68-07	A列車で行こう 2	12800	11520
88-08	きまぐれオレンジロード	7800	7020	68-08	リターンオブイシター	7800	7020
88-09	R・TYPE VA	7800	7410	68-09	太平洋の嵐 DX	14800	13320
88-10	スーパー大戦略	8000	7200	68-10	琥珀色の遺言	9800	8820
	MSX				PC-9801		
MSX-01	イース2	7800	7020	98-01	イース2	7800	7020
MSX-02	エルギーザの封印	5800	5220	98-02	エグザイル	8800	7920
MSX-03	パロディウス	5800	5220	98-03	大戦略2	9800	8820
MSX-04	エグザイル	8800	7920	98-04	太平洋の嵐 DX	14800	13320
MSX-05	自己中心派	6800	6120	98-05	自己中心派	7800	7020
MSX-06	グレーテストドライバー	7800	7020	98-06	琥珀色の遺言	9800	8820
MSX-07	ラストハルマゲドン	7800	7020	98-07	昇龍（将棋）	12800	11520
MSX-08	R・TYPE	7300	6570	98-08	くりーむレモン	6800	6120
MSX-09	スーパー大戦略	8800	7920	98-09	天使たちの午後2	7800	7020
MSX-10	サイオブレード	8800	7920	98-10	天使たちの午後番外2	7800	7020

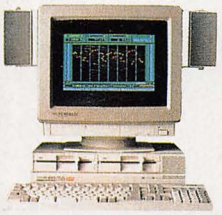
この他にも豊富に在庫あります。お電話にてお問い合わせ下さい。

●パソコンSET●

スーパー・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40



FM-77AV40…… ¥228,000
FM-TV154…… ¥138,000
合計 ¥366,000 ➡ ¥99,800
FM-77AV40…… ¥228,000
FM-TV154…… ¥138,000
FM-PR203B…… ¥80,000
合計 ¥446,000 ➡ ¥138,000



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FA

PC-8801FA……¥168,000
CU14BD(シャープ)…¥59,800
定価合計 ¥237,800
⬇
セット価格 ¥158,000

X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE



CZ-601C-GY・BK…… ¥319,800
CZ-603D-GY・BK…… ¥84,800
合計 ¥404,600
⬇
スタンバイ特価

■6つの信頼の販売システム■

1. アフターサービス万全。
   - ●新品の場合、お買上げ1週間以内に商品に異状が発生した場合、ただちにお取替えします。
   - ●万一保証期間が過ぎて故障した場合でもお客様の負担は最低限でサポートします。
2. 中古品は全て3ヶ月保証。
3. 短期、長期、ボーナス一括払いのクレジットがOK。
4. お支払いは商品到着時(代引制度)全国どこでもOK。
5. ご都合に合わせ配達期日が指定できます。
6. スタンバイオリジナルプログラムによる販売パソコンのデータを完全管理。

STAND-BY

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!

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：毎週水曜日(12月は無休)
振込先／東海銀行摂津支店 当座330141
東海銀行秋葉原支店 普通546013

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

ゲームソフト注文書

氏名		年令	
住所	TEL(　)		
希望ソフト	(注文NO.)		

必要事項を書込み、同封の上、現金書留にてお申込み下さい。
在庫は豊富にありますが、万一品切の場合商品到着まで時間がかかることがあります。ご了承下さい。

1ドットの精度にチャレンジ

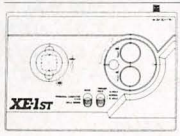
スムーズな操作性，確実な手ごたえ…Joy Stickに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロール・パネルでしょう。
“XE-1PRO”はこの理想を追求。さらにパソコン・ソフトやプレイヤーの好みに合わせて調節できる多彩な機能を加え，1ドット単位のコントロールを可能にした新製品です。



■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。



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, MSX2, 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

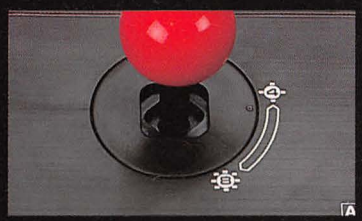
XE-1ST

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

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。

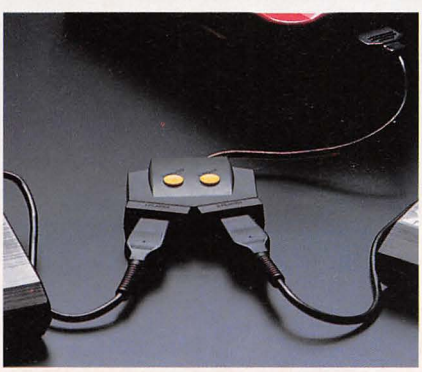


キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載

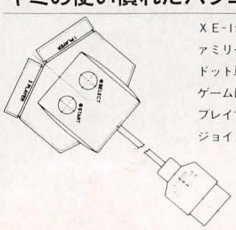
XE-1PRO

■対応機種：MSX，MSX2，FM77AV，MZ-2500，PC-6001，PC-8801FH/MH/FA/MA，PC-8801mkIIFR/MR，PC-88VA，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)



キミの使い慣れたパソコン用ジョイスティックでファミコンをプレイできる。



X E-1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-F1にXE-1PROまたはXE-1ST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■

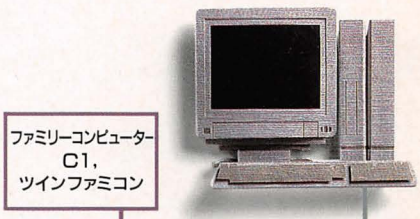
ファミリーコンピュータ，C1，ツインファミコン

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。



パソコン

MSX，MSX2，FM77AV，MZ-2500，PC-6001，PC-8801FH/MH/FA/MA，PC-8801mkIIFR MR，PC-88VA，X1，X68000

ファミリーコンピューター C1，ツインファミコン



X-F1
2台のパソコン用ジョイスティックで使用可。



XE-1PRO



XE-1ST

セガシリーズ
SG1000，SC3000，MARKII，MARKIII，マスターシステム

■ご注意：メガドライブには使用できません。



※御注意：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。

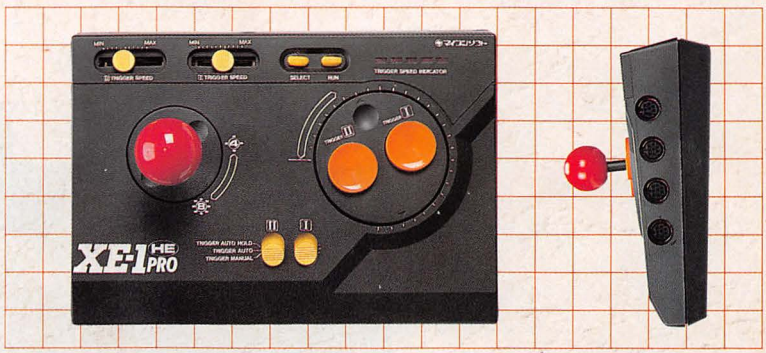
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

■このページの広告商品のお求めは全国有名デパート，玩具店でどうぞ。通信販売はいたしません。

待望のPC Engineバージョン発売！

高精度・高機能ジョイスティック・システム

『1ドットの精度にチャレンジ』というキャッチフレーズで登場し、圧倒的な人気を博しているXE-1PROのPC Engine専用機が発売になりました。8方向・4方向のメカニカル切替えのできるコントロール・レバー、270度回転方式のショット・パネル、様々なオペレーション・モードのある連射機能など、本来の性能に加えて、マルチタップ端子の2～5が側面パネルに設けてあります。本体を加えると全部で5本のジョイスティックやマルチタップを接続することができるスーパー・ジョイスティック・システムです。



XE-1 HE PRO

標準価格 9,500円



友達や家族と楽しくプレイするための、2プレイヤー用マルチタップ・アダプタです。PC Engineのイメージに合せた、スマートで使いやすい製品です。

2マルチタップ・アダプタ

X-HE2 for PC Engine

標準価格 1,600円

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）



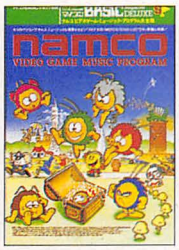
FM-7/77/AVプログラム大全集
FM-7/77シリーズ用プログラム71本満載。B5判
定価1500円　（送料250円）



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）

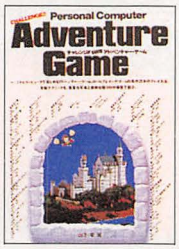


BASICマガジンDELUXE(VI)
1984年後半のベーマガ掲載プログラム、43機種245本を満載
定価1500円　（送料350円）



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）

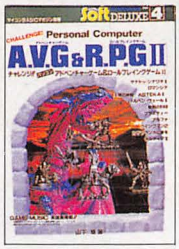
スーパーソフト・マガジン/BOOKSシリーズ（A5判はBOOKSシリーズです）



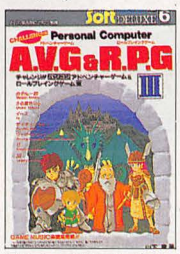
チャレンジ!!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1800円　（送料250円）



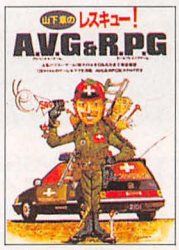
チャレンジ!!!パソコン・AVG & RPG
AVGとRPGの秀作がズラリ！A5判
定価1500円　（送料250円）



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
パ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1100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



◀9月23日のイベントに集まってくれたみなさん。雨の中，どうもありが



★『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30～80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!!

パソコンゲームの楽しさを伝える本



CHALLENGE!

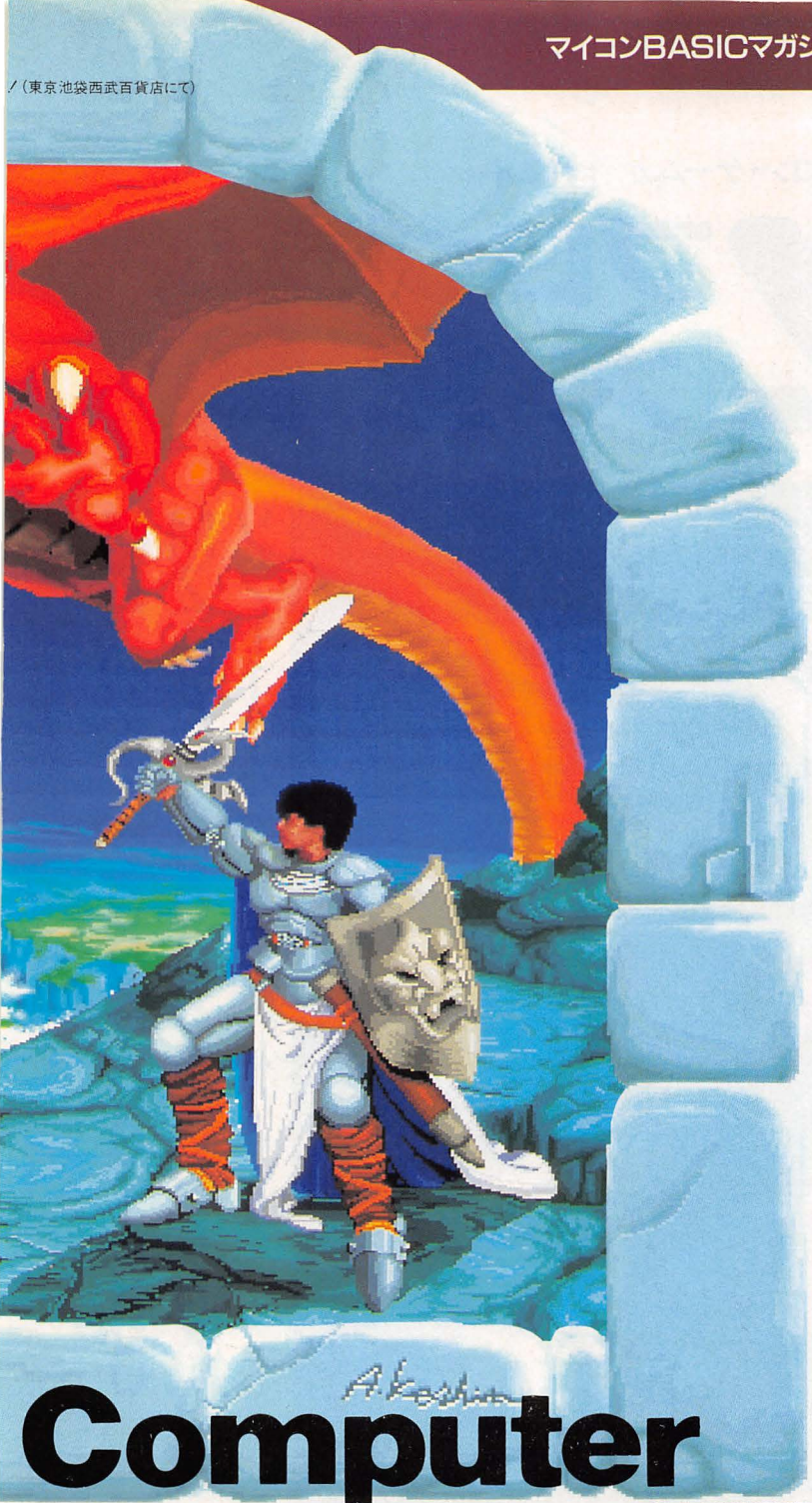
Personal

A.V.G&

アドベンチャーゲーム

チャレンジパソコンアドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲームⅣ　山下 章著　　総ページ数416ページ　B5判　定価1,900円

／（東京池袋西武百貨店にて）



第2章・チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

人気のAVG7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
- ●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・ミュージック・ファンは必見だゾ!!



シリーズ中，最高のボリューム&内容！

Akyuu

Computer R.P.G IV

ロールプレイングゲーム

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・ゲームが作れる本

MZプログラム大全集

大好評発売中！



MZ-80K/1200/700/1500
MZ-80B/2000/2200/2500用
ソフト112本満載

定価1,500円
（送料300円）

特別掲載 **PC・FMからMZへの移植テクニック**
～プログラミング作成のヒントやテクニックが満載～

実用プログラム ●5教科テスト処理プログラム ●関数グラフツール ●FM音源エディタ
●グラフィック・キャラクター作成ツール ●テキスト・アドベンチャーを作ろう など盛りだくさん

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・ゲームが作れる本

MSX・MSX2 プログラム大全集 II

大好評発売中！



MSX／MSX2用ソフト80本を満載

定価1,500円
（送料300円）

特別掲載 **MSX2＋大紹介!!他**

実用プログラム●年表暗記ソフト●BM-LINKER●MSX audio音色エディタ●PSG SOUND EDITOR●キャラクター・エディタ●アニメーション・ツール 他

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

アタリ ATARI 1040ST 活用マニュアル

大好評発売中！



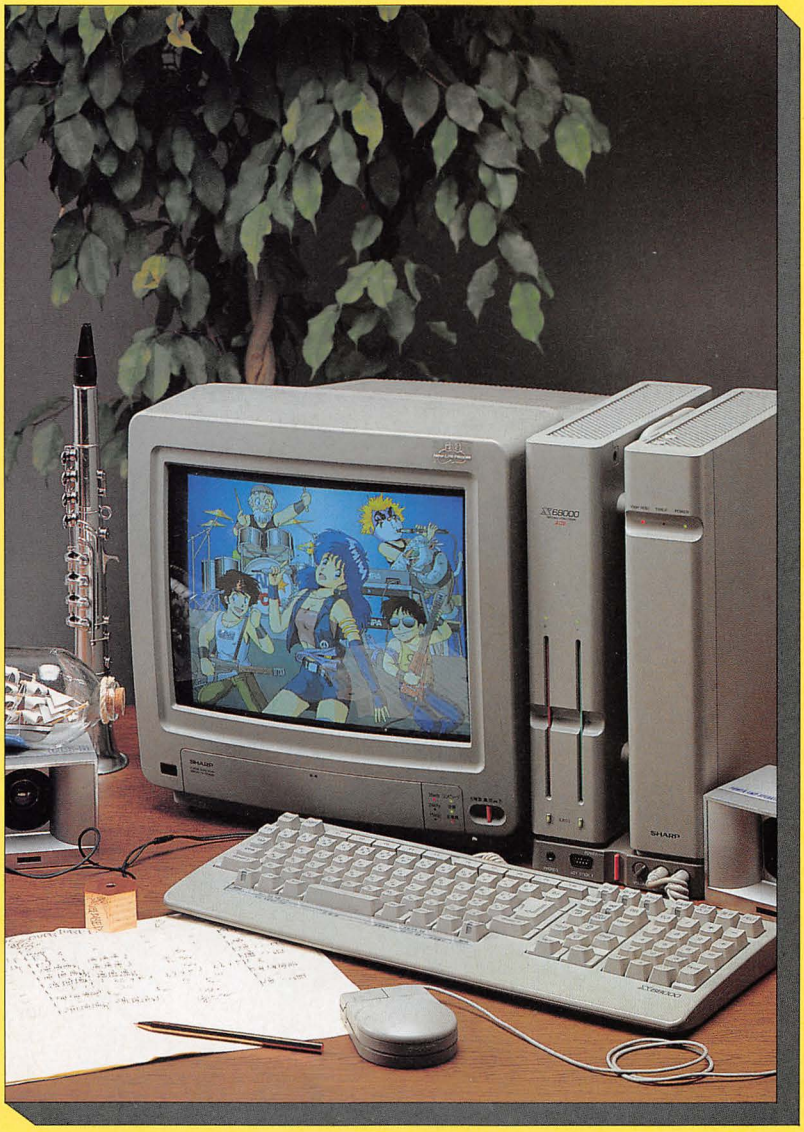
ATARI 1040ST活用マニュアル
16万円の16ビットパソコンの
音楽性能を徹底追及

定価2,500円
（送料300円）

国内でMIDI対応のパソコンとしてトップの人気を誇るATARI 1040ST
の特徴と性能を詳細に解説。パソコン・ミュージシャン必携の書！

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FM音源
音色ライブラリー
Vol.1



パソコンFM音源
FM音色ライブラリーVol.1
266のFM音色を満載!
パソコン・ミュージック愛好家必携!!

大好評発売中!

定価1,800円
(送料300円)

第1章：音のしくみを研究してみよう/第2章：FM音源て何だろう
第3章：FM音源の実際―各パラメータとその働き/第4章：パソコンFM音色データ集
資料章：音色チェック用サンプル曲 & サンプル・リスト

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

日本ファルコムキャラクター商品絶賛発売中。

日本ファルコムキャラクターグッズ第1弾として写真でご覧のとおり、イース/イースIIのキャラクターをデザインした商品が発売になりました。
これらのアイテム全てにイースの世界を表現してみました。ぜひご愛用ください。

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。そしてこの商品は,「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

イースおよびイースIIのロゴタイプを型どったキーホルダーです。大切なカギにつけましょう。イースキーホルダーは,金メッキが、イースIIキーホルダーには、銀メッキ(クレリアのイメージ)が施されています。

定価 各980円

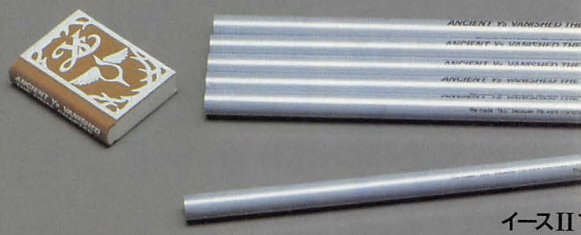
イースII下敷(Aタイプ/Bタイプ)

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

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ウォーレット

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。

DEMPA/ペンタン



イースII下敷Aタイプ



イースII下敷Bタイプ



ブカルボックス



イースIIキーホルダー



スキーホルダー



イースIIタペストリー

©日本ファルコム㈱
発売元：[illegible]新聞社　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03－445－6111

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12月号

新製品レポート
富士通 FM77AV40SX ……43
NEC PC-8801FE/MA2 ……44
シャープ X1turboZIII ……46

68000CPU搭載，驚異の21,000円！
セガ・メガドライブ徹底研究 丹治佐一……47

MSXゲーム・プログラミング集中講座①
HB-F1XDJのツール
ディスクでテクニックを学ぼう Kimco……50

短期集中連載
君のパソコンでLet's PLAY!
コンピュータ・ミュージック バブリン鉄男……54

好評連載 5回目
Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座
～落下物を受けとめるに挑戦!～ ……56

FM音源おもしろセミナー
～音ってなあに?～ 川野俊充……60

漢字大工さん 書き方編 紹介 BIZI……63

マンガで学ぼう Dr.Dと影の
パソコン・レクチャー くりひろし……64

FM音源110番 Yu-You……66

誌上公開質問状 ……68

マイコンBASICマガジンCGコンテストのご案内と
パソコン+プリントごっこによる新CGテクニック ……74

スーパーソフト・コーナー ……219

ゲーム・ミュージック新譜試聴室 ……308

ペーパー・アドベンチャー・コーナー
ヴァーミランの長剣 ALASKA……310

レスキュー!AVG&RPG ……312

読者が創る…秘&意コーナー ……316

読者の闘技場 ……318

ファンタジー通信 ……320

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ティ ……326

CHALLENGE HIGH SCORE! ……329

マイコンBASICマガジン
HOT INFORMATION ……337

BBS電話帳追補版 ……340

SOFTWARE HOUSE
HOT INFORMATION ……342

U-com Buyer's Guide
－中古パソコン機器ガイド－ ……351

目次 12 CONTENTS

BM特選プログラム・コーナー

BM-Jr.	GAZATY	ネジをまわして悪魔を閉じこめる	鈴木　浩…108
BM-L III MK 5	移植版SLEEP STAR	眠っている星を起こすプー君の物語	福島　寛二…110
ファミコン/ツインファミコン	ジャンピング・アタック	カニさんの活躍するおもしろアクション	ミトッチ…112
	ファミリーベーシックV3マガジン第2号	三つのゲームができちゃうんだぞ	ひらたいら…114
	BELTECH	ベルト・コンベアでのアクション・ゲーム	VASKAROM…116
FM-7/77	DRAGUUN	RPG風パズルゲーム	TPM.CO SOFT WORKS…118
	RAVERD	デカキャラが動くRPG	吉田己久忠…120
JR-200	BUGS SLAYER	JRの機能を生かしたゲームだぞ	SHINCHAN…123
M5	とろん	映画トロンでおなじみのゲーム	清野　智弘…125
	加藤君と中間君と大工のおやじ	大工道具のインベーダー・ゲーム	山本　豊…126
MSX	TOUCH BREAKER	すべての壁を壊せ!!	住吉　政英…129
	BASKET BALL	スポーツ・ゲームの秀作	PANIC MSX…131
	MAKE UP!	影さんに目をとどけろ!!	おええ…133
MSX2	HIP-DUMP	大きなおしりで敵をつぶしちゃえ!	木本　雅彦…135
MZ-1200/700	STAURN	着陸ゲームが復活!タイトルデモもいい	笹井　進也…138
MZ-700/1500	コンバット	コンピュータとの対戦の陣とりゲーム	小笹　龍一…140
	ある戦車の物語	敵基地をやっつける戦車の物語	カリット…142
MZ-1500	CAR DRIVE	横スクロール・ドライブ・ゲーム	藤山　健二…144
MZ-2000/2200	へりくん	戦艦をやっつけるヘリコプター	小門前伸司…146
	さくらんぼ	フルーツを取れ!アイテムを増やせ	石田　学…148
MZ-2500	ICE BLOCK	ペンゴもどき?いやちがうぞ	電　人…151
PASOPIA7	CHOBIN	時限爆弾を使ったパズル・ゲーム	川町　兼弘…153
PC-6001/mk II/6601/SR	燃える戦士	UFOを撃ち落とせ!!	ぷろぷ♡きゃしい…155
	Penetrator	高速横スクロール・シューティング	志水　和也…157
PC-6001mk II/6601/SR	こだぬきポンタのおかいものゲーム	決められたお金で商品をすべて買おう!!	NST-T2F…159
PC-6001mk II SR/6601SR	SATAN	きれいなキャラクターの本格RPG	S. Y…162
PC-8001/mk II/SR	幽霊夜話－長虫－	記憶力がカギのアクション・ゲーム	旦部　幸博…165
	DEMPA FIGHTER	ストリートファイターP8版	青玉虫…168
PC-8001mk II/SR	Dragon	ドラスピの深海面のようなゲーム	桐朋個人用電子計算機研究会…171
PC-8001mk II SR	からす日記	音感と記憶力をやしなうゲーム	坂本ピューマ…173
PC-8801	1・2の上海!	あの上海のトランプ・バージョン	中村　祐一…176
PC-8801mk II SR	THE DRACULA	2人のうちどちらがドラキュラを倒せるかな?	源内　啓将…178
PC-88VA	イリオス	のりのいいBGMの三目並べ	尾崎　裕一…181
PC-9801	ラゴン・クエスト・スペシャル	新しいタイプのアドベンチャー・ゲーム	椎名　晃嗣…183
S1	常連への道	ベーマガ常連達がなぜか現れる	どっこいKimch…186
SC-3000	MIDDLE CIRCUIT	タイムトライアルのカーレース	TakaちゃんSOFT…189
X1	酔っぱらいブギ	酒をとれ。婦警さんから逃げろ!	T. AKUMA…192
	SLIP OTHELLO	オセロの要素を盛り込んだパズル	崎山　高博…195
X68000	風の聖塔	キャラクターにこった誘導ゲーム	軽津　誉…198
PB100/110	反転症候群	反射神経型ワンキー・ゲーム	おお!ぴいび♡…201
	加激	タイトー「火激」がポケコンに!	石川　修…202
PC-1245/51	FISCO	バイクレースをお楽しみに	今村　晃…203

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mk II SR	グラディウスII－タイトル・デモ－		川野　俊充…205
X68000	グラディウスII－ステージ8－		粟田　英樹…207
ファミコン/ツインファミコン	ザ・リターン・オブ・イシター～ローパー～		草場　威人…210
MSX/2+FM PAC	GRADIUSII－Burning Heat－		北村　康高…211
PC-8801mk II SR	ダライアス－Cosmic Air Way－		加藤　貴久…212
X1+FM音源ボード	ドラゴンスピリット－Ending－		上田　順一…214

広告さくいん

パソコン・メーカー

シャープ …… 表2，前付カラー3
NEC …… 表4，前付カラー4～9
ソニー …… 前付カラー10～13
富士通 …… 前付カラー14～15

ソフト・ハウス

ヒューマンソフト …… 中付94
T&Eソフト …… 折込，カラー219～221
マイクロハウス …… カラー222～223
日本ファルコム …… カラー224～227
エニックス …… カラー230～231
SPS …… カラー232
アーテック …… カラー233
マイクロネット …… カラー234
日本デクスタ …… カラー235
ナムコ …… カラー236
コナミ …… カラー248～249
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394
関東・甲信越
九十九電機 …… 前付カラー16～17
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バンク …… 中付84～87
マルゼン …… 中付88～89
P&A …… 中付90～91
ビック通販 …… 中付92～93
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
AVCフタバ …… 後付357
アイピーエル …… 後付358～361
OCT …… 後付366～367
聖和ライフサービス …… 後付368～369
エイプラン …… 後付372
アイビット電子 …… 後付373
サンマックス …… 後付374
ファクシミリ情報センター …… 後付375
メディアショップハイランド …… 後付378
サードウェーブアップス …… 後付380
ソフトショップラム …… 後付381
NOVA情報機器 …… 後付382～384
日本マイコン流通センター …… 中付106，後付386～393
東海・中部
パソコンハウスダイナ …… 後付370～371
テクノ …… 後付376
関西・中国
スタンバイ …… 前付カラー19
アイツー …… 後付362～365
ユーバース …… 後付377
ユニオン …… 後付380
中国電化サービス …… 後付381

レコード関連

キングレコード …… カラー228～229
ポニーキャニオン …… カラー237

その他

河合塾 …… 前付カラー18
シーレックス …… 中付95
サンクレスト …… 後付355
キョーワインターナショナル …… 後付356
玉屋 …… 後付379
テクナート …… 後付379
アルファコーポレーション …… 後付385

自社広告

XE1PRO/別冊集/ペンタン他 …… 前付カラー20～33
DEMPAマイコンソフト/ナムコットファミコン他 …… カラー239～247

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

©マイコンBASICマガジン12月号
第7巻　第12号
昭和63年11月25日印刷
昭和63年12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〉

新製品レポート

ビデオ機能が標準装備のAVシリーズ
富士通FM77AV40SX

ナンノのパソコンでおなじみの，FM77AVシリーズが，さらにパワーアップして〝FM77AV40SX〟が発売になりました。

これまでのAV40EXの基本機能にさまざまなビデオ機能が標準装備され，編集ソフトもついて，さらに充実したAV40SX。気になる価格はというと，178,000円となっています。

ビデオ・デジタイズ/コンバート機能が標準装備

AV40EX/20EXに装着することで，パソコン画面やスーパーインポーズした画面をビデオ信号に変換し，VTRに録画もできる〝ビデオ・コンバート機能〟とテレビ，ビデオの画像を26万色のパソコン画像に変換する〝ビデオ・デジタイズ機能〟を可能にした「ビデオカード」が，これまでオプションとして発売されていたのを知っていますね。

AV40SXには，この〝ビデオカード〟が標準装備されています。

このAV40SXのビデオ・コンバート機能は，コンバートの際，三つのうち好きなモードを選べる新しいビデオ・コンバート機能になっています。選べる三つのモードとは，インターレス・モード，ノンインターレス・モード，ハーフトーン・モードです。

AV40EX（価格168,000円）＋ビデオカード（価格29,800円）というシステムを考えると，このAV40SXはお買い得といえますね。

漢字テロップ機能

AV40SXに添付のサンプル・プログラムを使って，好きな文字を画面の好きな位置にカーソルを合わせるだけでテロップとして入れることができます。

文字入力も，本体搭載の辞書ROMを使用することでスピーディに入力ができ，テロップ位置もカーソルを合わせるだけという簡単な方法で行なえます。

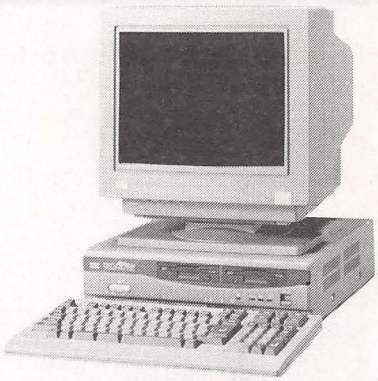
ワイプ/エフェクト機能

ワイプとは，画面の表示範囲をリアルタイムに変化させる機能をいい，エフェクトとは，画面の色をモノトーンやセピア色などに変化させる機能をいいます。これらを簡単にプログラムで行なうことができるのです。

BASICもバージョン・アップ

これらのビジュアル機能をより使いやすくするため，BASICも「F－BASIC V3.4L21」となりました。もちろん，AV40EXで強化された日本語処理機能も充実，ハンディ・ワープロ「OASYS Liteシリーズ」と同等の辞書をROM化して搭載しています。約4万語の辞書で専用ワープロに匹敵するハイスピード日本語変換が可能です。

画像取り込み＋音楽再生機能付きの日本語入力ツール〝AVクリップ〟も添付されていますよ。



▲FM77AV40SX

これでビデオ編集も思いのまま

パソコンの映像を追求するAVシリーズの真の姿を見せてくれたAV40SX。じつは，自分だけの映像の世界を楽しみたいという君にもってこいの〝編集ソフト〟もついているのです。

デザインもアート感覚たっぷりで時代にマッチしたAVパソコンといったところでしょうか。

《第1表》プログラミング環境構成

商品名	型格	価格	備考
FM77AV40SX本体	FM77AV40SX	178,000円	F-BASIC V3.4 L21添付
カラーCRTディスプレイ-14	FMDPC232D	89,800円	カラーCRTケーブル(FM77-725)添付
チルト台	FMDP-ST02	5,800円	
漢字プリンタ-10	FMPR-302A	128,000円	
トラクタユニット	FMPR-302T2	10,000円	
プリンタケーブル	FMCBL202	6,800円	
ハードディスクユニット-20	FMHD-212	168,000円	接続ケーブル添付
SCSIカード	FM77-121	30,000円	
拡張RAMカード-256	FM77EM256	29,800円	
ディスクユーティリティ V2.0	B273D120	7,000円	ファイルダンプ，ファイルコンペア，ディスクダンプ など
ツールボックス V1.0	B273D020	22,000円	アセンブラ，ディスクアセンブラ，デバッガ など
OS-9 Level2 V1.2J L4基本システム	B273A040	40,000円	
OS-9 ツールボックス V1.0	B273D070	20,000円	マクロテキストエディタ，インタラクティブアセンブラ など
OS-9 ライブラリ V2.0	B273D061	15,000円	グラフィックライブラリ，熟語辞書など

ウワサの32ビット機発売が待たれる

ところで，富士通からホビーとしての顔とビジネスとしての顔を持った，パーソナル・ユースの32ビット機が発売されます。学生でも手のでる価格ということで，発表が今から楽しみですね。発売時期は来年2月を予定しているようです。

くわしいことがわかりしだい，本誌で紹介しますので，もうしばらくお待ちください。

新製品レポート

ファン待望の廉価版88 PC-8801FE/MA2新登場

PC-8801シリーズと言えば，皆さんもよくご存じのとおり，発売当初から非常に人気の高い機種で，現在でも，多くのユーザーから愛されている。8ビット機の最高峰です。

そのPC-88シリーズに，新しい仲間が，2機種加わりました。その名も，PC-8801FE/MA2。それでは，この2機種について詳しく解説して行くことにしましょう。

10万円で買える88 PC-8801FE

この88の定価は，驚くなかれなんと，たったの129,000円。パソコン・ショップのおじさんに，頼み込んで2割引で売ってもらえば，新品の88が，約10万円で買うことができるのです。ちなみに，V2モードがはじめてついたPC-8801MKIISRのモデル30が，258,000円，FEとほぼ同性能のPC-8801FHが，168,000円であることからも，いかにFEが安いかということが理解してもらえると思います。

ただ安くなっただけじゃない!! 機能も，飛びきり充実

こんなに安くなったからって，機能の面でも他の88に劣るわけではありません。機能仕様（**第1表**）を，見てもらえば一目でわかると思いますが，PC-8801FHとほぼ同じ機能を持っているのです。

8メガヘルツ（4メガ切り替え可）の高速マイクロ・プロセッサ，JIS第一，第二水準漢字ロムを使った日本語表示機能，FM音源サウンドLSI(YM2203）が，おりなすFM3声，SSG3声のコンピュータ・ミュージックなど，今まで好評だった機能は，そのまま生きています。つまり，約1,300種類を越えるPC-88シリーズ用のソフトウエアが，そのままFEで使えるということなのです。

さらに，専用のサウンドボードII〔PC-8801-25〕(価格39,800円)を使えば「スキーム」や「ハイドライド3」などのボードII対応のソフトも楽しむことができます。

また，ベーマガで異様な盛りあがりを見せているN-BASICのロムもそのまま入っていますので，いつもの〝NEW ON1〟コマンドで使うこともできます。

ビデオ出力がついて，家庭用テレビにもつなげるぞ!

「いくら安くても，MSXならそのまま家のテレビにつなげられるけど，88だとディスプレイも買わなくちゃいけないじゃないか！」という人もいると思いますが，FEならご安心。ビデオ出力を標準装備していますから，ビデオ入力のついている家庭用のテレビ(最近の物には，ほとんどついている)に，直接ピンジャック・ケーブルで，接続することができます。もし，大画面のAVディスプレイがあれば，パソコンのディスプレイでは体験できないような迫力のプレイも楽しむことができるのです。

まだまだあるぞ，新機能

FEには，ディップ・スイッチはなく[PC]キーを押してセットアップ画面をだして設定します（MA2もおなじ）。「それなら前の88と同じじゃないか！」と言われそうですが，FEのセットアップ・モードは，以前の物とは少しちがいます。一目見ただけではわからないのですが，じつは，それぞれのセットアップ項目を選んだときに[説明]キーを押すと，その項目の意味が表示されるようになっているのです。

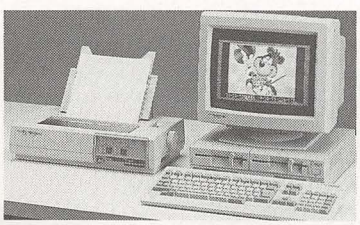
例えば，1行当たりの文字数を選び[説明]キーを押すと，ディスプレイに表示される横の文字数というふうに教えてくれます。ですから，いままでのように，セットアップするのに，マニュアルとにらめっこなんてことは，なくなるわけです。これなら，はじめてパソコンにさわるっていう人でも安心して使えますね。

また，今までスイッチで設定していた，V1，V2モードの設定も，同じように行ないます。

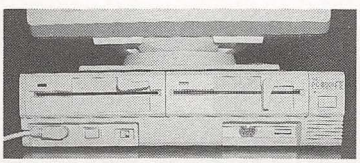
本格的にパソコンに取り組みたい人の88，PC-8801MA2

もう1台の88は，「PC-8801MA」の上位バージョンに当たる「PC-8801MA2」です。

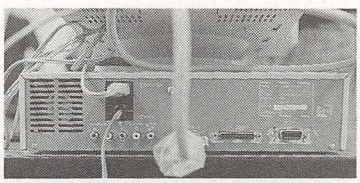
このパソコンは，FEのところでも紹介した従来のPC-88の機能は，すべて持っており，その機能に，サウンド



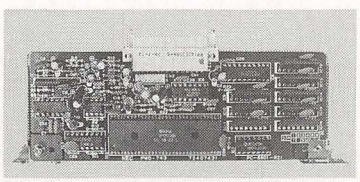
《写真1》PC-8801FE。FAに比べ，約25%の省スペース化が計られたコンパクト・ボディーに注目！



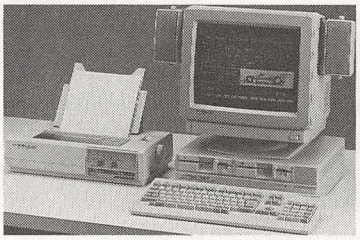
《写真2》FEの前面パネル。マウスポートが前面にでて，モードの切り替えスイッチが消えた



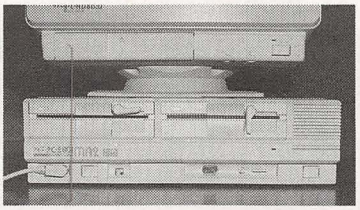
《写真3》背面。ビデオ端子がついた。代わりに，デジタルRGBと拡張スロットが消えた



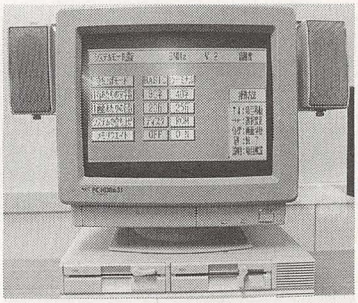
《写真4》FE用サウンドボードII〔PC-8801-25〕。FEに合わせてコンパクト化された



《写真5》PC-8801MA2。キーボードには，クリック音のしない新しいものを採用



《写真6》前面には，マウス端子とヘッドホン端子，ボリュームがつく。FE同様モード・スイッチはない



《写真7》これが，セットアップ・モード。説明キーを押すと設定の内容が表示される

ボードIIと，1Mバイトのフロッピーディスク・ドライブがついた物だと考えてもらえばいいと思います。つまりMAと基本性能は，同じというわけです。

今回追加された機能は，FEのところでも紹介した，セットアップ・スイッチ，MAに比べ約5,000語が増やされた辞書ロム，などです。仕様に関しては**第1表**にくわしく書きましたのでそちらを参考にしてください。

さらに，デモ用のソフトとして，「マックベア」が登場する，アクション・パズル・ゲーム「パニックベアーズ」が付いています(FEにも)。NECでは，近くこのゲームの大会を開くとのことなので，こちらのほうも楽しみですね。

これだけの機能がついてMAよりも3万円安い168,000円と言うのはうれしいですね。

使いかたはきみしだい 2台の88

というわけで，2台の88を，紹介してきたのですが，いかがでしたか？ソフトの本数では，圧倒的な数を誇るPC-88シリーズが，性能アップして，しかも安く手に入れることができるなんて，うれしい限りですね。

市販のゲームで遊ぶもよし，自分でプログラムを作って楽しむもよし，あなたの使う用途によっていろいろ使いわけることができるマシン。それが，PC-88シリーズなのです。

★

★

《第1表》機能仕様一覧

		PC-8801MA2	PC-8801FE
メインCPU 動作クロック		μPD70008AC-8 約8MHz/4MHz、切替え可	←
ROM	メイン	128Kバイト(N88-BASIC他)	←
	辞書	512Kバイト(約65,000語、連文節変換対応)	←
	文字フォント (英数オナ)	2Kバイト テキスト画面に表示	4KB(2セット) テキスト画面に表示
	文字フォント (漢字他)	256Kバイト (JIS第1・第2水準漢字、非漢字) グラフィック画面に表示	←
RAM	メイン	192Kバイト	64Kバイト
	テキスト	4Kバイト	←
	グラフィック	48Kバイト	←
	サウンド	256Kバイト	—
表示機能	テキスト表示	英数カナ 80文字×25行、80文字×20行、 40文字×25行、40文字×20行、 文字単位にカラー(512色中8色)またはアトリビュート (リバース、ブリンク、シークレット)が指定可能	←
	グラフィック表示	640×400ドット(*1)1画面 640×200ドット　3画面 文字単位に512色中8色指定可能 640×200ドット　1画面 ドット単位に512色中8色指定可能	←
	画面合成	テキスト画面、グラフィック画面の合成表示が可能	←
サウンド機能		FM音源　6和音(ステレオ) リズム音源　6音(ステレオ) SSG音源　3和音(モノラル) デジタルサンプリング機能	FM音源　3和音(モノラル) (オプションで拡張可能)
オーディオ入出力		ライン入力端子(2ch、モノラル) ライン出力端子(2ch、ステレオ) ヘッドフォン出力端子(2ch、ステレオ) スピーカ(モノラル)内蔵	ライン出力端子(2ch、モノラル) スピーカ(モノラル)内蔵
内蔵フロッピーディスク・ドライブ		5インチ1Mバイトタイプ2ドライブ内蔵 (5インチ320Kバイトタイプの読み取り/書き込み可能)	5インチ320Kバイトタイプ2ドライブ内蔵
インタフェース	ディスプレイ	カラー・ディスプレイ接続用(アナログRGB、15ピン)	←
	プリンタ	プリンタ接続用(セントロニクス社仕様に準拠、14ピン)	←
	マウス	マウス(PC-8872U)接続用(パラレル、9ピン)	←
	シリアル	モデム、スキャナ等の接続用(RS-232C規格に準拠、25ピン)	ビデオ入力端子付テレビ接続用(コンポジットビデオ、RCAピンジャック)
拡張用スロット		汎用拡張スロット 2スロット	—
外形寸法・重量		本体 385×345×105mm 約8.5kg キーボード 462×194.5×33mm 約1.5kg	本体 354×345×85mm 約7kg キーボード 462×194.5×33mm 約1.5kg

新製品レポート

電波障害をおさえたX1turboシリーズの廉価版
シャープX1turboZⅢ

X1 turbo ZII が発売されてちょうど1年。X1 turbo Zシリーズに仲間が加わります。その名も，X1 turbo ZIII（CZ-888C）。価格はまだ未定ですが，X1 turbo ZII（価格179,800円）より安くなることは確実だそうです。

これまでのX1/turboシリーズの特徴である，ソフト・コンパチブル設計がなされていて，X1/X1 turbo シリーズのソフトや周辺機器がそのまま使用できます。発売は12月1日です。

パソコンからの電波障害をおさえた

さて，実際どのへんが変更になったのでしょう。一番大きな特徴は，ＶＣＣＩ（情報処理装置等電波障害自主規制協議会）0dB（デシベル）に適合したマシンだということです。聞きなれない言葉に，なんだかちんぷんかんぷんですね。

みなさんも経験があると思いますが，パソコンのそばでFMラジオなどを聞くと，〝ザーザー〟というノイズが入って聞きとれませんよね。あれは，パソコン側からの電波が原因なんですが，このX1 turbo ZIIIは，そういった電波障害をおさえたということなのです。

その他どこが変わったの

その他変更点としては，映像出力がアナログRGBのみとなったことと，専用カセット・インターフェースがなくなったことです。



▶X1turboZIIIと同時発売されるディスプレイテレビCZ-860D

また，ＢＡＳＩＣのほうは変わらず，「NEW Z-BASIC」がサポートされています。テレビ，ビデオなどの映像を瞬時にコンピュータのグラフィック画面に付属機器なしで取り込むことができたり（取り込み可能最大4096色），テレビ，ビデオなどの映像の指定した部分にコンピュータ画像をはめ込んで表示できる〝クロマキー合成〟などもZII同様可能です。

また，FM８音＋ＰＳＧ３音のサウンドも楽しめ，ＭＭＬもサポートしています。

主な仕様は**第１表**のとおりですが，X1 turbo ZIIの廉価版（値段が安くなった）といったところです。

《第１表》X1turbo ZⅢの仕様

項目			コンパチモード	マルチモード
CPU			Z-80A 4MHz 80C49 （キースキャン用） 80C49 （テレビコントロール用）	
ROM			BIOS ROM 32Kバイト キャラクタゼネレータ用ROM 8Kバイト 漢字ROM（JIS第１，第２水準準拠漢字） 256Kバイト	
RAM			メインRAM 128Kバイト テキスト用VRAM 4Kバイト アトリビュート用VRAM 2Kバイト グラフィック用VRAM 96Kバイト ユーザ定義キャラクタゼネレータ用RAM 6Kバイト	
表示能力	テキスト表示		80字×25行，20行，12行，10行 40字×25行，20行，12行，10行 （10行，20行モードはアンダーライン表示可能） カラー：文字単位に64色中８色指定	
	グラフィック表示		《カラー８色：ドット単位に指定》 640×400ドット １画面 640×200ドット ２画面 320×400ドット ２画面 320×200ドット ４画面 《カラー８色：画像単位に指定》 640×400ドット ３画面 640×200ドット ６画面 320×400ドット ６画面 320×200ドット 12画面	《標準解像度》 320×200 4,096色 １画面 320×200 64色 ２画面 （同時表示可能） 640×200 64色 １画面 《高解像度》 320×200 64色 ２画面 320×400 64色 １画面 640×200 8色 ２画面 640×400 8色 １画面 （カラーはいずれも4,096色中）
	日本語表示		文字構成 16×16ドット 文字種類 JIS第１，第２水準準拠漢字を含む6,672種 画面構成 40字×25行，20行，12行，10行 20字×25行，20行，12行，10行	
	画面合成		テキスト画面とグラフィック画面 テキスト画面とグラフィック画面とテレビ/ビデオ画面 ※インターレーススーパーインポーズ機能 40字×25行全角漢字表示モードのテキスト画面とテレビ/ビデオ画面とのスーパインポーズ可能	
	パレット	テキスト	64色中８色	
		グラフィック	８色中８色	4,096色中4,096色 4,096色中 64色 4,096色中 8色
	その他		プライオリティ機能，PCG機能，黒色制御が可能	
カラー画像取込み	画面モード			320×200 最大4,096色 １画面 320×200 最大 64色 ２画面 640×200 最大 64色 １画面
	トリック取込み			《量子化》 4,096色（各色４ビット階調） 512色（各色３ビット階調） 64色（各色２ビット階調） 8色（各色１ビット階調） 《モザイク》 縦方向1，2，4，8，16，32ドット 横方向1，2，4，8，16，32，64ドット 《反転》 取込み色の反転可能
クロマキー合成				８色の色指定可能
テロッパ機能			表示画面をビデオ録画可能	
サウンド機能			FM音源：８オクターブ ８和音（ステレオ） PSG音源：８オクターブ ３和音（モノラル）	
フロッピーディスクドライブ			5"1Mバイト/320Kバイト両用タイプ×２ドライブ	
インターフェース	ディスプレイ		アナログRGB	
	プリンタ		８ビットパラレル（セントロニクス社仕様に準拠）	
	シリアル		RS-232Cに準拠	
	その他		マウス，ジョイスティック	
拡張I/Oポート			本体内に２スロット	



68000CPU搭載！ 驚異の21,000円

メガドライブ徹底研究

丹治　佐一

16ビットCPU"68000(ロクマンハッセン)"を搭載したゲームマシン『メガドライブ(価格21,000円)』が発売されました。前号の速報で紹介したとおり，まさにパワフルなゲームマシンです。

今回，メガドライブを発売したセガに取材することができましたので，開発に関することや細かなスペックなどが聞けました。前号に引き続いてメガドライブの続報をお届けしましょう。

なぜ68000なのか？

16ビットCPUといっても，いろいろなCPUがあります。その中でも"68000"を選んだ理由というのは，いったい何だったのでしょうか？

当然8ビットでもよかったわけですが，現在のゲームでは8ビットの限界にきているといえます。ゲームを余裕を持って，さらに高機能を実現させるためには，どうしても16ビットCPUを用いる必要があったのです。

画面のドット数を考えても256ドット(1バイト：8ビット)以上をアクセスするには，1バイトのデータでは足りず，2バイトつまり16ビットが必要になるのです。8ビットでも当然16ビット・データが扱えますが，高速で利用するとすれば16ビット・データを1度に扱える16ビットCPUを使う必要があるのです。

メガドライブで使われている"68000"CPUは，みなさんもよく知っているシャープ『X68000』にも使われてますし，米国アップル社『マッキントッシュ』にも使われているCPUです。

それら，パソコンのアプリケーション・ソフトのすごさを見てもCPUのパワーを感じてしまいますね。

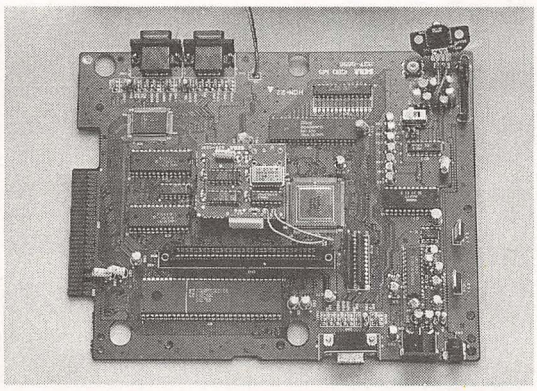
セガは，ご存知のとおり業務用のゲームマシンを作っている会社です。

同社の業務用のゲームマシンには，CPUとして主にこの"68000"が使われ，サブCPUとしてZ80も使われています（メガドライブでも同様にツインCPUだ)。

つまり，同社のゲームマシンでフル活用しているCPUのノウハウを活かせるのがこの"68000"だったわけです。

同社のビデオゲームをメガドライブで実現させる場合でもCPUが同一なのですから，移植も容易であるわけです(ハードが異なるので100%互換性があるわけではありませんが……)。

CPUのパワーとゲームマシンで培ってきたノウハウが活かせるために68000が使われたのです（見方をかえれば業務機同様のマシンが安価で購入できるのです)。



《写真1》メガドライブの基板を取りだしたところ

メインCPUとサブCPUの区別がない!?

通常，メインCPUは主要なことのみを実行し，簡単な作業などはサブCPUに任せてしまいます。たとえば，グラフィック処理にメインCPUを使い，音楽関係をサブCPUに任せるといった具合いです。

メガドライブでも二つのCPU(68000とZ80）が乗っています(**写真2，3**)。

同様に作業が固定化されていると思いきや，おもしろいことに自由に作業が選べるということなのです。

お聞きしたところでは，68000のアドレス空間をZ80側でもアクセスできるというのです。

つまり，同一のバスラインに二つのCPUがぶらさがっているというわけです。

ですから，サウンド機能をフルに活かしたものを作りたければ，68000にその処理を任すこともできるのです。

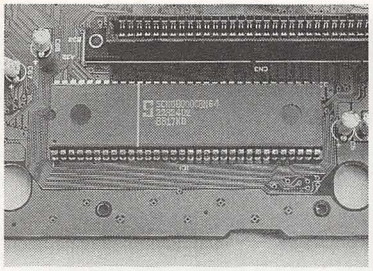
マークIIIのソフト（Z80）をメガドライブでも利用できますが（アダプタが必要)，これが実現できたのもこのような仕様になっていたからなのです(Z80側からグラフィックス・チップをアクセスする)。

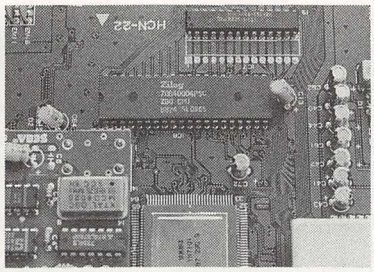
もちろん"グラフィックス・チップ"の中にマークIIIのグラフィックス機能までサポートされているおかげであることは，言うまでもありません。

ここで疑問！もし，たとえばサウンド機能を両方のCPUが同時にアクセスしたらどうなるのでしょうか？

これは，68000の処理が優先し，Z80が待たされるんだって。

ところで，マークIIIやマスターシステムなどのソフトも利用できるという親切設計ですが，マスターシステムの





《写真２，３》左が68000，右がＺ80。この大きさのちがいが処理能力の差!?

ソフトにあるＦＭ音源機能はフルにサポートされていないようです（ＰＳＧのみ互換）。

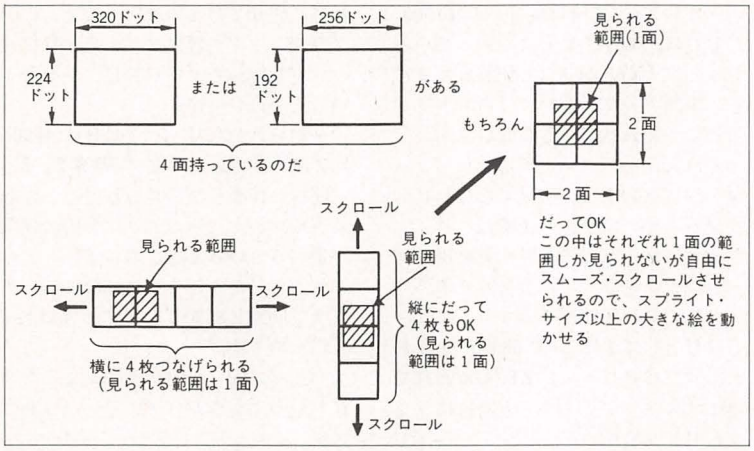
業務用にもない！縦スクロールの拡張機能

グラフィックスに関しては，業務用を意識してかドット数も業務用同様の320×224ドットがあります。マークⅢなどのソフトを走らせるときには256×224や192ドットも可能です。

このＢＧ（バック・グラウンド）面ＲＡＭ容量が４面分あり（１面がディスプレイの１画面サイズ），最大４面までつなげられるのです（第１図）。

つまり，シューティング・ゲームのように縦スクロール画面を作るのなら縦に４枚をつなげてスムーズ・スクロールさせればよいわけです。また『Ｒ－ＴＹＰＥ』のように横にしかスクロールしないのであれば，横に４枚つなげてもよいわけです（全方向に移動するのなら，縦２×横２面をつなげればいいのです）。

こうすることで移動するたびに毎回描かなくても，１度描いておけばあとは勝手にスクロールしてくれるわけです。



《第１図》ＢＧは４画面分のＲＡＭ容量を持ち，それを縦横につなげられる

●スプライト・パターン

スプライトは，８×８ドットを最小単位として，最大32×32ドット（縦４×横４個）を一つのスプライトとして利用できます（第２図）。

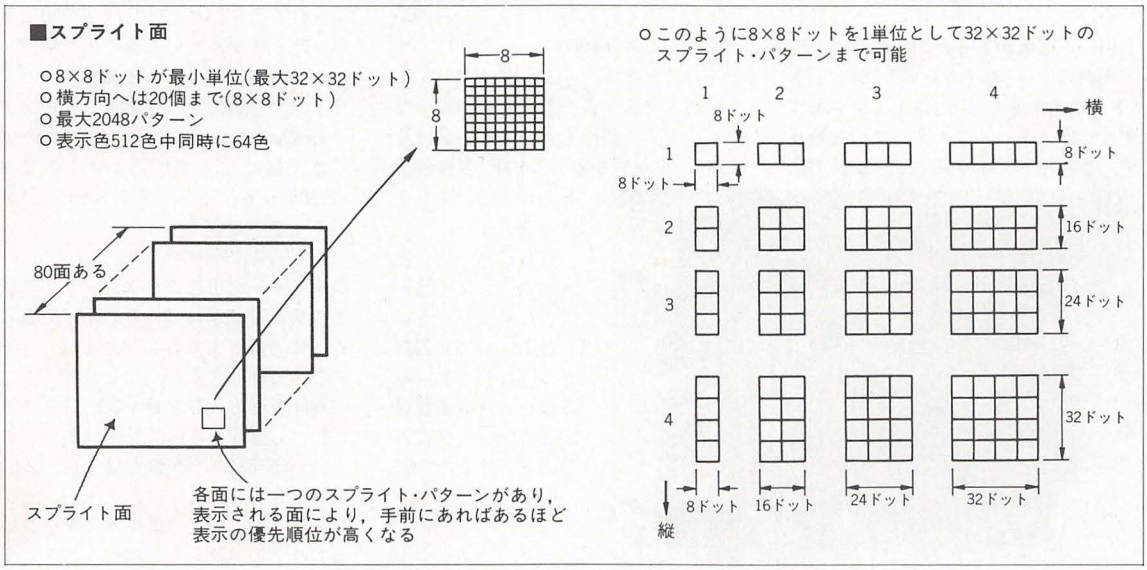
つまり目的のキャラクターに応じて，８×８ドットを１単位として横１～４×縦１～４まで自由にスプライトの形を決められるのです（業務用はドット単位で決められるのだ）。

●ツイン・スクロール

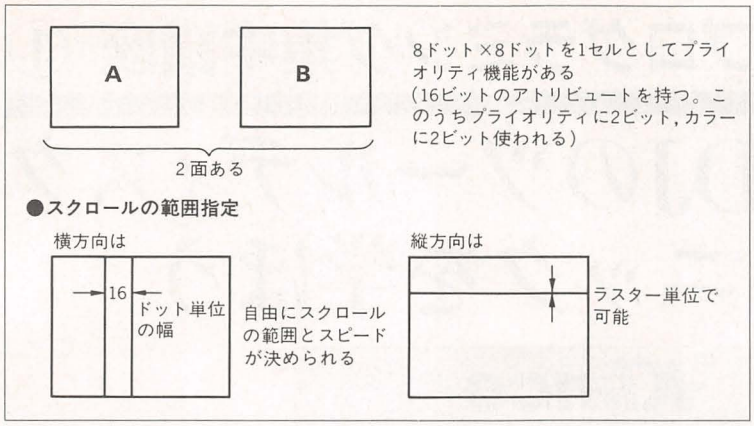
スクロール面が２面あり８×８ドット１セル単位でプライオリティ（優先順位）も持っています。

『獣王記』のタイトル画面で目が動くシーンがありますが，これはこの面に描いた目をスムーズ・スクロールさせて，目が動くようにみせているそうです。つまり，スプライト・サイズ以上の絵も面全体を動かすことでスムーズな動きを実現できるのです。

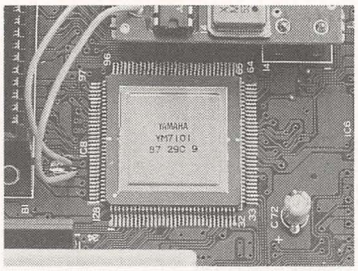
また，縦方向へのスクロールは横幅16ビット単位で可能です（縦の範囲はラスター単位で可能）。すごいことに，この機能は業務用にも使われていないとのことです（第３図）。



《第２図》スプライトは80枚あり，８×８～32×32ドットのパターンを作れる



《第3図》2面あるスクロール面は，縦横分割のスクロールも可能



《写真4》グラフィック処理を担当するVDP

縦スクロールを使えば，たとえばカーレース画面を作るときは，センターラインと縁石，そして縁石の外にある木などの背景の動きを，それぞれ別々のスピードで勝手にスクロールできるのです。

つまり，センターラインは速く，そして縁石は走っているように見せるためにそれより遅くスクロールさせ，背景の木などは，木があることをわからせるためにそれよりも遅く動かすというようにできるのです。

マスターシステムのようなデモはなし！

同社のマスターシステムでは，ゲームソフトをいれずに電源を入れると『スペハリ』の曲が流れスターダスト・ナイトの画面が見られました。

期待してメガドライブを動作させましたが残念ながら，そのような画面などはでませんでした。

お聞きしたところ，そのような機能は付いていないとのこと。ただし，アプリケーション・ソフト内に，ラウンド・セレクトやレベル設定が行なえる機能を付けていくということです（FDDが付いたらそのような機能がサポートされるかもしれない)。

これがあれば，楽しい面からスタートさせたり，自分のパワーをあげて強い敵と戦うということも可能です。

また『スペースハリアーII』では業務用同様のテストモードもあるとのこと。

このテストモードでスペハリ効果音を自由にだし留守番電話に入れて楽しむなど，業務機同様の楽しみかたができるわけです。

PCM機能もあるぞ

効果音で思いだしましたが，音源に使われているICはマスターシステムで使われていたヤマハ製のYM2413ではなく，YM2203同等のIC2個が1チップ化されたもの(**写真5**)が使われていると言うことです（PSG3音＋1ノイズ，FM6音)。

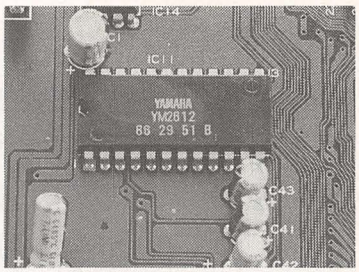
YM2203が2個というと，FM6音＋PSG6音になるわけですが，PSG3音分をなくして，その分PCM1音を割り当てているのです。8ビットのPCMデータをCPUが管理するままに，データ容量とサンプリング・レートを決められます。つまり，メモリの許す限りPCM音を発生するなんていうものもできるのです。

ちょっとしたキズでも平気！

メガドライブで使用するFDD（フロッピーディスク・ドライブ）は，2インチのディスクを利用しています。

この2インチ・ディスクは，SONYが開発したもので，同社のワープロや電子スチルカメラで利用されているものと同様なものです。

ファミコンではクイックディスクが使われていますし，2インチを特に使わなくてもワープロ機でよく使われている3.5インチのディスクを使っても良かったはずです。



《写真5》これがカスタム・サウンド・チップ

なぜ，2インチ・ディスクを採用したのでしょうか？

それは，小さいということもさることながら，その容量が1Mバイトもあり，高速転送が可能（約1Mビット／秒)，さらにちょっとしたキズでさえも読み込める強力なエラー訂正機能がそのポイントになっているとのことです。

エラー訂正は，CD（コンパクト・ディスク）でもおなじみのCIRCによるエラー訂正機能を持っているのです。

試しにカッターで傷を付けて読み込ませたところ，問題なく動いたといいますから，その訂正機能のすごさに驚かされます。また，磁性帯面を手でベタベタとさわって，指紋を付けてもOKだそうです。

子供達がラフに扱っても信頼性を維持させるために，2インチが使われているのです。

FDD以外にタッチパッドやキーボード，パソコン通信を行なうためのモデムなども接続できるなど，ゲーム機を越えて，発展性を秘めたのが『メガドライブ』です。

取材協力してくださった，セガのみなさんありがとうございました。

★
★　　★

《第1表》主要スペック表

CPU	68000(8MHz)　Z80A(4MHz)
最大表示色数	512色中64色
分解能	320×224ドット 512×192ドット
スプライト	最大2,048パターン (8×8～32×32ドット)
スプライト表示数	80／画面　横最大20個
スクロール	縦16ドット，横1ラスター単位に分割可能
ウインドウ面	1面
音源数	FM6音＋PSG3音＋1ノイズ＋PCM(1音)

MSXゲーム・プログラミング集中講座 ①

HB-F1XDJのツールディスクでテクニックを学ぼう

Kimco

年末商戦を前に次々と新製品が発表され，サイフの中味が心配な今日このごろ，みなさんいかがお過ごしでしょうか？我らのＭＳＸも２＋という新機種を迎えてますます発展。８bit機の重鎮として，その真価を発揮していくことでしょう。

ま，かた苦しいあいさつはこのぐらいにして，出ました！ＭＳＸ２＋マシンいやー，２＋の仕様が発表されときは，あんまり派手な変化がなかったんで正直言って少しがっかりしたんですよ。

スプライト水平方向256枚！

とか

1024×1024ドット

１Ｍ（メガ）色！

なんてのを期待してたんですけどね(しとらん，しとらん)。

しかしっ！実際にマシンを使ってみて驚いた。ノーマルで漢字が使える！しかもフロントエンド・プロセッサ(変換機能ね）のついた機種ならワープロ並みの漢字入力ができる！さらにこれが意外に早く，しかも文節ごとならかなり良い変換をしてくれるんです（ヒットする，なんて言うよね)。

他にも「自然画モード」や「ハード横スクロール」なんかがあるけど，私は漢字に注目したいと思います（解像度の点で字が大きいのがちょっと残念だけどね)。

それからもう一つは「ＭＳＸ-ＭＵＳＩＣ」。これは一応ＦＭ音源なんだけど，「２オペレータじゃ……」とか「アルゴリズムが……」なんて，少々評判が良くなかったんです。でも実際聞いてみたら結構良い音も出せる。

要は使いかたしだいだと思いますね。これが２＋仕様ではオプションということになっているんだけど，実際はほとんど標準装備になるでしょうね。

そんなわけでＭＳＸ２＋，せっかく買ったパソコンを，ゲーム専用機にしたり，お倉入り（古い言葉だね）させたくない人にはなかなか「買い」だと思いますよ（かく言う私は，ＭＳＸ，ＭＳＸ２を両方持ってるけど２＋も買おうと思っている)。

本題

いやいや，「いったい何の記事だろう？」と思わせるようなリードを書いてしまいましたが，これは私の手元にソニーの「ＨＢ-Ｆ１ＸＤＪ」があるからなんです。そう，いわゆる新製品レポートというやつですね。え？

「レポートなら先月やったじゃない」ですって？いえいえ，今回は少々毛色が違うんです。この「ＨＢ-Ｆ１ＸＤＪ（以下Ｆ１ＸＤＪ）」には，「ゲームのプログラミング解説本」と，「ゲームプログラミングツールディスク」というのが付属していて，ゲーム・プログラミングの勉強ができるようになっているのです。

で，ベーマガ誌上で数々の解説記事を手がけた私，Kimcoとしましては，「これはいかなるものぞ！」と関心を持ってしまったので，みずから進んでこのレポートをやろうということになったのです。

ではツールディスクを本体に入れて，レポートをはじめましょう。

ツールの内容

さて，ツールを立ち上げると，まず**写真１**の画面になって，グラフィック・エディタか，その他のプログラムを利用するかを選びます。まずはグラフィック・エディタのほうに行ってみましょう。

このエディタは以前出たＦ１ＸＤに付属していた「Ｆ１ツールディスク」に入っていたものとほぼ同じです。

実際，かなり多機能で，操作性も良く（でも，マウスかトラックボールがないとちょっとつらい）「おまけ」として付属しているのが信じられないぐらいです。具体的な機能は，書き出すとキリがないのですが，代表的なものを挙げると，

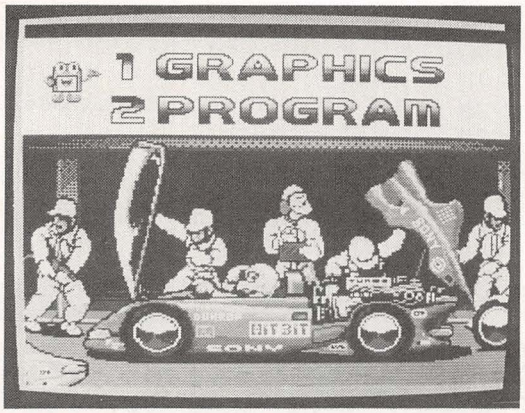
○スクリーン・モード５～８に対応
○線画（ペンも選べる）・スプレー
○コピー，拡大縮小，回転
○文字表示（装飾も可）
○拡大修正
○ハードコピー
○ファイル（他のファイルとの合成も可能）

とまあこのソフト単独でも十分に商品になりそうな機能が，そろっています（**写真２，３**)。

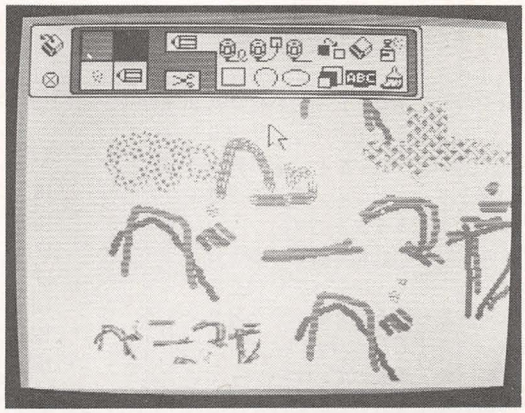
次にＰＲＯＧＲＡＭのほうに行ってみましょう。

自動的にファイラー（ディスク中のファイルを表示して選ぶだけでそれを走らせるプログラム）が起動されて，動かしたいプログラムが選べるようになります(**写真４**)。この中には，ゲームを作るときの基本となるプログラムやそれを利用したゲーム，ゲームを作る時に役立つエディタなどが入っています。つまり，これらと解説本の組み合わせでゲーム作りのノウハウを学ぼうというわけです。ディスク内のプログラムは，エディタなどを除くと簡単なゲームや基本プログラムばかりなので，あまりおもしろいものではありませんが，解説本と組み合わせるとゲームのなんたるかが見えてきます。

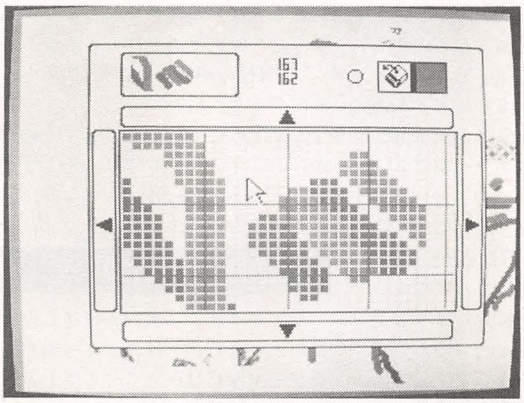
ただ，カン違いしてほしくないのは，このツールディスクがあったからといって，すぐゲームが作れるわけではないということ。某他誌に発表されている「○○ゲームツクール」などのよう



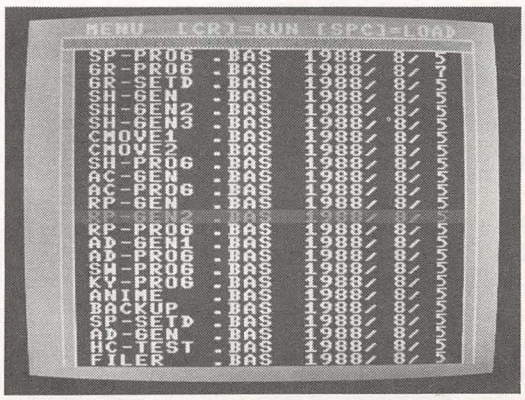
《写真１》ツールの立ちあげ画面



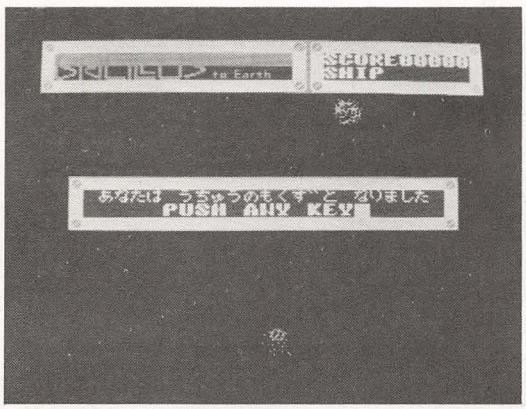
《写真２》グラフィック・エディタの画面



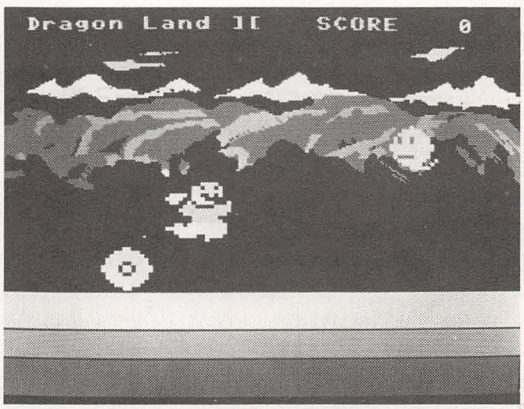
《写真３》機能の一例。拡大修正



《写真４》オート・ファイラーの画面



《写真５》バシラスの画面



《写真６》ドラゴンランド２の画面

に，ＢＡＳＩＣの知識なんてなくてもゲームが作れてしまうようなお手軽なものではなくて，このツールディスクは，あくまでもゲーム・プログラムが作れるようになるための手助けをしてくれる，参考書のようなものなのです。

解説本について

この本では，パソコン・ゲームを

・リアルタイム
・アドベンチャー
・ロールプレイング
・シミュレーション

の各分野に分けて一つずつ解説していきます。とりあえず今回は，リアルタイム・ゲームの記事についてだけ触れておきましょう。

リアルタイム・ゲームは，ズバリその名のとおり，この世の中と同じようにプレイヤーがボーッとしてても勝手にどんどん進行しちゃうゲームです。ゲーム・センターにあるのはほとんどこのタイプですね。

で，解説本では，このリアルタイム・ゲームの代表として，シューティング・ゲームをとりあげ，弾の発射，キャラクターの移動などの基本テクニックから，それらを利用したシューティング・ゲーム（バシラス：**写真５**）と，アクション・シューティング（ドラゴンランド２：**写真６**）を解説しています。

ただ，ゲーム作りの基本的な流れや構造についてはかなりわかりやすいの

ですが，ＢＡＳＩＣの解説はあまり書かれていないので，ＢＡＳＩＣ初心者は基本コマンド（ＩＦ～ＴＨＥＮやＦＯＲ～ＮＥＸＴなど）ぐらいはマスターしておく必要がありそうです（もっともＦ１ＸＤＪにもＢＡＳＩＣ解説書が付属するそうなので，そっちで勉強することもできるようです）。

そんなわけで，初心者にはちょっとわかりにくくて，マニュアルにも載ってないと思われるテクニックを簡単に解説してみました。これはＦ１ＸＤＪにかぎらず使えるもので，ゲーム・プログラムによく使われるものばかりなので，よく覚えておいてくださいね。

DEFINT A-Z

まるで呪文のように初期設定に組み込まれています。意味は…

「頭文字がＡ～Ｚのすべての変数を整数型としてあつかう」

ですが，どうしてこんなことをするのでしょうか？これを実行しないと，普通はすべての変数が単精度実数という８ケタの（小数も含む）数値をあつかうことになります。これはケタも多いし，小数も含まれるので，計算に少々時間がかかるのです。つまり変数を整数型にしてしまうことで全体のスピードをあげようというわけです。

しかし，むやみにＤＥＦＩＮＴ　Ａ-Ｚを使って良いというわけではありません。プログラム中で小数をあつかいたいときは，その変数だけは除いてやる必要があります（たとえばＤＥＦＩＮＴ　Ａ-Ｐ，Ｒ-Ｚ：Ｑを頭に持つ変数は実数型のまま）。

VAL ("&h"+S$)

スプライト・パターンの読み込みのところなどでよく見かけます。これはデータから読み込んだ16進数の文字列を数値にもどすための手段です。16進数というのは，10進数が０～９までを１ケタで表す数字と考えると，０～15までを１ケタで表す数と考えられます。で，９より上の数を表すのにＡ～Ｆまでのアルファベットを用いるのが普通になっています（**第１図**）。しかし，パソコンの上で10進数の12と16進数の12（10進数に直すと16＋２＝18）は区別できないので，16進数の前に〝&h〟をつけることになっているのです。つまり

ＶＡＬ（〝12〟）＝12となり，

ＶＡＬ（〝&h 12〟）＝18となります。

では，なぜデータから読み込むときに直接数値変数に読み込まないのかというと，〝&h0Ａ〟は数値として読めるが，〝０Ａ〟では単なる文字列としかあつかえないからです。**リスト１**は動きますが，**リスト２**ではエラーがでるのがわかると思います。

10進	16進
0	0
1	1
2	2
⋮	⋮
9	9
10	A
11	B
12	C
13	D
14	E
15	F
16	10
17	11
⋮	⋮

《第１図》16進数

で，データ文はシンプルにしたいので&hを取っておいて，読み込んでから，くっつけてやろうと，いうわけです。10進数でデータを書けばいいような気もしますが，そうすると一つのデータが３ケタになっちゃうんですよ。

あ，そうそう，16進数や２進数にはこの先いろいろとお世話になることが多いので勉強しておいて損はないですよ。

IF ST THEN……

「これエラーだよ」という声が聞こえてきそうな文ですが，これでちゃんと動きます。これは，ＩＦ文というものは条件の式の結果が０か０以外か，ということで判断しているからです。つまりＳＴという変数は何らかの値を持っているのでそれが０か０でないかで判定できるのです。え？

「じぁあなんで

ＩＦ　Ａ＞０ＴＨＥＮ……

がエラーじゃないんだよ！」

ですって？答えは簡単

Ａ＝１：ＰＲＩＮＴ　Ａ＞０

と実行してごらんなさい。

－１

という答えが返ってきたでしょう？これは〝Ａ＞０〟なども「論理式」といって立派な式なのです。条件が正しければ－１，間違っていれば０をその値とするのです。カッコでくくって普通の式に使うこともできます。

たとえばＡ＝Ａ＋（Ｂ＝０）などのように，この場合，Ｂ＝０なら，Ａ＝Ａ－１，Ｂ≠０ならＡ＝Ａ＋０と同じ意味です。

1000 '……

この〝'〟は〝ＲＥＭ〟のかわりと思ってください。その行のこれより後の文はすべて無視される（プログラム上には残るが，ＲＵＮしてもその部分の実行されない，エラーにもならない）ので，プログラムを作るときに，

「この行のかわりにこうしたらどうなるだろう？」

なんて思ったら，とりあえずその行の頭に〝'〟を入れておけば，あとで元にもどそうと思った時に楽になる，という利用法もあります。

配列変数について

リアルタイム・ゲームは速いほうが良いというわけではありませんが，速過ぎるぶんにはいくらでも直しがきくので，みんなできるかぎり速くしようとします。そのためのテクニックはいろいろあります。先に書いた論理式もその一つですが，基本的に

・複雑な計算はしない

・ＩＦ文はなるべく使わない

という方針でプログラミングすることが多いようです。そこで多用されるのが配列変数です。

普通の変数を箱にたとえるなら，配列変数は番号のついた引き出しを持つたんすといったところです（**第２図**）。番号を与えてやればその引き出しに入っている物（数値や文字列）が得られるので，それを利用してＩＦ文の省略などに威力を発揮します（**第３図**）。

《リスト１》16進数には&hをつける

```
100 FOR I=0 TO 3
110 READ A(I)
120 NEXT I
130 DATA &H00,&H01,&HA3,&HB5
```

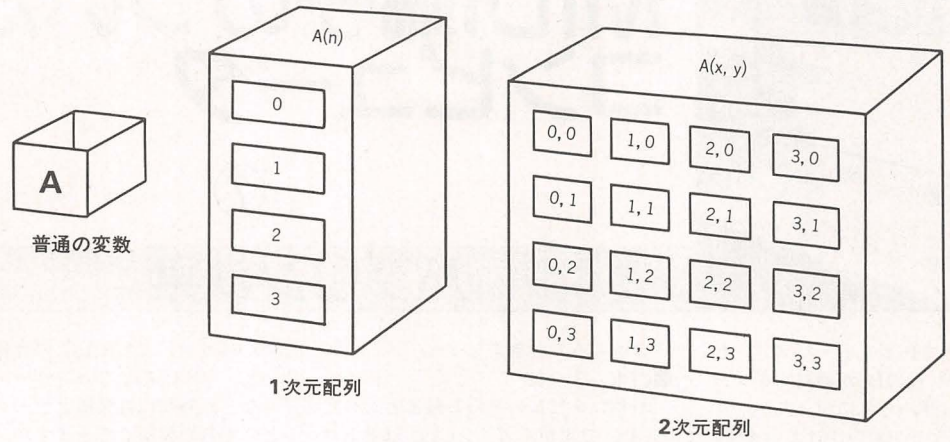
《リスト２》これではエラーが発生するが，VALを使えばOK

```
100 FOR I=0 TO 3
110 READ A(I)
120 NEXT I
130 DATA 00,01,A3,B5
```

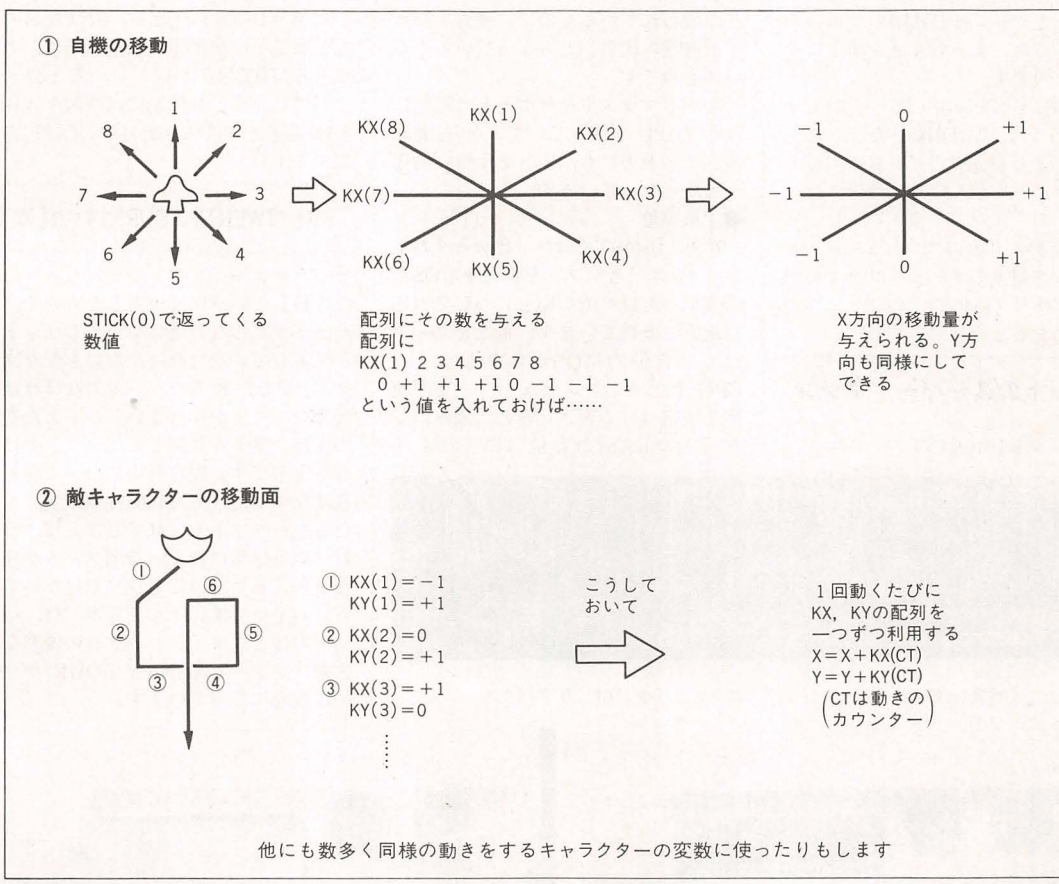
おわりに

さて，最後に意見をひと言。私はゲームを作るにはまずアイデアだと思っています。「こんなことができたらおもしろいんじゃないか」とか「こんなこともできるんじゃないか」といった思いつきが楽しいゲームを作る原動力だと思います。まず「シューティングを作ろう」と思ってから，うんうん考えても良いアイデアはなかなか浮かんでこないものです。

プログラミングは手段でしかありません。目的である「おもしろいゲームを作る」ためには手段と同時にアイデアも必要です。F1XDJで腕をみがいたら，いろんな勉強をして頭もみがきましょう。



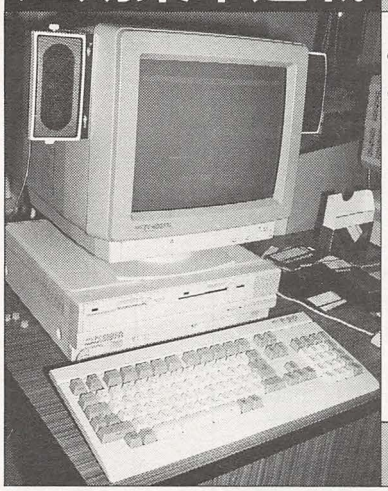
《第2図》配列変数の考えかた



《第3図》配例変数の利用例

短期集中連載

君のパソコンでLET'S PLAY!



コンピュータ・ミュージック
MIDI端子のついたコンピュータ
⑦

バブリン鉄男

今アメリカで16ビット・パソコンというと，IBM 社のPCが絶対的なシェアを誇っており，それにマッキントッシュ，アタリなどが追いかけています。ただし，これがこと音楽のジャンルということになると，一番実績のあるコンピュータがアタリ1040STで，それにマッキントッシュやIBM-PCが追いかけるといった，まったく逆な構造になっているのです。

今回のLet'SPlayコンピュータ・ミュージックでは，MIDI端子の付いたコンピュータということで，IBM-PCとコンパチという触れこみで登場になったヤマハのミュージック・コンピュータ"C1"とアメリカのコンピュータ・ミュージック業界でポピュラリティを得ているアタリ"1040ST"のことについて話をしましょう。

16ビットのスーパー・マシン

まずアタリ1040STのハード的スペックからみていきましょう。

●CPU

まずコンピュータの心臓部ともいえるCPU ですが，メインCPU はモトローラ社の68000 が使われています。この68000 というCPUはシャープのX68000やマッキントッシュ・プラスなどに使われているもので，優秀な16ビット機種の代名詞ともなっているぐらいのものです。

しかもマウスやキーボードの処理にはサブCPU を使っていますから，普通の16ビットよりも，いっそう速い処理が可能となっています。

●記憶容量

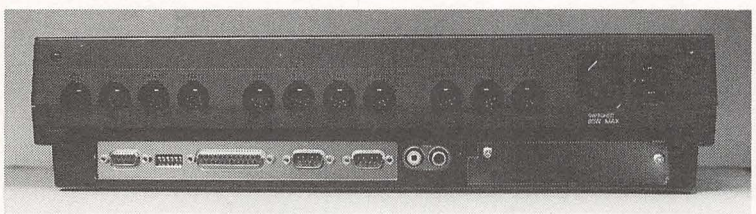
アタリ1040STではコンピュータのハード・ウエアとソフトを管理するOSが読み取りだけ可能なROM の形で本体に組みこまれています。電源を立ち上げると自動的にOSが作動します。CPU とともにコンピュータの処理速度を決定づける書き込みと，読みだしが可能なRAMの容量は1M(1024 キロ）バイト。このRAM の容量が少ないと，ひんぱんにフロッピー・ディスクなどの外部記憶装置とデータをやりとりする必要がでてきますが，アタリ1040STに関してはそんな必要はありません。

●入／出力装置

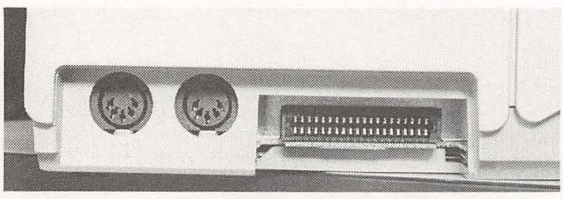
アタリ1040STの最大特徴は外部の電子楽器と直接情報の伝達（通信）のできるMIDI端子が付いているということでしょう。具体的には情報を入れるIN端子と，情報を出力するOUT の端子です。

ソフト"TWENTY FOUR"はすぐれもの

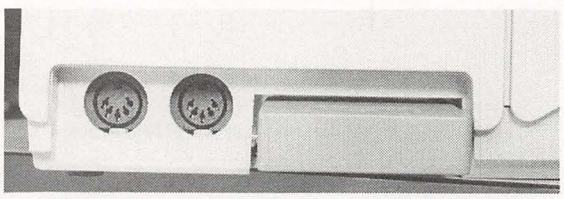
「パソコンや　ソフトがなけりゃ　ただの箱」という川柳があるぐらいで，ハードがどんなに優れていてもソフトが充実していなければ，なにもなりません。でも，「優秀なハードでなければ優秀なソフトが作れない」のもまた逆の真実。アタリに関してはソフトのほうも完璧です。現在発売になっている音楽ソフトだけでも100 種類以上。くだらないソフトも入れてしまえば，毎月一本は確実に新しい音楽ソフトが発売されてると言ってもウソではないぐらいの勢いです。そして日本では，ハード本体とスタインバーグ社の優秀な音楽ソフト "TWENTY FOUR"が一緒に販売になっています。



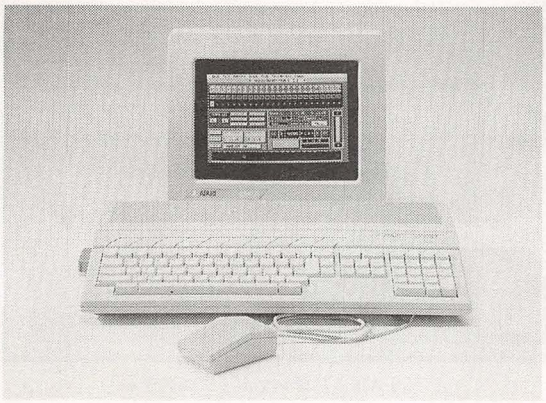
《写真1》ヤマハ・ミュージック・コンピュータ "C1" リアパネル



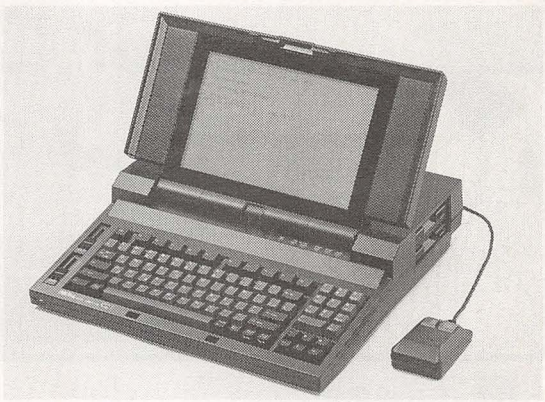
《写真2》アタリ1040STのMIDI端子



《写真3》アタリ1040STにカートリッジを接続したところ



《写真4》アタリ1040ST



《写真5》ヤマハ“C1”

”TWENTY FOUR”（現在バージョン3.0）はMTR（多重録音用のテープレコーダ）の入力のやりかたで音楽を作っていくシーケンス・ソフトです。簡単に説明すると各楽器の演奏データを鍵盤等のMIDI楽器でゆっくりでも，早くでもかまわないので24ある各トラックに入れていき，曲が完成したら，こんどはコンピュータからの命令で電子機器を演奏させるということです。ここまでなら，簡単なシーケンス・ソフトでもできるのですが，”TWENTY FOUR”のすぐれものたるゆえんは豊富なエディット機能にあります。五線譜を使ってエディットをする以外にもグリッドという棒グラフで視覚的にエディットしたり，曲のノリを出すリズム部分を専門にエディットできるようになっていたりということです。もちろん，フレーズを並べ替えたり，ミックスダウン，リミックス，パンチ・イン／アウトなども簡単にできます。

価格も定価が160,000円（モノクロ・モニタ付），ソフト”TWENTY FOUR”が50,000円と16ビット機種としてはかなり安い値段となっています。

”C1”は音楽用ラップ・トップ

アタリ1040STと同様にMIDI端子の付いているコンピュータ“C1”348,000円，“C10”（ハードディスク・タイプ）498,000円が12月にヤマハから発売になります。C1はIBM-PCとデータの互換性のあるコンピュータですが，現在はIBM-PC用の音楽ソフトをそのまま使うわけにはいきません。というのは，現在IBM-PC用に出ている音楽用ソフトの多くはローランドのインターフェースMPU シリーズを使ってMIDIデータのやりとりをするように作ってあり，信号フォーマットがC1と逆なのです。しかしながら，技術的に修正をすることは簡単なので，アメリカの各社からC1用に変換されたソフトがもうすでに発売になっています。さて，ハード的なスペックですが，CPU にはNEC の一部のPC98シリーズに使われているi80286が使われているなど，いろいろな特徴がありますが，最大の特徴はMIDI端子の多さでしょう。MIDI IN×2，MIDI OUT×8，MIDI THRU×1 といったように豊富に装備されており，信号の遅れの心配や，細かい切り換えをしなくてもいいようにできています。このMIDI端子の数だとソフト次第ですが，最大128 台の外部機器をコントロールすることが可能です。

また，端子部分にはRS-232C 端子が二つあるだけでなく，プロのレコーディング・スタジオで同期（音を合わせる）信号の世界的標準として使われているタイムコードSMPTE 信号のイン／アウト端子も装備されています。SMPTE 信号は音楽だけでなく，ビデオや映画などの映像と音声を合わせるためによく使われている信号で，まさにC1はAV時代の音楽制作に対応したコンピュータということができます。

C1付属のソフトは三つ

●シーケンス・ソフト

記憶できるトラックを400 装備し同時に再生できるトラックが200 あるという驚異的なトラック仕様です。しかもそのトラックをMIDIの機械的な情報をコントロールするエクスクルーシブ情報トラックやリズムトラックに指定することなどもできる，といったようにトラックの設定が自由自在です。また，入力方法は鍵盤などのMIDI機器を弾きながら入力していくリアルタイム入力と数値をテンキーを打つことによって入れていくステップ入力の二つがあります。記憶容量は標準タイプで512KB,約5万音。オプションの拡張RAM ボードを使うことによって最大2Mバイト，約20万音までデータの記憶が可能と，ここには書ききれないほどの機能をもっています。

●他の二つのソフト

MIDIモニタソフトはMIDIシステムの全体や一部のチェック等に便利なソフトです。MIDIのデータを登録したり，MIDI情報をコンピュータの通信情報に替えたり，出力したりするのにも使えます。

バルグ・マネージャーはMIDI上の音色データ，リズムデータなどのバルクの記録管理，データ送信用のソフトです。

■アタリ1040ST活用マニュアル



A4版，216 ページ，定価2800円

アタリ1040ST用のソフト“スタインバーグ社TWENTY FOUR”を使った「アタリ1040ST活用マニュアル」が電波新聞社から発売になることになりました。この本では具体的な例題曲をあげて，わかりやすく実際の入力，エディットの手順を説明してあります。コンピュータ・ミュージックの初心者，電子楽器の初心者向けに作ってあり，ミュージック・コンピュータとしてのアタリ1040STの可能性を追求する本です。なお，年末にはヤマハC1活用マニュアルが発売されます。



Dr.Dの ちょっと背のびの BASIC講座

※各機種対応

縦スクロール・ゲームに挑戦

おなじみ編集部

影：ジングルベール，ジングルベール…。やっほー，クリスマスだぞーい。

つぐ美：ねえ，Dr.今年もサンタさんやってくれるんでしょ。ワーイ。

Dr.D：ワシャ，サンタクロースはもうこりごりじゃよ。

編：とかなんとか言って…アレ？この机の下にある袋は何だろう。

Dr.D：うん？あっ，それは…。

バシャーン！

影：うわー，プレゼントがたくさん降ってきたぞー。

つぐ美：やっぱりDr.だわ。ありがとう。…そんなこと言ってる場合じゃないわ。私も受けとめなきゃ。それ。

Dr.D：しまったーっ。まあ，みんなが喜んでくれたわけだし…。

編：くそーっ，二つしか受けとめられなかった。

影：はっはっはっ。これスゴイでしょ。10個はあるぞ。

Dr.D：おっ！ところで，物が降ってきて，それを受けとめるというゲームが作れそうだな。

編：えっ？何か強引なもっていきかたって気もしますが…。

Dr.D：今月のテーマはそれでいこうかの。

影：それって以前やりませんでした？

編：このコーナーの初回にやりましたが，あのときは物が落ちてくるところの説明はほとんどしていませんでした。

Dr.D：それならちょうどいい。

編：それでは今月は「物の落下とそれを受けとめる」ということで。

つぐ美：お願いしま～す。

物が落ちてくる

Dr.D：まず，物が落ちてくる場合だが，これは影君，やってみなさい。

影：ハイ。これでいいですね（**リスト1**）。Yを5から10に増やして，縦の座標がYのところに〝●〟を表示し，そのひとつ上を消し（空白を表示。**20～30行**），そしてYの値を増して，15以下なら**20行**へともどる（**40～50行**）。

《リスト1》サンプル・プログラム①

```
10 X=10:Y=5 ←―― X,Yの値を決める
20 LOCATE X,Y  :PRINT "●" ←―― ●を表示
30 LOCATE X,Y-1:PRINT " "; ←―― 一つ上の●を消す
40 Y=Y+1 ←―― Yを一つふやす
50 IF Y<15 THEN GOTO 20 ←―― Yが15以下なら20へ戻る
60 END
```

Dr.D：基本に忠実じゃな。とりあえずよしとしよう。さて，落ちてくる物がひとつではつまらん。だからこれを複数にする。

編：ＤＩＭ文ですネ。

Dr.D：ウム。画面上に同じものを表示して，それを動かしたりするときの定石(じょうせき)じゃな。それでは編君，今度は君がやってみなさい。

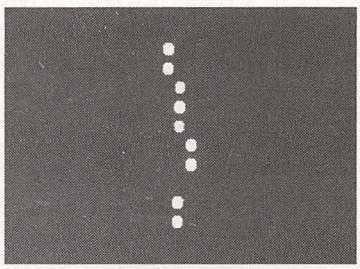
編：ハイ。カチャカチャ…できました。**リスト2**です。

Dr.D：説明してみなさい。

編：**100行**でX，Yについて配列を定義しています。ここでX，Yはそれぞれ0～3の4個の変数を持つことになります。そして**110～140行**でX，Yの0～3それぞれに適当な値を入れています。これで準備ができました。**160行**でIを0～3まで動かして，**170行**で〝●〟を消し，I番目のYを一つ増やして，もし15を越えたらYを0にして，Xの値を適当に変えます(**180～190行**)。〝●〟を表示して，あとは以下繰り返しです。

《リスト2》サンプル・プログラム②

```
100 DIM X(3),Y(3) ←―― X,Yを定義
110 FOR I=0 TO 3
120  X(I)=INT(RND(1)*4)+10
130  Y(I)=I*3+5
140 NEXT I
150 '
160 FOR I=0 TO 3                                  Yがゼロになったら
170  LOCATE X(I),Y(I):PRINT " ";                  Xを適当に変える
180  Y(I)=Y(I)+1                                      ↓
190  IF Y(I)>15 THEN Y(I)=0:X(I)=INT(RND(1)*4)+10 ←
200  LOCATE X(I),Y(I):PRINT "●";
210 NEXT I
220 GOTO 160
```



▲リスト2の実行画面

Dr.D：これもまた基本に忠実じゃな。だがよく見るとプログラムに無駄がある。というよりは，くふうしだいで変数を減らすことができるぞ。これが今月のミソじゃ！

影：それでその方法とは？

変数を減らすテクニック

Dr.D：ウム。Yという変数は不要！Xだけで組んでみる。これは，**第1図**のように，Xの１番目には，縦の座標Ｉのどこに〝●〟があるかを入れておく。〝●〟がない場合は0を入れておくことにする。**リスト3**を見なさい。

影：Xしか配列を定義していませんネ。

編：説明してください，Dr.。

Dr.D：**140行**まではほぼ同じだ。さて，**160行**からじゃが，まずＩを5から1ずつ減らしている。**170行**でX（Ｉ）が0なら〝●〟がないわけだから，**190行**へ飛ぶ。そうでなければ〝●〟を消す（空白を表示する）。そして，

190行でI番目のXにI－1番目のXの値を入れる。ここがミソじゃな。こうすることによって，ひとつ上の"●"が下にさがることになる(**第2図**)。200～210行は170～180行とほぼ同じ要領じゃ。Xが0でなければ"●"を表示する。

影：どうしてIを5から1ずつ減らすんですか？普通に0から増やしていけば？

Dr.D：そうすると，まずX（0）の内容がX（1）に，つぎにX（1）の内容がX（2）に…というようになる。ここでX（1）とX（0）は同じだからX（0）とX（2）は同じになってしまう。以下0～5までXはすべて同じになってしまう（**第3図**）。

これでは意味がないのでIを5から減らしているんじゃな。

影：ナルホド。

Dr.D：そして240～250行では，ある確率で"●"を降らせている。まずX（0）を0にしておいて，ある確率でこれを1～4にしている。そして160行へもどる。

影：ウ～ム。で，この方法のメリットは？

Dr.D：編君の方法（**リスト2**）だと，"●"が画面上に常に4個でている。だがこの方法なら0～5個の場合がある。

影：そのほうがゲームらしいですネ。

編：それなら，"●"の数を除々に増やしていけば難易度が段々あがっていきますネ。

Dr.D：そういうことじゃ。

物を受けとめる

影：さて，つぎに"●"を受ける側ですね。

編：これは私にもできますよ。…ほら，(**リスト4**)。270行でA$にキーを読み込んで280～290行で押されたキーによってY（受ける側の移動量）を決めています。

受ける側が動く場合，まずそれを消してからM（■═══■のX座標）にVを足して，"■═══■"を表示，そしてもどる，といったところです。

Dr.D：まあそれでヨイが…。

影：RUN！ゲッ，ム，ムズかしすぎる！

編："●"が落ちてくるのが速すぎる～。Dr.，これはどうやって直しますか？

Dr.D：まず，いきなり直す前に"●"を降らせる部分と，"■═══■"を動かす部分をサブ・ルーチンにしてみなさい。

編：ハイ。…これでいいですか（**リスト5**）？"●"を降らせるルーチンは200～290行，"■═══■"の移動は310～370行です。

Dr.D：ここで160～180行の流れを簡単に書くと**第4図-A**のようになる。これを**第4図-B**のようにかえてやると，"●"が1回動く間に"■═══■"は3回動く（修正部**リスト6**）。

影：なるほど。"●"の3倍"■═══■"が動くというわけですネ。

編：それならこうしたらどうですか（**リスト7**）？Cという変数を使ってサブ・ルーチンへ飛ばす割合いを決めているんです。

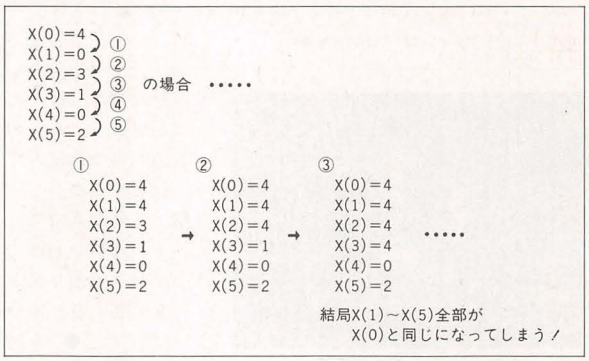
Dr.D：おお，よく気がついたナ，編君。そして170行の10という値を変えてやると"●"の落ちてくるスピードが変わるから，難易度を簡単に変えられる。

スコアの要素を入れてみる

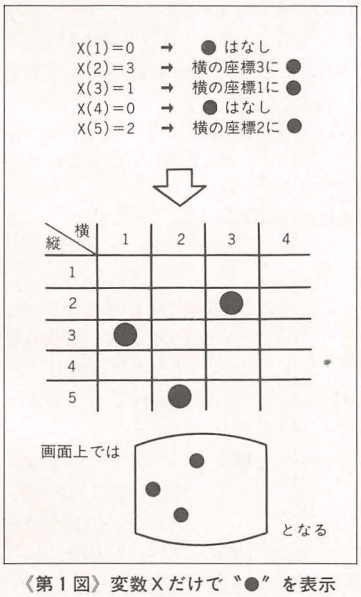
影：ますますゲームら

《リスト3》サンプル・プログラム③

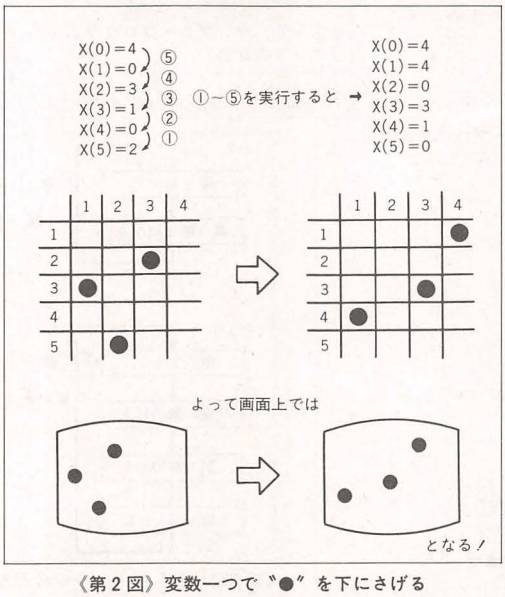
```
100 DIM X(5)
110 FOR I=0 TO 5 STEP 3
120  X(I)=INT(RND(1)*4)+1
130 NEXT
140 CLS
150 '
160 FOR I=5 TO 1 STEP -1   ←Iを5から1へ－1ずつ変える
170  IF X(I)=0 THEN 190   ←1番目のXがゼロ(●がない)場合190行へ
180  LOCATE X(I)*5,I+5:PRINT " ";
190  X(I)=X(I-1)   ←ひとつ上のXの値をI番目のXに入れる
200  IF X(I)=0 THEN 220   ←170行と同様
210  LOCATE X(I)*5,I+5:PRINT "●";
220 NEXT I
230 '
240 X(0)=0   ←ある確率で●をランダムに表示
250 IF RND(1)>.7 THEN X(I)=INT(RND(1)*4)+1
260 GOTO 160
```



《第3図》Iを1→5にすると？



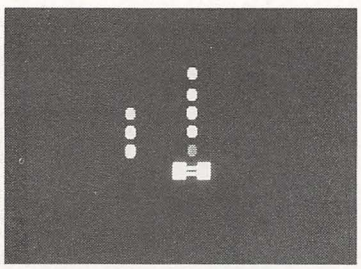
《第1図》変数Xだけで"●"を表示



《第2図》変数一つで"●"を下にさげる

《リスト4》サンプル・プログラム④

```
100 DIM X(5)
110 FOR I=0 TO 5
120  X(I)=0
130 NEXT
140 CLS
150 '
160 FOR I=5 TO 1 STEP -1
170  IF X(I)=0 THEN 190
180  LOCATE X(I)*5,I+5:PRINT " ";
190  X(I)=X(I-1)
200  IF X(I)=0 THEN 220
210  LOCATE X(I)*5,I+5:PRINT "●";
220 NEXT I
230 '
240 X(0)=0
250 IF RND(1)>.7 THEN X(I)=INT(RND(1)*4)+1
260 '
270 A$=INKEY$:V=0 ←――――――――A$にキーを読み込む
280 IF A$="4" AND M>1 THEN V=-1 }A$によってVを決定(Vは■＝■の移動量)
290 IF A$="6" AND M<4 THEN V= 1 }
300 IF V<>0 THEN LOCATE M*5-1,11:PRINT "    ";
310 M=M+V
320 LOCATE M*5-1,11:PRINT "■=■";
330 GOTO 160
```



▲リスト4の実行画面

しくなってきたわけですね。ではここらでスコアをつけましょうよ。

Dr.D：うむ。それなら自分でやってみなさい。

影：げげっ。えっと～一番下のXは5だから，X（5）とMが同じ値ならいいのかナ？…これでOK！（追加**リスト8**）。

Dr.D：さて，これでどうじゃろうか。実行してみなさい。

影：RUN！〝●〟が落ちてくるゾ！受けた！はれ？スコアが異常に増えていくゾ？

編：〝●〟を受けた後，〝●〟を消していないんじゃないですか？

Dr.D：そのとおり。ただし画面から消したただけではだめだゾ。X（5）の値を見て判定しておるからナ。

編：それならばこうすればいいわけですか（追加**リスト9**）。X（5）を0にして，〝●〟を消しています（**420～430行**）。

ゲーム・オーバー判定

Dr.D：ヨシヨシ。それで良い。ではつぎに〝●〟を落としたらゲーム・オーバーという判定をつけてみなさい。

影：え～と，〝●〟を動かすルーチンは**220～310行**だから…??どこで何をしたらいいのかさっぱりわからない。

編：X（5）の内容を見るような気がするんですが，私にもお手あげです。

Dr.D：ウム，やはりこれはムズかしかったかの。ではヒント。〝●〟を動かすときに一番下に〝●〟があったらゲーム・オーバーになる，というような判定をつけなさい。

影：それなら楽勝，楽勝！〝●〟を動かすルーチンにそれをつければいいのだから，それっ（追加**リスト10**）！

Dr.D：では実行してみなさい。

影：ではRUN！〝●〟が落ちてきたゾ！それっ，受け…ムウ？受けたのにいきなりゲーム・オーバーだゾ？

編：〝●〟を受けたという判定をする前にゲーム・オーバーの判定をしてしまったんじゃないですか？

Dr.D：そのとおり。

影：ならこうすれば…（**リスト11**）。ほら，これならキチンと判定してますヨ！

Dr.D：と・こ・ろ・が，影君は重大なミスをしておる！

影：えっ？バグはでていないですヨ。その証拠にエラーもでていないし…。

Dr.D：何度も実行しているうちにでてくるエラーというのがたまにある。とくに今回のような場合は見つけにくい。

編：どこがおかしいんですか？私にはどこもおかしくないように見えますが。

Dr.D：うむ。影君のプログラムはサブ・ルーチンの

《リスト7》サンプル・プログラム⑦

```
100 DIM X(5)
110 FOR I=0 TO 5
120  X(I)=0
130 NEXT
140 CLS
150 M=1
160 '
170 GOSUB 330
180 C=C+1:IF C<10 THEN GOTO 200 }Cを1ふやし，10以下なら200行へ
190 C=0:GOSUB 220                }そうでないなら●を動かすルーチンへ
200 GOTO 170
210 '
220 FOR I=5 TO 1 STEP -1
230  IF X(I)=0 THEN 250
240  LOCATE X(I)*5,I+5:PRINT " ";
250  X(I)=X(I-1)
260  IF X(I)=0 THEN 280
270  LOCATE X(I)*5,I+5:PRINT "●";
280 NEXT I
290 X(0)=0
300 IF RND(1)>.7 THEN X(I)=INT(RND(1)*4)+1
310 RETURN
320 '
330 A$=INKEY$:V=0
340 IF A$="4" AND M>1 THEN V=-1
350 IF A$="6" AND M<4 THEN V= 1
360 IF V<>0 THEN LOCATE M*5-1,11:PRINT "    ";
370 M=M+V
380 LOCATE M*5-1,11:PRINT "■=■";
390 RETURN
```

《リスト8》サンプル・プログラム⑧（リスト7の変更）

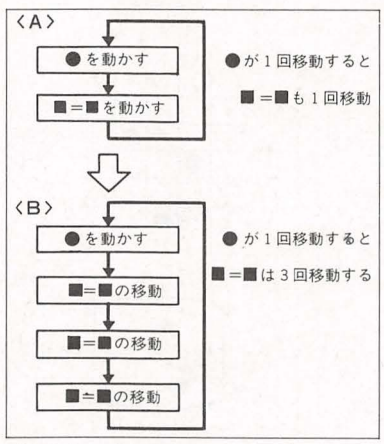
```
150 M=1:S=0 ←――スコアを0に設定
175 IF X(5)=M THEN GOSUB 410
400 '                          スコアに1を足し，表示
410 S=S+1:LOCATE 12,16:PRINT "SCORE";S:←┘
420 RETURN
```

《リスト6》サンプル・プログラム⑥
（リスト5の変更）

```
160 GOSUB 200
170 GOSUB 310:GOSUB 310:GOSUB 310
```

《リスト5》サンプル・プログラム⑤

```
100 DIM X(5)
110 FOR I=0 TO 5
120  X(I)=0
130 NEXT
140 CLS
150 '
160 GOSUB 200
170 GOSUB 310
180 GOTO 160
190 '
200 FOR I=5 TO 1 STEP -1
210  IF X(I)=0 THEN 230
220  LOCATE X(I)*5,I+5:PRINT " ";
230  X(I)=X(I-1)
240  IF X(I)=0 THEN 260
250  LOCATE X(I)*5,I+5:PRINT "●";
260 NEXT I
270 X(0)=0
280 IF RND(1)>.7 THEN X(I)=INT(RND(1)*4)+1
290 RETURN
300 '
310 A$=INKEY$:V=0
320 IF A$="4" AND M>1 THEN V=-1
330 IF A$="6" AND M<4 THEN V= 1
340 IF V<>0 THEN LOCATE M*5-1,11:PRINT "    ";
350 M=M+V
360 LOCATE M*5-1,11:PRINT "■=■";
370 RETURN
```



《第4図》メイン・ルーチンの流れ（リスト5）

《リスト9》サンプル・プログラム⑨

```
400 '
410 S=S+1:LOCATE 12,16:PRINT "SCORE";S;
420 X(5)=0
430 LOCATE M*5,10:PRINT " ";
440 RETURN
```

（420・430行：受けとった●を消す）

《リスト10》サンプル・プログラム⑩

```
305 IF X(5)>0 THEN 460
450 '
460 LOCATE 13,13:PRINT "GAME OVER"
470 END
```

（305行：一番下の行に●があったらゲームオーバーへ）

原則を無視している。

サブ・ルーチンの原則？

影：何です？その原則とは？

Dr.D：サブ・ルーチンはそこへ飛んだら必ずメイン・ルーチンへ帰るということじゃ！（**第5図**）。だから**220行**の判定を，メイン・ルーチンの中に持っていく（**リスト11**）。

影：フムフム。よ～しこれでゲームができるッ！

Dr.D：いや，まだまだツメがアマい。

影：どれどれ？ペロッ（と，つぐ美の指をなめる）。

つぐ美：キャ！何すんの！バシッ！

影：ひえ～っ！

編：「爪」じゃなくて「詰め」ですヨ。ところでDr.そのツメはやっぱり難易度ですか？

Dr.D：そのとおり。難易度を決定している部分は2か所ある。**180行**と**300行**じゃ。

編：**180行**は〝●〟が落ちてくる速さで**300行**は〝●〟が落ちてくる確率ですネ。

Dr.D：これを点数があがるにつれて大きくしてやればヨイ。

編：先に確率のほうをあげて，ある程度になったら速さをあげる，というようにしたいですね。

Dr.D：ウム。それが良いじゃろう。

影：イテテ…。

つぐ美：あ～あ。せっかくマニキュアつけてきたのに…。

いよいよゲームらしく…

影：ところでどこまで話が進みました？

編：難易度なんですけどネ。

Dr.D：では，〝●〟が落ちる確率をQ，速さをRとしよう。最初は両方10だ。共に値が小さくなるとむずかしくなる。

編：これらは〝●〟を受けたとき変えるんですネ。では…。**リスト13**です。

Dr.D：うむ。〝●〟を一つ受けたら**430行**へ飛ぶから，〝●〟を消す処理（**440～450行**）をした後，まずQ（落ちてくる確率）を減らして，ある程度になったら，Qを元に（10に）もどしてRを1減らす（**460行**）。そして，Rは4未満にならないようにしておく（**470行**）。

《リスト11》サンプル・プログラム⑪
（変更，追加リスト）

```
220 IF X(5)>0 THEN 460
225 FOR I=5 TO 1 STEP -1
305 '   ｺﾉｷｰﾖｳ ﾊ ｶｯﾄ
```

《リスト12》サンプル・プログラム⑫
（変更，追加リスト）

```
185 IF X(5)>0 THEN 460
220 FOR I=5 TO 1 STEP -1
225 'ｺﾉ ｷｰﾖｳ ﾊ ｶｯﾄ
```

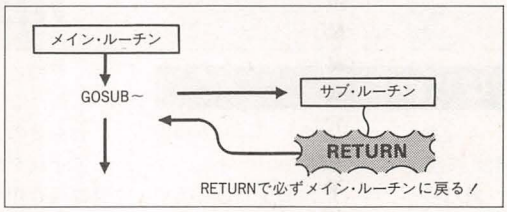
影：やった～完成だ！

Dr.D：とまあ，こんな感じかの。

編：上から降ってくる〝●〟を4 6キーで動かして受けとめるんですね。

影：う～。50の壁が破れない…。

つぐ美：それではまた来月！　★　★



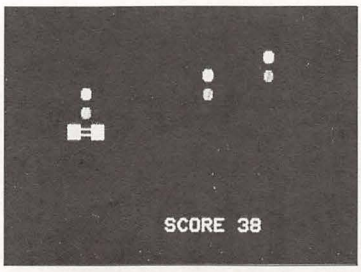
《第5図》サブ・ルーチンの原則

《リスト13》落下物を受けとめるゲーム・プログラム

```
100 DIM X(5)
110 FOR I=0 TO 5
120  X(I)=0
130 NEXT
140 CLS
150 M=1:S=0:Q=10:R=10
160 '
170 GOSUB 350
180 IF X(5)=M THEN GOSUB 430
190 C=C+1:IF C<R THEN GOTO 220
200 IF X(5)>0 THEN 500
210 C=0:GOSUB 240
220 GOTO 170
230 '
240 FOR I=5 TO 1 STEP -1
250  IF X(I)=0 THEN 270
260  LOCATE X(I)*5,I+5:PRINT " ";
270  X(I)=X(I-1)
280  IF X(I)=0 THEN 300
290  LOCATE X(I)*5,I+5:PRINT "●";
300 NEXT I
310 X(0)=0
320 IF RND(1)*12>Q THEN X(I)=INT(RND(1)*4)+1
330 RETURN
340 '
350 A$=INKEY$:V=0
360 IF A$="4" AND M>1 THEN V=-1
370 IF A$="6" AND M<4 THEN V= 1
380 IF V<>0 THEN LOCATE M*5-1,11:PRINT "   ";
390 M=M+V
400 LOCATE M*5-1,11:PRINT "■■■";
410 RETURN
420 '
430 S=S+1:LOCATE 12,16:PRINT "SCORE";S;
440 X(5)=0
450 LOCATE M*5,10:PRINT " ";
460 Q=Q-1:IF Q<1 THEN Q=10:R=R-1
470       IF R<4 THEN R=4
480 RETURN
490 '
500 LOCATE 13,13:PRINT "GAME OVER"
510 END
```

追加：510 A$=INKEY$：IF A$<>CHR$(13) THEN GOTO 510
520 GOTO 110

Dr.D：これで，リターンキーで再スタートできるようになる。



▲リスト13の実行画面。上から落ちてくる〝●〟を受けとる



▲一つでものがすと，ゲーム・オーバーだ

FM音源おもしろセミナー
～音ってなあに？の巻～

川野　俊充

はじめに

みなさん，コンニチハ。〝はちみつ川野〟です。

最近のパソコンには必ずと言っていいほどFM音源が搭載されています（MSXもとうとうMSX2＋からはほぼ標準装備だしね）。ソフトもその機能をフルに活かしたものが多くなり，また，読者のみなさんにもゲーム・ミュージック・コーナーのプログラムを入力して楽しんでいる人が多いと思います。

でも，実際に自分でFM音源を使ってなにかプログラムを作ろう，と思っても，マニュアルの説明が複雑であったり，不十分であったりして，なかなかうまくいかないものですネ（ボクもこれには苦労した思い出がたくさんある…）。

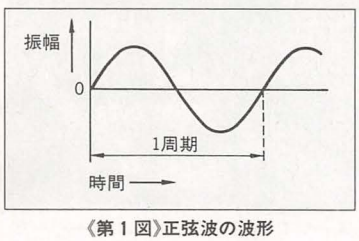
そこで，少しでもたくさんの人にFM音源で音色が作れるようにと，今月から超初心者向けのこのFM音源講座をはじめることになりました。

ただ，本当に基本から説明していくので，FM音源が使えるという人にははじのうちはたるい話しになると思いいます。でも，音色の作りかたのコツやノウハウ等もあとから説明していくつもりなので，期待してください。

さて，初回の今月はFM音源自体の解説に入る前に〝音〟というものについて説明していきます。FM音源とは言っても作るのは〝音〟なのですから，ある音を聞いてそれをイメージすることができなければ，音作りはできないからです。

音というものの正体がわからなければ，そのイメージはつかみどころのないものになってしまうはずですネ。

音をどのような基準ではかるか，そしてそれを的確に表現できるかがFM音源の音作りにおける重要なことなので，じっくりと読んでください。



《第1図》正弦波の波形

「音ってなんじゃらほい？」

私達の身のまわりには音が無数にあります。人の話し声，車の走る音，鳥の鳴く声…，でもこれらが私達の耳に「音」として感じるのは空気の振動が伝わるからです。この振動とはいわば波のことで，オシロスコープという機械により，電気信号に変えることができます。誰でも**第1図**のような波を見たことがあるんじゃないかな？

波形として視覚的に「音」をとらえることができるので，この先もこのような図で説明をしていきたいと思います。

さて，この**第1図**の波形ですが，いったい何の音の波形でしょうか？　ずいぶん単純な形をしていますね。これは「正弦波」（サイン波）と呼ばれるもので，実際に聞くと「ぽー」というじつに味けない音です。時報に使われる，「ポッポッポッポーン」という音もこの正弦波です。

ここで，正弦波を鳴らすプログラムをあげておきますので，実際に自分の耳で聞いてみてください（**リスト1，2**）。**リスト1**はX68000用，**リスト2**はPC－88用です。

では，この波形をながめて「音の要素」とはいったい何か調べてみましょう。

まず，この**第1図**を横に見てみると波が一定の動きをしているのがわかると思います。波が上にいっては下にいき，というように上下を繰り返すという動きです（この波が0から1回上にいってから下にいき，0にもどってくる間を1周期といいます）。つまりこの音の場合，この波が一定しているので音も同じく一様に音がでているといえます。

さて，音の要素をあげるときに，まず考えられるのが波の速さです。単位時間あたり，たとえば1秒間に，波が何周期あるかということです（単位はHz：ヘルツ）。この波の速さは出力する音の周波数に関係して，速ければ速いほど音程は高くなり，低ければそれだけ音程も下がります（**第2図**）。参考までに音の周波数と音階の対応表を**第1表**として載せておきましょう。

さて，これで音の周波数という要素がわかりました。他にはないでしょうか？　そう，振幅の大きさという要素がありますね（**第3図**）。これは音程ではなく音量に関係しています。つまり，振れ幅が大きくなれば音量も大きくなり，小さくなれば音量も小さくなるわけです。単位はdB：デシベルです。

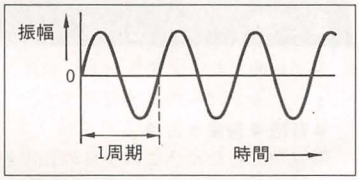
これで音程と音量についてはわかりましたが，波のもつ性質は，実際にはこれだけかといいますと……そう，まだ波の形というものが残っていましたネ。**第4図**を見てください。名前のついている簡単な波形を載せました。それでこの波形によって音の何が変わる

《リスト1》正弦波のサンプル・プログラム・リスト（X68000用）

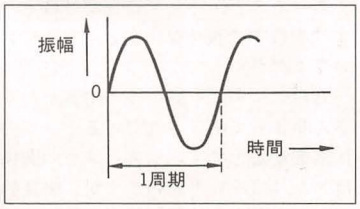
```
 10 /*     レ゛ ほーーーー
 20 /*
 30 /*         リスト   1
 40 /*
100 dim char demo1(4,10)={
110 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
120         7, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
140        31,  6,  0, 15, 15,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
150        31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0,
160        31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0,
170        31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0}
180 m_vset(70,demo1)
200 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
210 m_trk(1,"t120@70v15o4l16ar4..ar4..ar4..<a1&a2")
300 m_play()
```

《リスト2》正弦波のサンプル・プログラム・リスト（PC－88用）

```
10 KEY 5,"run"+CHR$(13)
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CLEAR ,&HDDFF
110 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):NO.MAX=13:OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
120 AD=&HE000
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
140 READ A$
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:POKE &HE13C,&HC3:POKE &HE13D,0:POKE &HE13E,&HE0:POKE &HE003,NO.MAX
210 D=(&H76C1+NO.MAX*&H25):POKE &HE00E,D AND 255:POKE &HE00F,D ¥ 256
220 DATA E1,7B,D6,0D,38,0C,5F,01,25,00,CD,9E,6B,21,A2,78,360
230 DATA 19,C9,01,25,00,CD,9E,6B,21,00,DE,19,C9,00,00,00,A72
240 GOTO 1000
500 'VOICE SET-------------------------------------------------------------------
510 *VOICE.SET
520 IF NO>NO.MAX-1 OR NO<0 THEN PRINT"VOICE NO. ERROR":STOP
530 AD=&HDE00+&H25*NO
540 POKE AD   ,A%(0,0)                    'AF
550 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
560 AD=AD+1
570 POKE AD   ,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7) 'DT/ML
580 POKE AD+4 ,A%(I,5)                    'TL
590 POKE AD+8 ,A%(I,6)*64+A%(I,0)         'KF/AR
600 POKE AD+12,A%(I,1)                    'DR
610 POKE AD+16,A%(I,2)                    'SR
620 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)         'SL/RR
630 POKE AD+24,A%(I,9)                    'AMS
640 NEXT
650 AD=AD+25
660 POKE AD   ,A%(0,1)*16                 'OM
670 POKE AD+1 ,A%(0,2)                    'WF
680 POKE AD+2 ,A%(0,3)                    'SY
690 POKE AD+3 ,A%(0,4) AND 255            'SPEED L
700 POKE AD+4 ,A%(0,4) ¥ 255              'SPEED H
710 POKE AD+5 ,A%(0,5) AND 255            'PMD
720 POKE AD+6 ,A%(0,6) AND 255            'AMD
730 POKE AD+7 ,A%(0,7)              'PMS
740 RETURN
999 '-------------------------------------------------------------------------
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1010 '     AF  OM  WF  SY   SPEED PMD AMD PMS
1020 DATA   7, 15,  0,  0,      0,  0,  0,  0,0,0
1030 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS
1040 DATA  31,  4,  0, 15, 15,  0,  0,  1,  0,  0
1050 DATA   0,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0
1060 DATA   0,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0
1070 DATA   0,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0
1080 NO=0:GOSUB *VOICE.SET
1090 '-------------------------------------------------------------------------
20000 '
20010 CMD PLAY "Y38,190"
20020 CMD PLAY "T177"
20030 CMD PLAY "@0v15o5l16ar4..ar4..ar4..>a1&a2
```



《第2図》第1図の1オクターブ上の音



《第3図》第1図の倍の音量の音

のかと言いますと，ズバリ音色そのものなのです!!

具体的に説明しましょう。矩形波で代表的なのはＰＳＧの音です。地味な音ですが高いオクターブで演奏してやるとなかなかいい気持ちの音色ですネ。ノコギリ波はストリングス系の音によく見られる波形で，三角波はファミコンのベース音源として使われています（ほとんど音色的には正弦波といっしょです）。

それぞれの音色を思い浮かべれば(?)わかると思いますが，波形によってずいぶんと音色が変わるものです。つまり，音色＝波の形ってなわけですね。

《第1表》オクターブ4の音階と周波数対応表

音階	周波数
ド	262
ド#	277
レ	294
レ#	311
ミ	330
ファ	349
ファ#	370
ソ	392
ソ#	415
ラ	440
ラ#	466
シ	494

オクターブが下のものは周波数を半分に，オクターブが上のものは周波数を倍にしていけばいい。

参考までにそれぞれの波形のプログラムを**リスト3，5**（X68000用），**リスト4，6**（PC－88用）としてあげておきます。

音の3要素

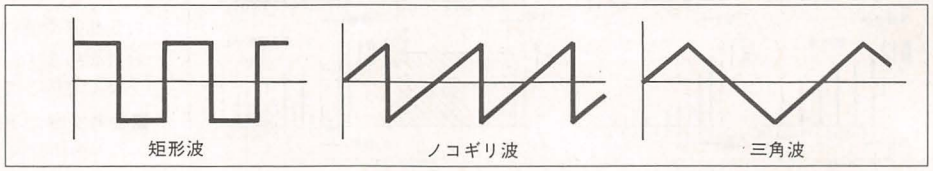
まとめてみましょう。音というものは波であること，そしてそれが音程，音量，音色の三つの要素に分類されるということがわかりました。これがいわゆる「音の3大要素」というやつです。

では，音程と音量は物理的な数値で表すことができるのですが（ヘルツとデシベルね），音色はどうでしょうか？なにかの数値で簡単に表せるものなのでしょうか。

答はペケペケです。なぜなら波の形やその時間的変化を数式で明確に表すことができないからです。逆に簡単な式とかになっちゃったりすると，FM音源なんていらなくなっちゃうってわけ。世の中甘くないんですよお～（なんのこっちゃ）。

《リスト3》矩形波のサンプル・プログラム・リスト（X68000用）

```
  10 /*    くけいははは （て゛んわつき）
  20 /*
  30 /*        リスト
  40 /*
 100 dim char demo1(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
 120      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 140      31,  0,  0, 15,  0, 25,  0,  2,  0,  0,  0,
 150      31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
 160      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0,
 170      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0}
 180 m_vset(70,demo1)
 200 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
 210 m_trk(1,"t120@70v15o4l4cdefgab<c1r2t200l32|:16e&c:|r1|:16e&c:|r1|:16e&c:|r
1|:16e&c:|")
 300 m_play()
```



《第4図》波形のいろいろ

《リスト4》矩形波のサンプル・プログラム・リスト(PC－88用変更か所)

```
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1010 '      AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS
1020 DATA   60, 15,  0,  0,       0,  0,  0,  0,0,0
1030 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS
1040 DATA   31,  0,  0, 15,  0, 25,  0,  2,  0,  0
1050 DATA   31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  1,  0,  0
1060 DATA    0,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0
1070 DATA    0,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0
1080 NO=0:GOSUB *VOICE.SET
1090 '-------------------------------------------------------------------------
20000 '
20010 CMD PLAY "Y38,194"
20020 CMD PLAY "T177"
20030 CMD PLAY "@0v15o514cdefgab>c1"
```

《リスト5》ノコギリ波のサンプル・プログラム・リスト(X68000用)

```
 10 /*    き゛ーこき゛ーこのこき゛りは
 20 /*
 30 /*             リスト
 40 /*
100 dim char demo1(4,10)={
110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
120      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
140      31,  0,  0, 15,  0, 30,  0,  1,  0,  0,  0,
150      31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
160      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0,
170      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0,  0}
180 m_vset(70,demo1)
200 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
210 m_trk(1,"t120@70v15o414cdefgab<c1")
300 m_play()
```

《リスト6》ノコギリ波のサンプル・プログラム・リスト(PC－88用変更か所)

```
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1010 '      AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS
1020 DATA   60, 15,  0,  0,       0,  0,  0,  0,0,0
1030 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS
1040 DATA   31,  0,  0, 15,  0, 30,  0,  1,  0,  0
1050 DATA   31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  1,  0,  0
1060 DATA    0,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0
1070 DATA    0,  0,  0, 15,  0,127,  0,  1,  0,  0
1080 NO=0:GOSUB *VOICE.SET
1090 '-------------------------------------------------------------------------
20000 '
20010 CMD PLAY "Y38,194"
20020 CMD PLAY "T177"
20030 CMD PLAY "@0v15o514cdefgab>c1"
```

楽音，つまり楽器の音を聞くときに一番重要な要素が音色です。ピアノをどんな音程で，どんな音量で弾いてもピアノに聞こえるわけで，ギターをどんなふうに弾いたってフルートの音にはなりません（あたりまえか）。

それだけ「音」における音色の役目（？）が大きいわけです。今まで単に「音」と言いましたが，これは「音色」という意味なのです。

つまりFM音源での音作りというのは音色作り，いや音色創りのことなのです。

「音色は倍音がカナメ」

それでは音色についてくわしく話しを進めていきましょう。

「音色＝波形」ということは説明しましたが，実際にその波形を決定づけるものはなんでしょうか？　それは「倍音」です。

私達の身のまわりの音は（この場合では音色のことね），倍音というものを含んでいます。具体的にいきましょう。

たとえばピアノのオクターブ4のA，（A3，ラの音，440Hz）を弾いたとします。私達の耳にはA3の音に聞こえるのですが，実際にはオクターブ5のA（A4，880Hz），オクターブ6のE（E5，1320Hz），オクターブ6のA（A5，1760Hz）……

というようにもとの音の周波数（440Hz）の2倍，3倍，4倍…の音が同時にでているのです。

なお，これら2倍，3倍の音を第2，第3倍音と呼び，もとの周波数の音を基音といいます。

同時にいくつもの音がでていると，一つの音に聞こえそうにありませんが，人間の耳というのは不思議なもので，基音の周波数の一つの音に聞こえるようにできているみたいです。

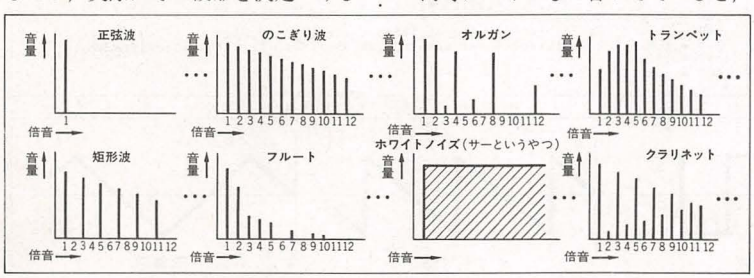
このピアノの場合，基音の音量が一番大きく，周波数の遠い倍音になるにつれて音量が小さくなっていきます。そして，基音，倍音はもとの楽器を問わず，すべての正弦波です。

つまり普段私達の聞いている音はたくさんの倍音が含まれる，正弦波がたくさん混じったものなのです。逆に，正弦波の集まりというよりも，どんな音でも複数の正弦波に分解できる，と言ったほうがよいかもしれません。

そして，どの倍音がどのくらいの音量で含まれているのかがさまざまな音の音色を特徴づけているのです。

倍音のちがいがどのような音色のちがいになるかといいますと，一般的に基音に対する倍音が多いと明るい音色になり，少ないと地味な音になります。また，高い周波数の倍音が多くなるとキラキラした金属的な音になり，多くなりすぎると音程感が失なわれ，ギラついた音になります（倍音が増えていくとしまいにはノイズになってしまう）。

例として，代表的な楽器とその倍音構成を表したグラフを**第5図**として載せておきます。



《第5図》楽器とその倍音構成のグラフ

まとめ

今回説明したことをまとめておきましょう。まずは音の3大要素です。

●音程●音量●音色

の三つでしたね。このうちの音程と音量の二つはHzとdBという物理的な量で表せること，そして音色だけはそのような数字で表せないことは覚えておいてください。

音色についても正弦波の倍音がたくさん集まって構成されているというのは重要なことです。倍音と波形の関係はわかりにくいと思いますが（感覚的にね），音色を言葉で表現する際にどうしても必要な概念なので覚えてくださいネ。

さて，今回は音についての話しだけでしたが，次号からは実際にFM音源の仕組みや使いかたを説明していきたいと思います。それまでに今回の内容をよく理解しておいてください。

■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刊

漢字大工さん 書き方編 紹介

BIZI



パソコンを使って，漢字の勉強をする「漢字大工さんの書き方編」がヒューマンソフトから発売されました。

このソフトは，小学校で習う996字の教育漢字を中心に，ＪＩＳ第一水準までの漢字を楽しく覚えられるというものです。

価格は，ＰＣ－88シリーズ，ＰＣ－98シリーズともディスク２枚組で8,000円です。

この「漢字大工さんの書き方編」には，学習コースが三つあり，“漢字を書く”“漢字をえらぶ”“書きあやまりやすい漢字”が選択できます(**写真１**)。

“漢字を書く”(**写真２**)では，**写真３**のように“もんだい”のところにでた文の中で，漢字になおす部分が空白で表示されます。ここに，正しい漢字を組み立てて，入れていくわけです。

漢字は，まずパターンをカーソル・キーで選びます。パターンは，**写真３**のように“へんとつくり”など，10パターンにわけられています。つぎに，選んだパターンの中から正しい漢字を選びます。各部首がばらばらなので，慣れないとやりにくいかもしれません。

“漢字をえらぶ”では，五つの漢字から，“こたえ”にあてはまる漢字を一つ選ぶようになっています(**写真４**)。たいてい，読みがあうのは一つだけなので，これは比較的簡単なようです。もう少し，似た読みを集めたほうがいいように思ったのですが……。

最後の“書きあやまりやすい漢字”は，熟語，または，漢字１字ずつを選ぶようになっています。まちがいやすい漢字が混じっていて，なかなかです。これの“レイダイ２”(**写真５**)などは，なかなかむずかしく，小学生より中学生向けといえるでしょう。

さらに各コースとも問題が終わるとまちがえたところをもう一度教えてくれるのも親切ですね(**写真６**)。

どの学習コースでも，まだできていない問題(今まで，まちがった問題)だけをやることができ，さらに自分で問題を登録することもできます。また，画面にあるキャラクターを何10種もある中から選ぶこともできます。他に，答えの正解かまちがいかによって，各６種類ずつ，“はげまし文”というものがでるのですが，これを自分で定義することもできます。

さて，使ってみた感じですが，カーソル・キーで選ぶのは，慣れてしまえばそんなに不自由は感じません。画面はよくまとまっていて，字も大きく，うまく構成されています。

はげまし文は数回見ると，アキてしまうので，マメにいろいろ書きかえたほうが楽しめるでしょう。

コマンドは，結構統一されているのですが，実際の実行までに，何回もメニューを選ばなければならず，少し面倒です。ディスク・アクセスがやたらと多いのも少し気になります。また，漢字を拡大しているためか，表示に結構待たされます。

以上，気になったことを少々書いてみましたが，学習ソフトとしては，十分な機能をもっています。漢字をおぼえるだけなら，これ１本を持っていれば十分といえるでしょう。

小学生には，最初操作方法がわかりずらい面があるかもしれません。お父さん，お母さんとひととおりやってみてください。これで漢字はいつも満点さっ！

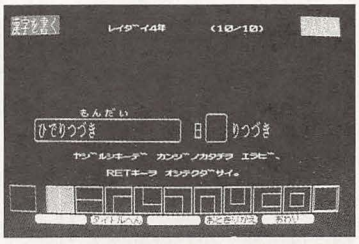
問い合わせ先：〒170 東京都豊島区東池袋２－62－8－902 ヒューマンソフト「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



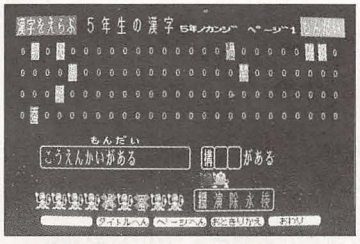
▲《写真１》数字を入力して，学習コースを選ぶ



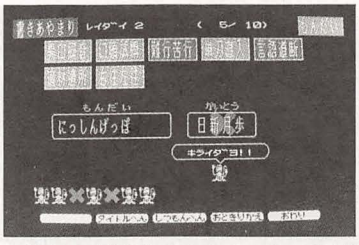
▲《写真２》メニュー。これは“漢字を書く”だけど，他のコースも同じこと



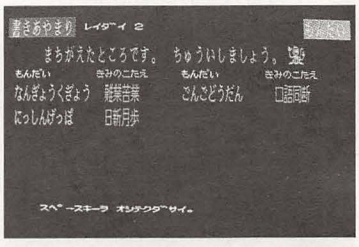
▲《写真３》“漢字を書く”コース。カーソル・キーで，漢字の形を選ぶ



▲《写真４》“漢字をえらぶ”コース。できた漢字は，上に表示されていく



▲《写真５》“書きあやまりやすい漢字”コース。まちがえてしまった



▲《写真６》まちがえたところは，最後にもう一度表示される親切設計だ

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー㊴

もっとがんばるBASIC④——文字列自由自在！——　by　くりひろし

★さて，今月は文字列の処理に必要な関数です。アドベンチャー・ゲームなどを作るさいには，必要不可欠なものばかりですね。

★ＭＩＤ＄は，ちょっと複雑な命令で関数として使う場合にはＬＥＦＴ＄とＲＩＧＨＴ＄を合わせたような機能ですが，ステートメントとして使うと，それにＳＷＡＰ命令を足したように動きます。使いこなすととっても便利です。

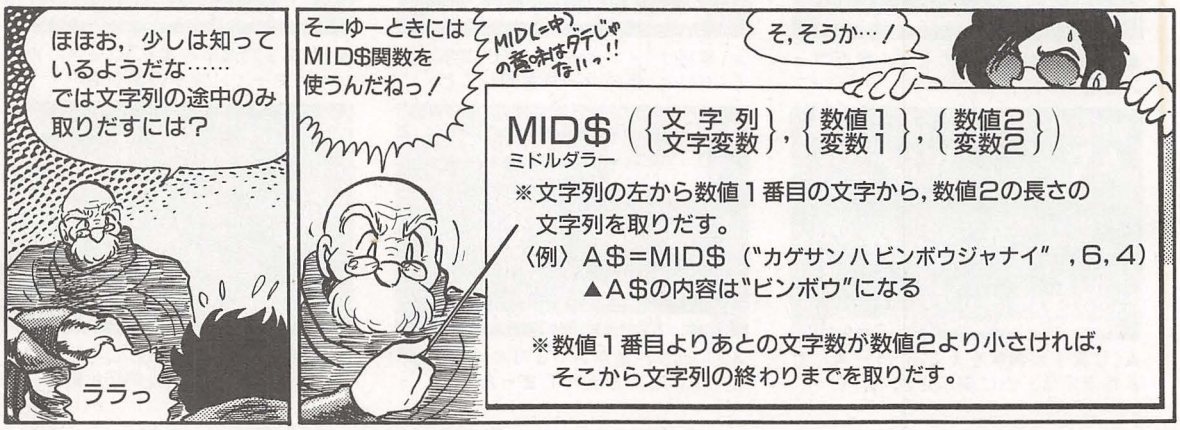
★同様に，ＳＴＲＩＮＧ＄も，ＳＰＣやＳＰＡＣＥ＄の機能を含みます。文字に〝〟を使えば良いのですから。

★したがって，実はＭＩＤ＄とＳＴＲＩＮＧ＄にＴＡＢがあれば，ひととおりの処理ができてしまうのですね。

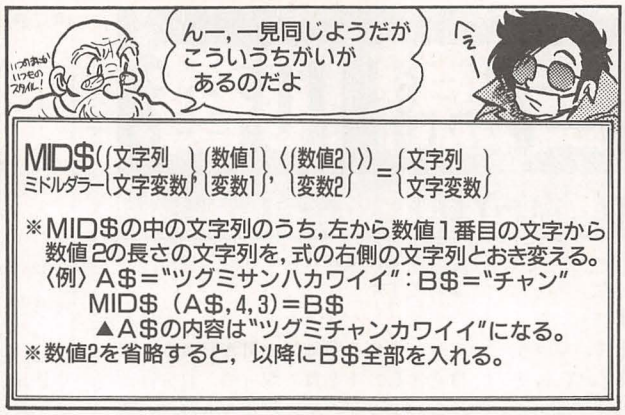
★ではまた来月。パソコン・レクチャーに何かが起こる！



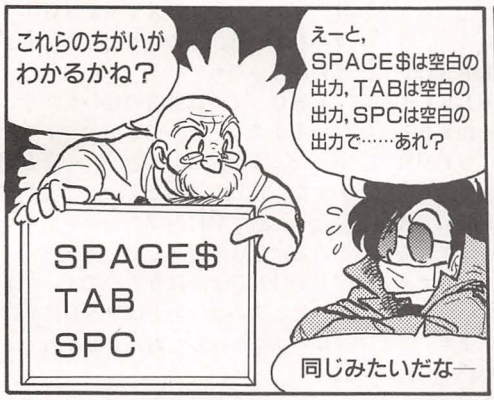


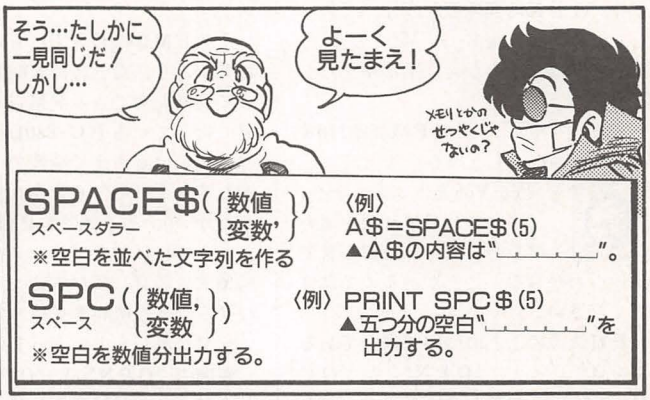




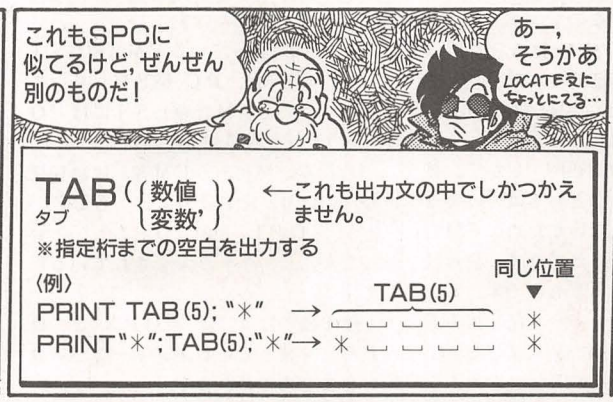




















※&H21は"A"のキャラクター・コードです。

FM音源110番

by Yu-You

あ〜忙しい!!

…あっ，失礼いたしました。あらためて，「ども!!Yu-Youです」

そろそろ年末ということで，日々忙しい生活を送り続けているYu-You，そのハード・スケジュールゆえ，前のような〝1日10時間睡眠〟なんてとれやしません。毎日毎日「あ〜眠てえよ〜」な〜んてほざきながら仕事に精をだしています。

ではさっそく，今月のFM音源110番スタートさせましょうか。キュー。

Q Yu-You先生コンニチハ。僕はまだFM音源を使いはじめて間もない初心者ですが，わからないことがあるので助けてください。

FM音源のことについて書いてある本を見ていると，〝OPN〟とか〝OPM〟といった言葉がでてきますが，あれはどういうものなのですか？

ちなみに僕はPC-8801SRを持っています。〔新潟県新発田市・**コンちゃん13才・L1**〕

A いきなりでましたね。超初心者的質問。しかし，絶対にあなどってはいけません。用語がわからないがためにFM音源道を先に進むことができず，悩み続ける初心者はよくいるものです。ちなみにこのボクにもまったく同じ悩みを抱えこんでいた時期がありましたから。そう，あれは5年前の…。まあそんなことはともかくとして，お答えしましょう。

初心者の人達は意外と誤解しているかもしれませんが，あのFM音源ってのはシャープやNECといったパソコン・メーカーが作っているのではなく，じつはYAMAHAが作っているものなのです。

つまり，パソコン・メーカーではパソコンを作る際にYAMAHAからFM音源LSIを買い取って，自分達が作るパソコンの中にそれを入れているのです。

そのFM音源LSIにもいろいろな種類があり，たとえばX68000には8声まで同時発音できるFM音源LSIが，君の持っているPC-8801mkIISRシリーズには6声まで発音できるFM音源LSIが（その6音中3音はPSG音だが…），その他にもPC-8801FAシリーズにはサンプリング音（生音を機械的に録音してだす音）が7音までだせるような機能まで持っているすごいFM音源LSIが入っています。

質問の〝OPN〟と〝OPM〟とは，じつはそれらFM音源LSIにつけられている名前なのです。

X68000に載っているFM音源LSIには〝OPM〟，PC-88SRシリーズに載っているFM音源LSIには〝OPN〟という名前が付けられています。

ちなみに現在あるFM音源は数10種類にのぼり，それぞれには〝OPZ〟とか，〝OPL〟とか〝OPLL〟といったかんじでネーミングされているんですよ。

第1表のほうには，〝OPN〟と〝OPM〟を使っているメジャーなパソコンをまとめておきます。

Q 僕はNEW-FM音源ドライバーでPC-88のVGMを移植しているのですが，〝M〟，〝S〟とはどういう意味ですか？また，PC-88等，OPN用の音色を移植する方法もお願いします。

〔東京都中央区・ Wind Knight. **18才・L1**〕

A 君の使用している機種，X1に載っているFM音源はOPM。そう，OPMにはこの機能がないのだからわからなくて当然だね。

この〝M〟とか〝S〟とかっていうのはPSG特有の命令なのです。つまりPSGをあまり使ったことのない人々なら知っているほうが不思議ってわけ。逆にノーマルのX1やPSGユーザーなんかは，この命令なしでは生きていけないかも…。

PSGってのは通常の使いかたをしているかぎり，〝ピ〜〟とか〝ブ〜〟といったような，ほとんどブザー音と変わらない音しかでません。ところがどっこい，この〝M〟，〝S〟コマンドを使うことによって，ハードでエンベロープをかけれるようになるのです。つまり，これらのコマンドはPSGにエンベロープをかけるための命令なのですね。

これらの意味はつぎのとおりです。

Sコマンド：エンベロープの変化の形を決める。値は0〜15の範囲でとることができ，その値によって10種類の中から選択する。その形は**第2表**のとおりである。

Mコマンド：エンベロープの変化スピードを決める。値は1〜65535の間（確かそうだったと思うが…）で与え，値が大きければ大きいほどゆっくりと変化する。

とまあこれが〝S〟と〝M〟コマンドのすべてです。

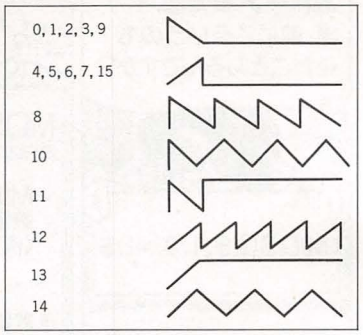
しかし君が使っているのはあの優れたOPMなのだから，上記のようなことにこだわらずに好きなように音色を作ったほうが良い作品が生まれると思うけどね。

さてさてつぎに音色の移植法ですが，これについてはLFO以外のパラメータはほとんどそのまま移植しちゃってかまわないと思うけどね。なんてったってOPMとOPNの両者は，音色データがほとんどコンパチになるように設計されているはずですから…。とは言ってもアルゴリズム4やアルゴリズム5番を使った音色データに関しては，多少のちがいは感じられますが，そのへんは自分の耳で多少修正を加えさえす

《第1表》OPN，OPM使用の主な機種

	正式名称	機　種
OPN	YM-2203	PC-8801SRシリーズ MZ-2500 FM77AV PC-9801（サウンドボード） PC-6001mkIISR6601SR
OPM	YM-2151	X68000 X1（FM音源ボード）

《第2表》Sコマンドのとりうるエンベロープ



れば，どうとでもなりますからね。

一応アドバイスを加えておくなら，ＯＰＮ上でアルゴリズム４とアルゴリズム５を使った音色をＯＰＭに移植する際は，モジュレータのトータル・レベルの値を多少小さくしてやる（出力をあげる）のがポイントです。



よくＸ68000のプログラムで〝Ｙ〟コマンドを使っていますが，あれは何ですか？　また，同じことを88ＳＲやサウンドボードⅡにやらせるには，どうやったらよいのですか？

〔兵庫県西宮市・**佐野和司17才・Ｌ１**〕



Ｘ68Kに限らず，PC-8801ＳＲなんかにも付いている〝Ｙ〟コマンド。これはＦＭ音源のレジスタに直接データを送り込んでやるための命令です。…とは言っても，88ＳＲシリーズとＸ68KとサウンドボードⅡとでは載っているＦＭ音源の種類がまったくちがいますから，Ｘ68KでＹ48，○○とやっているからと言って，88ＳＲでも同じことをやってみても，ただ音が変になっちゃうだけです。つまり，そのへんのところは，ＦＭ音源の種類によってまったく異なるというわけです。

さて，君が言っているＸ68KのＹコマンドはおそらく〝Ｙ48，○○〟～〝Ｙ55，○○〟のことではないでしょうか。これは周波数ずらしを行なうためにやっていることなのです。周波数ずらしとは，一つのチャンネルに対して，もう一つ以上の別のチャンネルを周波数をわずかにずらしながら重ね合わせ，音に厚みを持たせる技法ですね。これをなんとか88ではできないものでしょうか。

じつはあります。これから書く方法はけっこう前に開発されていた方法で，多少裏技っぽい方法ですが，なかなか使えます。

《リスト１》ＰＣ-88＋サウンドボードⅡ用周波数ずらしのサンプル・プログラム・リスト

```
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
110 DIM AA%(4,9),BB%(4,9)
120 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
130 READ AA%(X,Y):NEXT Y,X
140 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
150 READ BB%(X,Y):NEXT Y,X
160 '
170 '      AF  SM  WF SNC  SP PMD AMD PMS NOP NOP
180 DATA   57, 15,  1,  1,  1,  2,  0,  9,  0,  0
190 '      AR DIR D2R  RR DIL  TL  RS  ML  DT AMS
200 DATA   31,  0,  0, 15,  0, 27,  0,  2,  0,  0
210 DATA   31,  0,  0, 15,  0, 50,  0,  1,  0,  0
220 DATA   31,  0,  0, 15,  0, 40,  0,  2,  0,  0
230 DATA   31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  1,  0,  0
240 '
250 '      AF  SM  WF SNC  SP PMD AMD PMS NOP NOP
260 DATA   57, 15,  1,  1,  1,  0,  0,  0,  0,  0
270 '      AR DIR D2R  RR DIL  TL  RS  ML  DT AMS
280 DATA   31,  0,  0, 15,  0, 27,  0,  2,  0,  0
290 DATA   31,  0,  0, 15,  0, 50,  0,  1,  0,  0
300 DATA   31,  0,  0, 15,  0, 40,  0,  2,  0,  0
310 DATA   31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  1,  0,  0
320 '
330 CMD VOICE AA%,BB%
340 A$="t150v1518q8o5cdefgab>c
350 CMD PLAY A$,A$
360 '
380 CMD PLAY A$
```

用語集

ハード・エンベロープ

これはＰＳＧ特有の機能（ＦＭ音源にもあるにはあるが…）で，機械的にエンベロープを作りだす機能のことを言う。ちなみにエンベロープとは音量の時間による変化のことを言い，このハード・エンベロープを使うことによって，少しずつ音量がさがっていく状態を作りだせる。

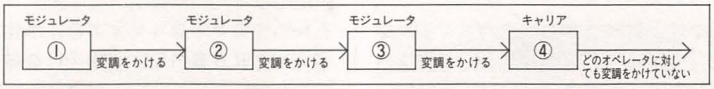
モジュレータ

別のオペレータに対して変調をかけているオペレータ。つぎのようなアルゴリズムの場合，①と②と③がモジュレータということになる。

ちなみに自分以外のオペレータに対してまったく変調をかけていない④は〝キャリア〟と呼ばれる。

トータル・レベル

各オペレータの出力量（オペレータごとのボリューム）を決めるパラメータ。０～127で与え，０のときに最大出力になり，127で最低出力となる。



そう，知っている人は知っていると思いますが，ＬＦＯの矩形波を使う方法です。

① ＡＭＤ，ＡＭＳを０にする
② ＷＦを１にする
③ ＳＹを１にする
④ ＳＰＥＥＤを１にする
⑤ ＰＭＤとＰＭＳで周波数ずらしの具合を調設する

この方法を使うことによって，けっこう正確な周波数ずらしをかけることができますよ。一応サンプル・リストを載せておくので，そちらのほうも見てください（**リスト１**）。

コマーシャル

11月５日に発売しましたベーマガ別冊，『パソコンＦＭ音源音色ライブラリー』について，多少宣伝しておきたいと思います。

過去，パソコンのＦＭ音源について書かれた本はでていても，それ用の音色をメインとして取り扱った本というのはまったくありませんでした。そこで「パソコンのＦＭ音源の音色を数百個載せた〝音色本〟たるものを作ってみようではないか!!」と企画がもちあがり，このような本を作りあげたわけです。

内容は，１～５章にわかれていて，１～４章がＦＭ音源についての歴史から使いかたにいたるまでをくわしく（約30ページ）説明し，最後の５章では，パソコンのＦＭ音源用音色パラメータを266個（そのうち68個はＸ68Kの内蔵音色），それぞれ１ページ使いながら取り扱っています。その１ページというのも，音色パラメータやオペレータごとのエンベロープ図を載せてあるのはもちろん，３Ｄ波形（周波数帯，出力レベル，時間）や２Ｄ波形（各周波数帯のピークレベル）までを載せてあります。

総ページ数304ページ，定価1,800円の『パソコンＦＭ音源音色ライブラリー』，ＦＭ音源の勉強に，そして音色コレクション用に，ぜひ読んでみてほしいと思います。

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２㎝四方のマスを作り，そこに“Ｑ”とか“㊙”とか，“機”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

で・ば・ぐ　11月号「ＦＭ音源110番」掲載のＭＳＸ-ＡＵＤＩＯ用音色作成プログラムは，ＦＭＰＡＣではＣＡＬＬ　ＭＵＳＩＣ文に変えただけでは使えません。ＬＳＩのちがいによるものですが，ＦＭＰＡＣではアドレスが狂って動かなかったり，音は鳴ってもエディットできないのです。どうもすみませんでした。

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 僕は，今，『PC－88MA』でRPGをALL BASICで作っているのですが，ゲームを途中でやめるときに，SAVEするようにして，コンティニューしたいと思うのですが，ただSAVEすると，すべてのプログラムをSAVEしてしまいます。

変数だけをSAVEしてLOADする方法はないでしょうか？教えてください。

〔静岡県富士市・**岩切　智16才**〕

A 変数だけをディスクにセーブするにはランダム・ファイルまたは，シーケンシャル・ファイルを作成して，変数の値を書き込むようにしてはいかがですか。

まず，ゲームを途中で終えるコマンドや特定のファンクション・キーを押すと，ゲームが終わるようにします。

ゲームの(途中の)終了が判断された場合のみ，現在の変数を書き込むため，ファイルをオープンし，書き込みを行ないます。

また，次回にゲームを行なう場合は，ファイルをオープンし，前回書き込んだ変数の値を読み込み，ゲームの変数に代入してください。〔回答者：**猫**〕

Q ちょっと聞きたいんですが，21ピンRGBテレビになんとかして，『8801』の『FA』や『MA』をつなげることはできないんでしょうか？

〔北海道夕張市・**黒木政貴？才**〕

A 21ピンRGB入力端子のついたモニタに『PC－8801シリーズ』を接続するには，専用ケーブル『PC－CA403』（価格6,800円）が必要です。

このケーブルは，21ピンと15ピンとを接続するケーブルですので，本体のアナログRGB(15ピン)端子に接続してください。〔回答者：**猫**〕

Q 僕は『PC－8801』を持っています。あるプログラムで，POLL文などという見なれないコマンドがありました。調べたところ拡張用のコマンドということはわかったのですが，どうやって使うのかわかりませんので，教えてください。

〔東京都杉並区・**小川修平14才**〕

A 本体にGP－IBインターフェース『PC－8897』を接続した状態で「N88－BASIC」(日本語BASICは不可)を立ちあげると使うことができます。

このボードを使えば，計測機器がBASICで制御できるようになります。POLL命令を実行するとシリアルポールを行ないます。〔回答者：**猫**〕

Q 『PC－8801MA』で，「N80SR－BASIC」のシステム・ディスクは使えますか？

また，使えるなら『PC－8037SR－2W』と『PC－8037SR－1W』のどちらを使用すればいいんですか？

〔埼玉県入間市・**CHABU² BOY14才**〕

A 「N80SR－BASIC」は，『PC－8001mkⅡSR』専用のBASICです。

従って，『PC－8037SR－1W／2W』のどちらのシステム・ディスクを使っても，『PC－8801MA』では「N80SR－BASIC」を立ちあげることはできません。

ただし，2Dで『MA』を立ちあげた場合にのみ，「N80SR－BASIC」で作ったプログラムを読み込むことのみできます。〔回答者：**猫**〕

Q 『PC－TV352』というテレビ・ディスプレイのマルチシンクという機能とは何ですか？

〔山口県宇部市・**守永宜弘16才**〕

A ディスプレイには，水平走査周波数というものがあり，『PC－TV352』には，15kHz(640×200ドット)と24kHz（640×400ドット)の2種類があります。

マルチシンクとは，送られてくる同期信号に合わせて，モニタ側で，自動的にこのモードを切り替えてくれることを言います。〔回答者：**猫**〕

Q 僕は，『PC－9801F2』を持っているんだけど，『PC－9801F2』を『PC－9801M2』と同じ機能にするには，どれぐらいお金がかかりますか？また，することができますか？

〔千葉県香取郡・**広瀬和久13才**〕

A 『PC－9801F2』を『PC－9801M2』と同じ機能にするには，本体のメモリを増設（F2－128Kバイト，M2－256Kバイト）し，『PC－9801F2』の拡張スロットに，『8インチ標準フロッピーディスク・インターフェース・ボード』を装着し，外付5インチ・フロッピーディスクを増設してください。

★増設メモリ

『PC－9801－41』(256Kバイト増設RAM）価格39,000円

★増設ディスク

『PC－9831－MF2』(5インチ・ミニフロッピーディスク・ユニット）価格145,000円

★インターフェースボード

『PC－9801－15(8インチ標準フロッピーディスク・インターフェース・ボード）価格28,000円

〔回答者：**ゴメンネ半チャン**〕

Q 『PC－9800シリーズ』の『サウンドボード』に,『PC－9801U－03』と『PC－9801－26K』の二つがありますが，何かちがいがあるのですか？

〔京都府綾部市・**PC－98VX0114才**〕

A 『PC－9801U－03』は『PC－9801U2』専用のサウンドボードです。『PC－9801U2』以外の機種では,『PC－9801－26K』を使用します（標準でサウンドボードが実装されている機種を除きます）。

価格は,『PC－9801U－03』が20,000円,『PC－9801－26K』が25,000円となっております。なお，サウンドボードの性能につきましてはほぼ，同等です。

〔回答者：**へそ**〕

Q 『PC－9801VM21』で，2DDのシステム・ディスクを作成できません。ファイル入出力命令などはちゃんと動作するのになぜか起動できません。学校の『9801F』で使いたいのですが……可能でしょうか？

〔鳥取市・**鳥取県人14才**〕

A 『N88－日本語BASIC(86)』のシステム・ディスクは，同じ種類の媒体間でのみ，作成可能です。ですから，2DDから2HD，2HDから2DDへのシステムのコピーはできません。

〔回答者：**へそ**〕

Q 『PC－9801Vm21』に『サウンドボード』を接続して使用しています。『PC-8800シリーズ』のミュージック・プログラムを『PC－9800シリーズ』用に変更したいのですが，その際注意するこそを教えてください。

〔千葉県習志野市・**立野智司14才**〕

A 『PC－98シリーズ』のMMLで,『PC－88シリーズ』に無いものは，Nコマンドと&コマンドです。『PC－98シリーズ』ではこれらが，Kコマンドとヘコマンドになります。

また，標準でもっている音色の種類がちがいますので@コマンドにも注意してください。

CMD VOICE文で音色を作っている場合に，音色パラメータの設定値が,『PC－98シリーズ』と異なっておりますので，変更が必要です（例としてV%(1，5)の値が，『PC－88シリーズ』では，0が最大ですが,『PC－98シリーズ』ですと0で最小になる，等)。

その他には，サウンド制御命令が異なっている点はもちろん変更しなくてはなりません（NEW CMD命令の代わりに，CLEAR文とPLAY ALLOC文にするなど)。

また,『PC－88シリーズ』用のプログラムを『PC－98シリーズ』に移しても，まったく同じ演奏になるとは限りませんので注意してください。

〔回答者：**へそ**〕

松下

Q 『FS－5500』の初期画面の色が変わってしまったのですが，もとの色にどうやってもどすのですか？ 過去1回KEY off状態にもなってしまいました。どうか教えてください。

〔山口県防府市・**重枝賢史26才**〕

A MSX2ではSET命令でパスワードの設定や，初期画面の色を変えることができるようになっています。『FS－5500』は内蔵バッテリーでSET命令で指定したデータを保存しているので，SET命令で再度変更しないかぎり，電源を切っても，元の状態にはもどりません。初期画面の色の変更はつぎの命令を使います。

```
SET TITLE" ", 1↵
```

この命令1は青の背景色，2は緑，3は赤，4はオレンジです。その他にもSET命令でいろいろの指定ができますのでBASIC使用説明書のSET命令のページをぜひ1度見てください。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q 『A1』を持っています。『A1』のキーボードは50音配列ですが，友達がMSX2は50音配列をJIS配列に変えることができると言っていました。もし，できるのなら，そのやりかたを教えてください。

〔新潟県中頸城郡・**新保嘉之15才**〕

A MSXはキーボードの配列をソフトで切換えることができるようになっています。まず，BASICの画面にします。JIS配列にする場合にはつぎのとおり入力してください。

```
POKE &HFCAD, 1↵
```

50音配列にもどす方法は，

```
POKE &HFCAD, 0↵
```

ただし電源を切ると元にもどります。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q 『FMパナアミューズメント・カートリッジ（FMPAC)』が発売されたので，買うつもりでいたけど，どこの店でも販売していません。通信販売で買えますか？ 買えるのなら，あて先も教えてください。

〔愛知県宝飯郡・**烏山正美14才**〕

A 通信販売はしておりません。お近くのナショナルショプか量販店にて注文してください。品番は『SW－M004』(価格7,800円)で，パナソフトセンターより発売しております。

〔回答者：**ちか**〕

Q リンクスというネットワークとパソコン通信をはじめたいのですが，何が必要でしょうか？

品名と値段を教えてください。

〔香川県仲多度郡・**増田和彦13才**〕

A リンクスとパソコン通信をするには，MSX仕様のパソコン（RAM容量32KB以上）とモデム，電話回線が必要です。モデムはMSX用通信モデム『FS－CM1』(価格32,800円）をお推めします。漢字ROM内蔵で通信速度は1,200ボー全二重，300ボー全二重の2とおりを使いわけることができます。リンクスのパンフレットと入会申込書を同梱していますのでご利用ください。

電話回線はご自宅の電話をご使用頂けますが，モジュラージャック式のコードでない場合は加入電話局(NTT)または郵政省の認定を受けた工事担当者にモジュラーコンセント取付工事を依頼してください。

〔回答者：**ちか**〕

Q 『FMPAC』のFM音源をマシン語で操作したいので，レジスタとI/Oポート番号，または，それらの資料を入手する方法を教えてください。

〔愛知県一宮市・**太田安昭17才**〕

A 基本的には公開しておりません。MSXミュージックについての詳しいお問い合わせは，株式会社アスキーにお願い致します。☎03－486－7111(大代表)

〔回答者：**ちか**〕

任天堂

Q 『メトロイド』など書き換えができなくなったゲームの書き換えをしてもらうための方法をくわしく教えてください。

また今までにでてきたディスク・ゲームのカタログなどはないのですか？

〔福島市・**佐藤政嗣15才**〕

A 以前書き換えをしていたゲームソフトはすべて今でも書き換えができます。受付は任天堂の本社(京都)もしくは，各支店営業所（東京，大阪，名古屋，岡山，札幌）へお願いします。

希望ゲームソフト名とあなたの住所，氏名，できれば電話連絡先などを，メモか書き換え申し込み書に忘れずに書いて，ファミコンの取説に書いてある住所宛に送ってください。書き換え料は，片面，両面に関係なく１ゲームソフトにつき500円です。なお，返送料はいりません。

代金は，少額なら切手か小為替，または現金書留などがあります。

それから，ゲームのカタログについても，ディスクライター設置店にあります。もし無ければ任天堂に直接お申し込みください。〔回答者：**マリオ**〕

Q ディスクエラー22がでてしまったのですが，セーブされている内容を消さずに修理することはできないのですか？

〔埼玉県所沢市・**諏訪　拓16才**〕

A 残念ですが，セーブされている内容を消さずにエラー22の修理をすることはできません。500円で，もとのゲームにすることができます。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーベーシック』の『Ｖ３』がほしいのですが，売っていません。『Ｖ３』を買うにはどうすればいいんですか？

〔石川県羽咋市・**山辺浩史14才**〕

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

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーベーシック』のプログラムがロードできなくなりました。キーボードがこわれているようなのですが，修理にだすと代金はいくらぐらいになるでしょうか？

また，ファミコン用データ・レコーダの接続ケーブルを１本なくしてしまったのですが，手に入れることができますか。

〔埼玉県上尾市・**梅田竹志14才**〕

A キーボードの中で，プログラムのセーブやロードに直接関係のある部品はI/O基板です。これを修理すると部品代と技術料の合計でおよそ 2,500円ぐらいです。しかし，原因としては，『ファミコン』本体側の15Pのエキスバンド・コネクター周辺を中心とした基板の故障も考えられますので，ほかの『ファミコン』で試してみることをおすすめします。

また，接続ケーブルは，3.5㎜径のミニジャックが付いているシールド線であれば，一般市販で手に入れることができます。両端ともがミニジャックになったもので，モノラル用で抵抗入りでない，接続ケーブルであれば使えます。１本700円前後で手に入ると思います。〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーベーシック』で，セーブ・ロードがうまくいきません。何がおかしいのでしょうか？ちなみにデータ・レコーダではなくラジカセを使っている。

セーブのときはＷＲＩＴＩＮＧ…とでるのですが，ロードのときはＬＯＡＤＩＮＧ…とでませんし，10分たってもＯＫもＴＡＰＥ　ＥＲＲＯＲもでません。なぜでしょう？

〔福岡県北九州市・**福田泰通18才**〕

A パソコンのプログラムをテープ・レコーダに記録する方法は，草創期のメモリが高価で，安価な外部記憶装置がなかった頃の人たちが考えてくれました。今でも手軽な方式として活躍していてたとえばテレビ電話の画像データの記録用に応用されているようです。

さて原理はデジタルであるコンピュータのプログラムの信号をアナログの音に変換して，それをテープ・レコーダに正しい音で録音しておき，呼びだすときは，この音を再生して，パソコン側で再びもとの信号にもどすことを行ないます。

『ファミリーベーシック』でロード・セーブがうまくいかない場合は二つのポイントが考えられます。一つは，信号を音に変換する部分で，これはキーボードの中の基板が行なっています。もう一つは，キーボードの基板とテープ・レコーダの間の音のやりとりの部分です。これは，テープ・レコーダに正しく音が録音されたかどうか，録音された音が正しく再生されているかどうかです。音の大きさの調整は適切か，両方をつないでいるコードに問題はないかなどを考える必要があります。

コードについては，3.5㎜径の抵抗入りでないものを必ず使ってください。

ベーシック側のＷＲＩＴＩＮＧ　ＯＫは，「送りだしＯＫ」ぐらいの意味で，相手の「受取りＯＫ」の確認にはなっていません。正しく録音されたかたは，一度録音した音を再生して耳で聞いてみましょう。「ピーギャーギャー」という音ですが，とくに変に聞こえないことを確認してください。また，テープ・レコーダによっては，再生側コードをはずしておかないとうまくいかないものがあります。

最後に，再生は，イヤホン端子またはＭＯＮ．端子からとってください。音量の加減がむずかしい機種があるようです。実際にボリュームが１～10まである中でちょうど３のちょっと多めのところ以外はダメなんていう機種が昔ありました。それからパソコンのデータ・レコーダ用のタイプの中には，明らかに『ファミリーベーシック』には使えないものもあるようです。できるだけ普通のテープ・レコーダで行なってください。？ＴＰ　ＥＲＲＯＲもでないのは，まったくの音量不足か，音の歪が大きいか，キーボードの変換部分の不良，それにコードの問題が考えられます。〔回答者：**マリオ**〕

Q ゲームをやっていると突然電源が切れてしまうことがあります。アダプタ接続部か，内部の電源部がおかしいと思います。これではバッテリー・バックアップ内蔵のゲームやディスク・ゲームを安心してできません。修理費はいくらかかるでしょうか？

〔大阪府堺市・**萩原彰彦17才**〕

A アダプタ接続部というのは『ファミコン』本体背面のＡＣアダプタ端子のことでしょうか？ＡＣアダプタ端子および電源回路は，ＲＦモジュレータの半分が使われています。これを修理にだすと部品代と技術料の。計で 1,200円ぐらいから4,000円ぐらいまでです。またＡＣアダプタそのものは，１個1,500円で，近所のファミコン売場で販売しています。〔回答者：**マリオ**〕

シャープ(ＭＺ)

Q 『ＭＺ－1500』で『X1』，『ＰＣシリーズ』のソフトが使えますか。また『MZ－1500』

に『MZ－2500』の3.5FDがつけられますか？教えてください。

〔神奈川県相模原市・**佐藤国治14才**〕

A 『MZ－1500』と『X1』や『PCシリーズ』とは，ハードウエアがそれぞれちがいます。そのため，BASICやマシン語で書かれたプログラムを直接使用することはできません。

また，最近では，コンバート・ソフト（他機種のプログラムを変換して使えるようにするソフト）がいろいろな機種用に発売されているようですが，残念ながら『MZ－1500』用のものは発売されていません。

つぎに『MZ－2500』用の3.5インチFDを『MZ－1500』に取り付けたいとのことですが，これもハードのちがいにより，取り付けは不可能です。『MZ－1500』用には，5インチFD『MZ－1F07』(価格158,000円)とディスクBASIC『MZ－2Z032』(価格12,000円）がありますので，こちらをお使いください。

〔回答者：**ペガサス**〕

Q 『MZ－2500』用のグラフィック・ツールにはどんなものがありますか？　詳しく教えてください。

〔山形県南陽市・**加藤寛幸14才**〕

A 現在発売されています『MZ－2500』用のグラフィック・ツールにはつぎのものがありますので，ソフト名，価格，発売元，概要について，紹介します。

①●ソフト名：Super Paint
●発売元：SBCソフトウエア
●価　格：12,800円
●概　要：640×400ドット16色の表示が可能なグラフィック・ツール。コマンド・ツールの利用により描いた絵をBASICのプログラムに変換することも可能

②●ソフト名：ぱれっと
●発売元：ダイナウエア
●価　格：18,000円
●概　要：絵や文字を組み合わせた表現力豊かなカラー・グラフィック・ツール。BASICやユーカラの文書データも利用可能

③●ソフト名：G－EDIT
●発売元：データウエスト
●価　格：8,000円
●概　要：640×400ドット16色，640×200ドット16色，320×200ドット16色すべてのモードに対応可能な本格的グラフィック・ツール。

④●ソフト名：ILLUST BOX
●発売元：ロードス
●価　格：7,800円
●概　要：マウス仕様のグラフィック・エディタで，Print Shopとのデータ互換が可能。

⑤●ソフト名：ハンディ・COPY KIT
●発売元：シャープエレクトロニクス販売
●価　格：45,000円
●概　要：モノクロ・ハンディ・スキャナと画像読み取りソフトを組み合わせたキット。読み取ったデータは『MZ－2500』のグラフィック・ツールやBASICで使用可能

⑥●ソフト名：カラースキャナ・ユーティリティ
●発売元：シャープエレクトロニクス販売
●価　格：28,000円
●概　要：ハンディ・カラースキャナ『WD－05HS』(価格49,800円）を『MZ－2500』シリーズで活用するためのスキャナ用カラー画像取り込みツール。読み取ったデータは，『MZ－2500』のグラフィック・ツールやBASICで使用可能。

〔回答者：**ペガサス**〕

Q 『MZ－2531』を持っています。BASICのバージョン・アップをしてもらえると聞いたことがありますが，どういう意味ですか？

〔高知県香美郡・**野老博紀？才**〕

A BASICのバージョン・アップとは，一般的には現在のBASICに何か不都合があるため修正を行なったり，より使いやすく機能強化をするために各メーカーから行なわれていることです。

『MZ－2531』の現在の最新BASICバージョンは，V2.0Bとなっておりますので，それ以外のBASICバージョンをお持ちの場合は，お近くのシャープエンジニアリング㈱で交換対応をしております。〔回答者：**ペガサス**〕

シャープ(ポケコン)

Q 『PC－1501』のプログラムは，『PC－1500』でも使用できますか？

また，この2機種はどこがちがうのですか？

〔愛知県一宮市・**鵜飼和昌12才**〕

A 『PC－1500』と『PC－1501』のちがいは，メモリ容量だけですので，問題なくご使用いただけます。両機種の容量は『PC－1500』が1,850バイト，『PC－1501』が5,946バイト（共にユーザー・エリア，標準の場合）です。

〔回答者：I am.〕

Q 『PC－G801』で，オリジナル・キャラを表示するときの各レジスタへのデータをセットする方法がわかりません。

また，オリジナル・キャラをINKEY$で，動かすにはどうすればいいのでしょうか？

できれば，プログラムをつけて説明してください。お願いします。

〔大阪市生野区・**若田智之15才**〕

A オリジナル・キャラクタを表示させ，それをINKEY$で移動させるにはマシン語を使用する必要があります。

まず，各レジスタへのデータ設定方法，これはLD（ロード）命令を使用します。設定するデータは表示位置，表示キャラクタのデータを憶えている最初のアドレス，書き込むバイト数(1文字は5バイトです）などです。

また，INKEY$でキャラクタを移動させるためには，たとえば[8]キーが入力された場合表示位置のY位置を憶えているレジスタから1減らせばいいことになります。1減らすにはDEC(デクリメント)命令，1増やすにはINC(インクリメント)命令を使用します。しかし，キャラクタを表示させてから別の処理をする場合には，各レジスタに設定したデータは保持されていませんので，とくに表示位置はレジスタ以外の場所にも憶えさせなければなりません。そして表示させるときに他の場所からレジスタにロードすればいいことになります。

例として[4]キーを使ってキャラクタを左に動かすプログラム**リスト1**を作りましたので。〔回答者：I am.〕

シャープ(X1)

Q 『X1F／20』のマニュアルをなくしてしまいましたマニュアルを別売していますか？　教えてください。

〔青森市・**橋本　勝15才**〕

A パソコン本体に付属のマニュアルやケーブルなどは，シャープサービスステーシ

ョンで扱っています。お近くのステーションに問い合わせてみてください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1G』でディスプレイの『14M－141C』を使うことができますか？

〔香川県善通寺市・**香川秀明15才**〕

A 『14M－141C』は標準解像度(200ライン)，デジタルRGB8ピンの入力端子を持つカラー・ディスプレイで，『X1G』とは，『X1G』本体に付属のRGBケーブルで接続すれば使用できます。

ただし，この場合，『X1G』の特徴の一つであるスーパーインポーズ機能は，使用できません。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1G』にマウスを接続できますか？また，その際には，どのようなものが必要なのでしょうか？

〔東京都世田谷区・**斉藤　心12才**〕

A 『X1G』には，マウスを接続するためのインターフェースは付いていません。しかし，別売のRS-232C・マウスボード『CZ－8BM2』(価格19,800円)をつなげば，マウスの『CZ－8NM2』(価格6,800円)やトラックボールの『CZ－8NT1』(価格13,800円)を接続して使用することができます。

〔回答者：**多田太郎**〕

《第1表》レジスタの説明

ビットパターン表示	A, B, C, D, E, H, L, F, (レジスタ名)	D……行 E……桁　書き込む表示位置 HL……書き込むバイト数 HL……データの格納されているアドレス D，Eによって指定されたLCDRAM上の位置にHLのメモリアドレスかわの内容を順次ビットパターンでBバイト分表示する。1文字は5バイト必要。	アドレス BFD6

《第2表》アドレスとニーモニック

アドレス	機械語コード	ニーモニック	説明
0500	06 10	LD B, 10H	Bレジスタにデータバイト数設定
0502	21 00 10	LD HL, 1000H	データ先頭アドレスを設定
0505	CD D0 BF	CALL BFD0H	表示用システムサブルーチンをコール
0508	C9	RET	ベーシックへもどります
0509	3E 0D	LD A, 0DH	表示のX位置を設定
050B	32 05 10	LD (1005H), A	(アドレスは1005H)
050E	5F	LD E, A	Eレジスタに設定
050F	3E 02	LD A, 02H	表示のY位置を設定
0511	32 06 10	LD (1006H), A	(アドレスは1006H)
0514	57	LD D, A	Dレジスタに設定
0515	C9	RET	ベーシックへもどります
0516	3A 06 10	LD A,(1006H)	AレジスタにY位置を呼出す
0519	57	LD D, A	Dレジスタに設定
051A	3A 05 10	LD A,(1005H)	AレジスタにX位置を呼出す
051D	FE 01	CP 1	Aレジスタより1引く
051F	CA 2B 05	JP Z, 052BH	0になればベーシックにもどります
0522	D6 01	SUB A, 1	Aレジスタより1引く
0524	5F	LD E, A	Eをレジスタに設定
0525	32 05 10	LD (1005H), A	アドレス1005Hにも設定
0528	CD 00 50	CALL 0500H	表示用サブルーチンをコール
052B	C9	RET	ベーシックにもどります

※アドレス　500～508は表示用システムサブルーチンをコールするプログラム
509～515は表示位置の初期化
516～52Bは左へ移動させるプログラム

《リスト1》4キーでキャラを動かすサンプル・リスト

```
10 POKE &H500,&H6,&H10,&H21,&H0,&H10,&HCD,&HD0,&HBF,&HC9,&H3E,&HD,&H32,&H5,&H10,
&H5F,&H3E,&H2,&H32,&H6,&H10,&H57,&HC9
20 POKE &H516,&H3A,&H6,&H10,&H57,&H3A,&H5,&H10,&HFE,&H1,&HCA,&H2B,&H5,&HD6,&H1,&
H5F,&H32,&H5,&H10,&HCD,&H0,&H5,&HC9
30 POKE &H1000,&H41,&H3E,&H22,&H3E,&H41,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0
40 CLS:CALL H509:CALL H500
50 A$=INKEY$
60 IF A$="4" THEN CALL H516:GOTO 60
70 IF A$="E" THEN END
80 GOTO 60
```

Q 『X1twin』で使えるワープロ・ソフトの名前や値段などを教えてください。

〔神奈川県足柄上郡・**鍵和田浩行15才**〕

A 『X1twin』は5インチ2Dタイプのフロッピーディスク・ドライブを内蔵しており，ご使用いただけるワープロ・ソフトとしてはつぎのようなものがあります。

○JET－X1　キャリーラボ
価格　35,800円

○高性能日本語ワープロ Samurai（侍）　サムシンググッド
価格　19,800円

○ワープロ　NEW　MINI　スガヤ
価格　59,800円

なお，いずれのソフトウエアもディスク・ドライブが2基必要ですので，X1-twin本体内にドライブ1基を増設してお使いください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『CZ－800C』で，どうやったらディスク版のソフトは使用できるのでしょうか？

〔鹿児島県川内市・**岩城和仁12才**〕

A 『CZ－800C』でディスク版のソフトをご使用になる場合は，拡張用フロッピーディスク・ユニットを使用しなければなりません。

ユニット拡張の手順はつぎのとおりです。

①拡張I/Oポート（『CZ－8EP』）を本体内に組み込みます
②①のポートにフロッピーディスク・インターフェースを装着します
③インターフェースとディスク・ユニットを接続します

以上で，ゲームなど，IPL起動のディスク版のソフトがご使用いただけます。このほかBASICで作ったプログラムのSAVE，LOADをフロッピーディスクに対して行なう場合はすでにお持ちのカセットBASICでは対応していませんので，新たにディスクBASIC『CZ-124SF』が必要となります。

●拡張I/Oポート
CZ－8EP　価格　11,800円

接続可能ディスクユニット例

●ミニ・フロッピーディスク・ユニット
※2HD/2D両用，2ドライブ
CZ－520F　価格118,000円

●ミニ・フロピーディスク・ユニット
※フロッピーディスク・インターフェース付属，2ドライブ
CZ－502　価格99,800円

●ミニ・フロッピーディスク・ユニット
※フロッピーディスク・インターフェース付属，1ドライブ
CZ－503　価格49,800円

●フロッピーディスク・インターフェース
CZ－8BF1　価格14,800円

●NEW　BASIC(V2.0)
CZ－124SF　価格8,800円

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 今度，RGBシステムチューナー『AN－8TV』が発売されましたが，これは『X68000』と『X1turboZシリーズ』だけの専用ですか？

〔長崎市・**平野辰太郎15才**〕

A RGBシステム・チューナー『AN－8TV』は，TVチューナーのないパソコン用ディスプレイでも，テレビが楽しめる商品です。以下の条件に適応したディスプレイであれば，どれでも使うことができます。

●アナログRGB入力（15ピンD-sudコネクタ）対応
●垂直解像度200ライン対応

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』用のディスプレイの『CZ－603D』というのはどういう機能を持っているのですか？

〔宮城県仙台市・**匿名希望？才**〕

A 『CZ－603D』は（価格84,800円）『X68000シリーズ』との組合わせて使用できる，標準解像度（15kHz）／高解像度（31kHz）の2モード・オート・スキャン方式のカラーディスプレイです主な仕様は**第3表**を参考にしてください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 私は『X68000』を持っているのですが，システムを起ちあげてビジュアルシェルの中に「福袋」というディレクトリがあります。その中に「AS」「LK」というのがありました。この説明書はどうしたら手に入りますか。

〔兵庫県神戸市・FALCON WING〕

A 『X68000』のシステム・ディスクには「福袋」というディレクトリがあり“AS”（アセンブラ），“LK”（リンカ）などが入っています。これは，発売当初未完成であったものを別売に先だってマニュアルなしでも使えるかたを対象に提供したものです。

現在『THE福袋V2.0〈CZ-224LS〉』（価格9,980円）が発売されており，“アセンブラ”，“リンカ”の他，“デバッカ”，“アーカイバ”，“X－BASIC V2.0”が入っています。マニュアルとしては“プログラマーズマニュアル”と，“アセンブラマニュアル”の2冊が付属しており，価格も格安なものになっています。

〔回答者：**多田太郎**〕

《第3表》CZ-603Dの主な仕様

ブラウン管	14型高解像度ハイコントラスト	
ドットピッチ	0.31mm	
入力信号	映像信号　RGB分離型　0.7Vp-p　正極性 水平同期信号　TTLレベル負極性 垂直同期信号　TTLレベル負極性	
偏向周波数	標準解像度モード	高解像度モード
偏向周波数	水平15.98kHz　垂直61.5Hz	水平31.5kHz　垂直55.5Hz
表示時間	水平52.69μs　垂直15.02ms	水平22.08μs　垂直16.25ms
入力コネクタ	15ピンD－Sub型コネクタ（接続ケーブル付属）水平22.08μ	
表示色	4,096色/65,536色などに対応	
電源	AC100V 50/60Hz	
消費電力	75W	
チルトスタンド角度調整範囲	左右方向　各45度 上下方向　前5度　後12度	
外形寸法	幅355mm×奥行385mm×高さ384mm（チルトスタンド取付時）	
重量	11.4kg（チルトスタンド含む）	
付属品	取扱説明書1冊，チルトスタンド1台，保証書1部，お客様ご相談窓口一覧表1部	

第1回『マイコンBASICマガジン』CG(コンピュータ・グラフィック)コンテストのご案内とパソコン/ワープロ+プリントゴッコによる新CGテクニック紹介

1988年もいよいよおしつまってきました。クリスマス，お正月と，胸がワクワクするシーズンがやってきます。

もっとも来春に受験をひかえた読者のみなさんにとっては，勉強の追い込みの時期にあたります。うわついた気分ではいられないかもしれませんが勉強の合間に，ちょっと気分転換をはかれるような企画をご紹介します。

『プリントゴッコ』という製品の手軽な印刷機能と，パソコンやワープロのグラフィック機能を結びつけてCGを楽しんでみようとというコンテストなのです。ちょうどクリスマス・カードや年賀状をだす季節でもあります。みなさん，ふるって応募してください。

コンテストのルール

① パソコンかワープロを使い，ハガキサイズのCGを製作してください。直接プリンタで出力したものも作品として認めますが，できるだけ『プリントゴッコ』の機能を活用した美しく，カラフルなものをお願いします。

② イメージ・スキャナ，グラフィック用のツールソフト，プリンタなどの関連機器，ソフトは自由に使ってください。

③ 印刷インクやテクニックは自由に使ってください。

④ 応募作品には，使用した機器，ソフト，製作工程（どうやって作ったか)，プログラムをセーブしたもの(可能な場合)，自分の住所・氏名・年令・職業（学年）などを書いたものを同封して，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部『CGコンテスト』の係まで送ってください。

応募作品は返却できませんので，あらかじめ控えておいてください。

⑤作品のテーマ

自由な題材を選んでいただきたいのですが，今回は，年末年始をひかえているので，年賀状というテーマにしぼります。どこかのキャラクターをそのまま使ったような工夫のないものは，評価が低くなります。

⑥締切り



▲プリントゴッコの高画質バージョン"PG-10"(価格14,800円)のセット内容

1989年1月14日。1月7日発売の2月号で中間発表。2月8日発売の3月号で最終発表をいたします。

＊詳細は次号でお知らせします。

プリントゴッコ+パソコン/ワープロでハイテクニックCGができる!

読者の皆さんは，プリントゴッコという簡易印刷機のことを知っていますか?自分で描いた絵や文字などの原画をフラッシュ・バルブで印刷スクリーンに写しこみ，インクを乗せて印刷してしまう，謄写版をすごく便利にしたような製品です。

パソコンやワープロで作った絵をプリンタに打ちだして，原画として使うというのがハイテクニックCGの基本技術です。

インクもいろいろ選べるし，たくさんの枚数を印刷することができるのでプリンタで打ちだしたものより，はるかに美しいものができあがります。

また，色ごとに別々の印刷スクリーンを用意して，かなり精密な多色刷り印刷をすることもできます。

下の絵を見てください。こんなぐあいに版をわけてやるのです。

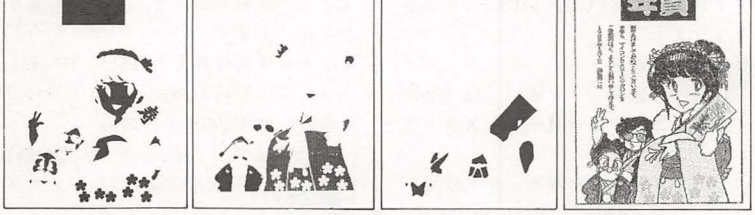
多色刷りの場合，版がうまく重ならないときたない仕上りになってしまいます。手描きの絵で，いくつもの版にわけるのは，なかなかたいへんなことなのです。

パソコンやワープロを使えば，位置関係は，それこそドット単位で正確にだせるので，たいへん有利です。さらに，色を表示させれば仕上りのようすもわかるし，フロッピーなどで保存しておくこともできます。

プリントゴッコの標準のものは，9,800円で，いろいろなバラエティがあります。文房具店やデパートで売っていますし，通信販売にも応じてくれます。次号では，実際のテクニックを特集しますのでご期待ください。

＊プリントゴッコ問合わせ先

〒105 東京都港区新橋2-20-15新橋駅前ビル1号館理想科学 ☎03-572-8501



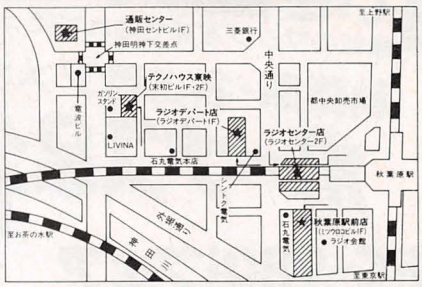
▲三つの版を組合わせてハイッ!できあがり(右端)

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 創立以来40有余年 信頼の東映無線 年内無休

安さ・サービス・丁寧……秋葉原の東映無線

超低金利クレジット

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-9801CV21 限定超特価 ~~¥284,000~~

注番B12-01
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B12-02
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B12-03
PC-8801FE
＋PC-KD854N(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
¥213,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B12-04
PC-8801MA
＋CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥277,800➡ 36%OFF ¥178,000

注番B12-05
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B12-06
PC-9801UX21
＋FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応)
＋FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥468,780➡ 30%OFF ¥329,000

注番B12-07
PC-9801UV11
＋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)
＋PC-PR406H(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字100字/秒)
¥480,580➡ 33%OFF ¥323,000

注番B12-08
PC-9801RX2
＋CMT-147H(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、アナログ入力専用、チルトスタンド付)
＋PC-PR201V2(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
＋プリンター用紙(15"×11")500枚
¥782,800➡ 30%OFF ¥552,000

注番B12-09
PC-9801RA2
＋PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
＋PC-PR201V2(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
＋プリンター用紙(15"×11")500枚
¥887,800➡ ??%OFF TOEI大特価

NEC PC-KD863G 好評発売中!!

注番B12-10
PC-9801RA5
＋CMT-147H(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、アナログ入力専用、チルトスタンド付)
＋PC-PR201V2(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
＋プリンター用紙(15"×11")500枚
¥1,120,800➡ 28%OFF ¥818,000

注番B12-11
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、モノクロポンタ個サービス)
¥443,580➡ 35%OFF ¥288,000

注番B12-12
PC-286VE-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 ~~¥298,000~~

注番B12-13
PC-286VE-STD
＋CMT-147H(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、アナログ入力専用、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
¥557,800➡ 33%OFF ¥370,000

注番B12-14
PC-286VE-STD
＋CMT-147H(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、アナログ入力専用、チルトスタンド付)
＋PC-PR201V2(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
＋プリンター用紙(15"×11")500枚
¥682,800➡ 30%OFF ¥484,000

注番B12-15
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、モノクロポンタ個サービス)
¥422,800➡ ??%OFF TOEI大特価

富士通

FMR-30FD ＋FMR30KB101(JISキーボード) 限定超特価 ¥99,800

FMR-30BX 限定超特価 ¥188,000

注番B12-16
FM77AV40
＋FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥366,000➡ ??%OFF ~~¥133,000~~

注番B12-17
FM77AV20EX
＋FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥217,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B12-18
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

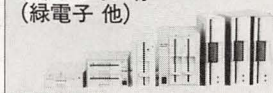
FMR-50FD ＋FMR60KB101(JISキーボード) 限定超特価 ¥213,000

注番B12-19
FMR-60HD(5"2FDD+20MBHDD)
＋FMPR60KB101(富士通、JISキーボード)
＋FMDPC631D(富士通、14型カラーディスプレイ、0.26mmドットピッチ)
＋FMPR-353A(富士通、15"ドットインパクト漢字プリンター)
＋FMPR-353T2(富士通、トラクタユニット)
＋プリンター用紙(15"×11")500枚
¥1,087,000➡ ??%OFF ~~¥763,000~~

注番B12-20
FMR-50FD(5"2FDD+20MBHDD)
＋FMR60KB101(富士通、JISキーボード)
＋FMDPC431D(富士通、14型カラーディスプレイ、0.26mmドットピッチ)
＋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)
＋FMPR-353T2(富士通、トラクタユニット)
＋プリンター用紙(15"×11")500枚
¥737,800➡ ??%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B12-21
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➡ 30%OFF ¥31,000

注番B12-22
GD-33MF MAX
(クロリア、3.5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続可、PC用)
¥74,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B12-23
PC LINE 5SH(磁気研究所、5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥49,800➡ 30%OFF ¥35,000

注番B12-24
PC LINE 5DH(磁気研究所、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥89,000➡ 37%OFF ¥57,000

注番B12-25
GD-55MF MAX
(クロリア、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続可、PC用)
¥84,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B12-26
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B12-27
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B12-28
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B12-29
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B12-30
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B12-31
FTC-12GTS-A1:東映、12型カラーディスプレイ、0.37mmドットピッチ、ソフトハングレア・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B12-32
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、ソフトハングレア・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B12-33
FMTV-152:富士通、15型パソコンTV、21ピンMSXII対応、2000文字
¥89,800➡ 42%OFF ¥52,000

注番B12-34
CMT-147H:サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、アナログ入力専用、4050文字、チルトスタンド付
¥84,800➡ ??%OFF ~~¥59,800~~

注番B12-35
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

Ⓐ NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、PC用) ……¥163,000➡ 49%OFF ¥83,000
Ⓑ PC-PR201V2(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、PC用) ……¥298,000➡ ??%OFF ~~¥208,000~~
Ⓒ PC-PR406H(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、64ハイドロジンバッファ内蔵、漢字80字/秒) ……¥94,800➡ 37%OFF ¥59,800
Ⓓ PC-PR101TL2(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字80字/秒) ……¥83,800➡ 29%OFF ¥59,800
Ⓔ 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~~
Ⓕ 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~~
Ⓖ 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
Ⓗ AP-800PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、48×48ドット、B4印字可) ……¥97,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓘ 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➡ ??%OFF ~~¥39,800~~
Ⓙ 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~~
Ⓚ 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~~
Ⓛ M-1024IIP/X(ブラザー、10"ドットインパクト漢字プリンター、ピンフィーダ付、ハガキ印字可、PC/MSXII用) ……¥104,800➡ ??%OFF ~~¥55,000~~

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ Little-B(緑電子、20MBハードディスク、69msec、増設可)+I/F+ケーブル ……¥128,500➡ ??%OFF ~~¥98,000~~
Ⓑ HD202(ウインテック、20MBハードディスク、10MB+10MB可、85msec、増設可、I/F・ケーブル付) ……¥98,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓒ HD404HS(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)¥138,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓓ R4HS(ウインテック、40MBハードディスク、20MB+20MB可、28msec、キャッシュメモリ搭載、増設可、I/Fケーブル付) ……¥178,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓔ 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~~
Ⓕ WORD BANK NOTE(エプソン、ワープロ) ……¥69,800➡ 43%OFF ¥39,800
Ⓖ 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
Ⓗ MD2400A(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……¥59,800➡ ??%OFF ~~¥34,800~~
Ⓘ 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
Ⓙ HS10R(オムロン、ハンディ・イメージスキャナ、64階調、PC用) ……~~¥49,800~~
Ⓚ 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~~
Ⓛ パソコンデスク(610W×855H×660Dmm) ……¥19,500➡ 50%OFF ¥9,700
Ⓜ PC-8801mkII-01(NEC、漢字ROM、PC-8801mkII/8801用) ……¥32,000➡ 53%OFF ¥15,000
Ⓝ ET-707(エプソン、3.3"液晶カラーTV) ……¥47,800➡ 27%OFF ¥35,000

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

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内

■マイコン・計測器・アンテナ
- ラジオセンター店／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 MACシリーズ PC-286シリーズ X68000シリーズ がお買い得！

秋葉原・名古屋アメ横 全店…新製品が勢揃い！

ボーナス&クレジットいきいきセール

ボーナス一括払い ボーナス2回払い

大歓迎！低金利クレジット！60回までOK!!

（今年の冬と来年の夏 2回払い）

NEC PC-9801 VM11

確かな実績と豊富なソフト資産を継承。あらゆるオフィス業務を手堅くこなす実力派16ビット。 ~~¥328,000~~

新製品

PC-9801フェア

NEC ラップトップ PC-9801 LV21 ~~¥345,000~~

NEC PC-9801 CV21 ~~¥355,000~~

NEC PC-9801 UV11 ~~¥265,000~~

NEC PC-9801 RA2 ~~¥498,000~~

PC-9801 RA5 ~~¥736,000~~

NEC PC-9801 RX2 ~~¥398,000~~

大特価販売中！

新製品

ハードディスク大特価セール実施中！

40MB 特価¥89,000より

ICM MC-20EX ¥108,000

PC286L用も登場!!

コンピュータ・リサーチ

itec Logitec Caravelle

安い！お買得！

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」

名店デモ中！

特価販売中

PC-286VEコーナー

エプソンPC-286VE

クロック周波数12MHzを採用した、高速・大容量化時代先取り16ビットマシン。

新製品

STD：定価 ~~¥298,000~~
H20：定価 ~~¥429,000~~
H40：定価 ~~¥513,000~~

特価販売中!!

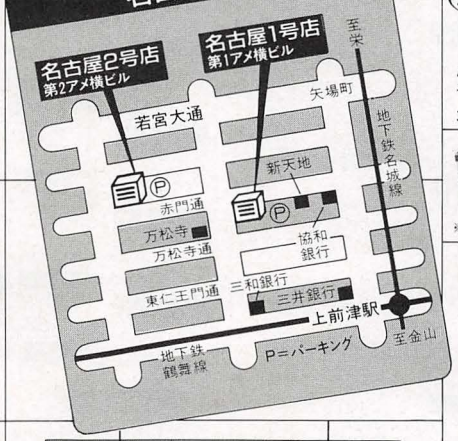
ビジネスソフトコーナー

●ユーカラart Ver2	●CANDY3	●dBASEIIIPlus
●創文α	●忍者2	●The CARD2
●Z's WORD JG	●The GRAPH	●桐Ver2
●一太郎Ver3	●ロータス1.2.3	●二代目大番頭
●花子	●Multiplan3.1	●PI（ピーワン）
●新松	●VP-Planner	●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

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！ 名古屋各店



DTPコーナー

いま、これはもはや印刷革命!!

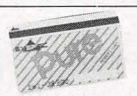
デスクトップDTPが主流です プランナップ

エプソン GT-1000 ¥79,800

A7サイズ、片手でカラー入力。エプソンのハンディカラーイメージスキャナ。

エプソン GT-4000 ¥198,000

新製品



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

大特価販売中!!

魅力の2400bps・ヘイズATコマンド

モデム2400ボー

GSM2400 定価¥29,800

特価¥26,800

AIWA オムロン NEC

X68000コーナー

20MBバイトハードディスク搭載。HDモデル登場

X68000 ACE HD ¥399,800

特価販売中!!

新作ソフト

●TOP財務会計	¥200,000
●Communication PRO-68K	¥19,800
●DATA PRO-68K	¥58,000
●CARD PRO-68K	¥29,800

X68000対応ハードディスクユニット

IT X-203／IT X-403 itec

¥125,000 ¥188,000

コンパクトなボディ。高速処理でご要望に応えます。

特価販売中!!

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 ····· ~~¥378,000~~
Macintosh SE ····· ~~¥798,000~~
Macintosh Plus ~~¥398,000~~

本店にMACコーナー誕生！ 担当：木村

LAP TOPパソコンコーナー

エプソンPC-286LE

STD ¥368,000 特価販売中!!

新製品

PC-286L-STD-N ¥348,000
PC-286L HIO-N ¥468,000

TOSHIBA J-3100

J-3100SL/002（本体） ¥298,000
J-3100SL/011（HDタイプ） ¥398,000

ワープロコーナー

エプソンWORD BANK-NOTE2 定価¥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

ワードバンクノート（通信セット・ケーブル付）

特価¥39,800

（ワープロ人気機種、新製品等、大特価販売中！御予算に応じてお選び下さい）

NEC EPSON TOSHIBA SHARP SANYO

CADコーナー

実用CADシステムセット

本店CADコーナーにてデモ中!!

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

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 マウスパッド サービス

200カウント 大特価 ¥4,500

パソコンデスク

シグマ PW-833 おすすめ! 送料共 ¥16,800



TONE特価はお問合せ下さい NEC PC-8801FE/MA PC-88VA2

Aセット PC-8801FE＋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 ¥6,500×24回 ボなし

Bセット PC-8801MA2＋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 ¥6,230×36回 ボなし

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 ボ¥30,000×4回

★PC-88VA3の価格についてはお問い合わせ下さい。

新製品 NEC PC-98シリーズ TONE特価はお問合せ下さい

Aセット PC-9801RX2＋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 ¥6,240×36回 ボ¥30,000×6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 ボ¥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 ¥6,270×48回 ボなし

Dセット PC-9801LV21(定価¥345,000)
TONE特価 クレジット例 ¥6,390×48回 ボなし

Eセット PC-9801CV21(定価¥355,000)
TONE特価 クレジット例 ¥4,600×36回 ボ¥25,000×6回

新製品 TONE特価はお問合せ下さい EPSON PC-286シリーズ

Aセット PC-286VE＋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 ¥5,430×36回 ボ¥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 ボなし

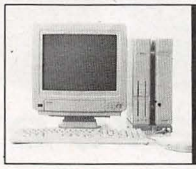


TONE特価はお問合せ下さい SHARP Xシリーズ

Aセット X1G(CZ-822C＋CZ-820D)
特価¥~~99,800~~ クレジット例 ¥4,120×24回 ボなし

Bセット X1turboZ(CZ-880C＋CZ-880D)
特価¥~~188,000~~ クレジット例 ¥5,320×36回 ボなし

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



TONE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 ボ¥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 ボ¥18,000×8回

Cセット CZ-601C＋CZ-601D＋20MB HDD(合計定価¥564,600)
TONE特価 クレジット例 ¥5,380×60回 ボ¥20,000×10回

スペシャルセット CZ-600CE＋CZ-603DE
特価¥298,000 クレジット例 ¥4,020×60回 ボ¥15,000×10回

X68000対応ハードディスクユニット
IT X-203/IT X-403 itec
¥125,000 ¥188,000
コンパクトなボディ。高速処理でご要望に応えます。
TONE特価

ハードディスク
CZ-6BE1A…¥ 38,000 TONE特価
CZ-6BE1……¥ 88,000 TONE特価
CZ-6VT1……¥ 69,800 TONE特価
CZ-6PV1……¥198,000 TONE特価
CZ-8PC2……¥ 69,800 TONE特価
CZ-8TM2……¥ 49,800 TONE特価
CZ-8PK9……¥ 89,800 TONE特価

おすすめプリンター CZ-8PC3 定価¥65,800➡特価御奉仕中



TONE特価はお問合せ下さい 富士通 FM77AVシリーズ

Aセット FM77AV20EX＋FMTV152 台数限定
特価¥108,000 クレジット例 ¥4,950×24回 ボなし

FM7/77シリーズ用

マザーボード…¥6,800 ROMカード(リアルタイムクロック付)…¥9,800
RS232Cカード…¥14,800 漢字ROMボード……¥14,800

プリンター	ブラザー M-1024PX/FM 特価¥45,000	NEC NM-9700 特価¥84,000	NEC PC-PR101TL2 特価¥60,000	EPSON AP-500PC 特価¥49,000	STAR TR-24CL 特価¥36,000	STAR AR-2410 特価¥62,800
モデム	NEC COMSTAR1212AT 特価¥19,800	ゴールドスター GSM2400(2400ボーモデム) 特価¥26,800	オムロン MD-2400F(クラス5) 特価¥45,000	一流メーカー ハードディスク 20MB 特価¥62,000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

来ずるより買うが易し。

あれこれ迷っている人、すぐウェーブ・アイへTELして下さい。



新歩人の情報ターミナル

WAVE EYE

ウェーブ・アイ



Let's call Wave eye

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



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。

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。

プラン1201　98RA2お買得基本セット　TELにて

PC-9801RA2	498,000円
PC-KD854(0.39ミリ高解像度CRT)	89,800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	638,300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1202　98RA2超お買得ワープロセット

PC-9801RA2	498,000円
PC-KD854(0.39ミリ高解像度CRT)	89,800円
AR-241S(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(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	891,200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86,800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

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1204　98RA5お買得基本セット　TELにて

PC-9801RA5(40MBHDD内蔵)	736,000円
N5913L(0.31ミリ、ノングレア高解像度CRT)	138,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
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	924,500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

14,000円×36回	ボーナス41,900円×6回
10,000円×48回	ボーナス37,800円×8回
8,000円×60回	ボーナス33,600円×10回
11,700円×72回	ボーナス　なし

プラン1203　98RA2本格ビジネスセット　TELにて

PC-9801RA2	498,000円
CMT-147H(0.31ミリ高解像度CRT)	84,800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
Lotas1-2-3R2.1J(表計算・グラフ作成・データベース)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500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
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	977,000円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価639,000円

15,000円×36回	ボーナス30,300円×6回
11,000円×48回	ボーナス27,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
11,200円×72回	ボーナス　なし

プラン1205　98RA5本格ワープロセット　TELにて

PC-9801RA5(40MBHDD内蔵)	736,000円
N5913L(0.31ミリ、ノングレア高解像度CRT)	138,000円
PC-PR201V2(136桁、高速カラー漢字プリンター)	298,000円
一太郎(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	1,331,400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

22,000円×36回	ボーナス47,600円×6回
18,000円×48回	ボーナス31,500円×8回
15,000円×60回	ボーナス26,300円×10回
16,700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!

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-9801RX2

16ビットの新時代到来。新登場
拡がる未来を掌握した
パワフルなビジネス標準機。



プラン1206 RX2純正基本セット TELにて

PC-9801RX2	398,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度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	510,800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×36回	ボーナス23,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,400円×10回
6,100円×72回	ボーナス なし

プラン1207 98RX2超お買得ワープロセット

PC-9801RX2	398,000円
CMT-147H(0.31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(ワープロソフト)	58,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500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	648,080円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価439,800円

10,000円×36回	ボーナス22,800円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,300円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,600円×10回
7,700円×72回	ボーナス なし

プラン1208 RX2本格ワープロ、アートセット

PC-9801RX2	398,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800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(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	812,080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34,400円×6回
9,000円×48回	ボーナス28,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス32,900円×10回
9,900円×72回	ボーナス なし

プラン1209 98RX2実戦ワープロセット

PC-9801RX2	398,000円
PC-KD854(0.39ミリ高解像度CRT)	89,800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(ワープロソフト)	58,000円
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
SR-007	24,500円
SR-007M	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	715,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価489,800円

10,000円×36回	ボーナス32,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス29,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス29,700円×10回
8,600円×72回	ボーナス なし

プラン1210 RX2本格ビジネスセット

PC-9801RX2	398,000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
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
PS98-013-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
15インチ連続紙500枚	2,400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	985,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価665,000円

15,000円×36回	ボーナス35,200円×6回
11,000円×48回	ボーナス31,200円×8回
9,000円×60回	ボーナス27,100円×10回
11,600円×72回	ボーナス なし

プラン1211 RX2 MIDIプロフェッショナルセット TELにて

PC-9801RX2	398,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度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
MK-MOUSE(バスマウス)	9,500円
PS98-013-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	665,300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28,800円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,500円×10回
8,200円×72回	ボーナス なし

PC-9801RX4

20MBタイプ3.5インチ
固定ディスク内蔵で
高速ファイルアクセス
を実現。新登場



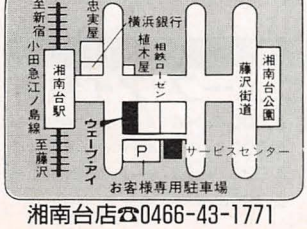
プラン1212 RX4基本セット TELにて

PC-9801R×4(20MB、HD内蔵)	566,000円
PC-KD854(0.39ミリ高解像度CRT)	89,800円
ブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	678,800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

10,000円×36回	ボーナス30,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス28,300円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし



湘南台店☎0466-43-1771

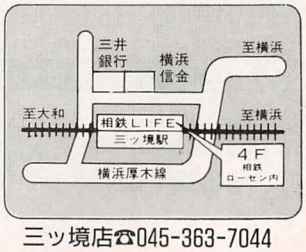
新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467(株)ウェーブ・アイ

第二・第三火曜日定休日



三ッ境店☎045-363-7044

JUST FOR PERSONAL BUSINESS

小さな98、大きく誕生。

PC-9801UV11



A4ファイル大の
コンパクトサイズに
高度なビジネス機能を凝縮。

プラン1213 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)	23,000円
定価合計	372,300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1214 UV11お買得ワープロセット

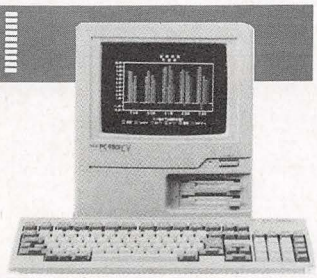
PC-9801UV11	265,000円
PC-KD854(0.39ミリ高解像度CRT)	89,800円
TR-24CL(80桁カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	510,100円

クリーニングディスクサービス

特価329,800円

10,000円×24回	ボーナス30,200円×4回
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
6,700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1215 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)	23,000円
定価合計	378,000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

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1216 LV21ワープロセット TELにて

PC-9801LV21(V30搭載、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)	23,000円
定価合計	474,300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1217 LV21通信セット TELにて

PC-9801LV21(V30搭載、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	23,000円
定価合計	445,800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

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1218 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1219 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
PS98-013-HV(日本語 MS-DOS Ver3.3)	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1220 UX21お買得ビジネスセット

PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39ミリ高解像度CRT)	89,800円
VP-135KPC(136桁、漢字プリンター)	173,000円
・トラクタユニット、PCカートリッジ、ケーブル付	
Lotus1-2-3R2-IJ(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
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	832,000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

PC-88VA2・3



あなたの五感がパソコンで
もっと熟くなる。
誰もがカード感覚であやつれる！

プラン1237 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1238 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1239 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-88V4-11K(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1240 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

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-286X·VE



新登場 さらに、高速・大容量に対応した。

プラン1224 286Xお買得基本セット TELにて

PC-286X-STD	438,000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	560,300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

8,000円×36回	ボーナス30,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス30,600円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,600円×10回
7,200円×72回	ボーナス なし

プラン1225 286VEお買得基本セット TELにて

PC-286VE-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

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス20,700円×4回
6,000円×36回	ボーナス19,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

プラン1226 286VE本格ワープロセット TELにて

PC-286VE-STD	298,000円
PC-286CD2(14インチ、カラーディスプレイ)	94,800円
VP-1000PC(136桁、24ドット漢字プリンター)	154,000円
一太郎(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インチ連続紙紙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	670,000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×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

PC-286U

プラン1227 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1228 286U超お買得ワープロセット 35%引

PC-286U-STD	248,000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
一太郎(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	533,380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1229 88MA純正基本セット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863G(PCエンジン内蔵CRT)	138,000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	359,000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28,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス26,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
5,500円×48回	ボーナス なし

プラン1230 88MA超お買得ワープロセット 43%引

PC-8801MA	198,000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)	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	455,680円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価258,000円

8,000円×24回	ボーナス22,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,700円×8回
5,200円×60回	ボーナス なし

プラン1231 88MAワープロ通信セット 36%引

PC-8801MA	198,000円
CMT-147H(0.3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
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308,000円

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

プラン1232 88MAオーディオ・ビジュアルセット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863G(PCエンジン内蔵CRT)	138,000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
PC-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	520,680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19,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス19,700円×10回
6,300円×72回	ボーナス なし

プラン1233 88FA純正基本セット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863G(PCエンジン内蔵CRT)	138,000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	323,000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28,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス26,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
5,500円×48回	ボーナス なし

プラン1234 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1235 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1236 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

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。

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1243 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1244 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1245 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)	65,800円
Music PRO68K(簡単操作の楽譜ワープロ)	18,800円
Sound PRO68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
Sampling PRO 68K(高機能サンプリングエディタ)	17,800円
AN-160SP(アンプ内蔵スピーカーシステム)	59,800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	601,080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

F1XDmk2



「特製プログラミング
おたすけディスク」が
ついてくる、ディスク内蔵で
49,800円のオドロ機だ。

プラン1250 XDmk2お買得基本セット 22%引

HD-F1XDmk2	49,800円
TH-14G1(TV内蔵CRT)	66,000円
FS-JS222(連射式ジョイパット)	2,500円
FS-VC301IA(RGBケーブル)	3,000円
R-TYPE(ゲームソフト)	7,300円
定価合計	128,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価 99,800円

9,100円×12回	ボーナス なし
6,200円×18回	ボーナス なし
4,800円×24回	ボーナス なし

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1246 X68000ACE HD 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1247 X68000ACE HD 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

Macintosh™ Plus & SE



人の思考を妨げない
使い易さ、育ちの良さが
親しみやすい、マック
メインメモリも
2MBに。

プラン1241 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1242 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1248 X68000ACE HD 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-PRO68K(グラフィックツール)	58,000円
PRINT-SHOP-PRO68K(高機能ポップアートツール)	19,800円
CZ-6TU(RGBシステムチューナ)	35,800円
CZ-6VTI(カラーイメージユニット)	69,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	752,280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40,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス27,600円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
10,500円×72回	ボーナス なし

プラン1249 X68000ACE HD 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

FM77AV40EX・20EX 売りつくし!

全セット50台限り!
早い者勝ち!



FM77AV40EX

高度なAVC機能を
スケールアップする、
スーパークリエイティブパソコン



プラン1251 AV40EX純正基本セット 38%引

FM77AV40EX	168,000円
FMDPC231D	89,800円
定価合計	257,800円

特価159,800円

6,000円×18回	ボーナス23,900円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,300円×4回
3,000円×36回	ボーナス14,600円×6回
4,200円×48回	ボーナス なし

プラン1252 AV40EX超お買得セット 45%引

FM77AV40EX	168,000円
FMTV154	138,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	22,000円
定価合計	328,000円

特価179,800円

8,000円×18回	ボーナス19,400円×3回
6,000円×24回	ボーナス16,100円×4回
3,000円×36回	ボーナス18,700円×6回
4,800円×48回	ボーナス なし

プラン1253 AV40EXお買得セット 39%引

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC-231D(4,050文字、カラーCRT)	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
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
定価合計	409,400円

特価249,800円

8,000円×24回	ボーナス20,300円×4回
4,500円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス なし

プラン1254 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-204B2(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

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

FM77AV20EX

秋の夜長が面白い
欲張り高性能
AV・EX



プラン1255 AV20EX超お買得純正基本セット 50%引

FM77AV20EX	128,000円
FMTV152	89,800円
定価合計	217,800円

特価119,800円

7,400円×18回	ボーナス なし
5,700円×24回	ボーナス なし
4,000円×36回	ボーナス なし

プラン1256 AV20EX超お買得ワープロセット 47%引

FM77AV20EX	128,000円
FMTV152(カラーCRT、TV内蔵)	89,800円
TR-24CLf(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
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

特価189,800円

8,000円×18回	ボーナス23,100円×3回
5,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

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-8801mkⅡSR/30	特価78,000円	PC-9801VX2	特価189,000円	PC-8801MH	特価89,800円
PC-8801mkⅡMR	特価85,000円	PC-8801mkⅡFR/30	特価75,000円	MZ-2521	特価39,800円
VP-135K	特価49,800円	PC-PR406H	特価58,000円	PC-9801VM21	特価175,000円
PC-9801VM2	特価148,000円	FM77AV40	特価65,000円	各種4050文字CRT	特価38,000円より

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!!

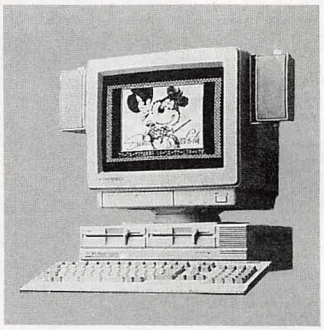
COMPUTER BANK

J-DMA

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

PC-8801MA2/FE

こんどのPC-8801MA2・FE
この高性能・高機能が、僕たちの感性になる。



ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能など、魅力のサウンド機能をはじめ、高速連文節変換日本語機能まで、やりたいことが山ほどできる、New PC-8801MA2。

テレビとつなげる本格パソコンPC-8801FE。

注文No. A-1211

NEC PC-8801MA2	¥168,000
NEC PC-KD863S(スピーカーつきディスプレイ)	¥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¥5,100×30回〔ボーナス〕¥21,000×5回
②¥9,100×18回〔ボーナス〕¥27,000×3回
③¥8,600×30回〔ボーナス〕無し

注文No. A-1212

NEC PC-8801FE	¥129,000
NEC PC-KD863S(スピーカーつきディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥247,000
現金特別価格	¥247,000

大特価にて提供中

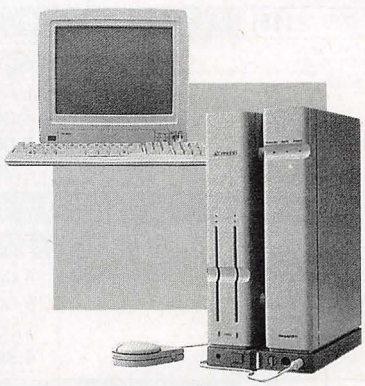
お支払例
①¥5,200×24回〔ボーナス〕¥23,000×4回
②¥9,000×16回〔ボーナス〕¥33,000×2回
③¥9,100×24回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!

X68000

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

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



注文No. A-1221

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

大特価にて提供中

お支払例
①¥4,900×60回〔ボーナス〕¥15,000×10回
②¥9,100×30回〔ボーナス〕¥25,000×5回
③¥8,800×48回〔ボーナス〕無し

注文No. A-1222

SHARP CZ-611C	¥399,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥519,600
現金特別価格	~~¥519,600~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥6,000×60回〔ボーナス〕¥17,000×10回
②¥9,200×36回〔ボーナス〕¥26,000×6回
③¥8,900×60回〔ボーナス〕無し

注文No. A-1223

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¥5,000×60回〔ボーナス〕¥15,000×10回
②¥8,800×30回〔ボーナス〕¥28,000×5回
③¥9,000×48回〔ボーナス〕無し

注文No. A-1224

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¥7,200×60回〔ボーナス〕¥18,000×10回
②¥9,000×42回〔ボーナス〕¥29,000×7回
③¥10,200×60回〔ボーナス〕無し

当社はX68000 PRO SHOPです。

X68000周辺機器・ソフトウェアリスト 大特価にて提供中

1	CZ-6VTI	カラーイメージユニット	定価 ¥69,800	8	CZ-8NSI	カラーイメージスキャナ	定価 ¥188,000
2	CZ-6EBI	拡張I/Oボックス	定価 ¥88,000	9	CZ-6BNI	パラレルボード	定価 ¥29,800
3	CZ-6BE1A	1MB増設RAMボード	定価 ¥38,000	10	CZ-620H	20MBハードディスクユニット	定価 ¥178,000
4	CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	定価 ¥79,800	11	CZ-211LS	Ccompiler PRO-68K	定価 ¥39,800
5	CZ-6STI	チルトスタンド	定価 ¥5,800	12	CZ-212BS	BUSINESS PRO-68K	定価 ¥68,000
6	CZ-8PC3	熱転写カラー漢字プリンタ	定価 ¥65,800	13	CZ-213MS	MUSIC PRO-68K	定価 ¥18,800
7	CZ-6PV1	カラービデオプリンタ	定価 ¥198,000	14	CZ-214MS	SOUND PRO-68K	定価 ¥15,800
15	CZ-215MS	Sampling PRO-68K	定価 ¥17,800				
16	CZ-220BS	DATA PRO-68K	定価 ¥58,000				
17	CZ-221HS	NEW Printshop PRO-68K	定価 ¥19,800				
18	CZ-223CS	Communication PRO-68K	定価 ¥19,800				
19	Z's STAFF	PRO-68K(ツァイト)	定価 ¥58,000				
20	Kamikaze〈神風〉(サムシンググッド)		定価 ¥68,000				

X68000オリジナルグッズ プレゼント実施中!!

X68000オリジナルグッズ(ジャンパー・マウスパッド・ポーチ)のうち、本体を御買上げのお客様にはいずれか1点、セットで御買上げのお客様には、いずれか2点をプレゼント。

●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

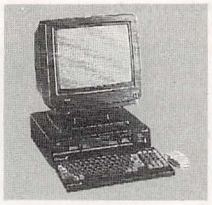
当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

●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

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!! 03(797)1221

X1 turboZ II "マルチアーティストマシン"

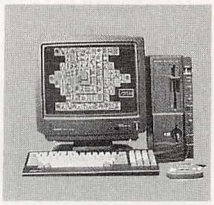


注文No. A-1225

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

X1 twin HEシステム(PC Engine)搭載で楽しさ2倍



注文No. A-1226

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 F1XDmk2

「つくる時代」のお手ごろ価格 高性能マシン。



注文No. A-1234

SONY HB-F1XDmkII	¥49,800
現金特別価格	¥49,800

大特価にて提供中

お支払例
①¥7,400×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,800×12回〔ボーナス〕無し

MSX2+ F1XDJ

あそぶ時代からつくる時代へ。ゲームデザイン・パソコン登場。



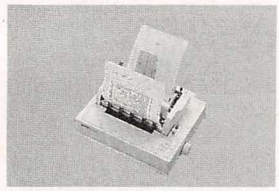
注文No. A-1235

SONY HB-F1XDJ	¥69,800
現金特別価格	¥69,800

大特価にて提供中

お支払例
①¥6,300×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,300×20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

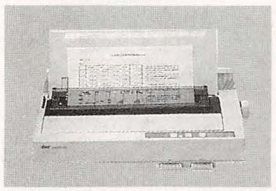


注文No. B-1203
"用紙操作性をここまで追求。"

EPSON VP-800PCセット	¥124,000
現金特別価格	~~¥124,000~~

大特価にて提供中

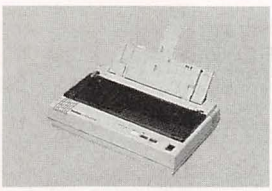
お支払例
①¥5,100×12回〔ボーナス〕¥22,000×2回
②¥8,800×12回〔ボーナス〕無し



注文No. B-1204
"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

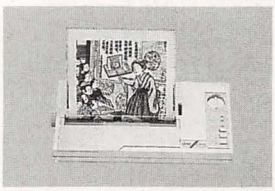
お支払例
①¥7,400×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,300×24回〔ボーナス〕無し



注文No. B-1205
"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-1206
"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

その他・周辺機器



☆注文No. B-1213

OMRON MD2400A	¥59,800
現金特別価格	¥32,800

☆注文No. B-1214
"抜群のコストパフォーマンス。"

OMRON MD1200E	¥24,800
現金特別価格	¥15,800

☆注文No. B-1215
"9801シリーズ用バスマウス"

SNE SNEマウス	¥9,800
現金特別価格	¥4,800

☆注文No. B-1216
"9801UV2、U2用RAM"

和知電子 TMK-9801-U128	¥11,000
現金特別価格	¥6,800

☆注文No. B-1217
"10MHz対応256K増設RAM"

和知電子 TMK-9801-V256	¥19,800
現金特別価格	¥10,200

☆注文No. B-1218
"10MHz対応512K増設RAM"

和知電子 TMK-9801-V512	¥29,800
現金特別価格	¥14,800

☆注文No. B-1219
"1.0Mバイト RAMディスク"

MELCO LC-1000	¥33,000
現金特別価格	¥28,000

☆注文No. B-1220

MELCO LC-1500	¥44,000
現金特別価格	¥37,400

お支払例
①¥6,500×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,400×12回〔ボーナス〕無し

☆注文No. B-1221

MELCO LC-2000	¥55,000
現金特別価格	¥46,700

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

☆注文No. B-1222

IOデータ PIO-9X34P-2MF	¥65,000
現金特別価格	¥56,800

お支払例
①¥9,800×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,200×20回〔ボーナス〕無し

☆注文No. B-1228
"カラーハンディスキャナー"

SHARP JX-100	¥89,800
現金特別価格	~~¥89,800~~

大特価にて提供中

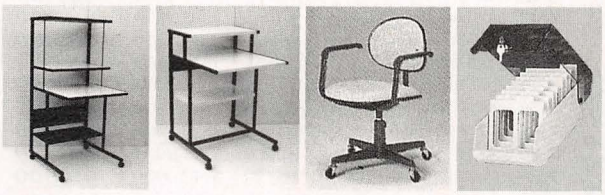
お支払例
①¥8,100×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,600×24回〔ボーナス〕無し

☆注文No. B-1229
"ワイドハンディスキャナー"

OMRON HS7R	¥39,800
現金特別価格	~~¥39,800~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,900×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,000×12回〔ボーナス〕無し



注文No. O-1201
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-1202
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-1203
"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-1204
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

J-DMA 日本通信物件販売株式会社

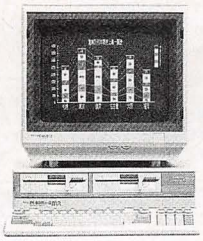
安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

03(767)1221



NEC
PC-8801
¥228,000➡ ***¥15,000***
PC-8801+01(漢字ROM)
¥266,000➡ ***¥18,000***



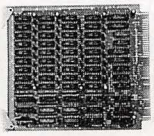
NEC
PC-8801MKⅡMR
¥238,000➡ ***¥88,000***



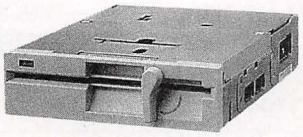
NEC
PC-9801
¥298,000➡ ***¥36,000***
PC-9801+01(漢字ROM)
¥338,000➡ ***¥42,000***



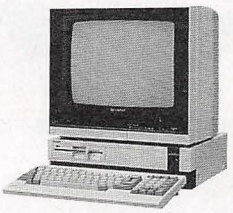
和知電子
MK MOUSE 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス、PC9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ***¥4,800***
MK MOUSEⅡ(ブラックマウス) 新品
(PC-8801シリーズ/MSX/MSX2/FM-77AV対応)
¥7,800➡ ***¥5,200***



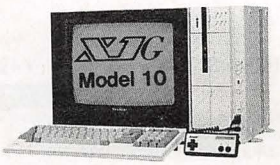
和知電子
128KB RAMボード 新品
(PC-9801U2・UV2・VF2用)
¥11,000➡ ***¥6,800***
256KB RAMボード 新品
¥19,800➡ ***¥10,200***
512KB RAMボード 新品
¥29,800➡ ***¥14,800***



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➡ ***¥32,000***



SHARP
CZ-820CE
(X-1Gモデル10) 新品同様
¥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10TVディスプレイセット
(本体+CZ-820D) 新品同様
¥149,600➡ ***¥46,800***

NEC

本体

PC-2001(ハンドヘルド)	¥ 59,800	➡ ¥ 12,000
PC-8001MKⅡSR	¥108,000	➡ ¥ 15,000
PC-8801+01(漢字ROM付)	¥266,000	➡ ¥ 18,000
PC-8801MKⅡ/20	¥225,000	➡ ¥ 38,000
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000	➡ ¥ 48,000
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000	➡ ¥ 85,000
PC-8801MKⅡMR	¥238,000	➡ ¥ 88,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥178,000	➡ ¥ 82,000
PC-8801FH/30	¥168,000	➡ ¥ 88,000
PC-8801MH	¥208,000	➡ ¥102,000
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-9801F3(5"2DDドライブ、10MBハードディスク)	¥758,000	➡ ¥138,000
PC-9801U2	¥298,000	➡ ¥ 88,000
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-8048(12"カラー800文字)	¥ 59,800	➡ ¥ 15,000
PC-8050(12"グリーン2000文字)	¥ 29,800	➡ ¥ 12,000
PC-KD551(14"カラー4050文字)	¥118,000	➡ ¥ 48,000
PC-KD854(14"カラー4050文字)	¥ 89,800	➡ ¥ 48,000
PC-KD854 新品	¥ 89,800	➡ ¥ 58,000
PC-KD651(100/30専用)	¥198,000	➡ ¥ 42,000

ディスクドライブ・プリンタ・他

PC-9831-UW1(3.5"2DD、1ドライブ)	¥ 88,000	➡ ¥ 22,000
PC-9831-UW2(3.5"2DD、2ドライブ)	¥120,000	➡ ¥ 35,000
PC-9881K(8"2D、2ドライブ)	¥320,000	➡ ¥ 72,000
PC-98H33(10MBハードディスク)	¥288,000	➡ ¥ 58,000
PC-98H81(10MBハードディスク・8"FDIドライブ)	¥530,000	➡ ¥ 98,000
PC-8024(10"ドットプリンタ)	¥128,000	➡ ¥ 22,000
PC-8027+02(10"ドットプリンタ、漢字ROM付)	¥ 89,000	➡ ¥ 18,000
PC-PR101T(10"24ドット熱転写カラー漢字プリンタ)	¥108,000	➡ ¥ 42,000
PC-PR101TL(10"24ドット熱転写カラー漢字プリンタ)	¥ 79,800	➡ ¥ 42,000
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-PR406(10"24ドット熱転写カラー漢字プリンタ)	¥ 99,800	➡ ¥ 40,000
NM-9300(10"24ドット漢字プリンタ)	¥253,000	➡ ¥ 40,000
NM-9300S(10"24ドット漢字プリンタ)	¥253,000	➡ ¥ 48,000
NK-3618-22(10"漢字プリンタ)	¥234,000	➡ ¥ 28,000
PC-2081(データレコーダ) 新品同様	¥ 16,800	➡ ¥ 5,000
PC-6082(データレコーダ)	¥ 19,800	➡ ¥ 7,000
PC-6011(拡張ユニット)	¥ 19,800	➡ ¥ 4,000
PC-6044SR(66、60SR用TVアダプタ) 新品同様	¥ 7,000	➡ ¥ 3,500
PC-8001MKⅡ-01(8001MKⅡ用漢字ROM、8801も可) 新品	¥ 32,000	➡ ¥ 10,000
PC-9801-02N(9801用128KB RAM) 新品同様	¥ 40,000	➡ ¥ 5,000
PC-9801-21(9801用128KB RAM) 新品同様	¥ 30,000	➡ ¥ 6,000
PC-9801-31(9801用128KB RAM) 新品同様	¥ 47,000	➡ ¥ 12,000

＊NEC PCシリーズ用周辺器 新品特価コーナー＊

和知電子/MKマウス(98シリーズ用バスマウス) 新品	¥ 9,800	➡ ¥ 4,800
和知電子/MK-1500(98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(88シリーズ/MSX/FMAV用バスマウス) 新品	¥ 7,800	➡ ¥ 5,200
和知電子/128KB・RAMボード(98シリーズ内部増設用) 新品	¥ 11,000	➡ ¥ 6,800
和知電子/256KB・RAMボード(98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(98シリーズ拡張スロット増設用) 新品	¥ 29,800	➡ ¥ 14,800
SNE/SNE-2N(98シリーズ用 5"2HDx2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥ 99,800	➡ ¥ 59,800
SNE/SNE-3(98シリーズ用 3.5"2HDx2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥ 99,800	➡ ¥ 45,000
SNE/SNE-mini3(98シリーズ用 3.5"2HDx2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥ 39,800	➡ ¥ 28,000
SNE/INTER-8(98シリーズ用IMB FDDインターフェイス) 新品	¥ 24,800	➡ ¥ 15,000
WINTECH/HD-202(PC-9801シリーズ用 20MBハードディスク、インターフェイス付) 新品	¥ 98,000	➡ ¥ 68,000
ロジテック/LHD-32NR(PC-9801シリーズ用、20MBハードディスク、インターフェイス付 ケーブル付) 新品	¥118,000	➡ ¥ 88,000
アイテム/HARD DISK 3020(PC-9801シリーズ用 20MBハードディスク、インターフェイス付) 新品	¥115,000	➡ ¥ 98,000
TEAC/FD-55BR(PC-8801MKⅡ内蔵増設用FDD) 新品	¥ 60,000	➡ ¥ 22,800
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	¥ 69,800	➡ ¥ 39,800
ブラザー/M-1024ⅡP/X(10"24ドット漢字プリンタ、JIS2・ケーブル付 新品	¥107,300	➡ ¥ 49,800

●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

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	お買上1万円以上、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。

Let's CALL

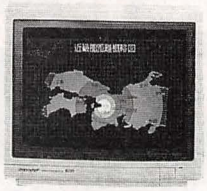
全商品6ヶ月保証付



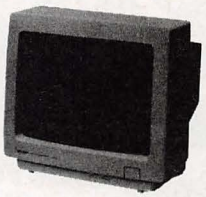
SHARP
X-1Gモデル30TVディスプレイセット
(CZ8-22C+CZ-820D) 特選極上品
¥197,800➡**¥79,800**



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**



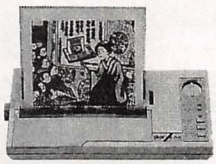
SHARP
CU-14A4 新品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGB、PC用アナログRGBケーブル付
¥89,800➡**¥49,800**



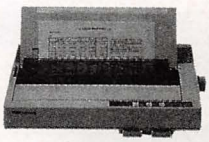
富士通
MB25250(FM77D2)
¥228,000➡**¥38,000**
MB25255(FM77L2)
¥193,000➡**¥42,000**
MB25260(FM77L4)
¥238,000➡**¥48,000**



富士通
FM77AV-2
¥158,000➡**¥50,000**
FM77AV20-2
¥168,000➡**¥55,000**
FM77AV40
¥228,000➡**¥68,000**



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



スター
AR-2410
(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**

SHARP
本体・ディスプレイ

CZ-803C(X-1Cs)……¥119,800➡¥ **10,000**
CZ-812C(X-1F model 20)……¥139,800➡¥ **32,000**
CZ-830C(X-1Twin)……¥ 99,800➡¥ **58,000**
CZ-880CB(X-1Turbo Z)……¥218,000➡¥ **78,000**
MZ-2521(MZ-2500Model 30)……¥198,000➡¥ **48,000**
CU-14AG2(14"カラー4050文字)……¥ 84,800➡¥ **45,000**
CU-14BD(14"カラー4050文字)……¥ 64,800➡¥ **40,000**
12M-314C(12"カラー4050文字)……¥128,000➡¥ **45,000**

ディスクドライブ・プリンタ・他

MZ-1F07(5"2D、2ドライブ)……¥158,000➡¥ **38,000**
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……¥ 39,800➡¥ **25,800**
MZ-1P14(80桁ドットプリンタ)……¥ 54,800➡¥ **18,000**
MZ-1P17(80桁24ドットカラー漢字熱転写プリンタ)……¥ 79,800➡¥ **30,000**
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¥ 86,600➡¥ **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¥ 86,600➡¥ **46,800**

＊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**

＊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

MB25250(FM-77D2)……¥228,000➡¥ **38,000**
MB25255(FM-77L2)……¥193,000➡¥ **42,000**
MB25260(FM-77L4)……¥238,000➡¥ **48,000**
FM77AV20-2……¥168,000➡¥ **55,000**
FM77AV40……¥228,000➡¥ **68,000**
MB25322(FM16π448K)……¥295,000➡¥ **88,000**
MB25410(FM16βSD)……¥350,000➡¥ **88,000**
MB27311(14"カラー4050文字)……¥188,000➡¥ **42,000**
MB27312(12"グリーン4050文字)……¥ 49,800➡¥ **22,000**
MB27607(5"2DIドライブ)……¥ 98,000➡¥ **28,000**
MB27411(10"24ドット漢字プリンタ)……¥198,000➡¥ **58,000**
MB27413(10"24ドット漢字熱転写プリンタ)……¥ 90,000➡¥ **35,000**
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/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/VP-130K(130桁漢字ドットプリンタ)……¥190,000➡¥ **62,000**
EPSON/AP-80K(80桁漢字熱転写プリンタ)……¥ 69,800➡¥ **32,000**
EPSON/SR-120S(300/1200bps全二重モデム) 新品同様……¥ 29,800➡¥ **23,800**
精工舎/GP-500M(PC対応80桁ドットプリンタ)……¥ 49,800➡¥ **12,000**
精工舎/GP-550E(80桁16ドット漢字プリンタ)……¥119,800➡¥ **16,000**
精工舎/GP-550M(80桁16ドット漢字プリンタ)……¥ 89,800➡¥ **16,000**
精工舎/GP-700M(カラードットプリンタ)……¥ 99,800➡¥ **16,000**
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-124S(14"カラー4050文字)……¥105,000➡¥ **42,000**
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**
スター精密/TR-24(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ)……¥ 68,800➡¥ **22,000**
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**
OMRON/MD1200E(300/1200bps全二重モデム) 新品限定品……¥ 24,800➡¥ **15,800**
OMRON/MD1200A2(300/1200bps全二重モデム) 新品限定品……¥ 24,800➡¥ **19,800**
OMRON/MD2400A(300/1200/2400bps全二重モデム) 新品限定品……¥ 59,800➡¥ **32,800**
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**~

●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

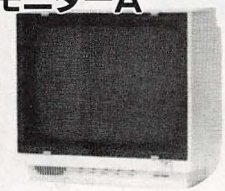
株式会社パシフィックコンピュータバンク　〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル　営業時間／AM9:30~PM9:30 年中無休

Let's CALL
03(797)1221
超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

テクノデジョイ

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
2I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

2I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

MSX2+ 仕様

+①19,286色が使用可能。16ビット機もビックリ！
- 従来の256色表示を圧倒的に上回る表現力。

+②漢字BASICを搭載。漢字でプログラム可能！
- BASICのプログラム中に漢字が簡単に組み込めます。
- プログラム入力も漢字混りでできて便利です。

+③リアルなサウンドが迫力！FM音楽（オプション規格）を採用！
- 最新の電子楽器と同じ音源で、美しく、またリアルなサウンドが楽しめます。

SONY HB-F1XDMKII



3.5インチ2DDドライブ内蔵。連射ターボ、スピードコントロール、F1ツールディスク付。

定価¥~~49,800~~

モニターAセット（ケーブル含む）
セット定価¥~~117,600~~ **特価¥83,000**
モニターBセット（ケーブル含む）
セット定価¥~~142,600~~ **特価¥103,500**

SONY HB-F1XDJ

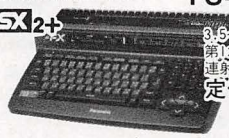


日本語BASIC内蔵。漢字ROM第1、第2付。3.5インチ2DDフロッピー内蔵。FM音源内蔵。19,000色同時発色、画面横スクロール可。

定価¥~~69,800~~

モニターAセット（ケーブル含む）
セット定価¥~~137,600~~ **特価¥103,800**
モニターBセット（ケーブル含む）
セット定価¥~~162,600~~ **特価¥115,800**

Panasonic FS-A1FX



3.5インチ2DDディスク内蔵。第1水準漢字ROM内蔵。連射、ポーズ機能内蔵。

定価¥~~57,800~~

モニターAセット（ケーブル含む）
セット定価¥~~125,600~~ **特価¥91,000**
モニターBセット（ケーブル含む）
セット定価¥~~150,600~~ **特価¥111,000**

Panasonic FS-A1WX



日本語ワープロ内蔵（MSX-JE対応）。FM音源内蔵。第1、第2水準漢字ROM。3.5インチ2DD1ドライブ。連射、ポーズ機能内蔵。

定価¥~~69,800~~

モニターAセット（ケーブル含む）
セット定価¥~~137,600~~ **特価¥100,800**
モニターBセット（ケーブル含む）
セット定価¥~~162,600~~ **特価¥120,800**

SANYO PHC-70FD

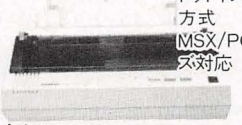


FM音源内蔵。フロントローディングFDD1ドライブ。19,000色同時発色。第1水準漢字ROM内蔵。BASICコンパイラ内蔵。

定価¥~~64,800~~

モニターAセット（ケーブル含む）
セット定価¥~~132,600~~ **特価¥97,000**
モニターBセット（ケーブル含む）
セット定価¥~~157,600~~ **特価¥117,000**

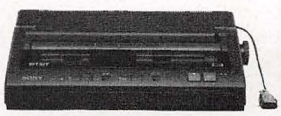
brother ドットプリンター M-1024MKIIPX



24×24ドットインパクト方式
MSX/PCシリーズ対応

定価¥~~99,800~~
特価¥53,000

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!!

MSX用フロッピーディスク SONY HBD-F1



3.5インチ2DD

定価¥~~36,800~~
ECCS特価!!

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

お買得品!! 富士通 FMR-30BX セット



FMR-30BX（本体）……¥268,000
FMRR-203W2（プリンター）…¥ 80,000
FMCBL-202（ケーブル）……¥ 68,000
FM-OASYS（ワープロソフト）…¥ 78,000
定価合計……¥~~432,800~~

特価¥298,000

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

低金利クレジット好評継続中!!

ボーナス大作戦 冬の陣!!

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

Panasonic UF-22

普通の留守番電話が継がる。
15秒高速電送。Ｂ４送受信。
Ｇ３・Ｇ２・ミニファクスに対応。



定価 ¥148,000
特価¥128,000

NISSEI FAX-53 交信名人

３電源方式のポータブルFAX。
Ｇ３モードで対応。Ａ４送受信。
カップラー付属で公衆電話でも使えます。



定価 ¥189,000
特価¥160,000

お買得パソコンシステムラック

お手持ちのシステムがスッキリ収納!!
使いやすさがさらにUP!!

ED-600



特価¥19,800（〒共）

トールタイプ PW-833

パソコンの主流機種にほぼほとんど対応可能。
最大寸法：高さ128×幅62×奥行60cm

※価格の中にハードなど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）

年末特別お買得品!!

富士通 FM-77AV40セット

FM-77AV40…… ¥228,000
FM-TV154…… ¥138,000
MF-2DD5枚サービス
定価合計…… ¥366,000

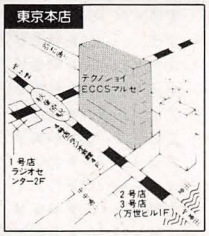


特価¥139,000

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



テクノショイECCS（東京本店）☎03-255-4911代
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
1号店（ラジオセンター2F）…… ☎03 255-8976
2号店（万世ヒル1F）…… ☎03 255-6963
3号店（万世ヒル1F）…… ☎03 255-6962
4号店（ラジオ会館4F）…… ☎03 255-4386
立川ターミナルビル店（wiLL6F）…☎0425-27-6211代
大阪支店 日本橋店 …… ☎06-641-0110代
〒556 大阪市浪速区日本橋5-9-16
名古屋支店 第1アメ横店 …… ☎052-263-1626代
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店 …… ☎052-263-6162代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43

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 秋葉原で おなじみの

装いも新たに 大きくなった!!

特報!!

中古パソコンの 現金買取・下取OK

(差額は低金利、クレジットを ご利用下さい。)

11/10~12/15

- お近くの方はお立
- 本体単品で特価
- ビジネスソフト定

冬のボーナス一括払い 手数料(金利)なし!!

(63/12月・64/1月のどちらか指定して下さい。)

NEC PC-88VA2/VA3/MA2/FE

CU-14AD(シャープ・0.31mmピッチ、4050文字、アートホート対応)

(88シリーズお買上げの方に ジョイカードをプレゼントいたします。)

(送料¥2,000)



(A BセットをPC-88VA3(¥398,000)に変更の場合¥65,000加算して下さい)

- Aセット: PC-88VA2+PC-KD863S(W)+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種… 定価¥416,000▶特価**¥290,000**
- Bセット: PC-88VA2+CU-14BD+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…… 定価¥362,800▶特価**¥250,000**
- Cセット: PC-8801MA2+PC-KD863S(W)+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…. 定価¥286,000▶特価**¥198,000**
- Dセット: PC-8801MA2+CU-14BD+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種…… 定価¥232,800▶特価**¥157,000**
- Eセット: PC-8801FE+PC-KD863S(W)+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種…. 定価¥247,000▶特価**¥173,000**
- Fセット: PC-8801FE+ CU-14BD +MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種…. 定価¥193,800▶特価**¥129,000**

B、D、Fのモニターを

①4475N(トムソン)(定価¥ 99,800)に変更の場合¥ 3,000
②CU-14AD (定価¥ 84,800)に変更の場合¥10,000
③PC-KD854N (定価¥ 84,800)に変更の場合¥16,000
④PC-KD853N (定価¥118,000)に変更の場合¥41,000
⑤PC-KD862 (定価¥ 99,800)に変更の場合¥29,000
⑥PC-KD863G (定価¥138,000)に変更の場合¥55,000
⑦PC-TV353 (定価¥110,000)に変更の場合¥31,000
⑧PC-TV453N (定価¥138,000)に変更の場合¥50,000
⑨PC-TV451N (定価¥158,000)に変更の場合¥70,000

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

- Aセット: PC-PR201H3(NEC)‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥225,000▶特価**¥156,000**
- Bセット: PC-PR201V2(NEC)‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥298,000▶特価**¥198,000**
- Cセット: PC-PR201G(NEC) ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥158,000▶特価**¥108,000**
- Dセット: PC-PR101G(NEC) ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥138,000▶特価¥ **90,000**
- Eセット: PC-PR101TL2(NEC)‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥ 83,800▶特価¥ **54,000**
- Fセット: PC-PR201TH(NEC) ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥145,000▶特価¥ **89,000**
- Gセット: PC-PR406S(NEC) ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥ 94,800▶特価¥ **71,000**
- Hセット: PC-PR406H(NEC) ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥ 94,800▶特価¥ **55,000**
- Iセット: NM-9950II(NEC)‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥245,000▶特価**¥117,000**
- Jセット: NM-9700(NEC)‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥163,000▶特価¥ **82,000**
- Kセット: AP-550PCセット(エプソン)‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥ 69,800▶特価¥ **49,000**
- Lセット: AP-800PCセット(エプソン) ‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥ 99,800▶特価¥ **69,000**
- Mセット: VP-135EX(PC)(エプソン)‥‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥102,000▶特価¥ **75,000**
- Nセット: VP-800PCセット(エプソン)‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥124,000▶特価¥ **80,000**
- Oセット: VP-1000PCセット(エプソン) ‥‥‥‥‥‥‥定価¥154,000▶特価**¥100,000**
- Pセット: HG-800PCセット(エプソン) ‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥168,000▶特価**¥125,000**
- Qセット: TR-24CL(スター) ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥ 69,800▶特価¥ **32,000**
- Rセット: AR-2415(スター)‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥144,000▶特価¥ **63,000**
- Sセット: CZ-8PC2(シャープ)‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥ 69,800▶特価¥ **44,000**
- Tセット: CZ-8PK3(シャープ) ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥ 65,800▶特価¥ **51,000**
- Uセット: CZ-8PK8(シャープ) ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥定価¥152,000▶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。

(送料¥2,000) RA2/RA5

NEC PC-9801LV21

(送料¥1,000) 定価¥345,000▶特価 **¥248,000**



NEC PC-9801RX2/RX4/UX21/UV11/21 CV21

- Aセット: PC-9801RX2+PC-KD854N+MD-2HD(10枚) …… 定価¥482,800▶特価**¥346,000**
- Bセット: PC-9801RX4+PC-KD854N+MD-2HD(10枚) …… 定価¥650,800▶特価**¥474,000**
- Cセット: PC-9801UX21+PC-KD854N+MF-2HD(5枚) …… 定価¥432,800▶特価**¥300,000**
- Dセット: PC-9801UV11+PC-KD864N+MF-2HD(5枚) …… 定価¥349,800▶特価**¥250,000**
- Eセット: PC-9801CV21+マウス+MF-2HD(5枚) …… 定価¥362,800▶特価**¥230,000**

NEC PC-9801RA2/RA5

- Fセット: PC-9801RA2+PC-KD854N+MD-2HD(10枚) …… 定価¥582,800▶特価**¥405,000**
- Gセット: PC-9801RA5+PC-KD854N+MD-2HD(10枚) …… 定価¥820,800▶特価**¥588,000**

A~Gのモニターを
①CU-14AD (定価¥ 84,000)に変更の場合-¥7,000
②PC-KD853N(定価¥118,000)に変更の場合¥25,000
③PC-KD871 (定価¥158,000)に変更の場合¥50,000
④PC-TV353 (定価¥110,000)に変更の場合¥14,000
⑤PC-TV453N (定価¥138,000)に変更の場合¥28,000
⑥PC-TV451 (定価¥158,000)に変更の場合¥47,000
⑦N-5913L (定価¥138,000)に変更の場合¥37,000
を加算して下さい。

EPSON PC-286

送料¥2,000

- Aセット: PC-286VE-STD+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚) 定価¥397,800▶特価**¥250,000**
- Bセット: PC-286VE-H20+4475N(トムソン)+マウス+MD-2HD(10枚) 定価¥522,800▶特価**¥346,000**
- Cセット: PC-286U-STD+4475(トムソン)+マウス+MF-2HD(5枚) 定価¥347,800▶特価**¥208,000**
- Dセット: PC-286X-STD+4475N(トムソン)+マウス5MD-2HD(10枚) 定価¥537,800▶特価**¥360,000**

(A~Dのモニターを PC-286CD2(定価¥94,800)に変更の場合 ¥20,000を加算して下さい。)

- Eセット: PC-286L-STD-N+MF-2HD(5枚)……定価¥348,000 ▶特価**¥255,000**
- Fセット: PC-286L-H10-N+MF-2HD(5枚) ……定価¥468,000 ▶特価**¥350,000**

ソフトコーナー 23%off

(郵送料¥1,000)

PC-8801用	●P-1	定価¥40,000▶特価	**¥28,000**
	●SHOGUN 2	定価¥34,800▶特価	**¥25,000**
	●ユーカラVA	定価¥36,000▶特価	**¥25,000**
	●ユーカラart	定価¥30,000▶特価	**¥21,000**
	●Z'S STAFF Kid VA	定価¥28,000▶特価	**¥21,000**
	●Z'S STAFF Kid88	定価¥25,000▶特価	**¥19,000**
	●アニメフレーマー	定価¥28,000▶特価	**¥21,600**
X-1シリース用	●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(UP・DATEシール付)	定価¥58,000▶特価	**¥38,000**
	●花子	定価¥58,000▶特価	**¥42,000**
X68000用	●Z'S STAFF PRO68K	定価¥58,000▶特価	**¥42,000**
	●Cコンパイラ PRO68K	定価¥39,800▶特価	**¥31,800**
	●KAMIKAZE(神風)	定価¥68,000▶特価	**¥49,000**
	●C-TRACE68	定価¥68,000▶特価	**¥52,000**

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

お知らせ 11月1日より、P&A本店の住所が変わります。装いも新たに大きくなりました。今後とも、ご愛顧下さるようお願いいたします。

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

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

超低金利クレジットOK.!! 1回~60回払いまでOK.!!

全国通販

★頭金なし.!
★即日発送

ジョイスティック
XE-1pro
定価¥9,500▶特価 **¥7,800**

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

SHARP

X68000セットでお買い上げの方に
●源平討魔伝¥7,800をプレゼント致します。

X68000 ACE-HD / X68000 ACE 送料¥2,000

Aセット: X68000 ACE-HD (CZ-611C+CZ601D)+M-2HD(10枚)
定価¥519,600▶価格はお電話下さい

12回	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	28,800	24回	15,000	36回	10,400	48回	8,000	60回	6,700

※AB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)+ジョイカード+ゲームソフト3種
定価¥327,800➡超特価 **¥180,000**

Bセット: X-1ターボZII (CZ-881C+CZ-880D)+M-2HD(10枚)+ジョイカード+ゲームソフト3種
定価¥289,600➡特価**¥208,000**

X-1 TWIN/G (セットでお買上げの方に、ディスケット10枚、ジョイカード、ゲーム3種、パソコンテックA3段をプレゼント)

Aセット: X-1 twin(CZ-830C+CZ-820D)
定価¥179,600▶特価**¥94,000**

Bセット: X-1Gモデル30(CZ-822C+CZ-820D)
定価¥197,800▶特価**¥79,000**

ワープロ (送料¥1,000)

A	富士通	オアシス30AFIII	定価¥228,000▶特価**¥155,000**
B	富士通	オアシス30SFII	定価¥198,000▶特価**¥135,000**
C	富士通	F-ROM11D	定価¥138,000▶特価**¥ 94,000**
D	東芝	ルポ80FII	定価¥128,000▶特価**¥ 87,000**
E	ナショナル	UI-P201	定価¥128,000▶特価**¥ 95,000**
F	NEC	文豪ミニ7HG	定価¥198,000▶特価**¥133,000**
G	サンヨー	SWP-340	定価¥128,000▶特価**¥ 85,000**
H	キャノン	a-250	定価¥218,000▶特価**¥120,000**
I	シャープ	WH-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(ロジテック) 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**¥ 84,000**
	B	HDD-20R(エプソン)	定価¥128,000▶特価**¥ 95,000**
	C	HD-202(ウインテック)	定価¥ 98,000▶特価**¥ 71,000**
	D	R2 JR(ウインテック)	定価¥125,000▶特価**¥ 86,000**
	E	ITH-520N(アイテック)	定価¥ 99,800▶特価**¥ 67,000**
	F	ITH-320S(アイテック)	定価¥125,000▶特価**¥ 83,000**
	G	LHD-32NR(ロジテック)	定価¥118,000▶特価**¥ 79,000**
	H	LHD-32HR(ロジテック)	定価¥158,000▶特価**¥112,000**
	I	MC-20EX(アイシーエム)	定価¥128,000▶特価**¥ 90,000**
	J	CRC-HD2A(コンピュータリサーチ)	定価¥ 89,800▶特価**¥ 62,000**
40M	A	Little B4(緑電子)(I/F付)	定価¥192,500▶特価**¥130,000**
	B	HDD-40R(エプソン)	定価¥218,000▶特価**¥165,000**
	C	R-4HS(ウインテック)	定価¥178,000▶特価**¥130,000**
	D	ITH-540S(アイテック)	定価¥168,000▶特価**¥ 98,000**
	E	ITH-540HS(アイテック)	定価¥188,000▶特価**¥115,000**
	F	LHD-34HR(ロジテック)	定価¥198,000▶特価**¥135,000**
	G	MC-40S(アイシーエム)	定価¥188,000▶特価**¥137,000**
	H	CRC-HD4A(コンピュータリサーチ)	定価¥129,800▶特価**¥ 90,000**

★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 **¥170,000**

Ⓑセット: FM-77AV20EX+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
定価¥217,800▶特価 **¥115,000**

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

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

FM-77AV40

Ⓐセット: FM-77AV40+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
定価¥366,000▶特価**¥133,000**

①ビデオディジタイスカート(FM77-412、又は413¥16,800)
特価**¥13,000**

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

P&A 特選パソコンラック(送料無料)

●875(H)×580(D)×610(W)



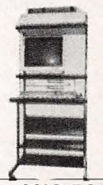
Ⓐ3段 **¥9,000**

●1320(H)×600(D)×630(W)



Ⓑ4段 **¥13,500**

●1280(H)×600(D)×620(W)



Ⓒ5段 **¥16,500**

周辺機器コーナー HD、スキャナ、プロッター、(送料¥1,000)

A	PC-IN503H(NEC)	(イメージスキャナ)	定価¥165,000➡特価¥125,000
B	GT-4000(エプソン)	(カラーイメージスキャナ)	定価¥198,000➡特価¥149,000
C	GT-100V(エプソン)	(ハンディイメージスキャナ)	定価¥ 44,800➡特価¥ 36,000
D	HWS-10(HAL研)	(ワイドスキャナー98)	定価¥ 34,800➡特価¥ 26,000
E	DXY-1200(ローランド)	(プロッタ)	定価¥158,000➡特価¥119,000
F	DXY-1300(ローランド)	(プロッタ)	定価¥228,000➡特価¥172,000
G	MD-2400B(オムロン)	(モデム)	定価¥ 49,800➡特価¥ 37,500
H	MD-1200AII(オムロン)	(モデム)	定価¥ 24,800➡特価¥ 19,000
I	SR-240AT(エプソン)	(モデム)	定価¥ 59,800➡特価¥ 45,000
J	PV-A2400MNP(アイワ)	(モデム)	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)

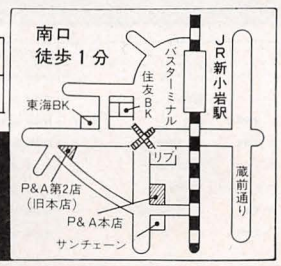
[銀行振込でお申し込みの方]
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
当 No.620618 ㈱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3,0000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
料率%	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148(代) FAX. 03-651-0141

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

なお、旧本店は、12月よりP&A第2店として、下取・買取・ソフト販売を業務に新装開店いたします。

マイコンソフト全国通販

(受付、毎日朝9：00～夜9：00迄　東京 03-492-6005)

マイコンソフト新製品(11月発売予定)

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	M SHO	M 500	M 3.5HD	M 3.5DD	M SHD	M 5D	X68K SHD	X1T SHD	X1 5D	FM8 SHD	FM7 77AV 3.5D	FM77 FM77AV 3.5D	FM7 5D	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AE-1	アルシス	スタークルーザー	AV	7,800	6,700	○															
AE-2	アイランド	ローズポーション	アダルト+AV	8,200	7,000						SR										
AK-3	アイレム	R-TYPE	AK	7,800	6,700								○								
EN-4	E・キューブ	白夜物語	AV	7,800	6,700	△	△		△		SR	△	○			○	○	○	○		
EC-5	S・P・S	ザ・リターンオブイシター	RP	6,800	5,800											12/上.	○				
KP-6	クリスタル	アドバンストファンタジアン	RR								SR										
KS-7	ゲームアーツ	ヴェイグス	AK	7,800	6,700						SR										
KS-8	〃	ぎゅわんぶらあ自己中心派	麻雀	6,800	5,800																○
KY-9	コナミ	スナッチャー	AV	8,800	7,500						SR								△		
KY-10	〃	ゲームコレクションVI-1	AK	4,800	4,100														○		
KY-11	〃	ゲームコレクションVI-2	スポーツ	4,800	4,100														○		
KU-12	コスモス・C	家計簿+福袋	家計簿	9,800	8,400	○		○													
SH-13	ザイン・S	トリトーン2	RP	9,800	8,400	○	○	○			SR										
JD-14	J-D-S	名監督II	SM	9,800	8,400		○		○												
SK-15	システム・S	スーパー大戦略I2/上	SM	8,800	7,500	○		○													

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	M SHD	M 500	M 3.5HD	M 3.5DD	M SHD	M 5D	X68K SHD	X1T SHD	X1 5D	FM8 SHD	FM7 77AV 3.5D	FM77 FM77AV 3.5D	FM7 5D	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
SY-16	スタークラフト	マイト&マジックII	AV	9,800	8,400	○	○		○												
TR-17	T & E	サイオブレード	AV	8,800	7,500						SR					○					
TO-18	dBソフト	コラージュ	D・T・P	58,000	46,000	○	○	○													
NV-19	テレネット	デスブリンガー	PP+AK	9,800	8,400	○	○	○			SR	○					○				
NV-20	〃	アルバトロス+コース2本付	ゴルフSM	17,800	9,800	○	○			○	SR			○				○	○		
HN-21	パナソフト	レイドック2	AK	6,800	5,800														○		
FU-22	ブローダーB	カラテカ	AK	6,500	5,600	○	○			○											
FU-23	〃	プリントショップII	ツール	19,800	15,800	○		○													
FU-24	〃	ディアブロ	PZ	6,800	5,800														○		
MY-25	M・キャビン	めぞん一刻完結編	AV	7,800	6,700																
MY-26	〃	スーパー大戦略	SM	8,800	7,500																
MA-27	マイクロ・S	Cコンパイラ V5-1	言語	98,000	78,000	○	○	○	○	○											
MA-28	〃	Quik-BASIC	〃	20,000	16,000	○	○	○	○	○											
MA-29	〃	マクロアセンブラ V5-1	〃	40,000	32,000	○	○	○	○	○											
RT-30	リバーヒル	琥珀色の遺言	AV	9,800	8,400									○					○		

マイコンゲームソフト

AKアクション　SMシミュレーション　PZパズル　TLツール
AVアドベンチャー　RPRPG　TBテーブル

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	M SHD	M 500	M 3.5HD	M 3.5DD	M SHD	M 5D	X68K SHD	X1T SHD	X1 5D	FM8 SHD	FM7 77AV 3.5D	FM77 FM77AV 3.5D	FM7 5D	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AD-31	アーテック	ガデュリンIディガンの魔石	RP	10,000	8,500	○			○												
AC-32	アートディンク	A列車で行こうII	SM	12,800	10,900	○	○	○	○												
AC-33	〃	アークテック	AK	5,800	5,000	○	○	○	○		SR		○								
AK-34	アイレム	R-TYPE	AK	7,300	6,200											(12	月	上	旬)		○
AE-35	アルシス	スタークルーザー	AV	7,800	6,700						SR		○								
UP-36	ウインキー	あかんべドラゴン	AK	6,800	5,800														○		
UQ-37	ウルフチーム	アークス	AK	7,800	6,700	○	○		○		SR		△			△			△		
EC-38	S・P・S	ザ・リターンオブイシター	RP	6,800	5,800	○	○		○		SR		○								
EW-39	エニックス	ワールドゴルフII	SM	7,800	6,700	○	○		○		SR		○			○			○		
KM-40	キャリーラボ	トマト	家計簿	9,800	8,400	○	○	○	○	○											
KM-41	〃	住所録	住所録	7,800	6,700	M	i	n	i	5	G										
KS-42	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派	麻雀	7,800	6,700	○	○			○	△			△							
KV-43	光栄	三国志	SM	14,800	12,600	○	○	○	○	○	SR		○	○	○	○	○	○		○	
KV-44	〃	維新の嵐	SM	9,800	8,400	○	○	○	○	○											
KU-45	コスモスC	億万長者	SM	9,800	8,400	○	○		○		SR	○		○			○		○		
KY-46	コナミ	ザ・プロ野球激突ペナントレース	AK	5,800	5,000															○	
KY-47	〃	王家の谷エルギーザの封印	AK	5,800	5,000															○	○
SH-48	ザインソフト	クルージュ	AV	8,800	7,500	○	○	○	○		SR	○									
SH-49	〃	ハイデッガー	SM	7,800	6,700	○	○	○	○		SR			○					○		
SR-50	G・A・M	太平洋の嵐 DX	SM	14,800	12,600	○	○	○	○			○		○							
SR-51	〃	太平洋の嵐パワーアップ	TL	5,800	5,000	○	○	○	○			○									
SK-52	システムS	大戦略IIマップコレクション	TL	5,000	4,300	○	○	○	○												
SK-53	〃	大戦略II SP	SM	8,800	7,500	○			○												
SK-54	〃	マスターオブモンスター	SM	8,000	6,800						SR		○								
SK-55	〃	アクロジェット	SM	7,800	6,700	○	○	○	○												
SQ-56	現代産業	囲碁大将	囲碁	17,800	15,200	○	○		○												
SQ-57	〃	将棋大将指南	将棋	5,800	8,400	○	○		○												
SN-58	シンキングR	THE MAN I LOVE	AV	7,800	6,700	○	○		○		SR		○						○		
SN-59	〃	道化師殺人事件	AV	7,800	6,700	○	○		○		SR	○									
SU-60	スキャップ	ベトナム1968	SM	5,800	8,400	○		○													
SY-61	スタークラフト	ファンタジーIIIニカデモスの怒り	RP	5,800	8,400	○	○	○	○		SR			○		○					
SY-62	〃	ロードウォー2000	RP	5,800	8,400	○	○	○	○		SR		○	○							
TG-63	ダイソー	四柱推命学四季	占い	25,000	21,300	○	○	○	○												
TJ-64	チャンピオン	栄養士さんII	ツール	18,000	15,300	○	○	○	○												

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	M SHD	M 500	M 3.5HD	M 3.5DD	M SHD	M 5D	X68K SHD	X1T SHD	X1 5D	FM8 SHD	FM7 77AV 3.5D	FM77 FM77AV 3.5D	FM7 5D	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
TJ-65	〃	ちょっと名探偵	AV	6,800	5,800	○	○			○		○		○					○		
TO-66	DBソフト	今夜も朝までパワフル麻雀	麻雀	6,800	5,800	○	○		○			○		○							
TO-67	〃	ブラックウィング	AK	7,800		全メディア発売中止															
TR-68	T & E	ハイドライドIII	RP	7,800	6,700	○		○			SR			○						○	○
TR-69	〃	グレイテストドライバー	AK	7,800	6,700														○		
TR-70	〃	サイオブレード	AV	8,800	7,500						SR			○							
NV-71	テレネット	エグザイル	RP	8,800	7,500	○	○		○		SR		○						○		
TP-72	電波新聞	源平討魔伝	AK	7,800	6,700									○							
TP-73	〃	ドラゴンスピリット	AK	8,800	7,500									○							
TP-74	〃	〃 +XE1プロ	AK	16,800	14,300									○							
NC-75	ニデコム	アルカノイドII	TB	6,800	5,800																○
NC-76	〃	ピクトリアスナインII	TB	5,800	5,000															○	
NC-77	〃	ザ・コックピット	SM	6,800	5,800															○	
HH-78	バスカルII	美少女はチェックがお好き	アダルト	5,800	5,000	○					○		○							○	
HH-79	〃	ロリータ姫の絵日記	〃	5,800	5,000						○			○						○	
HH-80	〃	Beガール	〃	5,800	5,000	○					○										
HF-81	ハドソン	全略ハードディスク殿	TL	18,000	15,300	○	○	○													
EZ-82	ハミングB	ロードス島戦記	RP	9,800	8,400	○		○													
HI-83	ハル研究所	HALNOTE	TL	29,800	25,400															○	
PN-84	P・S・K	ザ・病院	アダルト	5,800	5,000	○	○				○										
NW-85	ファルコム	イースII	RP	7,800	6,700	○	○			○	SR		○						○		
NW-86	〃	ソーサリアン	RP	9,800	8,400		○			○	SR	○	○								
FU-87	ブローダーバンド	ディアブロ	PZ	6,800	5,800	○	○	○			SR			○							
FU-88	〃	ファンタビジョン	アニメTL	24,800	21,000	○	○	○													
BV-89	ポーステック	ザ・スキーム	RP	7,800	6,700						SR										
MY-90	M・キャビン	きまぐれオレンジロード	AK	7,800	6,700	○	○			○	SR										
MY-91	〃	めぞん一刻完結編	AK	7,800	6,700	○	○			○	SR			○		○			○	○	
MB-92	マイクロネット	麻雀狂時代SP	TB	6,800	5,800	○	○	○	○		SR	△		○		○			○		
MB-93	〃	がばん	TL	9,800	8,400															○	
MB-94	〃	たんば	PZ	7,800	6,700										○						
HN-95	パナソフト	FMパナアミューズメント	TL	7,800	6,700																○
HN-96	〃	激走ニャンクル	AK	6,800	5,800															○	
RT-97	リバーヒル	琥珀色の遺言	AV	9,800	8,400	○	○			○	SR										
RT-98	〃	マンハッタンレクイエム	AV	7,800	6,700	○	○			○		○	○					○	○	○	

マイコンビジネスソフト (コンサルト～システム開発も受け承ります。)

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	M SHD	M 500	M 3.5HD	M 3.5DD	M SHD	M 5D	X68K SHD	X1T SHD	X1 5D	FM8 SHD	FM7 77AV 3.5D	FM77 FM77AV 3.5D	FM7 5D	コンサルト対応
EV-99	エイセル	ハイパーX	ワープロ	39,800	29,800	○		○											
ES-100	エーアイソフト	創文α	〃	62,000	49,800	○	○	○	○										
KI-101	管理工学	新松	〃	58,000	39,800	○	○	○											
KW-102	高電社	KOA文書 Ver2	〃	32,000	25,800	○		○											
SL-103	ジャスト	一太郎 Ver3	〃	58,000	39,000	○	○	○	○										
TH-104	ダイナウェア	デスクUP	〃	68,000	51,000	○	○	○	○										
TT-105	東海C	ユーカラart Ver2	〃	40,000	28,000	○	○	○	○										
NZ-106	日本M	クイーンIII	〃	58,000	46,800	○	○	○											
NZ-107	〃	テラ3世	〃	32,000	25,800	○	○	○	○										

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	M SHD	M 500	M 3.5HD	M 3.5DD	M SHD	M 5D	X68K SHD	X1T SHD	X1 5D	FM8 SHD	FM7 77AV 3.5D	FM77 FM77AV 3.5D	FM7 5D	コンサルト対応
HL-108	バックス	VJE-Pen Ver2	ワープロ	35,000	28,000	○	○	○	○	○									
HF-109	ハドソン	名筆 Ver2	〃	29,800	23,800	○	○	○											
MD-110	マイクロP	TWINSTAR	〃	165,000	132,000	○		○	○	○									
RS-111	リードレックス	PRES BOX	〃	68,000	49,800	○		○											
RV-112	ロータス	Lotus 4word	〃	25,000	19,800	○	○	○											
SF-115	サムシングG	将軍2	〃	34,800	26,000														
TO-116	dB-S	P-I	〃	40,000	29,000														
TO-117	〃	P I EXE	〃	48,000	38,900	○			○										
TT-118	東海C	ユーカラart	〃	30,000	21,000														

ビック通販

オール新製品。信頼とサービスでご奉仕!!
リストに以外の商品も特価にて販売しています。

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	98 5"2HD	98 5"2HD・3.5"2HD	98 3.5"2HD	98 5"2D	98 3.5"2D	88K・X1T 5"2HD	X1T 5"2D	FMR 3.5"2HD	FMT・ITAU 3.5"2HD	FMT 3.5"2D	FMT 5"2D	コンサルト対応
AF-119	アバロン	日本語マイカードEX	データベース	38,000	27,800	○		○									
KI-120	管理工学	桐	〃	98,000	68,900	○	○	○	○								
SF-121	サムシングG	忍者II	〃	39,800	29,800	○	○	○	○								
TI-122	ダットジャパン	筆	〃	39,800	29,800	○	○	○	○								
TT-123	東海C	スウィング V3	〃	58,000	41,000	○	○	○	○								
HG-124	パーソナルM	Let's アイリス	〃	38,000	29,800	○	○	○	○								
PP-125	ビーコンS	R : BASE LITE	〃	68,000	51,000	○	○	○	○								
RS-126	リードレックス	DATA BOX	〃	98,000	73,500	○	○	○	○				○				
RV-127	ロータス	1-2-3リリース2.1J	統合型	98,000	63,000	○	○	○					○				
SF-128	サムシングG	RYdeen	〃	49,800	37,900	○		○									
KM-129	キャリーラボ	1-2-3実務フォーム集	表計算	29,800	23,800	○	○	○									
TT-130	東海C	VP-プランナー	〃	36,000	25,000	○	○	○	○								
MA-131	マイクロS	M/Sマルチプラン V3.1	〃	68,000	46,000	○	○	○	○								
KI-132	管理工学	楓	グラフ	48,000	38,000	○	○	○	○								
MA-133	マイクロS	M/Sチャート V2.1	〃	48,000	33,600	○	○	○	○								
SL-134	ジャストS	花子	グラフィック	58,000	39,000	○	○	○	○								
SK-135	システムS	アートV	〃	32,000	26,800	○		○									
NZ-136	日本マイコン	グレープII	〃	45,000	36,000	○	○	○									
AG-137	IOデータ	PCF-9600	FAX	110,000	93,000	○											
MJ-138	メガソフト	STAR FAX	〃	99,800	84,000	○	○	○	○								
EL-139	インターソフト	まいと〜く	通信	28,000	23,000	○	○	○	○								
KI-140	管理工学	蘭98	〃	25,000	20,000	○	○	○	○								
ST-141	シンフォニー	NOVA	〃	98,000	83,000	○	○	○	○								
TO-142	デジタルF	DFT+E	〃	14,800	12,000	○	○		○								
OE-143	オーケン	兜町日経テレコム	株価	200,000	150,000	○	○	○	○								

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	98 5"2HD	98 5"2HD・3.5"2HD	98 3.5"2HD	98 5"2D	98 3.5"2D	88K・X1T 5"2HD	X1T 5"2D	FMR 3.5"2HD	FMT・ITAU 3.5"2HD	FMT 3.5"2D	FMT 5"2D	コンサルト対応
TG-144	ダイソー	Z-CHARTIII	〃	98,000	73,900	○	○	○	○				○				
EV-145	エイセル	G-EDITER	CAD	290,000	232,000	○		○									
EU-146	エーティ	PE-CADIIプラス	〃	200,000	160,000	○	○	○	○								
SE-147	ソフトプロ	SP-CAD A型	〃	380,000	285,000	○	○	○	○								
SM-148	SEルキーウェイ	二代目大善頭ATOK	会計	200,000	150,000	○		○									
OF-149	オービックB	TOP財務会計エキスパート	〃	198,000	148,000	○		○									
PO-150	P-C-A	会計III企業編C	〃	198,000	148,000	○		○									
NZ-151	日本マイコン	弥生 青色申告会計	会計	80,000	60,000	○	○	○	○								
SM-152	SEルキーウェイ	給与計算パートナー	〃	150,000	113,000	○		○									
PO-153	P-C-A	給与システムD	〃	198,000	148,000	○		○									
NZ-154	日本マイコン	太鼓判	〃	250,000	188,000	○	○	○	○								
OF-155	オービックB	TOP販売管理B	販売・在庫	148,000	110,000	○		○									
SM-156	SEルキーウェイ	大幅増ATOK	〃	78,000	59,800	○		○									
TT-157	東海C	販売管理+α	〃	280,000	210,000	○		○									
PO-158	P-C-A	商魂III	〃	120,000	90,000	○		○									
ST-159	シンフォニー	クイックC+VDT	言語	20,000	17,000	○	○	○	○								
MA-160	マイクロS	クイックC	〃	20,000	17,000	○	○	○	○								
MA-161	〃	クイックBASIC	〃	20,000	17,000	○	○	○	○								
MA-162	〃	マクロアセンブラ	〃	40,000	34,000	○	○	○	○								
MZ-163	M-S-A	TURBO PASCAL V4.0	〃	25,000	20,000	○	○	○	○				○				
MZ-164	〃	TURBO C	〃	19,800	16,000	○	○	○	○								
HL-165	バックス	VJE-βV2	フロントP	18,000	15,000	○	○	○	○								
SJ-166	サザンP	MIXエディター	エディター	14,800	12,600	○	○		○								
TI-167	ダットジャパン	Tエディタ98	〃	58,000	41,000	○		○									
MJ-168	メガソフト	MIFES-98	〃	38,000	32,000	○	○	○	○								

JR3100シリーズ（コンサルト〜システム開発）

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	SGT	GX	GT	SL	コンサルト対応
SL-169	ジャスト・S	一太郎 Ver3	ワープロ	68,000	54,000	○		○	○	☆
TU-170	東芝	言の葉II	〃	40,000	34,000	○	○	○	○	
RV-171	ロータス	1-2-3 R2.1J	統合型	98,000	78,000	○	○	○	○	☆
MA-172	マイクロソフト	マルチプランV2.0	〃	68,000	54,000	○	○	○	○	☆
PP-173	ビーコンシステム	R : BASE5000	データベース	160,000	128,000	○		○	○	☆

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価	SGT	GX	GT	SL	コンサルト対応
RS-174	リードレックス	DATA BOX	〃	98,000	78,000	○		○	○	☆
MZ-175	M-S-A	ターボC	C言語	19,800	15,800	○		○	○	
MZ-176	〃	ターボパスカルV4.0	パスカル	18,000	14,400	○	○	○	○	
LO-177	ランテクス	でじたるりぶふる	リフィル	20,000	16,000	○	○	○	○	
NX-178	ネオス	MS-44A	シリアルマウス	19,800	15,800	○		○	○	

サプライ商品

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価
AG-17P	IOデータ	PIO-9234G-1.5MF	ラムボード	44,000	39,600
AG-180	〃	PIO-9234G-2MF	〃	55,000	49,500
ND-181	〃	PIO-9234G-4MF	〃	98,000	88,000
ND-182	ニューテック	ハイパーチャージャー 8087-1付	VM-UV用	77,700	66,000
NX-183	ネオス	MS-50L	バスマウス	5,800	5,200
NX-184	〃	MS-40	シリアルマウス	12,800	11,500
HI-185	ハル研究所	ハンディプリンタ 98W I/F付	ミニプリンター	29,800	25,600
HI-186	〃	ワイドスキャナ 98 I/F付	ハンディスキャナ	34,800	29,600
HI-187	〃	クロッサム	リモコン	12,800	10,000
EW-188	エニックス	サウンド・エース	サウンドボード	22,000	18,700

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	特価
PT-189	光興業	GV-1415	TVフィルター	27,000	21,600
PT-190	〃	D-1819	〃	12,000	9,600
NK-191	ニデコム	NH-FI	〃	6,500	3,400
NE-192	米国製	CMP146+147	ディスククリーナー	13,800	6,900
NE-193	〃	QM-211	パルクイレーサー	13,500	12,000
KE-194	キャラペル	PC98M17 VFをVMへ	IFカード	39,800	33,800
KE-195	〃	MR-01 EPロムの読み書きができる	ロムバーナー	38,500	32,700
HF-196	ハドソン	ジョイカードスーパーX	ジョイスティック	2,200	2,000
SX-197	スピタル	JOY CONTターボ2	〃	2,000	1,800
TP-198	電波新聞社	XE-1 PRO	〃	9,500	8,500

ご注文はお電話でご予約の上、現金書留又は銀行振り込みでお願いします。

お申し込み電話　TEL03(492)6005　夜9：00迄毎日受け付け（除く 12月30日〜1月5日 / 8月13日〜8月16日）

問い合わせ電話　〒114 北区豊島1-19-3（ビック通販）　TEL 03(927)4091　FAX 03(927)4092

商品のお届け　配達料金…お買い上げ金額1万円以上の場合は無料。1万円未満は600円かかります。（島部は着払いとさせて戴きます。）

配達日数…当社へお申し込み書又はご入金確認後約1週間かかります。新作ソフトについては入荷次第発送します。

お支払い方法　現金書留…代金と申込書を入れてお送り下さい。パソコンについては機種名と外付けのドライブをご使用の方は型番とメーカー名を書いて下さい。

送り先　〒114 北区豊島1-19-3 ビック通販

銀行振り込み…お振り込み先 協和銀行 王子支店 普通149-419957 ビック通販（お振り込み手数料はお客様のご負担とさせていただきます。）

商品の返品について　商品の性質上開封後の返品及び交換はできません。製造上による不良の場合は新しい製品と交換いたします。

キリトリ線

申込書　　昭和　年　月　日

注文番号	商品名	数量	機種名	メディア	金額
			送料		
			合計		

住所　（〒　）

フリガナ　　生年月日

氏名　　昭和　（　才）　年　月　日

TEL　（　）

本体／　TV／　プリンタ／

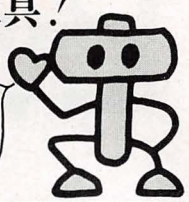
その他

（本体及び周辺機器も扱っております。詳しくはお電話下さい。）

自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

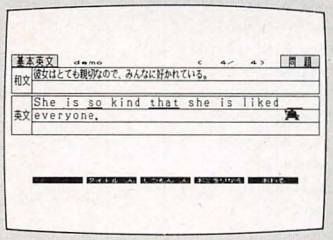
ゲーム大工さん

ゲーム大工さん、漢字大工さん書き方編 が新発売！



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

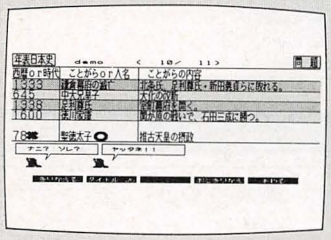
地理大工さん



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

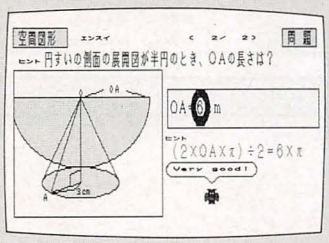
歴史大工さん



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

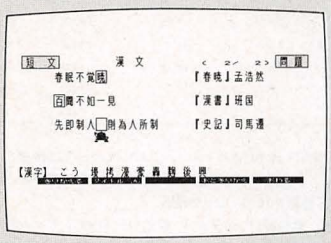
数学大工さん 図形編



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。

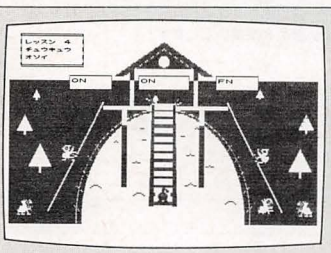
学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ

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

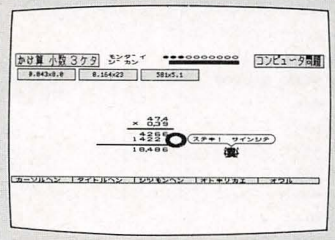


マザーダック タイピング

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

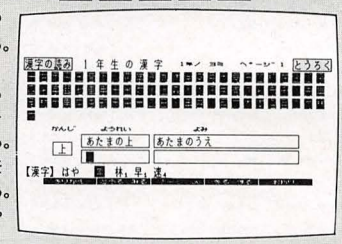
計算力をどんどんつける 計算大工さん



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

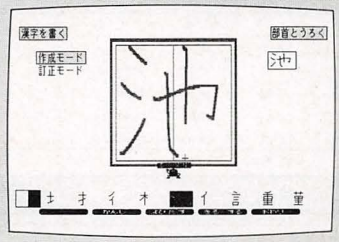
漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編



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

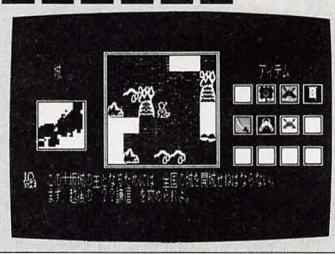
漢字がつくれる 漢字大工さん 書き方編



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デモFD有¥1,000(要切手or現金)

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				マザーダックタイピング	ゲーム大工さん
教科 / 機種	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	計算大工さん	漢字大工さん 読み方編	漢字大工さん 書き方編			
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(○は1枚)＋マニュアル											
定価	S 8000円 ○ 8000円 ○ 5000円											

※PC98向はPC286対応 ※送料1点240円、2点以上無料

♦お試しいただけます→(秋葉原)NEC C&Cセンター (大阪)NEC Bit-INN OSAKA

人とコンピュータを考える ヒューマンソフト
〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822

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。

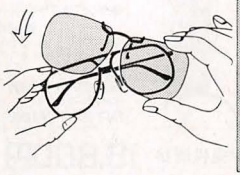
視力障害解消!

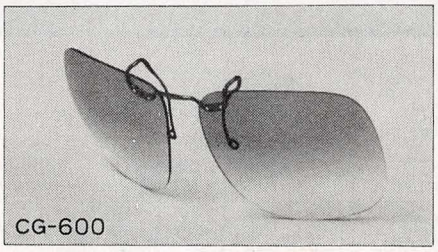
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置（VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル）の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが「シーレックス・コンピュータグラス」です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリ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

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)

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))

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)

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。

- 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

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

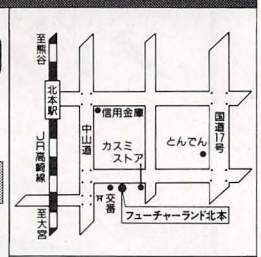
パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい

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

TEL 0485(91)2199 FAX 0485(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 ●

▶低金利クレジットOK!! 有利な分割払いをご利用下さい。

■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有明光電気商会)

■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

24回	1回目	14,260	2～24回	13,300
36回	1回目	9,740	2～36回	9,500
60回	1回目	6,420	2～60回	6,300

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

24回	1回目	13,020	2～24回	12,900
36回	1回目	12,580	2～36回	9,100
60回	1回目	11,790	2～60回	6,000

NEC PC-9801UV11



●PC-9801UV11
~~¥285,000~~
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**

24回	1回目	14,220	2～24回	13,100
36回	1回目	11,780	2～36回	9,300
60回	1回目	6,840	2～60回	6,200

NEC PC-9801RX2



●PC-9801RX2
~~¥398,000~~
特 308,000円
●PC-KD854
~~¥89,800~~
特 68,000円
標準価格計¥487,800
ご提供価格計**376,000円**

24回	1回目	19,860	2～24回	18,100
36回	1回目	14,740	2～36回	12,900
60回	1回目	13,620	2～60回	8,500

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~~¥486,000~~
ご提供価格計**356,000円**

24回	1回目	17,360	2～24回	17,200
36回	1回目	14,440	2～36回	12,200
60回	1回目	9,820	2～60回	8,100

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**

24回	1回目	17,020	2～24回	15,500
36回	1回目	14,280	2～36回	11,000
60回	1回目	10,440	2～60回	7,300

NEC PC-8801MA2



●PC-8801MA2
~~¥168,000~~
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**

24回	1回目	11,420	2～24回	10,700
36回	1回目	9,280	2～36回	7,600
60回	1回目	9,140	2～60回	5,000

NEC PC-8801FE



●PC-8801FE
~~¥129,000~~
特 104,000円
●PC-KD863S
~~¥118,000~~
特 88,000円
標準価格計¥247,000
ご提供価格計**192,000円**

24回	1回目	11,120	2～24回	9,200
36回	1回目	7,080	2～36回	6,600
60回	1回目	9,340	2～60回	4,300

NEC PC-9801RA2・RA5



●PC-9801RA2
~~¥498,000~~
特 398,000円
●PC-9801RA5
~~¥298,000~~
特 574,000円
●N5913L
~~¥138,000~~
特 109,000円
セット標準価格計(RA2)
~~¥636,000~~円
ご提供価格計**507,000円**

24回	1回目	24,620	2～24回	24,500
36回	1回目	19,680	2～36回	17,400
60回	1回目	16,090	2～60回	11,500

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
標準価格計 318,000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。**

NEC PC-KD863G



●PC-Engineゲーム機能を内蔵
●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)着脱式スピーカ標準装備
●ステレオ2ch再生可能

●PC-KD863G
¥138,000
特 109,000円

24回	1回目	6,840	2～24回	5,200
36回	1回目	5,660	2～36回	3,700
42回	1回目	7,230	2～42回	3,200

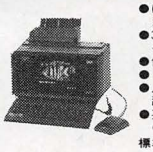
NEC 文豪mini5H



●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

18回	1回目	6,550	2～18回	6,100
24回	1回目	5,580	2～24回	4,700
36回	1回目	6,020	2～36回	3,300

ナショナル FW-K103



●はがきの連続印字に"ハガキフィーダ"を標準装備
●32ドット鮮明印字・印刷イメージ表示の9インチCRT
●住所録・管理ソフト
●カタカナ辞書内蔵
●人名・地名辞書と画数辞書内蔵
●英文ワープロ機能
●FW-K103
標準価格計¥100,000

大特価 ~~68,000円~~

NEC 文豪mini7HG



●美しさに差がつく高品位48ドットプリンター付
●PWP-70HG
~~¥198,000~~
ご提供価格
148,000円

24回	1回目	8,380	2～24回	7,100
36回	1回目	8,520	2～36回	5,000
60回	1回目	8,060	2～60回	3,300

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
VP-13KPC(エプソン)トラクター付	~~¥173,000~~→95,000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~~→ 49,000円
FDC-351(アクセル・3.5インチ2HD×1ドライブFD)	~~¥ 64,800~~→ 32,800円
FDC-54(アクセル・5インチ2HD×2ドライブFD)	~~¥ 98,800~~→ 59,800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-TV453N	~~¥138,000~~→109,000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~~→ 5,000円
HIS-01(ニーズ・ハンディスキャナー/文豪mini/書院他)	~~¥ 19,800~~→ 12,800円
SC-1(アクセル・ハンディスキャナー/9801/286用)	~~¥ 29,800~~→ 24,800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

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

△：特別価格

新10倍カートリッジ ……Ⓡ5,600円
△シャロム ……Ⓡ4,600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
信長(全国版) II⑱8,400円、IⓇ/IIⓇ9,400円
三国志 …IIⓇ14,100円 IⓇ/II⑬12,200円
ジンギスカン ……II⑮/IⓇ/IIⓇ9,400円
ガンダーラ ……II⑰7,500円
イース/II ……II⑰7,500円
○天使達の午後II/番外編……II⑰7,500円
クリムゾン ……II⑯6,500円
ラストハルマゲドン……II⑰7,500円
ウルティマIV ……II⑬11,200円
ウイングマンスペシャル……II⑰7,500円
メゾン一刻完結編……IIⓇ7,500円
グレイテストドライバー ……II⑰7,500円
OUT RUN ……IIⓇ6,500円

X1、X68000

アルギースの翼 ……ターボ⑤7,500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
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
ねぎ麻雀 ……X1シリーズ⑤6,500円
ARCUS ……X1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
○エグザイル ……X1ターボ⑤8,400円
ラストハルマゲドン ……X1シリーズ7,500円
○サイオブレード……X1ターボ8,400円
○マスターオブモンスター ……X1ターボ7,600円
○白夜物語 ……X1シリーズ7,500円
○ウイザードリーIV ……X1シリーズ12,200円
源平討魔伝 ……X68 7,500円
ドラゴンスピリット ……X68 8,400円
熱血ドッジボール部 ……X68 7,500円
○アークス……II⑱8,400円
ウルティマ ……II Ⓡ6,500円
アルギースの翼……II⑰7,500円
シンセザウルス ……Ⓡ6,500円
○R-TYPE ……Ⓡ7,000円
マイトアンドマジック ……II⑲9,400円
○サイオブレード ……II⑱8,400円
○スーパー大戦略 ……II Ⓡ8,400円
○ぎゅわんぶらぁ自己中心派 …IIⓇ6,500円
○スナッチャー ……II⑲9,400円
○レイドック2 ……II+⑯6,500円
○プレイボール2 ……II⑯6,500円
○F1スピリット3Dスペシャル …II+⑯6,500円
○原宿アフターダーク ……II⑱8,400円
○メンバーシップゴルフ……II⑰7,500円
リターン・オブ・イーシター ……X1ターボ6,500円
X68 7,500円
○フルスロットル ……X68 8,400円
マイトアンドマジック ……X68 9,400円
サンダーフォースII ……X68 9,400円
信長(全国版) ……X1シリーズ/X68 9,400円
琥珀色の遺言 ……○X1ターボ/X68 9,400円
サラマンダ ……X68 8,400円
たんば ……X68 7,500円
○ラストハルマゲドン ……X68 9,400円
○R-TYPE ……X68 7,500円
○ファンタジーIII ……X68 9,400円
○太平洋の嵐DX ……X68 14,100円

FM7/77

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
アークス ……AV9,400円
○リターン・オブ・イーシター ……AV6,500円
○琥珀色の遺言 ……77AV9,400円
○サイオブレード ……77AV8,400円
○白夜物語……77 7,500円
○ウイザードリーIV ……77 12,200円
○めぞん一刻完結編 ……77AV7,500円

88/9801

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
イース/II ……88V2/98シリーズ7,500円
ラストハルマゲドン ……88V2/98 7,500円
エグザイル ……88V2/○98 8,400円
カオスエンジェルス……88V2 7,500円
太平洋の嵐DX ……98シリーズ14,100円
琥珀色の遺言 …○88V2/98シリーズ9,400円
原宿アフタダーク ……98/88V2 9,400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
Mr.プロ野球 ……88V2/98 5HD 9,400円
○ベトナム1968 ……98シリーズ9,400円
サバッシュ ……88V2 7,500円
F-16ファイティングファルコンス……98シリーズ9,400円
○サイオブレード ……98/88V2 8,400円
ロードス島戦記 ……98シリーズ9,400円
ぎゅわんぶらぁ自己中心派 …98シリーズ7,500円
○R-TYPE ……88VA 7,500円
○大戦略IIスペシャル …98シリーズ8,400円
○ミッドガルツ ……98シリーズ9,400円
○白夜物語 ……98/88V2 9,400/7,500円
○スナッチャー ……88V2 8,400円
○フェラリ・フォシラー・ワン ……98シリーズ9,400円
○マイトアンドマジックII …98/88V2/VA 9,400円
○アドウアンスト・ファンタジアン ……88V2 7,500円
○ウイザードリーIV …98/88シリーズ12,200円
○ヴェイグス ……88V2 7,500円
○やじうまペナントレース ……88V2 7,500円

HARD

★全メーカー指定販売店
初期不良(7日以内)：交換
★低金利OAクレジット受付
ボーナス一括払い可

高級パソコンデスク

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



SR-007

24,500→16,800円
幅620×高さ1,265×奥行700
サイドテーブルペーパートレーは別売

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



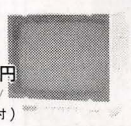
88/98対応モニター SHARP CU-14ED

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）



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+ FS-A1WX

69,800円→62,800円
第2水準漢字ROM・FM音源ワープロソフト付
※ROMソフト1本サービス



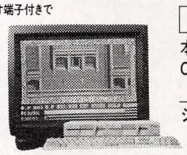
SONY MSX2 F1XDmkII

49,800円→44,800円
FDDX1、ツールディスク付 ※ROMソフト1本サービス



NEC PC-8801FE

129,000円→マエハラ特価
テレビでOKビデオ端子付きで
新登場!!



SONY MSX2+ F1XDJ

69,800円→62,800円
第2水準漢字ROM・FM音源・
ゲームプログラシングソフト付
※ROMソフト1本サービス

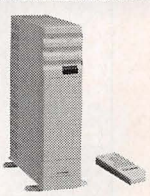
SHARP X68000ACE

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

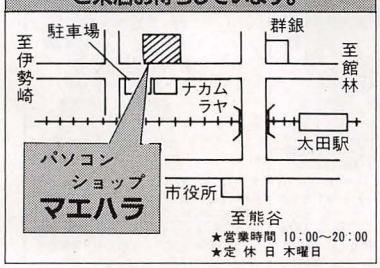


SHARP パソコンチューナー AN-8TU

35,800円→
31,000円
アナログRGB(15ピン)、
15KHzモード仕様



コンピュータミュージック・毛筆年賀状作り実演中!! 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

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	（　　）　－	
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

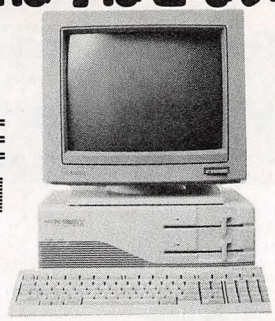
拗

[fuyujitaku]

もうパソコンとは呼ばせない

- PC-9801RX2 RX4
- PC-9801RA2/RA5
- PC-286VE 286X
- PC-8801MA2 FE
- PC-88VA2

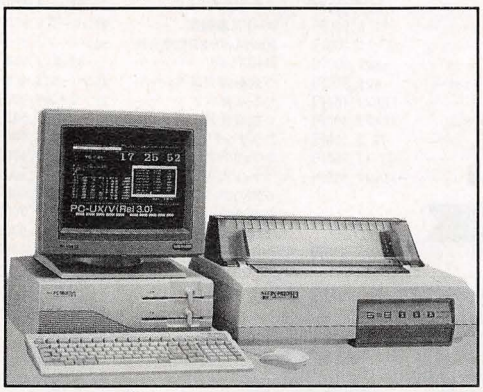
PC-8801MA2 FE
PC-9801RA2/VM11



NEC PC-9801RA2/RX2

ハードの時代からソフトのパフォーマンス
ビジネスでなく遊べるパソコンであることを知ってほしいと思います。だからPC-9801シリーズ

電話INFORMATION
9801 286
オーダーダイアル
TEL
03-986-9801



新登場



EPSON PC-286VEAコース



PC-286VE-STD(本体)……¥298,000
PC-286CDII(ノングレアお20.1ディスプレー)¥ 94,800
PC-286POII(日本語MS-DOS)……¥ 18,000
TN-マウス(マウス)……¥ 7,800
定価合計¥418,600 → 現金特価
¥ 9,300×36回 ㊎なし ㊐なし
¥ 9,800×24回 ㊎22,000 ㊐なし
¥13,400×24回 ㊎なし ㊐なし

即納 PC-9801RX2 Aコース



PC-9801RA2(本体)……¥498,000
CU-14CD(0.31オーバースキャンディスプレー)¥ 84,800
PC-9872U(マウス)……¥ 10,000
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW)……¥ 18,000
定価合計 ¥610,800 →¥428,000
¥ 7,200×36回 ㊎なし ㊐20万
¥10,600×48回 ㊎なし ㊐なし
¥13,600×36回 ㊎なし ㊐なし

EPSON PC-286VEBコース



PC-286VE-STD(本体)……¥298,0000
4475N(0.31ディスプレー)……¥ 99,8000
TN-マウス(マウス)……¥ 7,8000
定価合計¥405,600 →¥262,000
¥ 8,400×36回 ㊎なし ㊐なし
¥10,400×24回 ㊎10,000 ㊐なし
¥12,100×24回 ㊎なし ㊐なし

EPSON PC-286VECコースC



PC-286VE-H20(本体)……¥423,000
PC-286CDII(ノングレアお20.1ディスプレー)¥ 94,800
PC-286POII(日本語MS-DOS)……¥ 18,000
TN-マウス(マウス)……¥ 7,800
定価合計¥543,6000 → 現金特価
¥ 5,800×36回 ㊎20,000 ㊐10万
¥ 9,600×48回 ㊎20,000 ㊐なし
¥12,400×36回 ㊎なし ㊐なし

即納 PC-9801RX2 Aコース



PC-9801RX2(本体)……¥398,000
PC-KD854N(0.39 4050文字カラーディスプレー)¥ 84,800
PC-PR201G(15漢字プリンター)……¥158,000
TNマウス(MSマウス)……¥ 7,800
定価合計 ¥648,600 →現金特価
¥10,400×30回 ㊎25,000 ㊐10万
¥ 9,700×36回 ㊎35,000 ㊐なし
¥12,000×48回 ㊎なし ㊐なし

即納 PC-9801RX2 Bコース



PC-9801RX2(本体)……¥398,000
CU-14CD(0.31オーバースキャンディスプレー)¥ 84,800
PC-9872U(マウス)……¥ 10,000
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW)……¥ 18,000
定価合計 ¥398,000 →¥396,800
¥ 9,800×48回 ㊎なし ㊐なし
¥12,600×36回 ㊎なし ㊐なし
¥10,600×36回 ㊎12,000 ㊐なし

即納 PC-9801RX2 Cコース



PC-9801RX2(本体)……¥398,000
CU-14CD(0.31オーバースキャンディスプレー)¥ 84,800
PC-9801-26K(サウンドボード)……¥ 25,000
TNマウス(MSマウス)……¥ 7,800
定価合計¥515,600 ¥398,000
¥ 9,800×48回 ㊎なし ㊐なし
¥ 7,900×36回 ㊎なし ㊐15万
¥15,000×24回 ㊎20,000 ㊐なし

周辺機器 INFORMATION

8801・9801周辺機器

商品名	定価	現金特価
PC-8801-23・24	¥ 39,800	¥ 30,000
PC-9801-26K	¥ 25,000	¥ 20,500
FM-1(26K同等品)	¥ 18,000	¥ 16,800
PC-9872U PC-	¥ 10,000	¥ 8,500
TN-マウス	¥ 7,800	¥ 5,200

ハードディスク・ワープロ

商品名	定価	現金特価
HDD-20R	¥128,000	現金特価
HD-202	¥ 98,000	¥70,700
LHD-32NR	¥118,000	¥83,000
新一太郎	¥ 58,000	¥38,000
PIEXE	¥ 48,000	現金特価

15インチ漢字プリンター

VP-1000	¥154,000	現金特価
VP-1000CSF付	¥184,000	¥117,000
VP-135EX	¥100,000	現金特価
VP-800CSF付	¥144,000	¥ 94,800
PC-201G	¥158,000	現金特価

熱転写漢字プリンター

AP-550PC	¥ 69,800	現金特価
AP-800PC	¥ 99,800	現金特価
PC-PR101TL2	¥ 83,800	¥59,800
GT-100V	¥ 44,800	¥36,000
HWS-10	¥ 34,800	¥26,000

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FE

8801FE Bコース



PC-8801FE(本体)……¥129,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー)……¥ 84,800
バックアップディスク……¥ 4,400
定価合計¥218,200 →現金特価
¥5,200×36回 ㊎なし ㊐なし
¥7,500×24回 ㊎なし ㊐なし

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FE

8801FE Cコース



PC-8801FE(本体)……¥129,000
PC-863G(PCエンジン付ディスプレー)……¥138,000
バックアップディスク……¥ 4,400
定価合計¥271,400 → 現金特価
¥6,600×36回 ㊎なし ㊐なし
¥9,600×24回 ㊎なし ㊐なし

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FE

8801FE Dコース



PC-8801FE(本体)……¥129,000
CU-14AD(0.31ドットディスプレー)……¥ 84,800
定価合計¥213,800 → ¥149,800
¥4,900×36回 ㊎なし ㊐なし
¥7,100×24回 ㊎なし ㊐なし

NEC PC-88VA2

88VA2 Aコース



PC-88VA2(本体)……¥298,000
PC-KD863SW(ステレオディスプレー)……¥118,000
バックアップディスク……¥ 6,800
定価合計¥422,800 → 現金特価
¥ 9,800×36回 ㊎なし ㊐なし
¥14,200×24回 ㊎なし ㊐なし

NEC PC-88VA2

88VA2 Bコース



PC-88VA2(本体)……¥298,000
CZ-880DE(4050文字チューナ付)……¥109,800
接続用ケーブル(15Pケーブル)……¥ 4,800
定価合計¥412,600 → ¥274,800
¥ 9,000×36回 ㊎なし ㊐なし
¥13,000×24回 ㊎なし ㊐なし

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MA2

8801MA2 Aコース



PC-8801MA2(本体)……¥168,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー)……¥ 84,800
バックアップディスク……¥ 6,800
定価合計¥259,600 → 現金特価
¥6,000×36回 ㊎なし ㊐なし
¥8,700×24回 ㊎なし ㊐なし

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MA2

8801MA2 Bコース



PC-8801MA2(本体)……¥168,000
PC-863G(PCエンジン付ディスプレー)……¥138,000
バックアップディスク……¥ 6,800
定価合計¥312,800 → 現金特価
¥ 7,400×36 ㊎なし ㊐なし
¥10,600×24 ㊎なし ㊐なし

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MA2

8801MA2 Cコース



PC-8801MA2(本体)……¥168,000
CZ-880DE(4050文字チューナ付)……¥109,800
接続用ケーブル(15Pケーブル)……¥ 4,800
定価合計¥282,600 → ¥193,000
¥6,300×36回 ㊎なし ㊐なし
¥9,100×24回 ㊎なし ㊐なし

NEC PC-88VA3

88VA3 Aコース



PC-88VA3(本体)……¥398,000
PC-KD863SW(ステレオディスプレー)……¥118,000
バックアップディスク……¥ 6,800
定価合計¥522,800 → 現金特価

NEC PC-88VA3

88VA3 Bコース

テレビも映る4050文字ディスプレーセット



PC-88VA3(本体)……¥398,000
CZ-880DE(4050文字チューナ付)……¥109,800
接続用ケーブル(15Pケーブル)……¥ 4,800
定価合計¥512,600 → 現金特価

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

今月の限定お買得品

エプソンPC-286VE



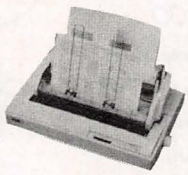
PC-286VE-STD……¥298,000
CU-14AD……¥ 84,800
TN-マウス……¥ 7,800
定価合計¥390,600 → **¥269,900**

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9801CV21



PC-9801CV21……¥355,000
TN-マウス……¥ 7,800
定価合計¥362,800 → **¥253,000**

エプソンPC-286X



PC-286L STD N……¥348,000
定価合計¥348,000 → **¥228,800**

エプソンPC-286VE



PC-286VE STD……¥298,000
PC-286CD II……¥ 94,800
TN-マウス……¥ 7,800
定価合計¥400,600 → **¥276,000**

NEC HG-2500



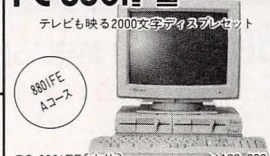
NEC用インクジェットプリンター
定価¥248,000 → **¥99,800**

NEC HG-2550PC



NEC用インクジェットプリンター
定価¥258,000 → **¥134,000**

PC-8801FE 新製品
テレビも映る2000文字ディスプレセット



PC-8801FE〔本体〕……¥129,000
CZ-820D〔チューナ付ディスプレー〕……¥ 79,800
接続用ケーブル……¥ 780
定価合計¥216,600 → **¥133,000**

上記商品は、クレジット・代金引換システム共に取り扱っております。　送料 ¥1,000　くわしくは、お電話にてお問い合せ下さい。

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-9801 PC286お問い合せ御注文
03-986-9801
コースでのお申込み、コース外での御注文
オプションからソフトまでお受けいたしております。

パソコンの御注文お問い合せ下取り
03-987-7771
お問い合せから下取品の査定まで
何でも御相談下さい。

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

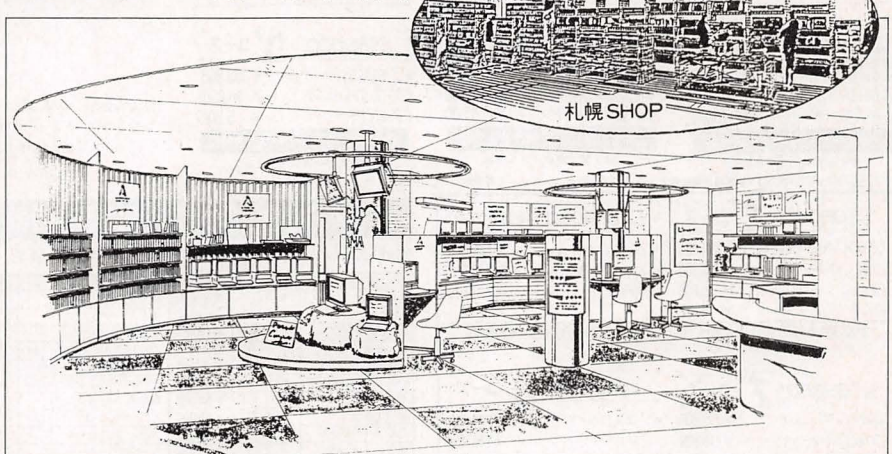
今、一番売れているお店を選ぶこと！

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

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」







ショウルームインフォメーション

11月のお休み……10日(木)・17日(木)・24日(木)
12月のお休み……1日(木)・8日(木)・15日(木)・31日(土)
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。

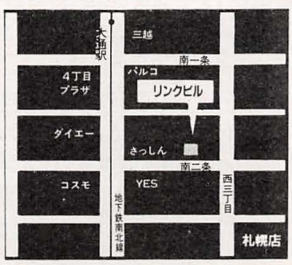
SHOP EVENT

札幌：11月18日～12月25日
「ホワイトクリスマスセール」
札幌：11月26日～11月27日
「富士通もってけセール」
池袋：11月18日～11月30日
「大きな夢づくりフェア」

東京：池袋店



北海道：札幌店

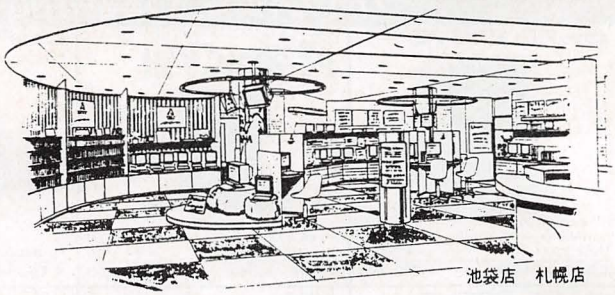


札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目

株式会社 ワールド イン アオヤマ

拡張 [fuyujitaku]

- X68000
- X turbo Z
- X turbo Z II
- X turbo Z III
- X twin
- X68000 Model 30
- FM77AV



池袋店　札幌店

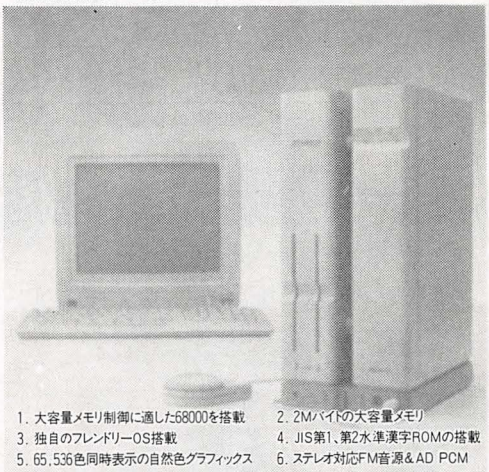
16ビット最速の68000だから……
今宵の気分もいける X68000

特典いっぱいのX68000をワールドインアオヤマで！

今、X68000をお買上げのお客様に……●オリジナルメンバーズカード電卓プレゼント●X68000EXE（エグゼ）クラブに入会●CLUB246ゴールド会員として登録

「クルージュ」「アールタイプ」「ザ・リターンオブイシター」「ラストハルマゲドン」「信長の野望」「道化師殺人事件」「制服図鑑」「雀豪」「ザ・マン・アイ・ラブ」「たんば」「スタークルーザー」「サンダーフォースII」「D-RETURN」「ガルフォース2」「テトリス」「フェラーリF1」「A列車で行こうII」「白夜物語」「DEATH BRINGER」「トリトーンII」「アフターバーナー」「ウルティマIV」「チョウルイ図鑑」

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」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「アルカノイド」のうちいずれかプレゼント中！



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には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。

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）‥ ¥119,800
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-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-6ST1（チルドスタンド）‥‥‥ ¥ 5,800
サウンドPRO68K（音声作成ソフト）‥ ¥ 15,800
ミュージックPRO68K（楽譜入力ソフト）¥ 18,800

定価合計¥480,000➡現金特価

¥ 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-8PK6（24ドット漢字プリンター）‥ ¥159,000

定価合計¥604,400➡現金特価

¥ 7,900×36回	㊍3.0万 ㊎なし
¥10,300×24回	㊍5.0万 ㊎なし
¥95,000×24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-603DB（15カラーディスプレー）‥ ¥ 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」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「アルカノイド」のうちいずれかプレゼント中！

X68000 E' コース

CZ-601C（本体＋Keyボード）‥‥‥¥319,800
CZ-603D（15インチ0.31ディスプレー）‥¥ 84,800
CZ-6TU（システムチューナ）‥‥ ¥ 35,800
御希望ソフト‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥ 7,800

定価合計¥448,200➡現金特価

安すぎて表示できません

X68000 限定処分コース

CZ-600CB（本体＋Keyボード）‥ ¥369,800
CZ-601DB（15カラーディスプレーTV）¥119,800
御希望ソフト‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥ ¥ 7,800

定価合計¥496,600➡¥318,000

X68000 F' 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TV）‥ ¥119,800
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥‥‥ ¥ 5,800
CZ-8PC2（24ドット熱転写プリンター）‥ ¥ 69,800

定価合計¥515,200➡現金特価

安すぎて表示できません

X68000 G コース

CZ-601C（本体＋Keyボード）‥‥ ¥319,800
CZ-611D（0.31ディスプレーテレビ）‥ ¥145,000
CZ-6ST1（チルドスタンド）‥‥‥‥ ¥ 5,800
CZ-6BE1A（1MBRAM）‥‥‥‥ ¥ 38,000

定価合計¥508,600➡現金特価

安すぎて表示できません

X68000へのお問い合せ 03（987）7771

X68000ソフト&周辺機器

下記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

X68000をはじめソフト＆周辺機器類は、当社池袋店・札幌店にて実演中です。

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	体化のビジネスツール	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	65,000
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
トラックボール	¥13,800	¥12,000	オペレーティングシステム	CZ-8NT1	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!!

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	~~¥ 9,800~~
turbo ターミナル		CZ-131SF（2D・5"FD版）	¥ 8,800	¥ 8,100
ランゲージマスター（CP/M®）		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

X68000 IN MIDI BOAD

MIDIユニット	計測技研ソフト付	¥16,800	現金特価
MIDIボード	SHARP ソフト付	¥89,800	¥71,800

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

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

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(2000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➡¥123,000	
¥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(2000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(FM-7漢字PR-204B) ¥ 80,000
プリンターケーブル(FMCBL202) ¥ 66,800

定価合計¥342,600➡¥199,000	
¥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➡¥208,000	
¥ 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

AOYAMA WORLD IN

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お問い合せは 03-987-7771

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
いろどりAV	¥25,000	¥21,000	グラフィックワープロ
つどい	¥38,000	¥32,000	日本語統合ソフト
COMAS-V3S	¥19,800	¥16,800	日本語ワープロソフト
FMサウンドエディタII V1.1	¥20,000	現金特価	——
FMジュークボックスV1.0	¥12,000	現金特価	プログラム演奏
FM日本語シート	¥12,000	現金特価	日本語表作成ツール

型番	商品名	定価	販売価格
FM77-171	文字放送カード	¥38,000	現金特価
FM77-211	日本語カード	¥29,800	¥23,900
FM77-413	ビデオデジタイズカード	¥16,800	¥13,800
FMSC-101	ハンディスキャナ(I/F付)	¥39,000	¥34,800
FM77-414	ビデオカード	¥29,800	¥26,000
FM77-704-401	MIDIアダプタ	¥31,800	¥27,000

下記のセットは、本体・ディスプレーのいずれかが新古品の特選中古品です。※CZ-53F・8BS1・ソフトは新品で御用意

今月の限定特選中古お買得品

お買得品コースもクレジットでのお支払が出来ますので合せて御相談下さい。

AV turboZ Cコース



CZ-880CB……¥218,000
CZ-880DB……¥109,800
CZ-133SF……¥ 25,800
定価合計 ¥353,600➡¥163,000

AV turboZ Dコース



CZ-880CB……¥218,000
CZ-880DB……¥109,800
CZ-8PK6……¥159,000
定価合計 ¥486,800➡¥229,000

AV twin



CZ-830CB(本体)……¥99,800
CZ-820DB(テレビ付ディスプレー)…¥79,800
ゲームパーツキット……¥ 3,400
定価合計 ¥223,200➡¥129,800

AV twin



CZ-830CB(本体)……¥99,800
CZ-53F(増設ドライブ)……¥19,800
CZ-820DB(テレビ付ディスプレー)…¥79,800
定価合計 ¥199,400➡¥109,900

AV twin



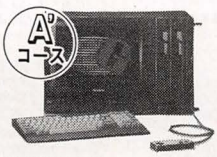
CZ-830CB(本体)……¥99,800
CZ-53F(増設ドライブ)……¥19,800
ハイドライドIII(最新ソフト)……¥ 7,800
AN-58C(RFコンバーター)……¥ 2,980
定価合計 ¥130,380➡ ¥88,800

AV twin



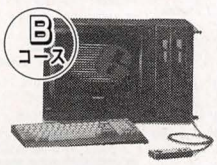
CZ-830CB(本体)……¥99,800
CZ-53F(増設ドライブ)……¥19,800
CZ-8BS1(FM音源ボード)……¥23,800
CZ-820DB(テレビ付ディスプレー)…¥79,800
定価合計 ¥223,200➡¥129,800

AV GModel 30 A'コース



CZ-822CB(本体)……¥118,000
CZ-820DB(テレビ付ディスプレー)…¥ 79,800
CZ-8BS1(FM音源ボード)……¥ 23,800
定価合計 ¥222,600➡ ¥99,000

AV GModel 30 Bコース



CZ-822CB(本体)……¥118,000
AN-58C(RFコンバーター)……¥ 2,980
定価合計 ¥120,980➡ ¥52,300

AV GModel 30 Cコース



CZ-822C(本体)……¥118,000
CU-14G(2000文字ディスプレー)…¥ 49,800
定価合計 ¥184,800➡ ¥72,700

AV GModel 30 Dコース



CZ-822CB(本体)……¥118,000
CZ-820DB(テレビ付ディスプレー)…¥ 79,800
バックアップキット(ディスク)……¥ 3,400
定価合計 ¥201,200➡ ¥79,600

CZ-8PC2 新品限定品

第2水準漢字ROM付
24ドット熱転写カラープリンター
CZ-8PC2(X-1シリーズケーブル付)……¥69,800

定価合計¥69,800➡¥44,800	
¥3,300×15回	㊎なし ㊏なし
¥4,000×12回	㊎なし ㊏なし

CZ-8PC3 限定品

第2水準漢字ROM内蔵でさらにお得。
24ドット熱転写カラープリンター
CZ-8PC3(X-1シリーズケーブル付)……¥65,800

定価合計¥65,800➡¥54,800	
¥3,300×18回	㊎なし ㊏なし
¥4,900×12回	㊎なし ㊏なし

AI WX

日本語ワープロ、FM音源を搭載した MSX2+の高級機



¥69,800 ➡¥62,800

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。

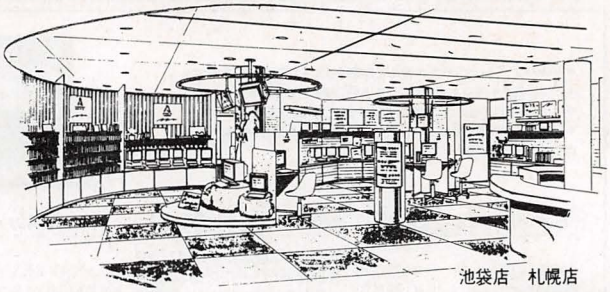
株式会社 ワールド イン アオヤマ

拾弐

[fuyujitaku]

思いたったら電話いつでもSHOP

■特選中古パソコン
- NEC
- SHARP
- FUJITSU
- EPSON
- Panasonic
- SONY
- OMRON



池袋店　札幌店

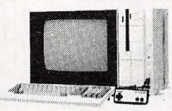
今月の限定お買得品

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**

NEC PC-9801CV21

定価合計 ¥355,000➡ **¥250,000**

SHARP Model10

CZ-820C(本体)……¥69,800
AN-58C(コンバーター) ¥ 2,980
定価合計¥72,780➡**¥19,000**

FM77AV40EX

FM-77AV40EX……¥168,000
FM-TV154……¥138,000
セット合計
¥306,000➡ **¥173,000**

FM77AV20EX

FM-77AV20EX……¥129,800
FM-TV152……¥ 88,000
セット合計
¥217,800➡ **¥114,000**

NEC PC-8801mFA

PC-8801FA(本体)……¥168,000
CU-14BD(4050ディスプレー) ¥ 64,800
セット合計¥232,800➡**¥140,000**

SHARP 限定品
CZ-822C
CZ-822C……¥118,000
定価合計¥118,000➡**¥49,800**

Panasonic A1 MSX2 新品
アッシュギーネットワーク付
FS-A1……¥29,800
定価合計¥29,800➡**¥19,800**

EPSON 限定品
PC-286L STD[N]

¥348,000➡ **¥228,000**

SHARP 新品
CZ-8PK6
(15インチ漢字プリンター)
フロッピーホルダープレゼント
¥139,000➡ **¥69,800**

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➡~~¥20,000~~

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 限定品
PC-1360
PC-1360(ポケコン本体)……¥29,800
プログラム編集機能
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-6001MKIISR(RFモジューレーター付)……¥ 89,000➡ ¥ 10,000
PC-6601(3.5'ドライブ付、家庭用TVに直接可能)……¥143,000➡ ¥ 12,000
PC-6601SR(3.5'ドライブ付、家庭用TVに直接可能)……¥155,000➡ ¥ 19,000

8001シリーズ本体

PC-8001MKII……¥123,000➡ ¥ 10,000
PC-8001MKIISR……¥108,000➡ ¥ 14,000

データレコーダ

PC-DR312……¥ 12,800➡ ¥ 6,800
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CU14FA1はNEC・SHARP・富士通他の本体に接続できます

●2000文字ディスプレーテレビ
PC-TV151……¥ 94,800➡ ¥ 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-820D[新品同様]……¥ 89,800➡ ¥ 39,800

●4050文字デジタルディスプレー
PC-KD551……¥118,000➡ ¥ 42,000
PC-KD551K……¥ 99,800➡ ¥ 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)……¥ 84,800➡ ¥ 19,800

●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➡ ¥ 12,800

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-TV453M(ビデオボード対応)……¥138,000➡ ¥ 97,000
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➡ ¥ 15,000
PC-8801 II30(5'ドライブ2機増設)……¥275,000➡ ¥ 32,000
PC-8801 II30(5'ドライブ2機標準装備)……¥275,000➡ ¥ 35,000
PC-8801 IISR30(5'ドライブ2機増設)……¥258,000➡ ¥ 62,000
PC-8801 IIFR20(5'ドライブ1機標準装備)……¥148,000➡ ¥ 19,000
PC-8801 IIFR30(5'ドライブ1機増設)……¥178,000➡ ¥ 57,000
PC-8801 IIFR30(5'ドライブ2機標準装備)……¥178,000➡ ¥ 59,000
PC-8801FH20……¥138,000➡ ¥ 65,000
PC-8801FH30……¥168,000➡ ¥ 75,000
PC-8801FA……¥168,000➡ ¥ 88,000
PC-8801 IIMR(1Mバイトドライブ2機標準装備)……¥238,000➡ ¥ 73,000
PC-8801MH……¥208,000➡ ¥ 88,000
PC-8801MA……¥198,000➡ ¥120,000
PC-88VA……¥298,000➡ ¥138,000
PC-88VA2……¥298,000➡ ¥178,000
256K増設ラムボード(I/Oデータ)[新品]……¥ 15,000➡ ¥ 1,000
512K増設ラムボード(I/Oデータ)[新品]……¥ 22,000➡ ¥ 7,000

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コンパチ)[新品]……¥ 22,000➡ ¥ 15,800

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-9801VX4[本体]……¥630,000➡ ¥348,000
PC-9801XL2(ダブル)(PC-98 32ビットパソコン)……¥988,000➡ ¥648,000
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
G10XPJ(PC-8822対応)[新品同様]……¥ 99,800➡ ¥ 21,000

●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➡ ¥ 79,800
VP135EX(15インチ24ドットプリンター)[新品]……¥100,000➡ ¥ 79,800

●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(ウィンテック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

CU-14AD(4050、0.31アナログディスプレー)……¥ 84,800➡ ¥ 19,800
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 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取 わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ 差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です 買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか？

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自信は価格だけではありません。

パソコンの買取り、査定、注文

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-9991

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～21:30 ●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

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	¥ 10,000
X-1F 10〔CZ811本体〕	¥ 89,800	¥ 10,000
X-1F 20〔CZ812本体〕	¥139,800	¥ 32,000
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	¥ 12,800
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同梱〕	¥ 69,800	¥ 16,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕	¥118,000	¥ 39,800
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕	¥ 99,800	¥ 59,800
X-1TurboII〔本体〕	¥178,000	¥ 58,000
X-1TurboII〔ディスプレー〕	¥119,800	¥ 60,000
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕	¥168,000	¥ 68,000
CZ-870D〔X-1TurboIII〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥ 61,000
CZ-880D〔X-1TurboZ〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥ 68,000
CZ-880C〔本体〕	¥218,000	¥ 78,000
CZ-880C〔X-1 TurboZ〕〔本体〕〔限定品〕	¥218,000	¥ 78,000
X-1 TurboZセット〔CZ-880CB＋CZ-881DB〕〔新品同梱〕	¥347,800	¥163,000
X68000セット〔CZ-600C＋CZ600D〕	¥498,800	¥298,000
CZ-620H(20MBHDD)〔新品同梱〕	¥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	¥ 13,800
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	¥ 12,000
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥ 23,800	¥ 18,000
CZ-8EP〔拡張I/Oポート〕〔新品〕	¥ 11,800	¥ 9,800
CZ-8EB3〔拡張I/Oボックス〕〔新品〕	¥ 33,800	現金特価
CZ-139SF〔作曲・編集が楽しめるミュージッククリエイタ〕〔新品〕	¥ 12,800	¥ 11,700

※CZ-139SFはFM音源ボードが必要となります。

プリンター

CZ-80PK	¥123,800	¥ 19,000
AP-800〔シャープ用48ドット漢字熱転写プリンター〕〔新品〕	¥106,600	¥ 81,800
CZ-8PC1〔24熱転写プリンター〕	¥ 69,800	¥ 37,800
CZ-8PC2〔24熱転写プリンター〕	¥ 69,800	¥ 39,800
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-8PK5〔24"10インチ漢字プリンター〕〔新品〕	¥129,000	¥ 61,800
CZ-8PK6〔24"15インチ漢字プリンター〕〔新品〕	¥159,000	¥ 69,800

ポケコン

PC-1246DB〔新品同梱〕	¥ 7,900	¥ 6,200
PC-1248DB〔新品同梱〕	¥ 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	¥ 8,000
FM-NEW7	¥ 99,800	¥ 10,000
FM-77L2	¥193,000	¥ 32,000
FM-77L4	¥238,000	¥ 34,000
FM-77D2	¥228,000	¥ 29,800
FM-77AV1	¥128,000	¥ 42,000
FM-77AV2	¥158,000	¥ 18,000
FM-77AV20EX〔本体〕〔新品〕	¥128,000	¥ 72,000
FM-77AV40EX〔本体〕〔新品〕	¥168,000	¥ 95,000
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	¥ 48,800

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〕〔新品同梱〕	¥ 79,800	¥ 39,800
CJJ14FA〔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	¥ 49,800
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	¥ 52,000
MB-27603(シングルディスク)	¥440,000	¥ 17,000
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

データレコーダー

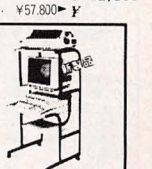
MB27502	¥ 12,800	¥ 7,000
MB27501	¥ 12,800	¥ 6,000

EPSON・TOSHIBA

PC-286V-STD〔本体〕	¥298,000	¥180,000
PC-286V-H20〔本体〕	¥443,000	¥260,000
PC-286U-STD〔本体〕	¥248,000	¥159,000
PC-286U-H20〔本体〕	¥393,000	¥239,000
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-STDN〔ラップトップ〕〔限定品〕	¥318,000	¥228,000
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	¥ 49,000
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	¥ 85,000
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ボモデム)〔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
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕	¥ 79,800	¥ 10,000
FS-FD-1〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同梱〕	¥ 44,800	¥ 34,800
HB-D20W〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同梱〕	¥ 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MSX2 128K〕	¥ 29,800	¥ 17,800
FS-A1〔ナショナルMSX2 128K〕〔新品〕	¥ 29,800	¥ 19,800
FS-A1F〔ナショナルMSX2 3.5"FDD内蔵〕〔新品〕	¥ 59,800	¥ 46,000
PHC-23(MSX2 128K、2スロット)〔新品〕〔限定品〕	¥ 32,800	¥ 24,800
HB-F1〔SONY MSX2 128K〕	¥ 32,800	¥ 17,800
HB-F1II〔SONY、MSX2 128K〕〔新品〕	¥29,800	¥ 23,800
HB-F1 DMK II〔SONY、MSX2 128K〕	¥49,800	¥ 39,800
FS-A1MKII〔ナショナルMSX2 128K〕〔新品〕	¥29,800	¥ 24,800
FS-A1MK〔ナショナルMSX2〕〔新品〕	¥69,800	¥ 62,800
FS-A1F〔ナショナルMSX2〕〔新品〕	¥57,800	¥



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・破曲損・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金が支払われます。パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

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
ソフトでハードな物語	2HD	7,800	7,260
バランス・オブ・パワー	2HD	12,800	11,910
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
F15ファイティングファルコン2	2HD	9,800	9,120
ガーディアン	2HD	7,800	7,260
自己中心派 I	5FD	7,800	7,260
アルギースの翼	5FD	7,800	7,260
四柱推命銀河占い	5FD	9,800	9,120
フライトトレーナー	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
大戦略IIスペシャル	2HD	8,800	8,190
アクロジェット	5FD	7,800	7,260
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
アークティックフォックス	5FD	7,800	7,260
ディレクター物語	5FD	7,800	7,260
ベトナム1968	2HD	9,800	9,120
麻雀大会	5FD	8,800	8,190
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
白夜物語 11	5FD	9,800	9,120
太平洋の嵐 DX	5HD	14,800	13,770
ロードス島戦記	2HD	9,800	9,120
アランティア	2HD	8,800	8,190
ショヴァルツシルト	5FD	12,800	11,910
維新の嵐	5FD	9,800	9,120
太平洋の嵐バワーアップ	5HD	5,800	5,400
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	5FD	9,800	9,120
スタークルーザー 11	5FD	7,800	7,260
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
ウィザードリィ IV	5FD	12,800	11,910
昇龍（将棋）	5FD	7,800	7,260
ミッドガルツ 11	2HD	9,800	9,120
トリトーン2 11	2HD	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
マイト＆マジック II	5FD	9,800	9,120
リングマスター 11	2HD	7,800	7,260
第4のユニット 12	5FD	6,800	6,330
スーパー大戦略98 12	2HD	8,800	8,190
ロードウォー2000	5FD	9,800	9,120
大戦略データターコレクション	5FD	5,000	4,650
続・坂田血風録	5FD	8,800	8,190
サイオブレード 12	2HD	8,800	8,190
日本縦断セスナフライト	5FD	9,800	9,120
エグザイル II 12	2HD	8,800	8,190
ディガンの魔石	5FD	10,000	9,300
ハイデッカー	5FD	7,800	7,260
ディスプリガー	5FD	9,800	9,120
ハイドライト3 12	2HD	7,800	7,260
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
フロ野球覆成ギブス	5FD	3,900	3,700
ガルフォース怒濤 12	5FD	7,800	7,290
スターシップランデブー	2HD	8,800	8,190
大日本帝国の軌跡 12	2HD	12,800	11,910
ガンダーラー	5HD	7,800	7,260
女性社員を活かすまネ	5FD	8,000	7,440
アマンザス	2HD	7,800	7,260
映画狂殺人事件	5FD	7,800	7,260
囲碁II	5FD	14,800	13,770
ハワフルまあじゃん2 12	2HD	7,800	7,260
フェラーリーフォーミュラーワン	2HD	9,800	9,120
★ビリヤードきゃひきゃひ	5FD	7,800	7,260
★リックスティックアドベンチャー	2HD	6,800	6,330
★ベンションストーリー裏	2HD	7,800	7,260
★ベンション花の裏	2HD	7,800	7,260
★東京女子高制服図鑑	5FD	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
★天使たちの美奈子番外	5FD	7,800	7,260
★ときめきのスポーツギル	2HD	7,800	7,260
★ときめきのスポーツギル II	2HD	5,800	5,450
★ときめきのスポーツギル III	2HD	5,800	5,450
★なぎさの館	5FD	7,800	7,260
★天使たちの午後美奈子	5FD	7,800	7,260
5'2DDシリーズ			
お嬢様くらぶ	2DD	6,800	6,330
ソーサリアン	2DD	9,800	9,120
ねぎ麻雀	2DD	6,800	6,330
ソーサリアン追加シナリオ2	2DD	3,800	3,550
ソーサリアン追加シナリオ1	2DD	3,800	3,550
ソーサリアンエーティリティ	2DD	3,800	3,550
★美少女写真館スタジオ	2DD	3,800	3,600
★美しき獲物たちIV	2DD	4,000	4,000

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
ジャドゥハンター	5FD	6,800	6,330
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
女性社員を活かす法	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
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ベトナム1968 12	5FD	9,800	9,120
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
映画狂殺人事件 12	5FD	7,800	7,260
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	6,700	6,700
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
維学オリンピック	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
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
パターンエディータ 88	5FD	7,000	6,510
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
ライトニングバッカス 12	5FD	7,800	7,260
上海	5FD	6,500	6,050
88ターム	5FD	12,800	11,900
STAFF Kid 88	5FD	25,000	23,250
お嬢様くらぶ	5FD	6,800	6,330
マンハッタンクイエム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
ビーチ・ヘッド VA対	5FD	6,800	6,330
ザ・マン・アイ・ラブ VA対	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻VA対	5FD	6,800	6,330
★スカボン探険隊	5FD	6,800	6,330
★夢少女さやか	5FD	6,800	6,330
★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
★カインドギャル	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
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★ファイナルロリータ	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★ヘルバー占い	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
白夜物語SR 11	5FD	7,800	7,260
デリンジャーSR 11	5FD	8,800	8,190
琥珀色の遺言SR 11	5FD	9,800	9,120
アマデウスSR 11	5FD	8,800	8,190
ガルフォース怒濤SR 12	5FD	7,800	7,260
ヴァルフェルSR 12	5FD	8,800	8,190
ドーム SR	5FD	9,800	9,120
ヨトゥーン SR	5FD	7,800	7,260
怨霊戦記 SR	5FD	8,800	8,190
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
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
ジャンクボーイ SR	5FD	7,800	7,260
ディアブロ SR	5FD	7,800	7,260
ザ・ダークオブ・ドラゴン 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ボード SR	5FD	12,800	11,910
ギャルウォーズ 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
ブラックウイング SR 10	5FD	7,800	7,260
ヘルソォーク SR	5FD	6,800	6,330
アクター SR	5FD	12,800	11,910
ネクロポリス SR 10	5FD	7,800	7,260
サイオブレードSR 11	5FD	8,800	8,190
アッシュ SR	5FD	7,800	7,260
スペース・ハリア SR	5FD	7,800	7,260
雀豪 I SR	5FD	8,800	8,190
ハイデッカー SR	5FD	7,800	7,260
フロ野球覆成ギブス SR	5FD	3,900	3,700
麻雀悟空 SR	5FD	6,800	6,330
イース 2	5FD	7,800	7,260
ラスト・ハルマゲドン 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
スタークルーザーSR	5FD	7,800	7,260
カオスエンジェルSR	5FD	7,800	7,260
英和辞典	5FD	14,800	13,770
ディレクター物語SR	5FD	7,800	7,260
王子ピンピン物語 SR	5FD	7,800	7,260
魔獣戦記ガーディアンSR	5FD	7,800	7,260
自己中心派2SR	5FD	6,800	6,330
電脳水滸伝 SR	5FD	7,800	7,260
ヤシャ外伝1SR	5FD	4,800	4,470
めぞん一刻 完結編	5FD	7,800	7,260
死霊戦線 SR	5FD	7,800	7,260
スティル・ソードSR	5FD	6,800	6,330
F15ストライクイーグル SR	5FD	7,800	7,260
スカイフォックスSR	5FD	7,800	7,260
スターシップランデブーSR	5FD	8,800	8,190
プロ野球ファンSR	5FD	8,800	8,190
アルギースの翼 SR	5FD	7,800	7,260
クルージュ SR	5FD	8,800	8,190
うる星やつら SR	5FD	6,800	6,330
アンドロギュヌス SR	5FD	7,800	7,260
やじうまペナンレース SR	5FD	7,800	7,260
華三銃 SR	5FD	7,800	7,260
ザ・スキーム SR	5FD	7,800	7,260
スーパー大戦略 SR	5FD	8,000	7,440
ビーチ・ヘッド SR	5FD	6,800	6,330
エグザイル SR	5FD	8,800	8,190
ヴェイグス SR	5FD	7,800	7,260
スナッチャー SR	5FD	8,800	8,190
エグザイルII SR 12	5FD	8,800	8,190
シュヴァルツシルトSR 12	5FD	12,800	11,910
ミッドガルツA SR 12	5FD	7,800	7,260
ミッドガルツB SR 12	5FD	7,800	7,260
魔浄理子 SR 12	5FD	8,800	8,190
ハワフルまあじゃん SR 12	5FD	7,800	7,260
ライトニングバッカスSR 12	5FD	7,800	7,260
★徳川興隆記SR 12	5FD	6,800	6,330
★サルベーションSR 12	5FD	7,800	7,260
★やりたい放題SR	5FD	5,800	5,400
★リックスティックアドベンチャー SR	5FD	6,800	6,330
★GENJI(ゲンジ)SR	5FD	7,800	7,260
★ベンションストーリー裏SR	5FD	7,800	7,260
★ビリヤードきゃひきゃひSR	5FD	7,800	7,260
★東京女子高生セーラー服 SR	5FD	4,800	4,600
★ときめきスポーツギルSR	5FD	7,800	7,260
★ときめきスポーツギルII SR	5FD	5,800	5,450
★ときめきスポーツギルIII SR	5FD	5,800	5,450
★ちょっと名探偵 SR	5FD	6,800	6,330
★天使たちの番外SR 13	5FD	7,800	7,260
★あっぱくらぃ2 SR	5FD	4,800	4,500
★あっぱくらぃ2 SR	5FD	4,800	4,500
★禁じられた遊び1~5SR	5FD	各1,500	各1,500
★禁じられた遊び1~10SR	5FD	各1,500	各1,500
★美しき獲物たちIV SR	5FD	4,000	4,000
★天使の美奈子 SR	5FD	7,800	7,260
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	7,260
★なぎさの館 SR	5FD	7,800	7,260
★ファイナルロリータSR	5FD	5,800	5,400
★ゴリンピック SR	5FD	4,800	4,440
★おちゃめなゆうれいSR	5FD	6,800	6,330
★フォートクラブ SR	5FD	6,800	6,330
SR、MRシリーズ			
ミュージックアートSR SR	5FD	14,800	13,770
大戦略 88 SR	5FD	7,800	7,260
ファンタジー3 SR	5FD	9,800	9,120
ウルティマ IV SR	5FD	9,800	9,120
アート・オブ・ウォー SR	5FD	8,800	8,190
ソーサリアン SR	5FD	9,800	9,120
ソーサリアン追加シナリオSR	5FD	3,800	3,550
新王取物語 SR	5FD	10,000	9,300
リトル・コンピューター SR	5FD	6,800	6,330
ザナドウ SR	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2 SR	5FD	5,800	5,400
T.D.F. SR	5FD	6,500	6,330
ソーサリアン追加シナリオ3	5FD	3,800	3,550
バトル・ゴリラ SR	5FD	7,800	7,260
かわいそう物語 SR	5FD	7,800	7,260
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	5FD	9,800	9,120
ジハード SR	5FD	7,800	7,260
Mr.プロ野球 SR	5FD	9,800	9,120
サイキックウォー SR	5FD	8,800	8,190
ミュージアム3 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
アートオブウォーオブ SR	5FD	4,800	4,440
マイト&マジックII SR 12	5FD	9,800	9,120
ウルティマV SR 12	5FD	9,800	9,120
ウルティマ I SR 12	5FD	6,800	6,330
ウルティマII SR 12	5FD	7,800	7,260
★悪女伝説 SR	5FD	6,800	6,330
★ふぁみりぃている SR	5FD	7,800	7,260
★ほっとミルク SR	5FD	7,800	7,260
★ドッキン美奈子先生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
ソーサリアン追加シナリオ2	2HD	3,800	3,550
フロ野球ファミリースタジアム	2HD	6,800	6,330
マイト&マジックII	2HD	9,800	9,120
ウルティマIV 12	2HD	9,800	9,120
ウルティマ I 12	2HD	6,800	6,330
ウルティマII 12	2HD	7,800	7,260
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
維新の嵐サウンドバージョン	2FD	12,300	11,440
★ドッキン美奈子先生	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
殺意の口吻	5FD	5,800	5,400
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
第4のユニット	5FD	5,800	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
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,190
ソリテア・ロイヤル	5FD	6,800	6,330
棋太平	5FD	6,500	6,050
自己中心派	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
ディーサイド 2	5FD	6,800	6,330
ドルアーガの塔	5FD	6,200	5,770
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
レリクス	5FD	7,200	6,700
ウィザードリィ	5FD	12,800	11,910
王子ピンピン物語	5FD	7,800	7,260
ドーム	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 3	5FD	9,800	9,120
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
白夜物語	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
ドナ	5FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★ヘルバー占い	5FD	8,000	7,440
★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
★D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
FM-77			
三国志	3FD	14,800	13,770
インテリジェンシティ	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
Genji	3FD	7,800	7,260
新王取物語	3FD	10,000	9,300
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
信長の野望	3FD	6,800	6,330
FM戦略	3FD	6,800	6,330
タなぎのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	3FD	4,500	4,170
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
レリクス	3FD	7,200	6,700
アルファ	3FD	5,900	5,490
ファンタジー 2	3FD	9,800	9,120
電脳水滸伝	3FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール1	3FD	7,900	7,360
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
T.D.F.	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	3FD	9,800	9,120
レイドック	3FD	6,800	6,330
ソリテア・ロイヤル	3FD	6,800	6,330
サイダーユング	3FD	7,800	7,260
ウィングマン 2	3FD	6,800	6,330
魔界村	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6,800	6,330
ラビリンス	3FD	7,800	7,260
酵気王	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
新ベストナインプロ野球	3FD	6,800	6,330
白夜物語 11	3FD	7,800	7,260
リターンオブインク 12	3FD	7,800	7,260
自己中心派	3FD	6,800	6,330
白夜物語	3FD	7,800	7,260
ウィザードリィ	3FD	12,800	11,910
第4のユニット	3FD	6,800	6,330
★天使たちの美奈子	3FD	7,800	7,260
★D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
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★ラブリーGAL	3FD	6,800	6,330
★メロンソーダー	3FD	6,800	6,330
★ソープランドストーリー	3FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★天女伝説	3FD	7,800	7,260
★くりむレモン	3FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	3FD	3,800	3,600
★ショッキングクロスワード	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
★ヘルバー占い	3FD	8,000	7,440
AVシリーズ			
三国志 AV	3FD	14,800	13,770
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	9,120
ワールドゴルフ2 AV	3FD	7,800	7,260
ミュージアム2 AV	3FD	8,000	7,440
ガンダーラー AV	3FD	7,800	7,260
ジーザス AV	3FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター AV	3FD	6,000	5,580
女神転生 AV	3FD	7,800	7,260
ディーヴァ AV	3FD	7,800	7,260
九玉伝 AV	3FD	7,800	7,260
アムノーク AV	3FD	6,800	6,330
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
アートクリエーターマウス付	3FD	22,000	20,460
アークス AV	3FD	9,800	9,120
麻雀狂時代 AV	3FD	6,800	6,330
めぞん一刻完結AV 11	3FD	7,800	7,120
琥珀色の遺言AV 11	3FD	9,800	9,120
サイオブレードAV 12	3FD	8,800	8,190
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
ロストバワー AV	3FD	7,800	7,260
ヴァルツェル AV	3FD	8,800	8,190
億万長者 AV	3FD	9,800	9,120
アルゴー AV	3FD	7,500	6,980
ルクソール AV	3FD	7,800	7,260
ドナ AV	3FD	7,800	7,260
ルーイン AV	3FD	7,800	7,260
フロ野球ファンAV専	3FD	8,800	8,190
マイト＆マジックAV専	3FD	9,800	9,120
リバイバー AV専	3FD	6,800	6,330
王子ピンピン物語AV専	3FD	7,800	7,260
第4のユニット AV	3FD	6,800	6,330
ヒラニプラ AV	3FD	7,800	7,260
億万長者 AV	3FD	9,800	9,120
スペースハリアーAV	3FD	7,500	6,980
ドーム AV	3FD	9,800	9,120
シルフィード AV	3FD	6,800	6,330
アートクリエイターAV	3FD	14,800	13,770
T.D.F. AV	3FD	6,800	6,330
プロ野球覆成ギブスAV	3FD	3,900	3,700
琥珀色の遺言AV	3FD	9,800	9,120
★やりたい放題AV	3FD	5,800	5,400
★徳川興隆記AV 12	3FD	6,800	6,330
★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
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
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
女神転生	5FD	7,800	7,260
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
ヨトゥーン	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,770
天地を喰らう	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
マイト＆マジック	5FD	9,800	9,120
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
ディアブロ	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
ブラックウイング	5FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	5F

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
ガイフレーム	5FD	7,800	7,260
殺意の口吻	5FD	5,800	5,400
ハーレッシュ	5FD	7,800	7,260
麻雀狂時代	5FD	6,800	6,330
白夜物語 (11)	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
琥珀色の遺言 (12)	5FD	9,800	9,120
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	7,260
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
ストーム	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
イース	5FD	7,800	7,260
第4のユニット	5FD	6,800	6,330
ユーフォリー	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 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
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ソリテア・ロイヤル	5FD	6,800	6,330
ウィザードリー Ⅳ (11)	5FD	12,800	11,910
新九玉伝 (12)	5FD	8,800	8,190
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★夏少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★夏少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★やりたい放題	5FD	5,800	5,400
★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
★なぎさの館	5FD	7,800	7,260
★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
★ドッキン美奈子先生	5FD	7,800	7,260
★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
★メロンソーダー	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
★夢少女さやか	5FD	6,800	6,330

X1 ターボシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志 T	5FD	14,800	13,770
紫醍醐（サジリ）T	5FD	7,800	7,260
リターンオブイシター T専	5FD	6,800	6,330
スーパー大戦略マックスクシン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II T専	5FD	7,800	7,260
プロ野球ファン 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
プロ野球覆成ギブス T専	5FD	3,900	3,700
ファンタジー3 T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 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
マスター・オブ・モンスターT	5FD	8,000	7,440
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
帝国アタッターダークT	5FD	8,800	8,190
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
ロードウォー2000T専	5FD	9,800	9,120
リバイバー T	5FD	6,800	6,330
パワフルまあじゃん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
ゼリアード T専	5FD	7,500	6,980
GEN.II（ゲンジ）T専	5FD	7,800	7,260
アークティックT専	5FD	5,800	5,400
ソーサリアン追加シナリオ2T専	5FD	3,800	3,550
サイオブレード専 (12)	5FD	8,800	8,190
ウルティマ I T (12)	5FD	6,800	6,330
ウルティマ II T (12)	5FD	7,800	7,260
パワフルまあじゃん2T (12)	5FD	7,800	7,260
★ソーフランストーリーT	5FD	7,800	7,260

X-6800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
麻雀悟空	2HD	7,800	7,260
沙羅曼蛇	2HD	8,800	8,190
信長の野望全国版	2HD	9,800	9,120
たんば	2HD	7,800	7,260
マイト&マジック	2HD	9,800	9,120
スターシップランデブー	2HD	7,800	7,260
サンダーフォースII	2HD	9,800	9,120
フルスロットル (12)	2HD	8,800	8,190
熱血高校ドッジボール	2HD	7,800	7,260
デス・ブリンガー	2HD	9,800	9,120
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列車で行こう2 (9月)	2HD	12,800	11,910
リターンオブイシター	2HD	7,800	7,260
ガルフォース恐竜のカオス	2HD	7,800	7,260
クルージュ	2HD	8,800	8,190
ラストハルマゲドン	2HD	9,800	9,120
イーグラフィック68K	2HD	14,800	13,770
琥珀色の遺言	2HD	9,800	9,120
道化師殺人事件	2HD	7,800	7,260
スタークルーザー (11)	2HD	7,800	7,260
めぞん一刻完結 (12)	2HD	7,800	7,260
アークティック	2HD	5,800	5,400
麻雀悟空	2HD	7,800	7,260
トリトーン2 (12)	2HD	9,800	9,120
白夜物語 (12)	2HD	9,800	9,120
フェラーリフォーミュラ(11)	2HD	9,800	9,120
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
ファンタジーIII	2HD	9,800	9,120
太平洋の嵐 DX	2HD	14,800	13,770
スーパー大戦略68K (12)	2HD	8,800	8,190
ウルティマ Ⅳ (12)	2HD	9,800	9,120
殺人倶楽部 (12)	2HD	9,800	9,120
パワフルまあじゃん2 I	2HD	7,800	7,260
★やりたい放題	2HD	5,800	5,400
★徳川興隆記 (12)	2HD	6,800	6,330
★不思議の壁	2HD	7,800	7,260
★花札放浪記	2HD	6,800	6,330
★おちゃめなゆうれい	2HD	6,800	6,330
★シンデレラヘルデュー	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
孔雀王	ROM	5,800	5,400
プライベートシューティング	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
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
実戦麻雀	ROM	6,800	6,330
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
アウトラン (10)	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
日本語MSXライト2	ROM	24,800	23,070
日本語MSX-DOS2	ROM	34,800	32,370
ゼビウス (12)	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
インターの運活(8月末)	ROM	6,800	6,330
めぞん一刻完結 (10)	ROM	7,800	7,260
ハードボール(野球)	ROM	5,800	5,400
信長の野望全国版 1月発売	ROM	9,800	9,120
三国志 1月発売	ROM	14,800	13,770
棋聖(将棋)	ROM	6,800	6,330
麻雀悟空	ROM	6,800	6,330
ファミリー・ビリヤード	ROM	5,800	5,400
プロ野球ファン	ROM	8,800	8,190
ザ・プロ野球	ROM	5,800	5,400
忍者くん・阿修羅の章	ROM	5,600	5,210
自己中心派 (10)	ROM	6,800	6,330
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
スターヴァージン	ROM	5,800	5,400
ルパン三世バビロンの黄金	ROM	6,400	5,960
めぞん一刻	ROM	6,800	6,330
アルギースの翼 (10)	ROM	7,800	7,260
アウトラン	ROM	6,800	6,330
スーパー大戦略 (11)	ROM	8,800	8,190
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
へんぎんくんウォーズII	ROM	6,800	6,330
上海	ROM	5,800	5,400
ハッカー	ROM	5,800	5,400
ドーンパトロール	ROM	4,900	4,550
釣りキチ三平	ROM	6,800	6,330
F15・ストライクイーグル	ROM	5,800	5,400
幽霊君 (12)	ROM	6,800	6,330
ザ・ゴルフ (12)	ROM	6,800	6,330
★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
フィードバック	2DD	6,800	6,330
ウイングマンスペシャル	2DD	7,800	7,260
ダビンチ (10)	2DD	7,300	6,790
アークス	2DD	8,800	8,190
マイト&マジック	2DD	7,800	7,260
クインフル	2DD	5,800	5,400
原宿アフターダーク	2DD	8,800	8,190
レイドック 2	2DD	6,800	6,330
占いセンセーション (12)	2DD	4,800	4,440
中華大仙 (12)	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
ねぎ麻雀 (10)	2DD	6,800	6,330
信長の野望全国版	2DD	8,800	8,190
グレイテストドライバー (10)	2DD	7,800	7,260
マスターオブモンスター (12)	2DD	6,800	6,330
大戦略	1DD	7,800	7,260
ガリバー	2DD	6,800	6,330
ベトナム1968 (10)	2DD	7,800	7,260
ザ・マン・アイ・ラブ	2DD	7,800	7,260
ミケランジェロ	1DD	18,000	16,740
スターシップランデブー (10)	2DD	7,800	7,260
サイキックウォー	2DD	8,800	8,190
王子ピンピン物語	2DD	7,800	7,260
激走ニャンクル (10)	2DD	6,800	6,330
F15・ストライクイーグル	2DD	5,800	5,400
抜忍伝説	2DD	9,800	9,120
三国志	2DD	12,800	11,910
忍者	2DD	7,800	7,260
デリンジャー (11)	2DD	8,800	8,190
第4のユニット	2DD	7,600	7,070
ウルティマ Ⅳ	2DD	11,800	10,980
荒鷲(対オレンジロード (12)	2DD	7,800	7,260
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
白夜物語 (12)	2DD	7,800	7,260
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
ガルフォース恐凛 (12)	2DD	7,800	7,260
マイト&マジック (12)	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
プロ野球ファン	2DD	6,800	6,330
エグザイル 2 (12)	2DD	8,800	8,190
ワールドゴルフ 2	2DD	7,800	7,260
琥珀色の遺言 (12)	2DD	9,800	9,120
殺意の口吻	2DD	6,800	6,330
ウィザードリー Ⅳ (12)	2DD	12,800	13,770
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
カオスエンジェル (12)	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
写夢塩(ビデオ編集)	2DD	29,800	27,700
文名人(ワープロ)	2DD	19,800	18,400
魔神宮	2DD	7,800	7,260
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 (12)	2DD	8,800	8,190
スナッチャー	2DD	9,800	9,120
シャドウハンター	2DD	6,800	6,330
ホールブレイザー	2DD	6,800	6,330
ウルティマ I (12)	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
ウルティマII (12)	2DD	7,800	7,260
暗黒神話 (11)	2DD	6,800	6,330
ブロックブレーカー	2DD	6,800	6,330
G カード	2DD	12,800	11,910
プレイボールII	2DD	6,800	6,330
メンバーシップゴルフ	2DD	7,800	7,260
パワフルまあじゃん2 (12)	2DD	7,800	7,260
新九玉伝 (12)	2DD	7,800	7,260
★ブロックターネータ	2DD	6,800	6,330
★女神たちの館	2DD	7,800	7,260
★天使たちの美奈子 (10)	2DD	7,800	7,260
★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
★ドッキン美奈子先生	2DD	7,800	7,260
★不思議の壁	2DD	7,800	7,260
★つぼふり丁半勝負	2DD	7,800	7,260
★なぎさの館 (11)	2DD	7,800	7,260
★カインドギャルズ	2DD	6,800	6,330
★学園物語	2DD	6,800	6,330
★パソコン占いハルハー	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
★スポーツギャルII	2DD	5,800	5,450
★スポーツギャルIII	2DD	5,800	5,450
★ソーフランドストーリー	2DD	7,800	7,260
★勝手に成ジャン	2DD	6,800	6,330
★やりたい放題	2DD	5,800	5,400
★ロリータ姫の絵日記	2DD	5,800	5,400
★メロンソーダ	2DD	6,800	6,330
★ペンションストーリー花の東京	2DD	7,800	7,260
★徳川興隆記 (12)	2DD	6,800	6,330

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
パロディウス	ROM	5,800	5,400
F1 スピリット	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
エルギーザの封印	ROM	5,800	5,400
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,490
Rタイプ (10)	ROM	7,300	6,790
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
ハング オン	ROM	4,900	4,540
コナミの新10倍カード	ROM	5,800	5,400
ドラゴンクェスト 2	ROM	6,800	6,330
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
モンスターフェア	ROM	4,800	4,440
バトル・オブ・ベガス	ROM	5,800	5,400
スペランカー	ROM	4,900	4,540
FMアミューズメントカートリッジ	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
グランプリーライダー	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
シャロム	ROM	5,980	5,570
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
サイキックウォー	ROM	7,800	7,260
スペースシャトル	ROM	4,900	4,540
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
自己中心派 (10)	ROM	6,800	6,330
S-RAMカートリッジ	ROM	3,800	3,550
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
ハイドライト 3	ROM	7,800	7,260
ロボレス2001	ROM	5,800	5,400
マース	ROM	6,800	6,330
スクーター	ROM	4,900	4,540
ブラックオニキス 2	ROM	6,800	6,330
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

★ソフト名の最後に表示された○内数字は、発売予定月です。

商品名	メディア	価格	割引価格
データライフ 52D	10枚入	8,500	1,180
データライフ 52HD	〃	17,000	1,680
フジ 52D	〃	8,000	1,480
フジ 3.5 2HD	〃	28,000	6,800
マクセル 52D	〃	8,000	1,280
マクセル 52HD	〃	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が場合、発売予定日が分かり次第、ハガキにてお知らせ致します。

注文方法

①お申込みは注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です
③お申込みいただいた商品は約6～10日位でお届けします。
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります

郵便振込番号 東京 5-019010

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

渋谷駅 ハチ公口 徒歩0分

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

これからはMSXだ!!

東京03(463)4455(代)

全国通信販売OK! 月々3,000円よりクレジットOK! 下取・買取大歓迎! お電話にて!

日本マイコン流通センターの広告は、386～393にも掲載されています。あわせてご欄ください。

新しもの好きの新品コーナー

注文番号 BZ-L1
SONY MSX2+ HB-F1XDJ
定価¥69,800
ついに出た! MSX2+ 19,268色対応 FM音源つき
大特価 ¥59,800
回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,886	¥10,500
10回	¥6,682	¥6,500
20回	¥4,768	¥3,400

注文番号 BZ-L2
SONY MSX2 HB-F1XDmk2
定価¥49,800
3.5インチ 2DD内蔵 JIS10キー付 キーボード
大特価 ¥42,800
回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,868	¥7,500
10回	¥5,252	¥4,600
15回	¥4,536	¥3,100

注文番号 BZ-L3
Panasonic FS-A1WX II MSX2+
定価¥69,800
お待たせのMSX2+ 19,268色対応 ワープロソフト内蔵
大特価 ¥59,800
回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,886	¥10,500
10回	¥6,682	¥6,500
20回	¥4,768	¥3,400

注文番号 BZ-L4
SANYO CMT-145F
定価¥64,800
2000文字
MSXシリーズ対応 アナログRGB カラーモニター
大特価 ¥34,000
回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,960	¥11,700
6回	¥6,040	¥6,000
12回	¥3,640	¥3,100

注文番号 BZ-L5
SONY HBP-F1
定価¥44,800
MSXシリーズ用 サーマルプリンター 絵やソフトのリストも打ち出せる
大特価 ¥38,000
回数	1回目	2回目以降
3回	¥13,320	¥13,100
6回	¥6,780	¥6,700
12回	¥3,680	¥3,500

注文番号 BZ-L6
SONY HBD-F1
定価¥36,800
MSXシリーズ用 ディスクドライブ 君にもディスクゲームが出来る!
大特価 ¥31,800
回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,072	¥11,000
6回	¥5,708	¥5,600
10回	¥4,062	¥3,400

MSXパワーを活かす!!

注文番号 BZ-L7
SONY MSX2 HBI-J1
MSX標準日本語カートリッジ
定価¥17,000
10/21新発売!
君のMSXで漢字Basicが使えます。
現金特価 ¥15,000

注文番号 BZ-L8
SONY MSX HBI-1200
定価¥32,000
MSXでパソコン通信 300/1200bps対応
現金特価 ¥29,000

注文番号 BZ-L9
SONY MSX2 2DD HBS-B012D
文書作佐衛門
定価¥6,800
君のMSX2がワープロになる
このソフトはMSX2+かMSX2とHBI-J1のセットで作動します。
現金特価 ¥6,120

MSX2 推薦ゲームソフト

注文番号	ソフト名	定価(円) 特価(円)
BZ-L10	めぞん一刻 完結編 (MSX2,2DD,V-RAM128K以上)	7,800 7,020
BZ-L11	Ys II (イースII) (MSX2,2DD,V-RAM128K以上)	7,800 7,020
BZ-L12	ラストハルマゲドン (MSX2,2DD,V-RAM128K以上)	7,800 7,020
BZ-L13	レイドック2 (MSX2+,2DD,V-RAM128K以上) (11月発売予定、予約)	6,800 6,120
BZ-L14	プレイボール II (MSX2,2DD,V-RAM128K以上) (11/21発売予定、予約)	6,800 6,120

大人気! MSX2用 えっちソフト

注文番号 BZ-L15
5ギャルズコネクション
ちょっぴりHなパズルゲーム
現金特価 ¥4,900

注文番号 BZ-L16
キャンキャンコレクション
スリリングなトランプゲーム ゲームに勝つと…
現金特価 ¥4,900

注文番号 BZ-L17
ヤングナイフの魔少女館
ちょっとHなグラフィックストーリー
現金特価 ¥4,000

注文番号 BZ-L18
くりもと卓明のファンタジードリーム
豪華でHなイラスト集
現金特価 ¥3,500

安さがなにより 中古コーナー

MSX パソコン ¥5,800より

MSX2 パソコン ¥18,000より

MSX2 (3.5"FDD内蔵) パソコン ¥35,000より

MSX シリーズ用 カラーディスプレイ ¥25,000より

特選中古リスト

注文番号	商品名	定価(円)	特価(円)
BZ-L19	ソニー HB-F1XD(MSX2本体、1ドライブ内蔵)	54,800	38,800
BZ-L20	HB-F5(MSX2本体)	84,800	19,800
BZ-L21	HB-T7(MSX2本体)	59,800	32,800
BZ-L22	HB-F1II(MSX2本体)	29,800	20,800
BZ-L23	HBD-20W(3.5"2DD、1ドライブ)	44,800	29,800
BZ-L24	PRN-C41(プロッタープリンター)	54,800	18,800
BZ-L25	GB-7S(グラフィックボール+EDDYII)	———	6,800
BZ-L26	松下 FS-A1(MSX2本体)	29,800	19,800
BZ-L27	FS-A1F(MSX2本体、1ドライブ内蔵)	54,800	38,800
BZ-L28	FS-A1MKII(MSX2本体)	29,800	20,800
BZ-L29	FS-FD1A(3.5"2DD、1ドライブ)	———	28,800
BZ-L30	サンヨー PHC-33(MSX本体、レコーダー内蔵)	———	19,800
BZ-L31	PHC-23(MSX2本体)	32,800	19,800
BZ-L32	MPC-11(MSX本体、64KB、WAVY-11)	99,800	17,800
BZ-L33	MPC-X(グラフィック拡張ユニット)	89,800	9,800
BZ-L34	MAB-X1(拡張スロット)	———	6,800
BZ-L35	MSI-01(スーパーインポーズユニット)	23,000	12,800
BZ-L36	ビクター HC-30(MSX本体、32KB)	———	12,800
BZ-L37	HC-90(MSX2本体、1ドライブ内蔵)	168,000	69,800
BZ-L38	ヤマハ YIS-805(MSX2本体)	148,000	74,800
BZ-L39	カシオ PV-7(MSX本体、8KB)	29,800	5,800
BZ-L40	KB-10(MX-10用拡張ユニット)	———	4,800
BZ-L41	三菱 ML-TS2(MSX2本体、テレコムステーション)	75,000	39,800
BZ-L42	ML-F120D(MSX本体、32KB)	79,800	12,800
BZ-L43	キャノン VM-300(300ボーモデム)	———	9,800
BZ-L44	日立 MB-H1(MSX本体、32KB)	62,800	12,000
BZ-L45	NEOS MA-20(MSXをMSX2にするアダプター)	29,800	6,800
BZ-L46	プラザー HR-5X(MSX用プリンター)	59,800	14,800
BZ-L47	シャープ CU-14FA(21ピンアナログモニター)	49,800	29,800
BZ-L48	日本テレネット NT-300(1200ボーモデム)	———	12,800
BZ-L49	N/B ディスクドライブ(3.5"2DD、2ドライブ)	———	46,800
BZ-L50	各社 倍速レコーダー(倍速機能付)	———	7,800
BZ-L51	レコーダー	———	5,400
BZ-L52	マウス	———	3,980

緊急発売!! SEGA 16ビットマシン

注文番号 BZ-L53
SEGAメガドライブセット
16ビットのCPUを搭載/超高級グラフィック処理
PCM・FM音源搭載で臨場感あふれるサウンド
機能オプションも豊富に続々登場予定!
予約受付中!

メガドライブ本体	¥21,000
獣王記	¥ 5,800
スペースバリアーII	¥ 5,800
スペースサンダーブレード	¥ 5,800
定価合計	¥38,400

大特価 ¥34,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,960	¥11,700
6回	¥ 6,040	¥ 6,000
12回	¥ 3,640	¥ 3,100

渋谷駅前店からのお得なお知らせ

1. 毎週土曜日、日曜日および祝日はソフト激安フェアー!!
＊激安中古ソフト1,500本、大量放出!/通常特価よりさらに¥500引き。
(例)イース(定価¥7,800)通常特価¥4,680がなんと¥4,180!!

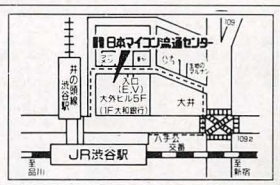
渋谷駅前店にみ～んな集まれ!!

2. 社員募集中!
＊あなたの趣味を仕事に活かしてみませんか? パソコンやワープロの知識が身につきます。未経験者OK!/大歓迎!
＊詳しくは、担当/弘瀬まで 03-463-2361

●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

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F (株)日本マイコン流通センター BM係



お申し込み方法

【現金支払の場合】
●まずは、お電話でお申し込み下さい。その後、右の申込書にご記入の上、代金を同封してお近くの郵便局から現金書留にてお送り下さい。到着後、至急商品を発送致します。
●広告にすでに価格が表示されている商品は、直接申込者と代金を現金書留でお送りいただいてもけっこうです。

【クレジット支払いの場合】
●今すぐお電話か右の申込書にご記入の上お送り下さい。クレジットの手続きが済み次第、至急商品を発送致します。
●クレジットの場合、学生・未成年の方は保護者の代理申し込みとなります。
●クレジットのお支払いは、回数、ボーナス併用払いなど自由に組合せてできますのでご相談下さい。
★販売価格 30,000円未満の商品はクレジット不可能です。
★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申し込み下さい。

注意
●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。
●新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますのでしばらくお待ち下さい。

キリトリ線

〈申込書〉

年 月 日 (BZ)12月号

注文番号	商品名

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		

キリトリ線

毎週 土曜・日曜・祝日 激安ソフト祭り開催!!

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

時間制限ありのネジしめゲーム(?)

ガザティー
GAZATY



鈴木　浩

▶STORY◀

長年にわたって人々を苦しめていた邪神ＧＡＺＡＴＹが，ついにとらえられた。そしてＧＡＺＡＴＹは，古くから村に伝わる結界の中へとほうむられることになったのだが…。

▶HOW TO PLAY◀

ＧＡＺＡＴＹを結界へほうむるためには，結界の扉のすべてのネジをしめてしまえばよいのです。しかし，ＧＡＺＡＴＹの手下のＳＨＩＭＯＢＥＮが，せっかくしめたネジをゆるめてしまうのです。ネジしめはスペース・キーで，移動はＪＫキーです。画面左下のカウントが０になると，そのネジはロックされます。こうしてすべてのネジをしめれば１ステージ・クリアです。あと，ＳＨＩＭＯＢＥＮに接触すると，ロックされていないすべてのネジのカウントがはじめの状態にもどってしまいます。

画面右上のＬＩＭＩＴは時間制限で，時間内に作業を終わらせないとＧＡＺＡＴＹが結界を破って逃げてしまいます。気をつけて！

ラウンドが進むごとに，ＳＨＩＭＯＢＥＮの動きが速くなっていきます。

▶プログラムの説明◀

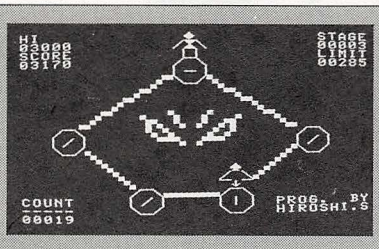
今回は効果音に力を入れました。普通のＭＵＳＩＣ文とはひと味ちがった効果音をお楽しみください。

《第１表》変数表

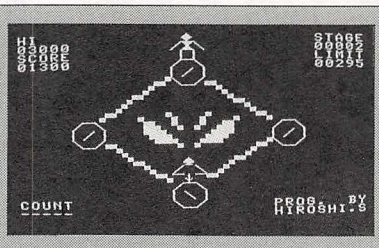
Ｐ$……プレイヤー・キャラ	Ｓ２……敵のいる旧座標ナンバー
Ｃ$……３×３キャラ消去	Ｋ……ネジ・カウンタ
Ｔ$……敵キャラ（２種）	Ｒ２……ネジ・カウンタ補助
Ｎ$……敵キャラ（ノーマル・パターン）	Ｏ……ネジの数
Ｎ１……プレイヤーのいる座標ナンバー	Ｗ……SHIMOBENスピード・カウンタ
Ｎ２……プレイヤーのいる旧座標ナンバー	Ｗ１……SHIMOBENのスピード
Ｓ１……敵のいる座標ナンバー	Ｄ……ロックされたネジの数
	Ｒ５……ラウンド補助

《第２表》プログラムMAP

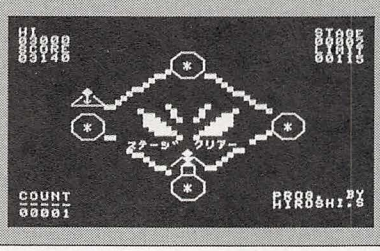
10～ 110	初期設定	760～ 810	ミス処理
120～ 320	画面を描く	820～ 900	GAZATY表示
330～ 460	プレイヤーの動き	910～1020	ラウンド・クリア
470～ 560	ネジしめ	1030～1120	ゲーム・オーバー
570～ 640	SHIMOBENの動き	1130～1210	タイトル画面
650～ 750	ネジあけ	1220～1270	ステージ・データ



◀《写真１》ネジをしめてＧＡＺＡＴＹをほうむるのが使命。それをじゃまする敵もいる



◀《写真２》これは２面。ネジの数が少なくなって敵につかまる確率が高くなる



◀《写真３》すべてのネジを時間内にしめてしまえば面クリア



◀《写真４》時間内に作業を終わらせないとＧＡＺＡＴＹが逃げてしまうぞ

《OVER FLOW》ジングルベール，ジングルベール。早いもので，今年もサンタさんのやってくる季節になりました。さて，今年最後のＯＦをさっそくみなさんにプレゼントしちゃいます。それでは，はりきっていこう。

GAZATYのプログラム・リスト

```
  10 DIM T$(4),X3(10),Y3(10),X4(10),Y4(10),K(10),R1$(10),R2(10)
  20 LET T$(1)=CHR$($99,10,8,8,$FC,32,$FD,10,8,8,8,$F6,$7D,$F6)
  30 LET T$(2)=CHR$($99,10,8,8,$FC,32,$FD,10,8,8,8,$F6,$B6,$F6)
  40 LET T$(3)=T$(1):LET T$(4)=T$(2)
  50 LET P$=CHR$($97,10,8,8,$FC,$FF,$FD,10,8,8,8,$F3,9,$F0)
  60 LET C$=CHR$(8,32,32,32,10,8,8,8,32,32,32,10,8,8,8,32,32,32)
  70 LET N$=CHR$($97,10,8,8,$FC,$7D,$FD,10,8,8,8,$F6,$F6,$F6)
  80 LET H=3000:LET S=0:LET R=0
  90 LET S$=CHR$(8,$FC,$F6,$FD,10,8,8,8,$F0,$FC,$F3,10,8,8,8,$FD,$F9,$FC)
 100 LET R1$(1)=CHR$($85):LET R1$(2)=CHR$($FD):LET R1$(3)=CHR$($86):LET R1$(4)=
CHR$($FC)
 110 GOTO 1130
 120 REM +--------+
 130 REM I SCREEN I
 140 REM +--------+
 150 CLEAR :LET A=0:GOSUB 820
 160 POKE 15,0,0:PRINT :PRINT "HI":LET A=H:GOSUB 320
 170 PRINT "SCORE":LET A=S:GOSUB 320
 180 LET CURSOR=27,1:PRINT "STAGE":LET CURSOR=27,2:LET A=R:GOSUB 320
 190 LET CURSOR=27,3:PRINT "LIMIT":LET CURSOR=27,4:LET A=L:GOSUB 320
 200 LET CURSOR=0,20:PRINT "COUNT":PRINT "-----"
 210 LET CURSOR=23,20:PRINT "PROG.  BY":LET CURSOR=23,21:PRINT "HIROSHI.S"
 220 READ A:FOR I=1 TO A:READ X3(I),Y3(I):LET CURSOR=X3(I),Y3(I):PRINT S$:NEXT
I
 230 LET I=1:READ X3(A+1),Y3(A+1)
 240 FOR J=1 TO 2:LET X4(J)=X3(J)*2:LET Y4(J)=48-Y3(J)*2
 250 NEXT J:LET O=A:LET S1=INT(O/2)+1:GOTO 270
 260 FOR I=2 TO A:LET X4(I+1)=X3(I+1)*2:LET Y4(I+1)=48-Y3(I+1)*2
 270 LET Y1=Y4(I):LET Y2=(Y4(I+1)-Y4(I))/ABS((X4(I+1)-X4(I)))
 280 FOR J=X4(I) TO X4(I+1) STEP SGN(X4(I+1)-X4(I))
 290 PLOT J,Y1-2,1:LET Y1=Y1+Y2:NEXT J:IF I=1 THEN GOTO 260
 300 NEXT 1
 310 FOR I=1 TO A:LET K(I)=20:NEXT I:GOTO 450
 320 PRINT RIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(A),LEN(STR$(A))-1),5):RETURN
 330 REM +---------+
 340 REM I PLAYER I
 350 REM +---------+
 360 IF S1=N1 THEN GOTO 760
 370 LET L=L-1:LET A=L:POKE 15,27,4:GOSUB 320
 380 IF L<1 THEN GOTO 1030
 390 LET A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(1) THEN GOTO 450
 400 LET N2=N1:MUSIC P0T1ﾄ:IF A$="J" THEN LET N1=N1-1:IF N1=0 THEN LET N1=0
 410 IF A$="K" THEN LET N1=N1+1:IF N1=O+1 THEN LET N1=1
 420 IF A$=" " THEN GOTO 470
 440 LET CURSOR=X3(N2),Y3(N2)-3:PRINT C$
 450 LET CURSOR=X3(N1),Y3(N1)-3:PRINT P$
 460 GOTO 570
 470 REM +--------+
 480 REM I ﾈｼﾊﾞｼﾒ I
 490 REM +--------+
 500 MUSIC P0V5ﾄｼV2ﾄｼV1ﾄｼV5
 510 IF K(N1)=255 THEN MUSIC P0V5UｼV4UｼV3UｼV2UｼV1UｼV5:GOTO 570
 520 LET K(N1)=K(N1)-1:IF K(N1)=0 THEN LET K(N1)=255:GOTO 910
 530 LET R2(N1)=R2(N1)+1:IF R2(N1)=5 THEN LET R2(N1)=1
 540 LET CURSOR=X3(N1),Y3(N1)+1:PRINT R1$(R2(N1))
 550 LET CURSOR=0,22:LET A=K(N1):GOSUB 320
 560 LET S=S+10*R:LET A=S:POKE 15,0,4:GOSUB 320
 570 REM +----------+
 580 REM I SHIMOBEN I
 590 REM +----------+
 600 LET W=W-1:IF W<0 THEN GOTO 650
 610 LET W=W1:LET S2=S1:LET S1=S1+INT(RND(2))*2-1:IF S1=0 THEN LET S1=0
 620 IF S1=O+1 THEN LET S1=1
 630 LET CURSOR=X3(S2),Y3(S2)-3:PRINT C$:LET CURSOR=X3(S1),Y3(S1)-3:PRINT N$
 640 GOTO 360
 650 REM +--------+
 660 REM I ﾈｼﾊﾞｱｹ I
 670 REM +--------+
 680 IF RND(1)>.2 THEN GOTO 360
 690 IF K(S1)=255 THEN GOTO 360
 700 LET R2(S1)=R2(S1)-1:IF R2(S1)<1 THEN LET R2(S1)=4
 710 LET CURSOR=X3(S1),Y3(S1)-3:PRINT T$(R2(S1))
 720 MUSIC P0T1V3ｼﾄV4ｼﾄV5ｼﾄ
 730 LET K(S1)=K(S1)+1:IF K(S1)>20 THEN LET K(S1)=20
 740 LET CURSOR=X3(S1),Y3(S1)+1:PRINT R1$(R2(S1)):LET A=INT(RND(2)):GOSUB 820
 750 GOTO 360
 760 REM +-------+
 770 REM I MISS I
 780 REM +-------+
 790 FOR I=1 TO 100:POKE $EE80,0,255:NEXT I:MUSIC P5RT1P0V5ｼﾗﾝｼﾗﾝV4ｼﾗﾝｼﾗﾝV3ｼﾗﾝｼ
ﾗﾝV1ｼﾗﾝｼﾗﾝ
 800 FOR I=1 TO O:LET CURSOR=X3(N1),Y3(N1)-3:PRINT P$:LET CURSOR=X3(N1),Y3(N1)-
3:PRINT C$
 810 LET K(I)=(K(I)=255)*235+20:NEXT I:LET N1=1:LET S1=INT(O/2)+1:GOTO 360
 820 REM +--------------+
 830 REM I GAZATY PRINT I
 840 REM +--------------+
 850 LET CURSOR=11,10:PRINT CHR$(1,3,9,1,8,1,3,9,1,$C,1,6,9,1,$C):POKE $26B,4:I
F A=1 THEN GOTO 890
 860 LET CURSOR=12,11:PRINT CHR$(1,2,9,1,2,9,1,11,9,1,11,1,9)
 870 LET CURSOR=11,12:PRINT CHR$(1,8,1,3,1,2,9,9,9,1,11,1,$C,1,6)
 880 LET CURSOR=12,13:PRINT CHR$(1,8,1,14,1,2,9,1,11,1,14,1,6):RETURN
 890 LET CURSOR=12,11:PRINT CHR$(1,5,9,1,2,9,1,11,9,1,7,1,9)
 900 LET CURSOR=11,12:PRINT CHR$(1,8,1,$D,1,5,9,9,9,1,7,1,$D,1,6):GOTO 880
 910 REM +--------+
 920 REM I CLEAR I
 930 REM +--------+
 940 LET D=D+1:LET CURSOR=X3(N1),Y3(N1)+1:PRINT "*":MUSIC P0V5ｼﾗV4ｼﾗV3ｼﾗV2ｼﾗV1ｼ
ﾗV5
 950 IF D<>O THEN GOTO 570
 960 FOR I=1 TO 10:PRINT CHR$(14);:POKE $EE80,0,255:PRINT CHR$(15);:LET A=A=0:G
OSUB 820
 970 NEXT I
 980 LET CURSOR=9,14:PRINT " ｽﾃｰｼﾞ ｸﾘｱｰ ":MUSIC P9R
 990 REM ROUND START
1000 LET R=R+1:LET W1=20-R:IF W1<1 THEN LET W1=2
1010 LET R1=R1+1:IF R1=4 THEN LET R1=1:RESTORE
1020 LET D=0:LET W=W1:LET L=300:LET N1=1:GOTO 120
1030 REM +------------+
1040 REM I GAME OVER I
1050 REM +------------+
1060 CLEAR :LET CURSOR=8,16:PRINT "ﾌｶｶﾂｼｬ ﾅﾒﾅｺﾄﾖ!":FOR I=1 TO 20:LET A=A=0:GOSU
B 820
1070 NEXT I
1080 FOR I=1 TO 25:PRINT :IF I=19 THEN PRINT SPC$(10);"GAME OVER"
1090 NEXT I:IF S>H THEN LET H=S
1100 PRINT "     HIGH SCORE:";H:PRINT "          SCORE:";S
1110 PRINT :PRINT :PRINT "        - PUSH [S] -"
1120 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1120
1130 REM +--------+
1140 REM I TITLE I
1150 REM +--------+
1160 CLEAR :MUSIC P0T1V5ｼﾌｪV4ｼﾌｪV3ｼﾌｪV2ｼﾌｪV1ｼﾌｪ:LET A=0:GOSUB 820
1170 LET CURSOR=10,5:PRINT "G A Z A T Y":LET CURSOR=8,20:PRINT "1988 HIROSHI.S"
1180 LET CURSOR=11,17:PRINT "START -S-":LET A=0
1190 LET A=A=0:GOSUB 820
1200 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1190
1210 RESTORE :LET S=0:LET R=0:LET R1=1:GOTO 990
1220 REM +-------------+
1230 REM I STAGE DATA I
1240 REM +-------------+
1250 DATA 5,15,4,26,12,19,19,11,19,4,12,15,4
1260 DATA 4,15,4,24,11,15,18,6,11,15,4
1270 DATA 6,11,6,19,6,27,12,19,19,11,19,3,12,11,6
```

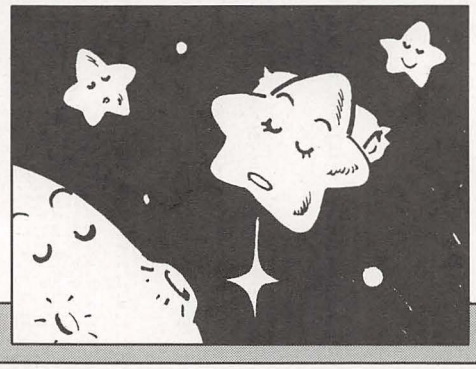
★もしかして，エッチなネタはボツになるのですか？（大阪市・花岡敏行14才）……【編：のっけからなんという質問だ。影：ベーマガは教育雑誌です。エッチなネタはご遠慮ください。編：影さんからその言葉が…。】

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

眠っている星を起こしてあげます

移植版

SLEEP STAR
スリープ　スター



福島　寛二

●内　容

お空のお星さまは，宇宙のカベにへばりついて，昼間はウトウトといねむりをするのです。ある日，いねむりが過ぎて，夜になってもウトウト…。

そこで，星の天使のプーくんは，神様の命令で，お星さまを起こしにでかけました。プーくんは，いろいろな星座をとびまわって，眠ってしまう星に，輝きの粉をかけて起こすのです。

●遊びかた

左上にいるのが，星の天使，プーくんなのです。

このプーくんをカーソル・キーで上下左右に動かし，スペース・キーで，向いている方向の星を起こします。

眠っている星は，目をとじて，体が水色になっています。星が眠るのは，ランダムです。

面クリアは星の数＋4個の星を起こせばよいのです。しかし，ゆくてには，デビラーというモンスターがいます。デビラーは，最初のうちは，左右に動いていますが，ある程度時間がたつと，UFOに乗って追いかけてきます。このUFOは，しばらくすると，またデビラーにもどります。

スーパースターを取ると，デビラーはしばらくの間，止まります。この間に星をたくさん起こしてください。

星が4個眠ってしまったり，デビラーにつかまると，プーくんは，1人減ってしまいます。当然，プーくんがゼロになるとゲーム・オーバーです。

●プログラムの説明

タイトルの音楽は，シンプルに，「キラキラ星」です。少々音程がおかしいですが，自分では，なかなかいいなと思っています。

プログラムは，IGセット(**リスト1**)と，メイン(**リスト2**)の二つにわかれています。メインのほうは，少しプログラムが見にくいのですが，できるかぎりやったので，かんべんしてください。

●プログラムの入力方法

NEWON7を実行してから，**リスト1**を入力，RUNして，**リスト2**を入力，RUNします。プログラムは，RENUMコマンドを実行しているので，AUTOで入力できます。

●その他

いい忘れましたが，面クリアしたとき，ボーナス・ゲームとして，数当てゲームがあります。コンピュータの乱数をピタリ当てると1UPです。

このプログラムは，ベーマガ85年5月号のPC-8001mkII用のSLEEP STARの移植です。

★参考　'85年5月号　P8mkII用
「SLEEP　STAR」
'87年10月号　BML3MK5
「DRAGON'S CASTLE」

《リスト1》IG定義のプログラム・リスト

```
10 WIDTH40:CLS:POKE&HFFE9,1:P=&HA000:D=&HFFEA:DIM C(32)
20 POKE D,7:FORI=P TO P+8:POKE I,0:NEXT
30 FOR A=1 TO 32:LOCATE 13,13:PRINT 32-A:READ I$:C(A)=ASC(I$):C=1:GOSUB 50:C=2:G
OSUB 50
40 C=4:GOSUB 50:NEXT:POKE&HFFE9,0:GOTO 400
50 POKE D,C:READ A$:M=1:FOR E=P+C(A)*8 TO P+C(A)*8+7
60 POKE E,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M=M+2:NEXT:RETURN
70 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ IG DATA ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
80 DATA" ",0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
90 DATA  A,070B070000003078,070B070003070606,070B07000307367E
100 DATA B,0000000000000000,0103030707FF732D,0103030707FF732D
110 DATA C,0103030707FF6D33,0000000000000000,0103030707FF6D33
120 DATA D,00070F1F151F151F,000000000B000000,00070F000B000000
130 DATA E,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
140 DATA F,000101071F3F1F1F,000101071F3F1414,000101071F3F1414
150 DATA G,00101B1B00001C0E,301B1C1F1F3F3F7F,00101B1B00001C0E
160 DATA H,0000000000000304,0103030505FF7C3B,0103030505FF7C3B
170 DATA J,F00BF0000000060F,F00BF000E0F0B0B0,F00BF000E0F0B6BF
180 DATA K,7060400000000000,0F1F3F3F0F1F0F07,7360403000000007
190 DATA L,07B301B000B00000,F8FCFEFEF8FCF870,E7B301B600B00070
200 DATA M,0000000000000000,00B0B0C0C0FE9C68,00B0B0C0C0FE9C68
210 DATA N,00B0B0C0C0FE6C98,0000000000000000,00B0B0C0C0FE6C98
220 DATA O,0000000000000000,1F0E1F3E7BE00000,1F0E1F3E7BE00000
230 DATA a,1F0E1F3E7BE00000,0000000000000000,1F0E1F3E7BE00000
240 DATA P,0000000000000000,F0E0F0F83C0E0000,F0E0F0F83C0E0000
250 DATA b,F0E0F0F83C0E0000,0000000000000000,F0E0F0F83C0E0000
260 DATA Q,00FCFCFC5CFC5CFC,000000000000B000,00F8F0000000B000
270 DATA R,F5FFF57FF57FF55F,E0C0020000000200,E0E0E260E060E240
280 DATA S,5DFF5FFD5FFD5FF6,0103000000002000,0103070507052706
290 DATA T,F1F3F775F775E7C6,F1E300B000020000,F1F3F7F577E7C6B6
300 DATA U,FFFFFF55FF55FF49,FFFF000B00200000,FFFFFF5DFF75FF49
310 DATA V,00B0B0E0F8FCF8F8,000000B0E0F02020,00B0B0E0F8FC2B2B
320 DATA W,1F3F7FFF08100000,143F7FFF7B310000,143F7FFF00000000
330 DATA X,F8FCFEFF42840000,20C0F0FCDE8BC0000,2BFCFEFF00000000
340 DATA Y,00040C1C00001C38,060C1CFCFCFEFEFF,00040C1C00001C38
350 DATA Z,0402000200013B7F,7C7E6F22301D0700,0402000200000000
360 DATA [,1020002000C00E7F,9FBFFB2206DCF000,1020002000000000
370 DATA ¥,000000000000C000,00B0B04040FE3CF8,00B0B04040FE3CF8
380 DATA ],0300070000000000,1C0F183E7BE00000,1C0F183E7BE00000
390 DATA ^,B040B000000000000,70A070F83C0E0000,70A070F83C0E0000
400 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ MUSIC DATA ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
410 FOR Y=1 TO 2:IF PEEK(&H7F00)()&H34 AND PEEK(&H7F2F)()&H39 THEN 430
420 DEFUSR=&H7F00:FOR I=1 TO 5:S=USR(3):NEXT:END
430 RESTORE 440:FOR M=&H7F00 TO &H7F2F:READ M$:POKE M,VAL("&H"+M$):NEXT:NEXT
440 DATA 34,3F,10,AE,02,B6,7F,1F,BB,1A,FF,BE,10,00,7F,FF
450 DATA D3,BD,12,B7,FF,D3,BD,0D,10,9F,F3,1F,10,93,F3,1F
460 DATA 01,24,EB,35,BF,1F,20,4C,5A,26,FD,4A,26,FA,43,39
```

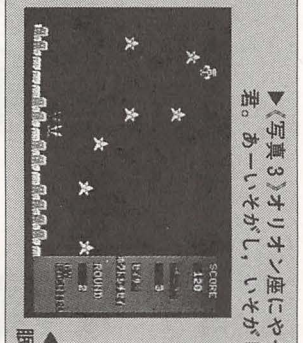
★PCエンジン，そしてセガ・メガドライブ。スーパーファミコンと…。うーん，今テレホビー界は熱く燃えてるぜー!!ユーザーとして，力が入っちゃうネ。(千葉県佐原市・**宮崎好昭19才**)……**【影：そうだねー。よいしょっと。】**

《リスト2》移植版SLEEP STARのメイン・プログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE TIME/2
20 DEFINTA-Z:OK=0:DIM SX(15),SY(15)
30 GOSUB 670:GOTO 740
40 CLS:GOSUB 950:GOSUB 70:POKE 278,32
50 SN=0:DX=16:DY=20:DT=80:X=0:Y=0:LOCATE X,Y:PRINTPU$;:LOCATE 16,20:PRINTDE$(0);
:GOTO 110
60 ' ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ [SCORE ﾅﾄﾞ ﾋｮｳｼﾞ] ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
70 LOCATE 33,2:COLOR 7:PRINTUSING"####";SC
80 LOCATE 33,7:      PRINTUSING"  ##";PU
90 LOCATE 33,17:      PRINTUSING"  #";R
100 LOCATE 32,12:COLOR 5:PRINT CO$;:RETURN
110 ' ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ [MAIN] ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
120 POKE&HFFE0,8:PE=PEEK(&HFFE0):PE=PEEK(&HFFE0):EXEC&HF7A9
130 VX=((PE=&H83)-(PE=&H85))*2:VY=((PE=&H81)-(PE=&H84))*2
140 IF PE=&H80 THEN 460
150 IF VX()0 OR VY()0 THEN XX=VX:YY=VY ELSE 220
160 IF X+VX)-1 AND Y+VY)-1 THEN 170 ELSE 220
170 S=SCREEN(X+VX,Y+VY)
180 IF S=0 OR S=32 THEN 210
190 IF S=&H47 OR S=&H46 THEN 520
200 IF S=&H48 THEN M=USR(100):M=USR(50):SC=SC+30:GOSUB 60:ST=30 ELSE 220
210 POKE278,32:LOCATE X,Y:PRINT NA$;:X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATE X,Y:PRINT PU$;
220 ' ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ [ENEMY MOVE] ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
230 IF ST)0 THEN ST=ST-1:GOTO 380
240 DT=DT-1:IF DT(1 THEN DT=100
250 IF DT)25 THEN K=0 ELSE K=1:GOTO 290
260 IF INT(RND*2)=1 THEN 270 ELSE 280
270 UX=(INT(RND*3)-1)*2:UY=0:GOTO 330
280 UX=(SGN(X-DX))*2:UY=0:GOTO 330
290 IF INT(RND*2)=1 THEN 320 ELSE 300
300 UX=(INT(RND*3)-1)*2:UY=(INT(RND*3)-1)*2
310 GOTO 330
320 UX=(SGN(X-DX))*2:UY=(SGN(Y-DY))*2
330 IF DX+UX)-1 AND DY+UY)-1 AND DX+UX(21 THEN 340 ELSE 380
340 S=SCREEN(DX+UX,DY+UY)
350 IF S=32 OR S=0 THENLOCATE DX,DY:PRINT NA$;:GOTO 370
360 IF S=&H41 THEN 520 ELSE 380
370 DX=DX+UX:DY=DY+UY:LOCATE DX,DY:PRINT DE$(K);:GOTO 380
380 ' ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ [SLEEP STAR] ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
390 I=INT(RND(1)*10)
400 IF I=1 THEN 410 ELSE 110
410 I=INT(RND(1)*SK)+1
420 S=SCREEN(SX(I),SY(I))
430 IF S=&H42 THEN POKE278,32:LOCATE SX(I),SY(I):PRINTSS$; ELSE 110
440 M=USR(500):M=USR(700):SN=SN+1
450 IF SN=4 THEN 530 ELSE 110
460 ' ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ [STAR ﾜ ｵｺｽ] ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
470 S=SCREEN (X+XX,Y+YY)
480 IF S=&H43 THEN M=USR(100):M=USR(200):M=USR(300) ELSE 220
490 SN=SN-1:OK=OK+1:SC=SC+10:GOSUB 60
500 POKE 278,32:LOCATE X+XX,Y+YY:PRINTST$;
510 IF OK=SK+4 THEN 570 ELSE 220
520 ' ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ [ﾔﾗﾚﾀﾀ] ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
530 FOR 0X=5 TO10:M=USR(0X*100):NEXT
540 PU=PU-1:FOR I=1 TO 1000:NEXT
550 IF PU(1 THEN COLOR1:LOCATE 8,10:PRINT"G A M E  O V E R" ELSE 40
560 FOR I=1 TO 5000:NEXT:GOTO 30
570 ' ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ [CLEAR] ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
580 LOCATE 13,10:COLOR 7:PRINT"CLEAR":FOR I=1 TO 1000:NEXT
590 FOR I=1 TO 1000:NEXT:IF R=9 THEN 1350
600 CLS:POKE&HFFE0,100:COLOR 3
610 LOCATE 15,13:PRINT"ﾎﾞｰﾅｽ ｹﾞｰﾑ"
620 FOR I=1 TO 30:M=USR(500):NEXT
630 LOCATE 9,15:COLOR 7:PRINT"(1-3)ﾉ ｽｷﾅ ｶｽﾞﾏ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ":I=INT(RND(1)*3)+1
640 I$=INPUT$(1):IF 0(VAL(I$) AND VAL(I$)(4 THEN LOCATE 15,16 ELSE 640
650 IF I=VAL(I$) THEN PRINT"ｱﾀﾘ! 1UP ﾀﾞﾖﾝ":PU=PU+1:I=200 ELSE PRINT "ﾊｽﾞﾚ":I=600
660 FOR Q=1 TO 10:M=USR(I):NEXT:FOR I=1 TO 1000:NEXT:R=R+1:OK=0:GOTO 40
670 ' ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
680 SCREEN ,,1:WIDTH40:CLS
690 CA$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
700 PU$="AJ"+CA$+"KL":ST$="BM"+CA$+"OP":SS$="CN"+CA$+"ab"
710 BL$(0)="DQ"+CA$+"RS":BL$(1)="E "+CA$+"TU":DE$(0)="GY"+CA$+"Z["
720 DE$(1)="FV"+CA$+"WX":SP$="H¥"+CA$+"ｺﾍﾟ":NA$="  "+CA$+"  "
730 SC=0:ST=0:PU=3:R=1:RETURN
740 ' ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ [TITLE] ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
750 POKE278,32
760 RESTORE 890:FOR I=1 TO 11:READ I$
770 FOR J=1 TO 19:II$=MID$(I$,J,1)
780 IF II$="S" THEN PRI$="RS"
790 IF II$="K" THEN PRI$=""
800 LOCATE J*2-1,I:PRINT PRI$;
810 NEXT:NEXT
820 LOCATE 19,14:PRINTPU$
830 COLOR 4:LOCATE 16,17:PRINT"I am Pu."
840 RESTORE 1290:FOR II=1 TO 42:READ I,0%:COLOR INT(RND*7)+1
850 LOCATE 12,19:PRINT"Hit [SPACE] KEY!"
860 POKE&HFFE0,100:IF INKEY$()" " THEN 870 ELSE GOTO 40
870 FOR J=1 TO I:MU=USR(0%):NEXT:FOR ZZ=1TO 5:NEXT:NEXT:GOTO 840
880 ' ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ [TITLE DATA] ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
890 DATA SSSKSKKKKSSSKSSSKSSS,SKKKSKKKSKKKSKKKSKS
900 DATA SSSKSKKKKSSSKSSSKSKS,KKSKSKKKSKKKSKKKSSS
910 DATA SSSKSSSKSSSKSSSKSKK,KKKKKKKKKKKKKKKKKKK
920 DATA KKSSSKSSSKSSSKSSSKK,KKSKKKKSKKSKSKSKSKK
930 DATA KKSSSKKSKKSSSKSSSKK,KKKKSKKSKKSKSKSSKKK
940 DATA KKSSSKKSKKSKSKSKK
950 ' ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ [ MEN DATA / ﾖﾐｺﾐ ] ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
960 POKE278,32:FOR I=0 TO 15:LOCATE I*2,22:PRINT BL$(INT(RND*2));:NEXT
970 ON R GOTO 980,990,1000,1010,1020,1030,1040,1050,1060,1070
980 RESTORE 1190:GOTO 1080
990 RESTORE 1200:GOTO 1080
1000 RESTORE 1210:GOTO 1080
1010 RESTORE 1220:GOTO 1080
1020 RESTORE 1230:GOTO 1080
1030 RESTORE 1240:GOTO 1080
1040 RESTORE 1250:GOTO 1080
1050 RESTORE 1260:GOTO 1080
1060 RESTORE 1270:GOTO 1080
1070 RESTORE 1190
1080 READ CO$,SK:FOR I=1 TO SK:READ SX(I),SY(I):LOCATE SX(I),SY(I):POKE278,32:PR
INTST$;:NEXT
1090 SX=INT(RND(1)*16)*2:SY=INT(RND(1)*9)*2
1100 IF SCREEN (SX,SY)=&H42 OR SCREEN (SX,SY)=&H48 THEN 1090 ELSE LOCATE SX,SY:P
RINT SP$;
1110 LINE(32,0)-(39,23),"a",2,BF
1120 LOCATE 33,0:COLOR 5:PRINT"SCORE";
1130 LOCATE 33,5:COLOR 4:PRINT"ﾌﾟｰｸﾝ";
1140 LOCATE 33,15:COLOR 5:PRINT"ROUND";
1150 LOCATE 33,10:COLOR 6:PRINT"ﾋｯﾊﾟ";
1160 LOCATE 33,19:COLOR 4:PRINT"BY";
1170 LOCATE 33,20:      PRINT"KACHIBU";:RETURN
1180 ' ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ [CONSTELLSTION DATA] ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1190 DATA ｶｼｵﾍﾟｶﾞ,5,6,4,8,10,16,8,20,14,26,10
1200 DATA ﾎｸﾄｼｾｲ,7,4,2,12,4,2,10,12,10,16,14,22,16,30,16
1210 DATA ｵﾘｵﾝｻﾞ,7,8,0,22,0,12,8,16,8,20,8,10,18,26,16
1220 DATA ﾊｸﾁｮｳｻﾞ,9,22,0,20,4,4,8,12,8,20,8,28,10,18,12,20,16,18,18
1230 DATA ﾌﾀｺﾞｻﾞ,9,4,0,2,10,18,4,30,4,24,6,28,6,24,16,14,14,24,18
1240 DATA ｳｼｰﾗｻﾞ,10,30,2,20,8,24,8,2,10,10,10,0,12,6,12,18,12,30,12,20,18
1250 DATA ｼｼｻﾞ,11,28,2,20,4,8,6,18,8,30,8,20,10,8,14,0,16,22,16,6,18,16,18
1260 DATA ﾘｭｳｻﾞ,12,26,0,30,2,6,4,12,4,24,4,28,6,16,8,20,10,2,12,0,16,22,16,28,18
1270 DATA ﾅﾝﾘｻﾞ,13,28,0,22,4,10,6,20,6,28,6,6,10,18,10,24,10,16,12,4,14,8,16,12,
18,12,8
1280 ' ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ [MUSIC DATA] ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1290 DATA 7,380,7,380,7,250,7,250,7,230,7,230,15,250
1300 DATA 7,280,7,280,7,300,7,300,7,335,7,335,15,375
1310 DATA 7,250,7,250,7,280,7,280,7,300,7,300,15,340
1320 DATA 7,250,7,250,7,280,7,280,7,300,7,300,15,340
1330 DATA 7,380,7,380,7,250,7,250,7,230,15,250
1340 DATA 7,280,7,280,7,300,7,300,7,335,7,335,18,375
1350 ' ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ [ENDING] ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1360 CLS:POKE&HFFE0,100
1370 COLOR 5:LOCATE 2,10:PRINT"ﾌﾟｰｸﾝﾉ ｵｶｶﾞﾃﾞ ﾎｼﾀﾁﾊ ﾈｵｷｶﾞ ﾖｸ ﾅﾘﾏｼﾀ。"
1380 FOR I=1 TO 6000:NEXT:CLS
1390 POKE278,32:LOCATE 19,12:PRINT PU$
1400 RESTORE 1460
1410 READ I$,SPEAK$:FOR I=1 TO 500:NEXT
1420 IF SPEAK$="E" THEN 1440 ELSE LOCATE 18,10:PRINT SPC(10):COLOR 5:LOCATE 12,1
0:PRINT I$:COLOR 7:FORI=1TO100:NEXT
1430 FOR I=1 TO 10:J$=MID$(SPEAK$,I,1):J=ASC(J$)-3:LOCATE 17+I,10:PRINT CHR$(J):
M=USR(100):NEXT:FOR I=1TO 1000:NEXT:GOTO 1410
1440 FOR I=1 TO 1000:NEXT:GOTO 840
1450 ' ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ [ENDING DATA] ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1460 DATA "ｶﾐｻﾏ ",ﾙｳﾗｲﾁ$##ﾏﾏﾝ,"","ｸﾒﾓﾉﾆﾅｶｵﾌ##,","","ﾑﾏﾀﾋﾌﾑｯﾗﾞｶ,"","      ",ｿｹﾝ########
1470 DATA "","ﾏﾏﾝｹﾀﾍｵｲﾃ##,","ﾌﾟｰｸﾝ","ｵｵｷ##ｵﾛﾉﾁﾀ##,","","ﾃﾝﾊﾓﾓﾀﾈﾌﾗﾀ","",ﾉﾃﾆﾁ#######
1480 DATA "","ﾝﾝﾃﾀﾋﾝﾆﾁ####,","",ｿﾛｰﾏﾏﾓﾀﾆﾁﾀ,"ｶﾐｻﾏ ",ﾙｳｵｲﾃ$#####,"",ｸﾒﾓﾉﾍ######
1490 DATA "",ｴﾚﾃﾅﾈﾒｷｯ##,"",ﾋﾀﾗﾋﾙﾙｶｲｲｲ,"",ﾙﾝ$##PD[ﾃ$,"",ﾝﾝｸﾉﾍ##PD[ﾇ,""
1500 DATA ﾈﾌﾜﾀﾙﾙｵ####,"",ﾏﾏﾜ##ｵﾗ##PD[,"",ｸﾒﾓﾌﾜﾅﾗﾍ##,"",PD[#0HJHQG,""
1510 DATA ﾇﾝﾆ##ｵﾈﾀﾆﾉ##,"",ｹﾃﾛ########,"",ﾅｸﾁﾝﾌﾃﾀﾞｶ,"",E
1520 ' [ﾝ] ﾊ [GRAPH] ﾜ ｵｼﾅｶﾗ [:] ﾃﾞｽ。
1530 ' [ﾀ] ﾊ [GRAPH] ﾜ ｵｼﾅｶﾗ [@] ﾃﾞｽ。
1540 ' [ﾋ] ﾊ [GRAPH] ﾜ ｵｼﾅｶﾗ [ﾎ] ﾃﾞｽ。
```



▲《写真1》タイトル画面。ブー君の物語はスペース・キーでスタート



▲《写真3》オリオン座にやってきたブー君。あーいそがし，いそがし



▲《写真2》これは2面。北斗七星でのお話だ。眠っている星を起こしましょう

★影さんの本名を明かせない理由がわかった。出版禁止用語だからでしょう。(神奈川県川崎市・MOMO15才)……

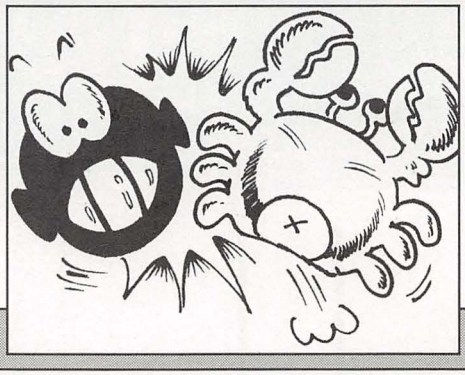
【影：そう，ワタシの本名は……うぐぐ。編：その名前載せたら，出版禁止になりますよ。影：シなわけない。】

BM Lm MK5

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

カニさんが活躍するアクション・ゲーム

ジャンピング・アタック



ミトッチ

ストーリー

ここは平和な国カニカニランド。ところがある日，極悪ニタニタ軍団が国を乗っ取ろうと攻めてきました。

そこで，勇敢なカニさんは，国を守るために，必殺技である，ジャンピング・アタックで，極悪ニタニタ軍団に立ち向かうのでした。

あそびかた

✚ボタンで左右移動，Ⓐボタンでジャンプです。ジャンプして地面に着地したときと，左右から飛んでくるトリさんにさわったときに，カニさんの体の色は，青→黄→赤→青→黄→赤…の繰り返しで変化します。

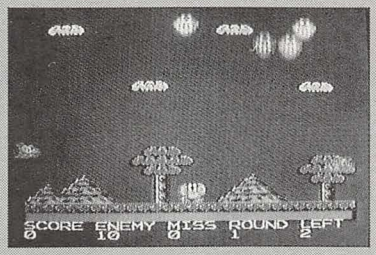
カニさんと同じ色のニタニタにさわると，ニタニタをやっつけることができます。また，ジャンプ中に連続でやっつけると高得点です。ある一定の数やっつけると，面クリアです（1面は10匹，面クリアごとに5匹増える）。

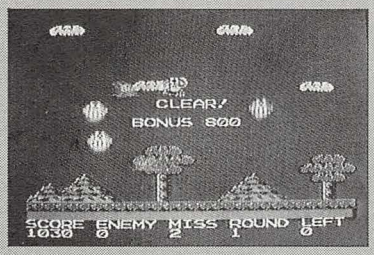
カニさんの体の色とちがう色のニタニタにさわってしまったときや，ニタニタを地面に10匹逃がしてしまうと，カニさんは死んでしまいます。



▲〈写真1〉タイトル画面。またまたでましたミトッチ君のおもしろゲーム

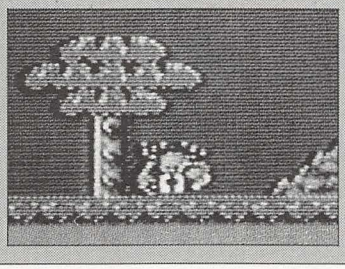
▼〈写真2〉ニタニタ軍団に立ち向かうカニさん。ジャンプ一番がんばるぞ





▲〈写真3〉同じ色のニタニタをやっつけていく。ある数をやっつけるとクリア

▼〈写真4〉ちがう色のニタニタにさわるとさかさまになって落っこちちゃう



さいごに

メモリはV2で一杯まで使っています。

このゲームで，カニさんの色が変わるというアイデアは，前に発表した「トランポリン・パニック」のトランポリンの色が変わるというのからヒントを得たものなのですが，なかなかおもしろいゲームにしあがったと思います。

〈第1表〉変数表

X，Y	カニさんの座標
A，B	ジャンプ用
Z	カニさんの色
L	カニさんの残数
E	ニタニタの数
K	ニタニタの点数
M	ニタニタの着地数
W	キャラ変化用
H	ハイスコア
S	スコア
R	ラウンド

CHECKER FLAG

編：うーん，短くてすっきりとしたリストですね。

影：そのわりにはこのゲーム，遊べるよ。キャラクターの色が変わるというアイデアが気に入ったね。

Dr.D：色の変化についてはリストの310行を見てほしい。変数Zの値が0のときは青，1は黄，2は赤になっていて，赤のときにこのルーチンが実行されると，（Z＝2）の値が－1となるから，Zは1にもどるようになっておる。IF文を使わずに論理式を使うこういうテクが重要だな。

★11月号のMSX2＋の記事を見て感動した。しかし，2年前にMSX2が3万円を切ったときのほうが，もっと感動した。（東京都調布市・**たっちゃん16才**）……【影：みなさんに感動を与えるベーマガ。よろしくたのむ。】

ジャンピング・アタックのプログラム・リスト

```
10 '*** ショキセッテイ 1 ***
20 SPRITEON:POKE&H4015,15:I=0:X=0:Y=0:A=0:B=0:W=0:K=0:M=0
30 FORI=0TO3:READJ:PALETS I,1,32,31-(I=3)*7,J:NEXT:DATA 34,39,37,42
40 '*** タイトル ***
50 CLS:LOCATE8,4:PRINT"ジャンピング アタック":LOCATE7,8:PRINT"HI-SCORE"RIGHT$("      "+M
ID$(STR$(H),2,5),5):LOCATE8,12:PRINT"PUSH START!":LOCATE10,16:PRINT"BY ミトッチ":S=0
:R=1:L=2
60 IFSTRIG(0)<>1 GOTO60
70 '*** ショキセッテイ 2 ***
80 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="":POKE&H680,192,193,194,195:FORI=0TO5:ERAI:POSITIONI,
0,0:NEXT
90 X=120:Y=159:A=0:E=R*5+5:Z=0:K=10:M=0
100 VIEW:LOCATE0,21:PRINT"SCORE ENEMY MISS ROUND LEFT":GOSUB380:LOCATE5,22:PRINT
E:LOCATE11,22:PRINTM:LOCATE16,22:PRINTR:LOCATE22,22:PRINTL
110 SPRITE0,X,Y:LOCATE11,10:PRINT"READY!":PAUSE100:LOCATE11,10:PRINT"      "
120 '*** カニサン ***
130 X=X+((STICK(0)=2ANDX>12)-(STICK(0)=1ANDX<228))*6
140 IFSTRIG(0)=8 IFA=0 A=1:B=-16:POKE&H4004,136,141,0,10
150 IFA Y=Y+B:B=B+1:IFY=159 A=0:K=10:GOSUB310
160 W=4-W:POKE&H680,192+W,193+W,194+W,195+W:SPRITE0,X,Y
170 '*** ニタニタ ***
180 FORI=0TO3:IFMOVE(I)=0 J=RND(3):POKE&H480+I,J:M=M-(YPOS(I)=159):LOCATE11,22:P
RINTM:DEFMOVE(I)=SPRITE(11,5,RND(3)+1-(RND(R)=0),79,0,J):POSITIONI,RND(208)+16,1
:MOVEI:POKE&H4000,60,180,50,8:IFM=10 I=3:NEXT:GOTO330
190 IFABS(XPOS(I)-X)>12 ORABS(YPOS(I)-Y)>12 GOTO240
200 IFZ<>PEEK(&H480+I) I=3:NEXT:GOTO330
210 POKE&H4004,140,138,0,10:ERAI:S=S+K:K=K*2:GOSUB380:E=E-1:LOCATE5,22:PRINTE" "
:IFE GOTO240
220 '*** ラウンド クリア ***
230 I=3:NEXT:LOCATE11,8:PRINT"CLEAR!":LOCATE9,10:PRINT"BONUS"(10-M)*100:S=S+(10-
M)*100:GOSUB380:POKE&H4000,127,143,0,9:PAUSE250:R=R+1:GOTO80
240 NEXT
250 '*** トリサン ***
260 FORI=4TO5:IFMOVE(I)=0 DEFMOVE(I)=SPRITE(15,I/5*4+3,RND(3)+1,128,0,3):POSITIO
NI,248,RND(120)+23:MOVEI
270 IFABS(XPOS(I)-X)<13 IFABS(YPOS(I)-Y)<13 ERAI:GOSUB310:POKE&H4004,160,186,0,9
280 NEXT
290 GOTO130
300 '*** イロ ヘンカ ***
310 Z=Z+1+(Z=2)*3:FORI=&H202TO&H20E STEP4:POKEI,Z:NEXT:RETURN
320 '*** ミス ***
330 DEFSPRITE0,(Z,1,0,0,1)="":POKE&H680,194,195,192,193:POKE&H4000,79,181,0,9:FO
RY=Y TO159:SPRITE0,X,Y:PAUSE1:NEXT:POKE&H4000,132,131,0,9:PAUSE150:L=L-1:IFL+1 G
OTO80
340 '*** ゲーム オーバー ***
350 LOCATE9,9:PRINT"GAME  OVER":POKE&H4000,161,134,0,9:PAUSE200:IFS>H H=S
360 FORI=0TO5:ERAI:NEXT:SPRITE0:GOTO50
370 '*** スコア ヒョウジ ***
380 LOCATE27,21:PRINTS:RETURN
```

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			100	130	120												100	130	120									
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												
6										100	130	120												100	130	120		
7																												
8																												
9																												
10																												
11																												
12																												
13											103	133	123															
14										103	133	133	133	123											103	133	123	
15											103	133	123											103	133	133	133	123
16					G02	G12						H53							G02	G12						103	133	123	
17		G02	G12	G02	G22	G32	G12					H53						G02	G22	G32	G12						H53		
18	G02	G22	G32	G22	G22	G32	G32	G12				H53					G02	G22	G22	G32	G32	G12					H53		
19	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113	113
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》ジャンピング・アタックのBGグラフィック

★Dr. Dって表紙だと髪があるのに，パソコン・レクチャーだと髪がない。もしかして，アート○イ○ャーでは？（東京都練馬区・**ワークス・プロミッションつぐ美命？14才**）……**【影：クイズ…さてどっちが本当でしょう。】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

ショート・プログラム3本入りの第2弾

ファミリーベーシック V3マガジン第2号



ひらたいら

はじめに

はい，ひらたいらです。今回もまたくだらない3本のゲームを紹介いたします。

内容

①ゴーカート

車を✚ボタンで動かして，コースからでないように走ればいいだけです。3面まであります。面が進むごとにコースがくねくねになります。

②うちましょゲーム

自分はスターシップの内部にいます。ニタニタに照準を合わせて，Ⓐボタンでレーザーを撃ってやっつけるわけですが，自分はスターシップを動かすわけだから，ニタニタを右に動かしたかったら左を押すのです。

③わたしはヌリカベ

灰色をしたヌリカベを操作して，かこいの中を歩き回ってください。でも自分の歩いたあとにはセメントが残ります。

かこいやセメントなどに当たるとゲーム・オーバーです。15面あります。

これらのゲームは，メニュー画面で SELECT ボタンで選んで START ボタンではじまります。

なお，各ゲーム終了後，SELECT ボタンでメニュー画面にもどります。

おわりに

いかがでしょうか。ぼくのゲームはオール・ベーシックですので，あまりうまいことできませんが…。

それとタイトルの左下の山の上には，オリオン座があります。とくになんら関係ございません。それだけです。

参考

ナゾラーランド（サン電子）

ファミリーベーシックV3マガジン第2号のプログラム・リスト

```
10 ' ﾀｲﾄﾙ & ﾒﾆｭｰ
20 PALETB 1,14,39,33:PALETB 0,14,48,22,6:VIEW
30 IFSTRIG(0)<>1THEN30
40 CLS:PALETB 0,14,48,33,2:LOCATE13,4:PRINT"ﾓｸﾖｳｰﾎ":LOCATE12,11:PRINT"ｺｰｶｰﾄ":LO
CATE12,13:PRINT"ｳﾁﾏｼｮｶﾞｰﾑ":LOCATE12,15:PRINT"ﾜﾀｼ ﾊ ｽﾀｰｼｯﾌﾟﾉ ﾅｶﾆｲﾙ":LOCATE12,17:PRINT"ﾒｲﾚｲ
ﾆﾊﾝﾒﾝ"
50 'ﾒｲﾝ
60 LOCATE10,MN*2+9:PRINT"ﾝﾞ":IFSTRIG(0)=1THEN100
70 IFSTRIG(0)<>2THEN60
80 PLAY"T10GG2E":LOCATE10,MN*2+9:PRINT" ":MN=MN+1:IFMN=5THEN50
90 GOTO60
100 DOFORI=1TO21:A$=A$+"SR5C5E5":NEXT:CLS:LOCATE10,10:PRINTA$:PLAY"T100C3FBD
EFAG2P8T5EDCDBGAGDBBE":FORI=0TO999:NEXT:MN=0:GOTO 190:'ｵﾜﾘ
110 'ｹｰﾑｵｰﾊﾞｰ
120 PLAY"T10":FORI=0TO2:PLAY"O2CDEFGAB":NEXT:RETURN
130 PALETB 0,11,48,33,2:LOCATE3,3:PRINT"ﾍﾞｰｶｰ ﾍﾝｼｭｳｾﾝ":RESTORE170
140 FORJ=1TO13:READA$:FORI=2TO25:B$=MID$(A$,I-1,1):LOCATEI,J:PRINTCHR$(ASC(
B$)-10):PLAYNFE:NEXT:NEXT J:"ﾌﾞﾛｸｶﾞﾐﾁﾆﾊﾏｯﾃｲﾙﾄｷﾊﾏｲｱｻｾﾝﾆﾅﾘﾏｽ":PAUSE200
150 LOCATE3,15:PRINT"ﾄﾞｺﾃﾓｲｲﾉﾃﾞｽｶﾗﾈ":PAUSE200:LOCATE3,15:PRINT"ﾄﾞｺﾃﾓｲｲﾉﾃﾞｽｶﾗﾈ"
160 DATA"ﾀﾃﾖｺﾆｳｺﾞｹﾊﾏｽ","ﾀﾃﾖｺﾆｳｺﾞｹﾊﾏｽ","ﾅﾅﾒﾆﾏｶﾞﾘﾏｽ","ﾅﾅﾒﾆﾏｶﾞﾘﾏｽ","ﾏｴﾆｽｽﾒﾏｽ","ﾏｴﾆｽｽﾒﾏｽ","ﾏﾜｯﾃﾏｽ","ﾏﾜｯﾃﾏｽ","ﾔｯﾀｰ ﾔｯﾀｰ ﾔｯﾀｰ","ﾔｯﾀｰ ﾔｯﾀｰ ﾔｯﾀｰ"
170 'ﾃﾞｰﾀ ｺﾏﾝﾄﾞ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
180 SCORE=0:LOCATE12,9:PRINT"ｺｰｶｰﾄ":LOCATE10,12:PRINT"[START]ｵｾﾃ"
190 IFSTRIG(0)=1THEN190
200 IFSTRIG(0)<>1THEN200
210 GOTO60
220 DEFSPRITEO,(0,1,0,0,0)="ｱｲｼﾀ":PALETS 0,14,48,22,0
230 IFXX<0THENXX=0:X=XX+RND(R*2+1)-R:IFXX<OXX=0
240 SPRITEO,M=0:X=14:CLS:LOCATE10,0:PRINT"ﾓﾓﾓﾓﾓ  ﾓﾓﾓﾓﾓ":SC=SC+1:GOSUB410:M=M+1
250 IFSCR$(X,6)="ﾓ"THEN350
260 LOCATEXX,23:PRINT"ﾓﾓﾓﾓﾓ":FORI=0TO19:PRINT"mSmSmSm
```

プログラム入力上の注意

リスト中のアミがけの部分（黒いところ）は，キャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

KEY1，CHR$（195）↵

というように定義し，ファンクション・キーで入力してください。各キャラクタ・コードはつぎのとおりです。

f 3……195	k 5……237
k 6……238	k 7……239
l 0……240	l 1……241
l 2……242	m 5……253
m 6……254	

CHECKER FLAG

編：一つで3本のゲームとはこれまたゼータクな。

Dr.D：第1号と合わせると6本のゲームになるわけだな。ところで，リストの500行～530行と，550行～580行のＩＦ文は，それぞれELSEで結んでもよいと思うな。それからこの判定のしかだよりも750行～810行の判定のほうが速くてすっきりすると思うぞ。ただし，760行の＋－というのは－だけでよいぞ。数学（算数）で習ったじゃろ？

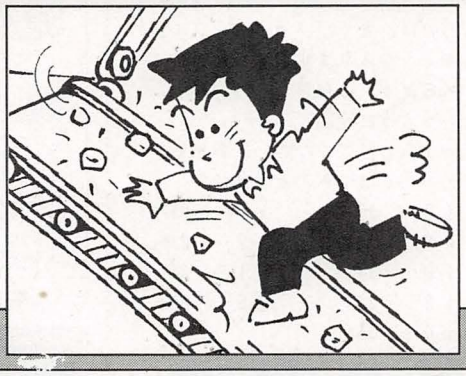
編：（　）内が真のときに－1の値をとるから－が必要なんですね。

```
700 IFSTRIG(0)=2THEN160
710 GOTO690
720 SC=1:R=1:PALETB 0,14,48,0,41
730 CLS:PRINT" ｷｶｸｷｶｸｷｶｸ
```

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

キャラクターの動きがいいぞ〜〜。お楽しみゲーム

ベルテック
BELTECH



VASKAROM

★STORY

ぷよぷよ生命体『ベルテル』は，はるか天空の都『黄金キラピカパレス』に金塊整理のためにやってきた。都の人々の倉庫にどんどんしまってあげよう！

★遊びかた

Ⓐ Ⓑボタンでジャンプ(移動)。Ⓐボタンで右，Ⓑボタンで左，Ⓐ Ⓑ同時でその場でジャンプ。

✚字ボタンを併用すると，もっと変化！ジャンプ方向と同方向なら幅広いジャンプ，逆方向で高くジャンプ。Ⓐ Ⓑボタン同時のとき，上下を押すと，縦移動。ジャンプは強弱がつけられる。

金塊はさわれば取れる。すると，上の倉庫のうち一つが点滅するので，そこに行って✚字の上を押せばOK。すべてしまえばクリアで，ボーナス点加算だ！ボーナス点は急いでやればやるほど高いぞ!!

全8面クリアでエンディング。銀塊か黄金の鳥にぶつかるとミス。ベルト・コンベアから下に落ちてもミスだ！3面と6面で1up！

START ボタンでポーズ。わかったか？

★プログラムについて

残りメモリ14バイトというオドロキのプログラム(一時，8バイトだった)！省メモリに燃えまくった結果コレですよ（あっ！言葉が…）！涙の4Kバイト！

テクニックはあんまりないけど，ベルテルと鳥の重なりかたが変なのは，MOVE文とCRASHを使いたかったため。ショーがねえんだ。

マシン語も使ってるから，打ち込みには注意しろ！BGグラフィックはねえ!!SAVEしてからRUNしろよ!!

《第1表》変数表

X，Y，YY	ベルテル座標
Jがつくもの	ジャンプ処理
K	金・銀塊用
N，NC	倉庫用
V	ボーナス用
S，T	コントローラ
P	パレット用
SC，R，L	スコア，ラウンド，残りのマイキャラ
A，B，I，A$，B$	雑用

★プログラム入力上の注意

リスト中のアミがけの部分（黒いところ）は，キャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

KEY1，CHR$(195)↵

というように定義し，ファンクション・キーで入力してください。各キャラクタ・コードはつぎのとおりです。

f 3……195	i 6……222
i 7……223	j 2……226
j 3……227	m 5……253
m 6……254	m 7……255
©……180	

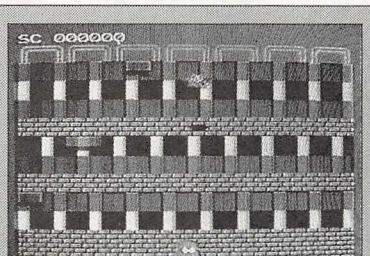
CHECKER FLAG

編：うーん，どうもリストが読みづらいですね。

Dr.D：メモリ節約のために省略を徹底しておるからな。しかし，それでもメモリ容量ギリギリなんじゃから苦労するのう。

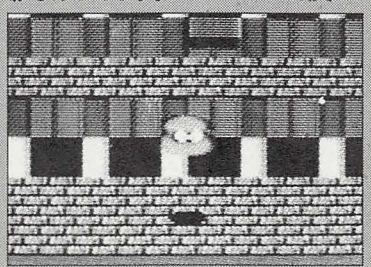
編：キャラクターの動きがいいですね。

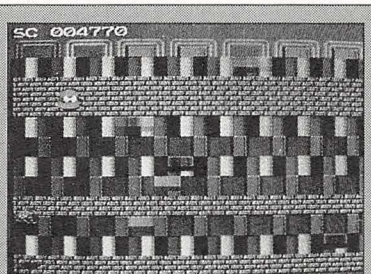
Dr.D：やはりマシン語を使っとるからな。リストでは51行と52行がそのデータになっとるぞ。



▲《写真1》ベルト・コンベアで流れてくる金塊を取って倉庫に運ぶ

▼《写真2》見て見て，このジャンプ。影もあるでしょ。いいんだこの動きが





▲《写真3》2面。ベルト・コンベアの色がちょっとどぎついのがたまにキズ

★エレショウで，電波新聞をもらった。ラッキーチャチャチャ。(千葉県東葛飾郡・**加藤はじめ17才**)……【**編**：毎日の購読をちゃんと申し込んだかい？ベーマガと同様，電波新聞もよろしく。**影**：私も毎日読んでます。】

BELTECHのプログラム・リスト

```
1 CLS:A=14PALETS 0,A,48,18,18PALETS 1,A,A,16,0PALETS 2,A,48,40,24PALETS 3,A,A,A,
A:GOSUB45:I=810RESTORE51:R=0SC=0L=3PAUSE30LOCATE7,5PRINT"f3f3 BELTECH f3f3":LOCA
TE5,9PRINT"© STUDIO-SOMYOU":LOCATE7,11PRINT"VASKAROM 1988
2 READA$IFA$<>"Z"POKEI,VAL("&H"+A$):I=I+1GOTO2
3 IFSTRIG(R)MOD2=0THEN3
4 NC=00=0R=R+1V=900+R*99L=L-(R MOD3=Q)POKE1152,14,37,14,6,42,6
5 PLAY"M1V6Y2T203R3":GOSUB46:POKE16405,15:POKE72,0,29:GOSUB44:N=0IFNC>0FORI=0TON
C-1:LOCATEPEEK(1232+I)*4+1,1PRINT"m7m7":NEXT
6 V=V+(V>1)K=0PALETB 3,P,P,P*20,0P=3-P:A=P*3B=PEEK(1150+A)POKE1150+A,PEEK(1149+A
):POKE1149+A,PEEK(1151+A):POKE1151+A,B:PALETB P,P,PEEK(1149+A),PEEK(1150+A),PEEK
(1151+A)
7 IFMOVE(1)=0A=RND(2)DEFMOVE(1)=SPRITE(15,A*4+3,3,128,0,2)POSITION1,247+A,RND(11
)*16MOVE1
8 CALL881:IFJY=0THEN33
9 POSITION0,X,YY:IFY=YPOS(1)+32ANDCRASH(1)=0THEN40
10 IF(PEEK(1200+PEEK(672+K)/16)ANDP*16)=0GOSUB31
11 K=K+16IFK<96THEN10
12 S=STICK(0)T=STRIG(0):GOSUB19:IFX<80RX>232THEN40
13 JX=JY/39YY=Y-JY:IFYY<0YY=YY+255IFYY<239YY=239
14 POKE1182,Y,JX:SPRITE0,X,YY:CALL810:POKE16392,16,0,PEEK(906+D)*16,64:D=(D+1)*-
(D<39)IFT MOD2=0THEN18
15 A=MOVE(1)CUT1:POKE16405,0:POKE16405,15:POKE16384,239,218,128,70:PAUSE90
16 IFSTRIG(0)MOD2=0THEN16
17 POKE16384,239,210,24,64:PAUSE80IFA MOVE1
18 GOTO6
19 IFJY>0THEN24
20 IFT<4THEN30
21 JP=1JX=0JF=0JC=-1JU=0JZ=4JS=S:JT=T:POKE1168,14,10,8,6,4:POKE16384,139,156,204
:IFJT>11JU=(JS AND4)/2-(JS AND8)/4GOTO23
22 IFJS AND3POKE16385,157:IF(JT AND8)*(JS AND2)OR(JT AND4)*(JS AND1)JZ=6POKE1168
,22,18,14,12,10,8,4:POKE16385,158
23 POKE16387,65:IFJU<>0JZ=1
24 JC=JC+JP:IF(JT AND128)=0AND(JC>JZ OR(JU=0ANDT<>JT))JT=JT+128POKE1168+JC,2,0
25 IFJP>0JJ=PEEK(1168+JC)JY=JY+JJ:POKE1184+JC,JY:IFJJ=0JP=-1
26 IFJP<0JY=PEEK(1184+JC)IFJC<0JY=0
27 Y=Y+JU:Y=Y+((Y>192)-(Y<32))*2IF(JT AND12)=12THEN30
28 IFJT AND8X=X+2+(JS AND1)*4IFX>232X=232
29 IFJT AND4X=X-2-(JS AND2)*2IFX<8X=8
30 RETURN
31 B=PEEK(675+K)+8-(PEEK(1200+PEEK(672+K)/16)MOD2)*16IFB<80RB>232A=VAL("&H"+MID$
(B$,Q+1,1))*16+39B=(PEEK(1200+A/16)MOD2)*224+8POKE672+K,A:Q=(Q+1)*-(Q<11)
32 POKE675+K,B:POKE845,K:CALL844:RETURN
33 POSITION0,X,Y+7I=2A=(X-12)/8IF(S AND8)ANDN>0AND(A MOD4=1)A=A/4IFY=32ANDPEEK(1
232+NC)=A POKE16384,171,172,128,64:COLORA*4,0,0COLORA*4+2,0,0LOCATEA*4+1,1PRINT"
m7m7":SC=SC+20POKE72,0,29:GOSUB44:N=0NC=NC+1IFNC>6THEN42
34 POSITIONI,PEEK(643+I*16),PEEK(640+I*16)IFCRASH(I)=00NI MOD2+1GOTO40,38
35 I=I+1IFI<8THEN34
36 B=PEEK(1200+Y/16)IF(B AND48)AND(B ANDP*16)=0X=X+8-(B MOD2)*16
37 GOTO10
38 IFN=0POKE16388,191,170,16,65:ERAI:N=1A=PEEK(1232+NC)*4COLORA,0,3COLORA+2,0,3P
OKE643+I*16,255:SC=SC+10POKE72,0,29:GOSUB44
39 GOTO35
40 SPRITE0FFCAN1:POKE16384,191,246,128,64,191,246,132,64:FORI=0TO140:A=RND(61)PA
LETB I MOD4,A,A+31,RND(45),A+13NEXTPOKE16405,0:CLS:GOSUB45:PAUSE34LOCATE11,8PRIN
T"MISS!":PAUSE300CLS:PAUSE40L=L-1IFL<1LOCATE9,8PRINT"GAME OVER":PAUSE300RUN
41 GOTO5
42 CUT1:PAUSE140PLAY"AAAAARFRRFGFCDFCDFCGF"PAUSE80PRINT" BONUS"V"0 PTS.!":PAUSE4
0POKE16405,1:FORI=1TOV:SC=SC+1POKE16384,128,0,128,0:POKE72,0,29:GOSUB44:NEXTPAUS
E80IFR<8THEN4
43 SPRITE0FFCLS:PAUSE40LOCATE6,5PRINT"CONGRATULATIONS!":PAUSE80PLAY"M1V8FEDGFEDG
FEDGFEDGCDFECGCF"PLAY"CDFECGCFDRFCGDRFCDGFDCE8"PAUSE200RUN
44 PRINT"SC "RIGHT$("0000"+MID$(STR$(SC),2,5),5)"0"::RETURN
45 A=14PALETB 0,2,48,34,40FORI=1TO2:PALETB I,A,A,37,A:NEXTRETURN
46 SPRITE0FFCLS:D=0P=1CLSP:GOSUB45:SCREENP,1DEFSPRITED,(D,P,D,D,D)="ﾃﾃﾇﾇ"RESTORE
:FORI=0TO3:READA$POKE514+I*4,VAL("&H"+A$):NEXTDATA80,C0,0,40
47 J=239FORI=0TO5:A=I MOD2+1B=I*40POKE672+I*16,J,215,A,B,J,215,A,B,J,216,A,B,J,2
16,A,B:NEXTCANP:FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(D,D)NEXTSPRITED,98,98SPRITE7:FORI=0T
O3:POKE625+I*4,209,3:NEXTPOKE1214,17
48 LOCATE7,5PRINT"ROUND"R" START":LOCATE9,7:GOSUB44:SPRITE0NLOCATE13,10PRINT"X"L
:SCREENP,0A$="16j3j317"LOCATED,1PRINTA$A$A$A$A$A$;:A$="j2  j2"PRINTA$A$A$A$A$
$A$:LOCATED,23PRINT
49 RESTORE53:FORI=1TOR:READA$NEXTFORY=3TO23STEP2:A=VAL(MID$(A$,Y/2,P))B=A MOD3J=
A/3RESTORE55:FORI=0TOJ-(B>D):READB$NEXTPOKE72,D,Y+29:PRINTB$;:PRINTB$:FORI=0TO13
:COLORI*2,Y,B:NEXTPOKE1202+(Y-3)/2,J+B*16:NEXT
50 SPRITED:CLSP:PAUSE20RESTORE54:FORI=1TOR:READA$,B$NEXTFORI=1TO8:POKE1231+I,VAL
(MID$(A$,I,P)):NEXTX=120Y=192JX=0JY=0YY=Y:SCREEND:POKE8193,24:RETURN
51 DATAAD,9E,4,69,B,BD,70,2,8D,74,2,AD,3,2,69,2,6D,9F,4,8D,73,2,AD,3,2,69,7,ED,9
F,4,8D,77,2,60,A2,0,BD,A0,2,9D,A0,2,9D,A4,2,69,4,9D,A8,2,9D,AC,2,BD,A3,2,9D,A3,2
,9D,AB,2,69,8,9D,A7,2,9D,AF,2,60
52 DATAAD,90,2,69,2B,8D,78,2,8D,7C,2,AD,93,2,69,1,8D,7B,2,69,4,8D,7F,2,60,9,7,9,
0,9,7,9,0,9,7,9,0,9,7,9,0,9,7,6,4,2,4,2,4,C,E,8,C,C,E,8,C,C,E,8,C,C,E,8,4,Z
53 DATA242015024O0,40012450240,24502004512,01155022440,05010204010,11111111111,5
0000000424,42151245121
54 DATA3241506,047285172514,5236041,039856084658,2613045,487948A24970,0615243,36
7926498364,6543210,159379537597,4651203,56364287906A,1324650,9A80A98A89A8,423156
0,342567869A06
55 DATA"f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3","m5m6m7m5m6m7m
5m6m7m5m6m7m5m6m7m5m6m7m5m6m7m5m6m7m5m6m7m5","m7m6m5m7m6m5m7m6m5m7m6m5m7m6m5m7m6
m5m7m6m5m7m6m5m7"
```

★N-BASICであれだけすごいゲームができてるのにN88-BASICですごいゲームがなかなかでないのは，なぜだー!!（北海道深川市・**北名周平14才**）……**【編：最近のN-BASICの投稿の勢いはすごいですからねー。】**

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

一風変わったRPGパズル

THE CASTLE OF DRAGUUN

(ザ キャッスル オブ ドラグーン)



TPM. CO SOFT WORKS

★最初に

最近，変わったパズルを見かけないとおなげきのあなたに，一風変わったRPG風パズルをどうぞ。

★粗　筋

これは，中世のドラグーン城で起こった異変である。城の王室に竜のばけものが住みつき，やがて城すべてが竜のおうちになってしまったのだ。困った城主は勇者オルビスに竜の退治を頼んだのだった…。

★遊びかた

各面ごとに赤色の竜が出口をふさいでいます。緑の翼竜を倒して竜玉（GLASS）を手に入れ，魔法の力をあげ，赤色の竜を倒して城の奥へと進みましょう。

竜にぶつかれば戦闘モードに入れます。[1]キーを連打して戦いましょう。[2]キーは「逃げる」で，まちがってぶつかったときなどに使用します。

[9]キーを押すと魔法モードに入ります。画面下に5種類の魔法が表示されます。使う魔法を選んでください。効果は**第1表**を見てください。なお，キャンセルは[0]です。魔法を使うには，竜玉（GLASS）が必要です。

このゲームはパズルですので，どの竜から倒すか，どこでどの魔法を使うか，が重要になっています。

《第1表》魔法の種類と効果

KNIFE	攻撃が2回になる 10GLASS
SWORD	攻撃が4回になる 20GLASS
REFLESH	体力が完全に回復する 10GLASS
POIZON	解毒する 10GLASS
PLACE	パスワードを見る 0GLASS

★パスワード

タイトル画面のとき，ルーム名を打ち込めば続きをすることができます。

★

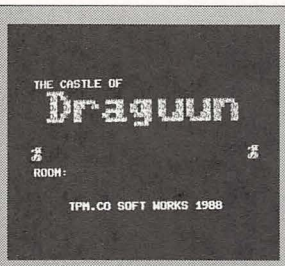
★　★

CHECKER FLAG

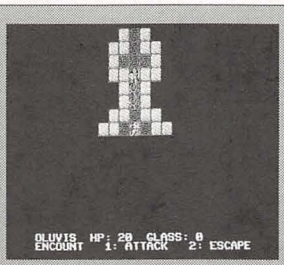
編：TPM.COくんのゲームは，どれも一風変わったものが多く，なかなか楽しめますネ。

Dr.D：そうじゃな。今回のプログラムは，一見RPG風じゃが実はパズルゲームというユニークなものじゃ。見た目は非常にシンプルだが，内容のほうはなかなかよくできておる。アイデア賞ものじゃな。

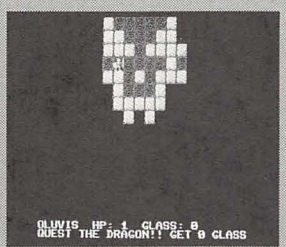
編：みなさんも，今度は個性のあるゲームに挑戦してみてネ！



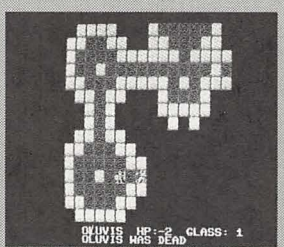
◀《写真1》タイトル画面。パスワードでコンティニューができる



◀《写真2》スタート!! 敵をやっつけて先に進もう!! [1]で攻撃だ!!



◀《写真3》敵はそれぞれ強さがちがいやっつける順番をまちがえるとはまる



◀《写真4》魔法の使いかたも重要なポイント。まちがえるとこのとおり…

★僕の学校の職員室には，パソコンが置いてあり，なぜかプリンタの横には，トイレットペーパーがあった。まさか？（大阪府摂津市・**ゲーマー寺田16才**）……**【影**：まさか，それに印字して，トイレでも勉強させようと…。】

ルーム名は魔法のＰＬＡＣＥで見ておきましょう。なおはじめからやる人は，リターン・キーを押してください。

★入力上の注意

「オホホランド」の際使用したテクを今回も使用しています。10～20行および830行はスペースなどもすべてリストのまま打ち込んでください。

ベーマガでははじめてですが，キャラ移動をスムーズにするテクを使っています。キャラクターの32ドットパタパタ移動がキライでふうしました。

★最後に

このゲームの特徴は，ＲＰＧ風パズルであるほかに，面が進むごとに城の全容が明らかになるところ，タイトル（見ればわかる），そしてエンディングの文字の表示のしかたなどです。マシン語を使わずともこれだけできることを見てほしい（言っときますが，私はサブレベルまで扱える）！

DRAGUUNのプログラム・リスト

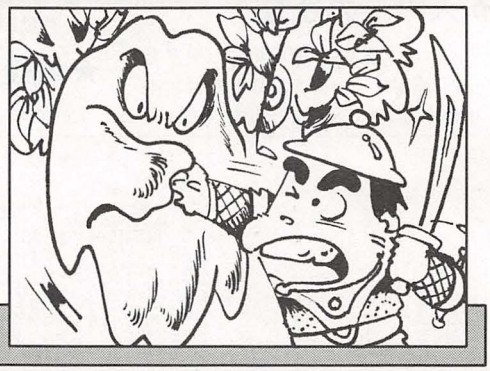
```
10 GOTO 760
20 POKE NN,N+65:PUT@A(E,F)~(E+23,F+11),F,PSET:RETURN
30 LINE(64,192-2)-(639,199-2),PSET,O,BF
40 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(64+I*2,192-2),A$,2,1,CC:NEXT:K$=INPUT$(ZZ):RETURN
50 A=E*24+C*24+D*12:BF=F*12+D*12:SOUND 70:SOUND 7,7:SOUND 12,7:SOUND 8,16
60 SOUND13,0:FOR II=0 TO 15:SOUND 6,II*2:NEXT:GOSUB 70:RETURN
70 LINE(A,B)-(A+23,B+11),XOR,7,BF:RETURN
80 LINE(64,192)-(600,199),PSET,O,BF:RETURN
90 '_____ HP CHECK _____
100 A$="OLUVIS  HP:"+STR$(L)+"  GLASS:"+STR$(G):Z=B:GOSUB 30:Z=O
110 IF L>0 THEN RETURN ELSE A$="OLUVIS WAS DEAD":GOSUB 30
120 PLAY"V15L4O6F2FCFCFGG2G+GG+GO+CC+2C+CC+COSG+A+O6C1T1SOC1C4F4F1":'V15L4O5F2C
2FCO4A+2A+O5CC+D+IFO+C+C+C2C2O4A+G+GT1SOG+GO+E2F4F1"
130 N=1:E=X*24+C*24:F=Y*12+D*12:GOSUB 20:GOSUB 150
140 EXEC &HECD5:IF UU THEN 170 ELSE 270
150 K$=INKEY$:K=VAL(INPUT$(1-UU)):RETURN
160 '_____ CRT _____
170 A$="":GOSUB 30:Z=O:IF M=7 OR M=11 THEN PLAY"O1L8CRCRCR":"O2L8CRCRCR":CLS
180 READ A$,B$,XX,YY,C,D,G,H,R:C=C*8+1:FOR I=O TO 7
190 B=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):A=VAL("&H"+MID$(B$,I*2+1,2))
200 FOR J=O TO 7:B=B*2:A=A*2:U=-(B>255):T=-(A>255):B=B-U*256:A=A-T*256
210 N=U*2+T:SCJ,I)=U:E=J*24+C*24:F=I*12+D*12:GOSUB 20:NEXT:NEXT
220 FOR I=O TO 5:READ A$:FOR J=O TO R:G(I,J)=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))
230 H(I,J)=G(I,J):NEXT:NEXT:COLOR=(2,2+(M=11))
240 IF M=1 THEN M=M+1:LL=LL+(LL>O):GOTO 180
250 IF M=7 THEN M=M+1:LL=LL+(LL>O):GOTO 180
260 IF LL THEN M=M-1:LL=LL-1:UU=1:X=XX:Y=YY:GOTO 130
270 FOR I=O TO 5:FOR J=O TO R:G(I,J)=H(I,J):NEXT:NEXT
280 I=(M=11):CC=7:HL=20-I*6:LL=HL:D=2:P=O:G=1-I*10:X=XX:Y=YY:PLAY M$,M$
290 FOR J=O TO R:E=G(O,J):F=G(1,J):S(E,F)=J+2:E=E*24+C*24:F=F*12+D*12
300 N=3-(J=O):GOSUB 20:NEXT:V=O:W=O:GOTO 350
310 '_____ LOOP _____
320 K=VAL(INPUT$(1)):V=(K=4)-(K=6):BEEP1:W=(K=8)-(K=2):BEEPO:IF K=9 THEN 540
330 IF ABS(X+V-3.9)>4 OR ABS(Y+W-3.9)>4 OR V+W=O THEN 320
340 S=S(X+V,Y+W):IF S=1 THEN 320 ELSE IF S>1 THEN 410
350 A=X*24+C*24:B=Y*12+D*12:FOR I=1 TO 6:E=A:F=B:N=1:GOSUB 20
360 E=A+V*4:F=B+W*12:N=5:GOSUB 20:NEXT:X=X+V:Y=Y+W
370 UU=O:IF X=G AND Y=H THEN M=M+1:UU=1:Z=B:GOTO 130
380 IF P THEN FOR I=1 TO P:L=L-1:E=X:F=Y:GOSUB 50:NEXT:GOSUB 100
390 GOTO 320
400 '_____ ENCOUNT _____
410 S=S-2:T=G(Z,S):PLAY"O3C8O++","O1D+8F":GOSUB 100
420 A$="ENCOUNT  1: ATTACK  2: ESCAPE ":GOSUB 30:PLAY"O2CC+C","O4FF+F"
430 GOSUB 150:IF K>2 OR K=O THEN 430 ELSE IF K=2 THEN 500
440 FOR I=1 TO 10:E=X+V:F=Y+W:GOSUB 50:T=T-1:NEXT:IF T>O THEN 520
450 E=X+V+C:F=Y+W+D:S(E-C,F-D)=O:E=E*24:F=F*12:N=1:GOSUB 20:Z=1
460 IF M=11 THEN FOR I=O TO 3000:BEEP1:BEEPO:NEXT I:CLS:GOTO 640
470 PLAY"O5L8CDEA+2A2F1","O4CGCFCFCFCFCF1":G=G+S(S,S)
480 A$="GUEST THE DRAGON!!  GET"+STR$(G(S,S))+" GLASS":GOSUB 30
490 IF P=O OR G(4,S)>P THEN P=G(4,S)
500 A$="DANGEROUS OF POISON":PLAY"O6AA+":GOSUB 30:C=7
510 Z=1:IF P THEN CC=2:A$="DANGEROUS OF POISON":PLAY"O6AA+":GOSUB 30:C=7
520 Z=O:A$="":GOSUB 30:Z=B:GOSUB 30:Z=O:GOSUB 100:GOTO 420
530 '_____ MAGIC _____
540 A$="1:KNIFE 2:SWORD 3:REFLESH":Z=B:GOSUB 30:Z=O:A$="4:POIZON  5:PLACE"
550 GOSUB 30:GOSUB 150:IF (K<1 OR K>2 AND K<4)OR K>5 THEN 620
560 IF K=5 THEN A$="ROOM IS "+K$(M):PLAY"O1C1","O7G8C8":ZZ=1:GOSUB 30:GOTO 510
570 G=G-10:ON K GOTO 580,590,600,610:G=G+10:GOTO 510
580 D=2:PLAY"O6C1":"O7C1":GOTO 510
590 IF G<10 THEN G=G+10:GOTO 220 ELSE D=4:G=G-10:PLAY"O6CC1":"O7CC1":GOTO 510
600 L=20:PLAY"O5CDD+FG":"O6D+FGG+A+":GOTO 510
610 A=O:PLAY"O2C4O5C16":"O2C+O5F16":GOTO 510
620 A$="NOT ENOUGH GLASS!!":BEEP:CC=6:ZZ=1:GOSUB 30:CC=7:GOTO 510
630 '_____ ENDING _____
640 A$="TISOLESSM2000":PLAY A$,A$,A$
650 FOR J=O TO 9:READ C$:L=J*2:PLAY J$(L),"R16"+J$(L)
660 FOR J=O TO 4:LINE(130,93-I)-(500,94+I),PSET,O,B:FOR L=0TO150:NEXT:NEXT
670 PAINT@44+3*I:COLOR=I,O):SCREEN I,O
680 FOR I=O TO 15:SYMBOL(130,97-I*2)-(500,98+I*2),1,BF:NEXT:SCREEN 7,7
690 FOR I=O TO 10:LINE(130,97-I*2)-(500,98+I*2),O,BF:FOR L=0TO150:NEXT:NEXT
700 FOR I=O TO 10:SYMBOL(130,97-I*2),C$:NEXT:COLOR=3,7:CLS:PAINT@44,"
710 FOR I=O TO 25:SYMBOL(130,I*2),"THE CASTLE OF DRAGUUN",1:NEXT
720 LINE(300-O*90,-299-O*90)-(300+O*90,299+O*90),,BF:NEXT
730 C=C+1:C=-(C>6):COLOR=C:O=O-(O=7):GOTO 740
750 DEFINTA-Z:WIDTH80,25:DIM A(53),B(53),C(53),D(53),E(53),F(53)
760 DIM G(5,10),H(5,10),I(23),J$(20),K$(30),X(7,7)
770 '
780 RESTORE 960:FOR I=O TO 53:READ B(I),C(I),D(I),E(I),F(I):NEXT
790 FOR I=O TO 23:READ I(I):NEXT:M$="T200L8S9MS000":PLAY M$,M$
800 CLS:FOR I=O TO 9:READ J$(I):J$(I+10)=J$(I):NEXT:READ J$(18),J$(19)
810 SCREEN 7,0:CLS:FOR I=1 TO 11:READ A$:FOR L=1 TO LEN(A$)
820 K$(I)=K$(I)+CHR$(ASC(MID$(A$,L,1))+103):NEXT:NEXT
830 NN=PEEK(51)*256+PEEK(52)+50
840 FOR I=O TO 4:SYMBOL(I*32+90,60),"Draguun",8,4,7:NEXT:COLOR=(1,0)
850 FOR I=7 TO 11:FOR J=O TO 39:E=J*16:F=I*8
860 PUT@A(E,F)~(E+15,F+7),,I,AND:NEXT:NEXT
870 E=60:F=110:N=4:GOSUB 20:E=560:GOSUB 20:SCREEN 7,7
880 A$="          TPM.CO SOFT WORKS 1988":Z=32:CC=7:GOSUB 30:CC=6
890 PLAY"V15O4T250L2AA+D5CF1F1FCO4A+FA1","V15T25OO5L2CFGA1A+1AGFCF1"
900 A$="THE CASTLE OF ":Z=142:GOSUB 30:Z=O:K=32
910 L=O:WHILE K<>13 AND L<9:A$="ROOM:"+B$:IF K=8 THEN B$="":L=O
920 Z=63:GOSUB 30:K=ASC(INPUT$(1)):B$=B$+CHR$(K):L=L+1:WEND
930 FOR LL=O TO 12:IF B$<>K$(LL)+CHR$(13) THEN NEXT:B$="":K=O:GOTO 910
940 CLS:CC=7:COLOR=(1,1):GOTO 170
950 '_____ CHARACTOR DATA _____
960 DATA -21846,-24579,-21888,-22016,-21872,-21878,-9603,160,170,21928,34
970 DATA -8194,768,0,-21978,-22358,32767,0,0,-22271,10883,-897,0,0,5760,130
980 DATA -22786,-32478,-12,-22526,170,-21850,-22504,30717,160,-22528,-12630
990 DATA 10888,-29445,512,672,9982,-15582,32596,0,0,12320,-24064,32735,-32768
1000 DATA -24576,0,-30203,-21846,21162,170,0,85,-21846,-21846,2,2,2722,0,27300
1010 DATA 15701,-30072,-2947,640,0,5285,-21982,21844,0,0,2560,-22016,-27307
1020 DATA 63,0,0,-22486,0,-256,0,0,-21846,768,30840,6,0,10922,0,32767,126,0
1030 DATA -14715,3334,0,-22528,30722,21034,-32662,0,0,150116,10896,-29360
1040 DATA -4093,1735,0,-21846,0,-84,-256,0,10922,0,26616,15360,0,-21974,96
1050 DATA -256,1790,0,-21846,0,-7850,0,0,2730,0,-14459,0,0,-22528,0,22142,0,0,0
1060 DATA -21565,0,0,-21846,0,-84,-256,0,10922,0,26616,15360,0,-21974,96
1070 DATA 26664,-11002,0,10922,6826,31402,170,0,-21974,-21904,-21808,-31232,0
1080 DATA 0,10928,0,0,2730,14,61,24,0,-22486,-22016,21760,0,0,-21846,29608
1090 DATA -21846,13652,6824,10758,0,10922,496,213,13653,0,-21974,-12800,21760
1100 DATA -12285,5886,0,-21846,7510,22436,12319,0,10922,8181,26280,16042,0
1110 DATA -21974,22640,-23102,-30206,-21846,-21885,-24238,-29434,0,2730,116
1120 DATA -14715,3334,0,-22528,30722,21034,-32662,0,0,150116,10896,-29360
1130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,32196,32222,7783,29662,29134,30547,-2561,-205
1140 DATA 27972,21844,6757,20820,20804,21841,-10923,-10957
1150 DATA '_____ MUSIC DATA _____
1160 DATA O5FFFGA06CD5A+AG2,O4FCFGAAAGFED16R16D16R16
1170 DATA GAA+16R16A+AO6DACD5A+AGA2,EFG16R16GGRBG16R16GGRBG16R16GGRBGFEDCF
1180 DATA AA+O6CDFEDCD5A+O6CDED5A16R16A
1190 DATA R4RBA+AR8A+16R16A4R8AB+16R16A4+RBAB+16R16A4RBAB+16R16A,R8GAA+AG16A+R16A+2A+B
1200 DATA RBR4F4FA+F16R16A4RBA+16R16A4+16,GR16GR16AR16A+R16A+BD6LBDCD1C1
1210 DATA R2R4RBD5C4RBCD4A+4RBA+R4RBAGCDE
1220 DATA L16GR16GR16AR16AR16LBT1OOA+AGF1O7RBT2OOL16S9M9OOOCDF1
1230 DATA R4R4R2T1OOFCFGAT8OA+AGT5O59M5OOOF1
1240 DATA MVJDVV,KNDJL TJDBJL.2E+xr.pJCwDJL.t"bJL
1250 DATA SPH+W#IY?bXWPIVr^.t"bfm.SWNTWbfm.TCWPbfm.OOSSWNTW
1260 DATA '_____ STAGE DATA _____
1270 DATA 2B6C446C28286CC6.1O1O3B1O1O1O1O38.3.O.1.1.O.3.7.2.333.745.834.311..137
1280 DATA 82C6EFD207447C28.7C381OFD2838OOOO.3.O.1.1.8.O.3.4
1290 DATA O5331.31233.96841.41210.OOO8O.O55AA
1300 DATA 7BCC8F9OC76C2828.OO3O786F3810101O.7.3.O.O.3.7.4
1310 DATA 3333L.7516S.3445G.95171.OOOOO.17346
1320 DATA 2B6CC685908B3C67C.1O1O38TC6F7C38OO.3.O.O.7.7.4.4
1330 DATA 71155.45335.85433.11115.O3101.O7851
1340 DATA 44FED6B328B8D6FE.OOOO28TCD7C2800.O.4.1.7.7.4.6
1350 DATA 7412462.4352546.8331221.6221511.O128518.O24F9A1
1360 DATA 362277C1O8E163E.O81CO83EF43E1400.O.4.2.7.4.O.5
1370 DATA 424445.O4532.8331I32.61906A.O516.OAF5PF
1380 DATA 1436E3OFE3361414.O8O81F61C1O8O8O8.4.7.2.O.4.O.7
1390 DATA 14645553.O6544324.O1199OOO.6OO1668.OOOOOO1O.O5FAAFFO
1400 DATA 7BCC8696C47CO000.OO3O786838OOOOO.O.O.O.O.O.O.O.O.O.O.O
1410 DATA 1A33E1OBE3577E1E00.O4OC1EF71CO8OOOO.5.O.2.O.O.3.4
1420 DATA O4653.31244.43211.61111.1O261.O9A1O
1430 DATA 2E63C9CO55T7OOOO.OO1C36SF2AO8OOOO.7.3.1.O.4.5.4
1440 DATA 326441.54413.33535.92322.O2329.O6F19
1450 DATA 3665341550184907F.O81C3E2A2E7B6200.4.O.1.5.1.7.5.7
1460 DATA 71435666.5552645S.C5471321.91A1411.O37111O4.OEA4421F
1470 DATA 2E6541416B4O5D77.OO1C3E5E143F2200.7.5.1.5.O.O.O.4.1.F.A.O.O
1480 DATA '2B2C8A4C4C4COMPOSED BY TKUSHI TDGD.DEVELOPMENT.MAP ASSISTANT
1490 DATA BY SHINWA@TECH.COMPRESSED BY TKUSHI TDGD.SOFT WORKS 1988
1500 '||||||||||| RPG PUZZLE THE CASTLE OF DRAGUUN |||||||||||
1510 '||||||||||| TPM.CO SOFT WORKS 1988 |||||||||||
```

★影さんあての手紙の中で一番多いのは①請求書，②デートのことわりの手紙，③不幸の手紙のうちどれですか？……（東京都新宿区・**勝本輝昌14才**）……**【影：①領収書，②デートのおさそいの手紙，③幸福の手紙の順かな。】**

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

デカキャラの動きにビックリ!!

RAVERD
ラバード



吉田　己久忠

なんとデカキャラ!

"こ!このスライムのでかさは!!!"

あなたはもう感嘆符を飛び散らすことまちがいないでしょう。

ストーリー

惑星Par threeの攻略に失敗し，破壊されたと思われた知的戦闘ロボットRAVERD。しかし，そのRAVERDが惑星Par six を拠点として再び惑星Par three 攻略を計画していた。なんとしてもこの計画を阻止するため，RAVERD破壊に惑星Par six に戦士をおくった。

遊びかた

タイトル画面の表示中に，リターン・キーでゲーム・スタート。右端にいる戦士を操作して，敵を倒していってください。

4，6で左右に動かし，Zで後ろにジャンプ，Xで剣を振ります。

敵の体当たりや攻撃を受けると，戦士のバイタリティは減っていきます。なくなるとゲーム・オーバーです。

敵のビームはジャンプでかわすことができます。炎は先端の部分しか判定がありません。

プログラム

BASICとマシン語から成っています。入力の際には，できるだけまちがいのないように。とくにPOKE，AD1～AD3，EXECには注意。データ(monsters)をまちがえるとゲーム・バランスがめちゃくちゃになってしまうことがあります。

実行すると，マシン語プログラムをメモリ上に展開（実行可能状態）するか否かを決めます。最初は"Y"を入力してください。

キー操作がうまくいかないという人は，40行をA$＝INKEY$としてもよいのですが，スピードが落ちます。

キャラクター・データは，±32768，16進数化。完全な16進数にしないわけは，データを読む時間がかかるから。

実行するときは必ずセーブ!

デカキャラPUTルーチン

15色，ドットサイズ16×8，Ver.1.0のプログラムです。サブCPUのコンソール・バッファにプログラムを転送

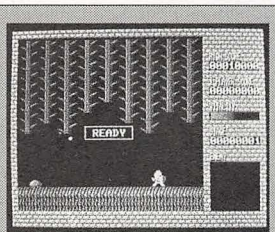
《第1表》変数表

X，Y……プレイヤー座標	VIT2……敵の生命力
XV，YV…プレイヤー移動量	SC#……スコア
XE，YE…敵の座標	HS#……ハイスコア
ADX……敵の移動量	ST……ステージ
VIT1……プレイヤーの生命力	DAM……プレイヤー・ダメージ

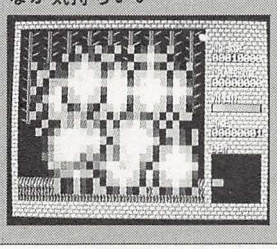
◇

○モンスター・データの内容と対応する変数

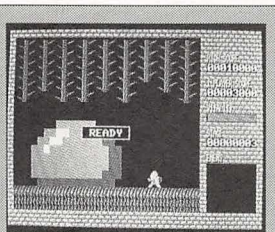
(N)EN……敵の種類	R1……Waitルーチンへ行く確率
(V)EV……敵の生命力	(2)R2……Waitの日数(もこもこ)
YE……Y座標	(3)R3……Waitの日数(beem)
YH……ビーム座標	(4)R4……beem，炎をだせるか
YY……消しパターンの大きさ(縦)	(5)R5……突進の距離
(HT)HIT …敵の大きさ(横)	(F)MF……Wait(もこもこ)するか
D……得点	(2)MF2…Wait有無
(C)CI……カラー	(3)MF3…炎をはくか



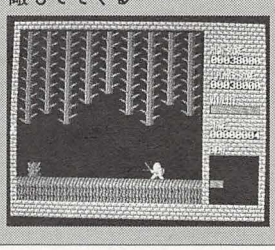
▲《写真1》スタート!!まずはスライムとの戦い。Xで剣を振ってやっつけろ



▼《写真2》敵の体力がゼロになると敵は大爆発!!なかなか気持ちいい



▲《写真3》最初のボスキャラは，巨大スライムだ!!こいつの動きは感動モノ



▼《写真4》スライムを倒すとつぎなる敵が。炎をはく敵もでてくる

★YAH!影さん。仕事してますか？なに？最近まじめに仕事しているだって。NO，NO，NO!!それはいけません。(京都府福知山市・**妙絶的人間18才**)……**【影：うーん，やっぱりいけないことをしてたのかー。】**

```
440  IF (MF3=1 AND RND(1)*6>3) AND FF=0 THEN 530
450 JP=3:YB=YE*8-4:YB1=YH*8+3
460  YB=YB+R3:GOSUB 620:IF YB+R3>=YB1 THEN JP=4
470  FOR I=1 TO 6:COLOR=(3,I):NEXT:GOTO 620
480  XB=(XE+HIT)*16:COLOR=(3,CI):CT=0
490  SOUND 1,15:SOUND 2,231:SOUND 3,14:SOUND 4,155:SOUND 5,10:SOUND 6,4:SOUND 7,
135:SOUND 11,91:SOUND12,46:SOUND13,3:SOUND 8,16
500  FOR I=0 TO 7:LINE(XB,YB1)-(479,YB1),PSET,7-I:FOR J=0 TO 10:NEXT J,I
510  IF Y=YH OR Y+1=YH THEN DAM=3:GOSUB 770
520  JP=0:RETURN
530 JP=5:FF=0:FDA1=0:XF=XE+HIT:YF=15:POKE AD3,5:RETURN
540  POKE AD1,XF:POKE AD2,YF:EXEC&H602A
550  IF XF=X AND YF=Y THEN DAM=6:GOSUB 770
560  XF=XF+1:YF=YF+FDA(FDA1):FDA1=FDA1+1
570  IF FDA1=15 OR XF=29 THEN JP=0:XF=XE+HIT:YF=15:FDA1=0:FF=FF+1:
     IF EN>=4 THEN POKE AD3,EN-4
580 RETURN
590 LINE(XF*16,YF*8)-(XF*16+31,YF*8+15),PRESET,,BF:GOSUB 560
600 FF=FF*-(FF<>2)
610 RETURN
620 LINE(XE*16,YB)-((XE+HIT)*16,YB1),XOR,7,B:RETURN
630 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ Put routine ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

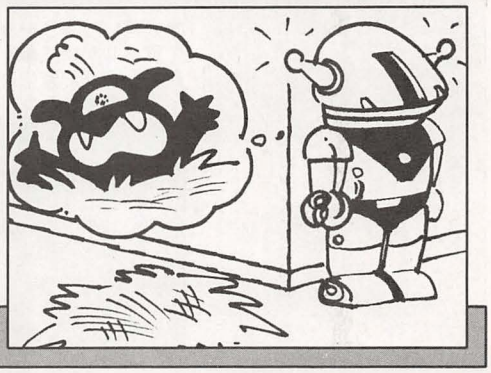
★遅刻の帝王Tは「明日は絶対に遅刻しない!!」と宣言したが，翌日，1時間も遅れて登校してきた。さすがだ!!(群馬県太田市・静香っ16才!……【答：私はけっして遅刻しないが!!ただ午後から出社しているだけだ!!】

```
1100 XR=0:CR=4:YR=19:FOR I=0TO EV:GOSUB 1260:VIT2=VIT2+1:XR=VIT2:NEXT
1110 RANDOMIZE RND(1)*100:IF TIME<TIM+2 THEN 1110
1120 PUT@A(190,93)-(306,106),STACK,PSET
1130 GOTO 40
1140 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ Game over & ending ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

JR-200用

罠をしかけて敵をやっつけろ!!

BUGS SLAYER
（バグズ スレイヤー）



SHINCHAN

STORY

プログラム研究所では，秘密の薬を開発中でした。その薬は，プログラム中にあるバグをすべて消してしまう効力があるはずでした。

ところがある研究員が未完成の薬を誤って使用したのです。不完全な薬が，バグに突然変異を与え，研究所が乗っ取られるという事態を招いたのです。

責任を感じた研究員は，対バグ用モビルスーツを着こみ，たった1人で無謀な特攻をはじめました……。

《リスト1》BUGS SL AYERのマシン語リスト

```
C000 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C008 7E BD 99 C3 C3 99 BD 7E :2E
C010 7F FF 81 BF BF FF BF FF :3A
C018 FE FF FF FF FF FF FF FF :F7
C020 FF FF 80 7F 80 80 80 7F :FC
C028 FF FF 01 FE 01 01 01 FE :FE
C030 0F 08 18 30 27 27 20 30 :FD
C038 F0 10 18 0C E4 E4 04 0C :FC
C040 DF 10 D1 91 4F 01 7E 42 :61
C048 FB 08 8B 89 F2 80 7E 42 :49
C050 1F 30 E0 80 9E 90 90 92 :FF
C058 F8 0C 07 01 F1 11 11 91 :B0
C060 92 92 9E C0 47 70 1F 00 :58
C068 91 91 F1 03 C2 0E F8 00 :DE
C070 0F 3F 7F FF E3 EF ED ED :78
C078 F0 FC FE FF 0F EF 6F 6F :C5
-----------------------------
     0B 83 19 96 D8 A1 30 38 :1E

C080 ED ED E1 FF EF F0 7F 3F :57
C088 6F 6F 0F FF EF 1F FE FC :F4
C090 11 55 44 80 40 5E 10 92 :6A
C098 88 AA 22 01 02 7A 08 49 :22
C0A0 92 12 4E 40 00 24 25 09 :84
C0A8 49 48 72 02 00 24 A4 90 :5D
C0B0 1F 30 60 CE 90 90 92 92 :C1
C0B8 F8 0C 06 73 09 09 49 49 :21
C0C0 92 8C 81 40 3E 01 7C 82 :1C
C0C8 49 31 81 02 7C 80 3E 41 :78
C0D0 00 7F 80 BF AD A1 AF A8 :63
C0D8 90 FE 91 FD B5 85 F5 15 :40
C0E0 A8 AF A1 AD BF 80 7F 00 :63
C0E8 15 F5 85 B5 FD 01 FE 00 :40
C0F0 0C 12 00 41 7F 7F 3F 00 :9C
C0F8 30 48 00 82 FE FE FC 00 :F2
-----------------------------
     BB 29 25 25 0E 6D 4F 0A :02
```

HOW TO PLAY

カーソル・キーで研究員（めんどくさいので以下ケン君とする）を動かし，罠を設置してバグをやっつけてください。罠の設置はスペース・キーを押してカーソル・キーでその方向に置きます。あと，穴に落ちると一つ前の面にもどります。

バグは頭は悪いけど目はいいので，対バグ用の罠は，設置した後，すぐ見えなくなります。自分の罠にはまると，はっきりいってくやしいです。

ABOUT PROGRAM

すいません。全部，あいまいなフローチャートとバグたちのせいです。文句がある人は，こいつらに言ってやってください。でもプログラムが汚いかわりに短いでしょ。えっ短くないって。全部僕の責任だったりします。

《第1表》キャラクター紹介

- ○バグリン……上下に動いている。Y座標が合うと追ってくる。
- ○バグモン……バグリンと正反対の動きをする。
- ○バグンパ……ワープする。ただそれだけです。ハイ。
- ○バグタン……ワープしながら追ってくる危いやつ。モグタンではない。

《第2表》変数表

- C(,)……仮想VRAM
- X，Y……ケン君の座標
- IX，IY…ケン君の移動量
- PP……トラップの数
- MX，MY…敵の座標
- HX( ),HY( ) …敵の保存用座標
- IK( )……敵の生死のフラグならびに種類
- I……FOR-NEXTの汎用
- NK……ケン君の残機

プログラムの入力方法

リスト1を打ち込み，MON↵ MC000↵として，**リスト2**を打ち込んでSAVEしてください。

CHECKER FLAG

編：うーん，このゲームはテンキーさばきと記憶力の両方が必要になりますね。

影：ついつい忘れて自分のしかけた罠にひっかかるんだよね。

Dr.D：いろんな要素を含んだゲームというのは，そのバランスをいかに保つかが大変なんじゃ。ところで**リスト2**の1750行からは面データじゃが，各自オリジナル面を作るとよいかもな。

《リスト2》BUGS SLAYERのメイン・プログラム・リスト

```
10 REM
20 REM
30 REM  BUGS SLAYER
40 REM
50 REM       BY SHINCHAN
60 REM
70 REM
80 REM     RD.1988 7/17
90 REM
100 GOSUB 1300
110 REM ////////////////////// TITLE
120 FOR I=1 TO 9:COLOR 5:LOCATE 0,I+3:PRINT TL$(I):NEXT:RD=1:NC=4:PP=20:CN=0
130 FOR I=1 TO 4:POKE L,TC(I):LOCATE TX(I),TY(I):PRINT TT$(I):NEXT:SOUND 3300,50
140 S=STICK(0):IF (S<32)*(S<13) THEN 140
150 POKE L,8:CLS:TM=0:TP=0:BM=0:OP=PP:GOSUB 1010:GOSUB 1110
160 REM ////////////////////// PLAYER MAIN
170 IF PEEK(&H50)=0 THEN PLAY "P",&H7000
180 M=(M+(TM=TM+(TM<260)):IF MOD(TM,10)=0 THEN ON (TM=260)+1 GOSUB 1080,630
190 S=STICK(0):IP=IP+(S=32):IF (S<28)*(S>32) THEN 250
200 IX=(S=28)*2-(S=29)*2:IY=(S=31)*2-(S=30)*2:X=X+IX:Y=Y+IY
210 IF (TP>0)*(S=28)*(S<=31)*(PP>0) THEN GOSUB 530
220 POKE L,CC(0):LOCATE M,N:PRINT CH$(0)
```

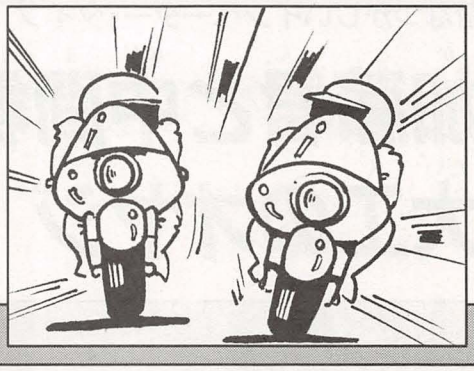
★アルマジロの幼虫を見つけたと言ってはしゃぐタケシ君に，僕はついにそれがダンゴムシであることを指摘できなかった。（東京都小平市・**ペンネーム17才**）……**【編**：なんだかほのぼのとしたOFでした。**影**：ほのぼの？**】**

```
230 ON C(X,Y)+1 GOSUB 370,380,390,630,420,630
240 IF C(X,Y)=1 THEN 940
250 POKE L,CC(4)+(TP>0):LOCATE X,Y:PRINT CH$(4);
260 REM                          //▲▲▲▲▲ ENEMY MAIN ▲▲▲▲▲\\
270 BN=BN+1-(BN=TK)*BN:IF IK(BN)>=0 THEN 270
280 MX=HX(BN):MY=HY(BN):UX=IX(BN):UY=IY(BN):IK=IK(BN):MM=MX:NN=MY:CK=IK+5
290 ON IK GOSUB 440,450,460,470
300 POKE L,CC(0):LOCATE MM,NN:PRINT CH$(0)
310 ON C(MX,MY)+1+(MX=X)*(MY=Y)*6 GOSUB 370,480,480,580,480,480,630
320 IF KT=0 THEN 770
330 POKE L,CC(CK):LOCATE MX,MY:PRINT CH$(CK);
340 C(MM,NN)=0:C(MX,MY)=CK-(CK(>0)*IK):HX(BN)=MX:HY(BN)=MY:IX(BN)=UX:IY(BN)=UY
350 GOTO 170
360 REM                          //▲▲▲▲▲ PLAYER SUB ▲▲▲▲▲\\
370 RETURN
380 FOR I=1 TO 10:SOUND 6500-I*500,I:NEXT:SOUND 50,3:RETURN
390 X=M:Y=N:SOUND 50,1:RETURN
400 POKE L,CC(1-(RC=1)):LOCATE X+IX,Y+IY:PRINT CH$(1-(RC=1)):SOUND 2500,1
410 C(X,Y)=0:C(X+IX,Y+IY)=2-(RC=1)*2:RETURN
420 X=M:Y=N:RETURN
430 REM                          //▲▲▲▲▲ ENEMY SUB ▲▲▲▲▲\\
440 UX=(MY=Y)*(SGN(X-MX)*2):MX=MX+UX:MY=MY+(UX=0)*UY:RETURN
450 UY=(MX=X)*(SGN(Y-MY)*2):MY=MY+UY:MX=MX+(UY=0)*UX:RETURN
460 GOSUB 1340:MX=XX:MY=YY:SOUND -(NMK)*NX) OR (NK(>MY)*81999+1,10:RETURN
470 MX=MX+UX:MY=MY+UY:RETURN
480 ON IK-(IK=4) GOSUB 490,500,510:ON (C(MX,MY)=3)+1 GOSUB 370,580:RETURN
490 UX=0:MX=MM:MY=NN:UY=-UY:RETURN
500 UY=0:MX=MM:MY=NN:UX=-UX:RETURN
510 GOSUB 1340:MX=XX:MY=YY:UX=SGN(X-MX)*2:UY=SGN(Y-MY)*2:SOUND 2000,10:RETURN
520 REM                          //▲▲▲▲▲ TRAP ▲▲▲▲▲\\
530 IF C(X,Y)<0 THEN X=M:Y=N:RETURN
540 POKE L,CC(5):LOCATE X,Y:PRINT CH$(5);:SOUND 2500,7
550 POKE L,CC(0):LOCATE X,Y:PRINT CH$(0);
560 C(X,Y)=3:X=M:Y=N:TP=0:PP=PP-1:SC=SC+10:GOSUB 1040:RETURN
570 REM                          //▲▲▲▲▲ ENEMY BOMB ▲▲▲▲▲\\
580 FOR I=1 TO 10:SOUND 2050-(I*100),11-I
590 POKE L,INT(RND(0)*6)+72:LOCATE MX,MY:PRINT CH$(CK):NEXT
600 POKE L,CC(2):LOCATE MX,MY:PRINT CH$(2):SOUND 70,5
610 IK(BN)=0:CK=0:KT=KT-1:EB=IK:SC=SC+IK*50:GOSUB 1050:RETURN
620 REM                          //▲▲▲▲▲ PLAYER BOMB ▲▲▲▲▲\\
630 FOR I=1 TO 50:POKE L,INT(RND(0)*6)+72:LOCATE X,Y:PRINT CH$(4)
640 SOUND INT(RND(0)*500)+1000,2:NEXT:SOUND 80,20
650 NK=NK-1:PP=OP:IF NK(>0 THEN 150
660 REM                          //▲▲▲▲▲ GAME OVER ▲▲▲▲▲\\
670 SOUND 50,50:GOSUB 990
680 POKE L,7:LOCATE 9,7:PRINT "- GAME OVER -"
690 FOR I=1 TO 15:POKE L,6:LOCATE 8,9:PRINT "Continue Game !"
700 SOUND 2000,10:LOCATE 8,9:PRINT SPC(16):NEXT:GOSUB 990
710 POKE L,7:LOCATE 8,7:PRINT "PUSH [s] TO STOP"
720 RR=INT(RND(0)*3)+1:RR=RO-3+RR:RR=RR-(RR(=0)*(RR-1)-(RR=20)
730 POKE L,5:LOCATE 11,9:PRINT "ROUND:";RR:SOUND 2400,1
740 IF STICK(0)<>115 THEN 720
750 FOR I=0 TO 6999:NEXT:RO=RR:NK=4:PP=20:SC=0:CN=CN+(CN<9):POKE L,8:GOTO 150
760 REM                          //▲▲▲▲▲ ROUND CLEAR ▲▲▲▲▲\\
770 SOUND 3500,50:GOSUB 990
780 POKE L,7:LOCATE 8,7:PRINT "- ROUND CLEAR -"
790 BU=(26-INT(TM/10))*1000+ED*500:SC=SC+BU:GOSUB 1050
800 POKE L,5:LOCATE 10,9:PRINT "BONUS:";BU
810 FOR I=0 TO 4999:NEXT:RO=RO+1:PP=PP+5:IF RO(>21 THEN 150
820 REM                          //▲▲▲▲▲ ENDING ▲▲▲▲▲\\
830 GOSUB 990:POKE L,6:LOCATE 9,7:PRINT "Congrtulation !"
850 POKE L,3:LOCATE 7,9:PRINT "All 20 Round Clear":SOUND 3500,50
860 BU=1000000-CN*100000:SC=SC+BU:GOSUB 1040
870 POKE L,13:LOCATE 9,13:PRINT "Bonus:";BU
880 FOR I=0 TO 9:POKE L,CC(I):LOCATE 0+I*3+1,15:PRINT CH$(I)*NEXT:PLAY "F",$701E
890 POKE L,INT(RND(0)*6)+9:LOCATE 10,17:PRINT "THANK YOU !!"
900 IF PEEK(50)=0 THEN TEMPO 100:PLAY "B",$7000,$7002,$7004
910 S=STICK(0):IF (S<)13)*(S<)32) THEN 890
920 TEMPO 80:SC=0:CLS:GOTO 120
930 REM                          //▲▲▲▲▲ HOLE IN ** ▲▲▲▲▲\\
940 SOUND 70,50:GOSUB 990
950 POKE L,7:LOCATE 11,7:PRINT "HOLE IN **"
960 POKE L,4:LOCATE 9,9:PRINT "Go to ROUND:";RO-1
970 FOR I=0 TO 3999:NEXT:PP=PP+5:RO=RO-1:GOTO 150
980 REM                          //▲▲▲▲▲ WINDOW SUB ▲▲▲▲▲\\
990 FOR I=1 TO 5:POKE 14,7:LOCATE 7,5+I:PRINT SPC(18):NEXT
1000 REM                         //▲▲▲▲▲ SCREEN SUB ▲▲▲▲▲\\
1010 POKE L,15:LOCATE 27,22:PRINT SPC(LEN(STR$(RO))<3);RO;
1020 POKE L,76:LOCATE  1,22:PRINT LEFT$("  &'&'",NK*2);SPC(12-NK*3);
1030          LOCATE  1,23:PRINT LEFT$("  ( )( )",NK*2);SPC(12-NK*3);
1040 POKE L,15:LOCATE 17,22:PRINT SPC(LEN(STR$(PP))<3);PP;
1050 HS=HS+(SC>HS)*(SC-HS)
1060 POKE L,15:LOCATE  4, 0:PRINT $PC(8-LEN(STR$(HS)));HS
1070          LOCATE 21, 0:PRINT $PC(8-LEN(STR$(SC)));SC:RETURN
1080 POKE L,12:LOCATE 6,1:PRINT RIGHT$("▲▲▲▲▲
```

M5(BASIC-Ⅰ)用

2人用チェイス・ゲーム

とろん



清野　智弘

⊙はじめに

映画のトロンを見て思いつきました。2人用のゲームです。

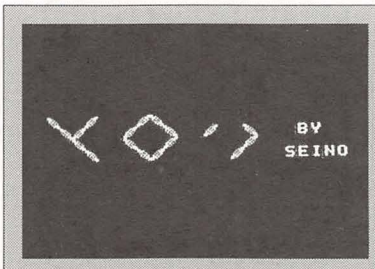
⊙遊びかた

青いほうは1 2 3，赤いほうは9 0 ー で左，加速，右と操作して自機を壁に当たらないようにします。走った跡に残るのも壁です。

どちらかが壁にぶつかったら終わりです。何かキーを押せばまたはじまります。

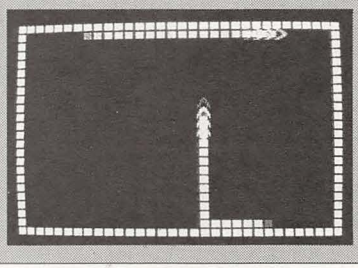
《第1表》変数表

X( )	スプライトの位置のX座標
Y	スプライトの位置のY座標
XX( )	変位のX成分
YY( )	変位のY成分
Z( )	壁の位置
K	キー入力
D	スプライト・コードのアドレス
C	壁の表示，消去のためのカウンタ



▲《写真1》気持ちいい動きのタイトル画面

▼《写真2》敵にぶつからないように動きまわれ！



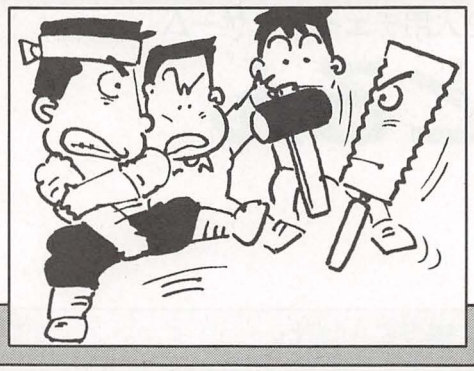
とろんのプログラム・リスト

```
1 goto 400
10 let K=inp(&H31+I*4):if K<>1 and K<>4 then goto 50 else let
   D=&H3802+I*4
20 if K=1 then let X=VV(I):let VV(I)=-XX(I)
30 if K=4 then let X=-VV(I):let VV(I)=XX(I)
40 let XX(I)=X:vpoke D,(vpeek(D)+K*8+4)and 15
50 let Z(C)=X(I)/8+Y(I)*4
60 let X(I)=X(I)+XX(I):let Y(I)=Y(I)+YY(I)
70 if vpeek(&H3800+X(I)/8+Y(I)*4)>127 then goto 300
80 if K<>2 then let Z(C+1)=Z(C):goto 120
90 let Z(C+1)=X(I)/8+Y(I)*4
100 let X(I)=X(I)+XX(I):let Y(I)=Y(I)+YY(I)
110 if vpeek(&H3800+X(I)/8+Y(I)*4)>127 then goto 300
120 loc I to X(I)-4,Y(I)-4:vpoke &H3800+Z(C),&H1+I:vpoke &H80
0+Z(C+1),&H1+I
130 let C=(C+2)and 63:vpoke &H3800+Z(C),0:vpoke &H3800+Z(C+1),
0
140 let I=-(I=0):goto 10
300 vpoke &H3800+Z(C),&H1+I:loc I to X(I)-4,Y(I)-4:scol 1,15:
scod 1,15:out 32,&HE6
310 for J=0 to 15:out 32,&HF0+J:loc I to X(I)-4,Y(I)-J*2:for
K=0 to 100:next:next:goto 600
400 dim X(1),Y(1),XX(1),YY(1),Z(63):poke &H01A,16
410 print "■■■
```

M5(BASIC-G)用

昔なつかしいインベーダー・タイプ

加藤君と中間君と大工のオヤジ



山本　豊

STORY

ある日，ここ千葉の某県立高校の裏山で3年9組の加藤君と中間君はつまらない地理の授業をバックにしてタバコをふかしていた。

「おい，あれ見ろ!!なんか変な大工のオヤジとカンナやノコギリやトンカチが戦ってるぜ」

「助けてくれー!!もうお前たちを粗末に扱かわねー!!かんべんしてくれー」

ということで加藤と中間とその大工のオヤジは日ごろ粗末に扱かわれている大工道具と戦うことになったのでした……。

HOW TO PLAY

リスト1を入力，セーブして，**リスト2**を入力，セーブします。

プレイするときは**リスト1**をCHAINしてしばらく待ちます。すると，自動的にスタートします。

内容は昔ゲーム・センターの主流であったあのなつかしいインベーダー・ゲームそのものです。ただ敵のミサイル(ねじ)をよけて自機のミサイルを敵に当てるという単純なものです。敵の最下段が自機のエリアまできたらENDです。

また，敵を11～15倒したらアイテムとUFOが左上からでてきます。最初アイテムを倒すと自機のミサイルが2連式になり(はたを表示)，命中率も2倍近くになります。しかし，UFOを最初に倒すと敵のミサイルが2連式になります。はたが表示されているときはUFOしかでてきません。(UFOは僕が大好きなタイガース・マークで別に意味はありません)。

敵を全部倒すとつぎのラウンドへ。別に変わったところはありません。言い忘れましたが自機移動は←→で，ミサイルは左の[SHIFT]です。自機が3回(中間，加藤，オヤジ)やられるか，10面までクリア（自分もいったことがない）するとENDです。



◀《写真1》登場キャラクター達。阪神のマークに注目!!

《リスト1》キャラクター・メイキング用リスト

```
100 print "USR"
110 '---- CHARA DATA -----
120 data 0000010103020601,1f3f3301010304000,8080e0c06020b0f8,
fcfe6e0c0e090908
130 data 0020208222000005,173f3301010304000,8010404802208a8f8,
fcfe6e0c0e090908
140 data 0000200004800420,0004210989230430,0040808010040040,
50120046c2229002
150 data 0000000010102020,2020608090602000,0000000000008080,
8080c02020c08000
160 data 0002060908060202,0202010101000000,0080c02020c08080,
8080000000000000
170 data f0443511080403702,0101000000000000,03000000c0a050a8,
543abd9f894522c
180 data 1637cDEBEB69FC6,a0502814a0a050301,0000804020100804,
0040c1428504040
190 data 0080054280004080,a0a0a080a2d58800,0080808080800ff49
,a9ff8080808080000
200 data 649E8B7F6FD7C3C,1201000000000000,0000008000000008040
,201088442211090
210 data 163e7f0101793939,1f1f191919393979,0c3effc0c0cfcece,
fcfccccccecef
220 data 0619F6081011OF06,0202010000000000,f8844222e1d11109,
3444028181422c30
230 data 0000001010202820,20283c82926c2800,0000000080814414,
1414364149361400
240 data 00286c92426c2828,2828101000000000,0014364941361414,
1414080800000000
250 data ***
260 data E0F8FEFFF8808080,0a052f1f5fffff7f,b7fff7cfe79f850,
256bffffffffff
270 data FFFD09520000000,50a0f4f1faffffffe,fdfeff3e7f9e1d0a
280 '---- STCHR -----
290 restore 110
300 C=176
310 read C$
320 if C$<>"***" then stchr C$ to C:C=C+1:goto 310
330 for I=0 to 6
340 read a$
350 stchr C$ to 249+I,1
360 next I
370 for I=23 to 25
380 scol I,176
390 scol I,9
400 next I
410 for I=0 to 1
420 scol I+30,180+I*4
430 scol I+30,9
440 next I
450 restore 550
460 for I=0 to 2
470 read C0
480 scol I,196
490 scol I,7
500 for K=3 to 8
510 scol K+I*6,200+I*4
520 scol K+I*6,C0
530 next K
540 next I
550 data 3,10,13
560 for I=0 to 1
570 scol I+21,212+I*4
580 scol I+21,2+I*4
590 next I
600 '---- COLOR -----
610 for I=32 to 63
620 color I,830
```

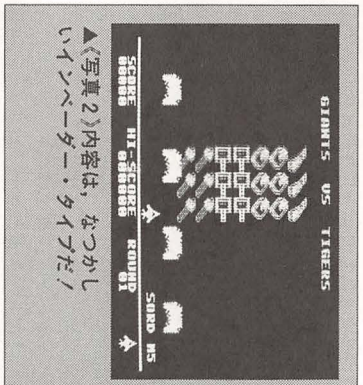
★僕のクラスのNは，将来，世界を征服し，僕を死刑にすると言っています。影さんはこんなNをどう思いますか？
(秋田市・**秋田の物体X16才**)……【**影**：夢は大きいほうがいいにきまってる!!**編**：夢ばかり追っている影さん。】

```
630  next I
640  for I=64 to 122
650   color I,&50
660  next I
670  for I=136 to 255
680   color I,&80
690  next I
700! -----  GO MAIN  -----
710 Print cursor(5,10);"WATE A MOMENT"
720 for I=&2180 to &2180+352
730 for J=1 to 2:VR=I+2040*J
740 vPoke VR,vPeek(VR)or(vPeek(VR)/2)or(vPeek(VR)/4)
750 next J,I
760 chain
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
100!
110! -----  GIANTS vs TIGERS  -----
120 Print "■":mag 2
130 dim IB4(3),IB3(3),IB2(24),E1$(6)
140 gosub $DEMO
150 gosub $SHOKI
160 gosub $SET
170 gosub $MOVE
180 end
190! -----  しょき せってい  -----
200$SHOKI
210 console 0,1
220 erase
230 FI1=3:R1=1:IM1=192:FM1=188:FI2=126
240 S1=0:H1=H1
250 for I=0 to 1
260 loc I+24 to 208+I*16,176
270 next I
280 for I=0 to 31
290 Print cursor(I,21);chr$(&90)
300 next I
310!        23456789012345678901234567890123456789
320 locate 2,17
330 Print "  ◣    ◣    ◣    ◣";
340 locate 2,18
350 Print "  ◥    ◥    ◥    ◥";
360 locate 2,22
370 Print "SCORE  HI-SCORE  ROUND    ";
380 locate 2,23
390 Print "00000    000000     01    ";
400 gosub 2010
410 return
420! -----  せっと  -----
430$SET
440 UF1=0:UF2=0:IB1=0
450 UF3=rnd(4)+11
460 for I=22 to 24
470 IB2(I)=0
480 next I
490 for I=1 to 21
500 IB2(I)=1
510 next I
520 for I=1 to 3
530 IB3(I)=I+17
540 next I
550 for I=1 to 3
560 IB4(I)=0
570 next I
580 scod 26,FM1
590 scol 26,12
600 for I=27 to 29
610 scod I,IM1
620 scol I,4
```

```
630 next I
640 for I=0 to 2
650 loc I to I*18+16,16
660 scol I,7
670 next I
680 for I=0 to 2
690 for K=18 to 3 step-3
700 Joint I+K to I+K-3,3
710 next K,I
720 return
730! -----  てき を うごす  -----
740$MOVE
750 IB5=12:IB6=16
760 IB5=IB5+4
770 for I=0 to 2
780 loc I to I*18+IB6,IB5
790 next I
800 if sPrite(0,1)=16 then IB6=185 else if sPrite(0,1)=185 t
hen IB6=16
810 for I=0 to 2
820 move I to I*18+IB6,IB5,(21-IB1)/5+1
830 next I
840! -----  てき の みさいる  -----
850$RND
860 IM2=rnd(2)+1
870 IM3=rnd((2)+1)*((20-R1)/2)
880 if sPrite(IM2-1,3)=0 then goto $RND
890! -----  るーぷ  -----
900$RUUP
910 sg 3,,0
920 FM2=coinc(26)
930 FI3=coinc(23)
940 FI4=Peek(&702B)
950 FM3=inkey$(1)
960 if status(0)=0 then goto $OVER
970 loc 23 to FI2,155
980 if(FI4=54)*(FI2>32)then FI2=FI2-6
990 if(FI4=55)*(FI2<224)then FI2=FI2+6
1000 if FM3=4 then gosub $FM
1010 if 0<=FM2 and FM2=<2 then gosub $PERASE
1020 if FM2=22 then gosub $ITEM
1030 if 3<=FM2 and FM2=<20 then gosub $JERASE
1040 if 21=FM2 then gosub $EUFO
1050 if 27<=FM2 and FM2=<29 then erase 26,FM2
1060 if 27<=FI3 and FI3=<29 then gosub $MISS
1070 if status(4)=0 then erase 26
1080 IM5=IM5+1
1090 if IM5=>IM3 then goto $IM
1100 goto $RUUP
1110! -----  みさいる ばっしゃ  -----
1120$FM
1130 if status(4)=1 then return
1140 sg 3,5,15
1150 loc 26 to FI2,139
1160 move 26 in 4 to FI2,0,1
1170 return
1180! -----  てき を けす [1]  -----
1190$JERASE
1200 if IB2(FM2+4)=1 then erase 26:return
1210 sg 3,6,15:IB2(FM2+1)=0
1220 Joint FM2 to FM2-3,0
1230 erase FM2,26:IB1=IB1+1
1240 IM4=(FM2 mod 3)
1250 IB3(IM4+1)=FM2-3
1260 gosub $SCORE
1270 if IB1=>UF3 then goto $MUFO
1280 return 1040
1290! -----  てき を けす [2]  -----
1300$PERASE
1310 if IB2(FM2+4)=1 then erase 26:return
```



▲〈写真2〉内容は，なつかしいインベーダー・タイプだ！

▼〈写真3〉敵が少なくなるとこんなに速くなるゾ!!

▲〈写真4〉残機がすべてなくなるとゲーム・オーバー

★うちの学校のK先生は，学校でファミコンのカセット見つけると，「貸してくれ」とせがむ変な先生です。(大阪府和泉市・**藤原正和14才**)……**【編：だまって持っていき，あきたら返して知らん顔してるあの人と比べれば…。】**

P.S.

ＵＦＯの速さや，敵のミサイルの間かくは，面が進むごとに速くなるようにしてます。ハイスコアになるたびに音で知らせます。トーチカは，かざりで意味はないので，かくれていてもむだです。デモから別の画面に移るときなどきれいに見せるため苦労しました。

プログラムはかなり長くなってしまったけど，テキスト・モードで１行になるべくおさまるようにしたので，打ちやすいと思います。

各ＧＯＳＵＢ命令の頭に！でプログラムの説明がしてあるので参考にしてください。

プログラムについて

スプライトは32全部使っています。インベーダーはその列の一番下にいるのにしか当たらないように，ＩＢ２，ＩＢ４などの変数を使って，たとえば初期設定で全部のインベーダーを１にしておいて，やられたらそのインベーダーを０にしていき，ミサイルに当たったものの下が１ならば無視，０ならば消すという方法をとりました（配列を使った）。

最上段は，スプライトを直接消さず色を黒にして，消したようにしました（インベーダーを下にさげるとき，ＩＦを大きく使ってしまうのをさけたかった）。画面にはこったけれど，音はあんまり重視していません。デモは昔のインベーダーのようです。メモリはギリギリだと思います。

```
2010 S3$=num$(S1)
2020 H2$=num$(H1)
2030 S3$=left$(S3$,23)
2040 H3$=left$(H2$,23)
2050 print cursor(7-S3,23),S3$;
2060 print cursor(17-H3,23),H2$;
2070 return
2080 !-----  めん くりあ-  -----
2090 #ROUND
2100 play "s10o7c16d16e16"
2110 R1=R1+1:sg 3,0
2120 R2$=num$(R1)
2130 R3=len(R2$)
2140 print cursor(24-R3,23),R2$;
2150 if R1=3 or 6 then IM1=192
2160 if R1=10 then goto #END
2170 erase 27,28,29
2180 for I=0 to 22
2190 erase I
2200 next I
2210 goto 160
2220 !-----  おわり  -----
2230 #END
2240 sg 3,,0
2250 play "s10o7c8d16g16e8d16c8c8"
2260 print cursor(10,10)"GAME OVER"
2270 print cursor(10,12)"PLAY (y/n)"
2280 P1=peek(&H02B)
2290 if P1=22 then goto #PLAY else if P1=38 then end
2300 goto 280
2310 !-----  りぷれい  -----
2320 #PLAY
2330 print cursor(10,10)"                "
2340 print cursor(10,12)"                "
2350 goto 150
2360 !-----  でーも  -----
2370 #DEMO
2380 E1$(1)="  とんがり  10"
2390 E1$(2)="  のこぎり  50"
2400 E1$(3)="  かめ  100"
2410 E1$(4)="  かったー  300"
2420 E1$(5)="  ほんしん  10~?"
2430 E1$(6)="  しょかき  ITEM"
2440 locate 6,1
2450 print "GIANTS  VS  TIGERS"
2460 locate 24,20
2470 print "SORD M5"
2480 scol 0,7,
2490 for I=0 to 3
2500 loc 18-I*6 to 0,112-I*16
2510 move 18-I*6 in I to 64,112-I*16,5
2520 sleep 3
2530 locate 12,15-I*2
2540 print "....."+E1$(I+1)
2550 next I
2560 for I=0 to 1
2570 loc I+21 to 0,48-I*16
2580 move I+21 in I+5 to 64,48-I*16,5
2590 sleep 3
2600 locate 12,7-I*2
2610 print "....."+E1$(I+5)
2620 next I
2630 sleep 3
2640 for I=5 to 15
2650 locate 11,I
2660 print "                "
2670 next I
2680 erase
2690 return
```

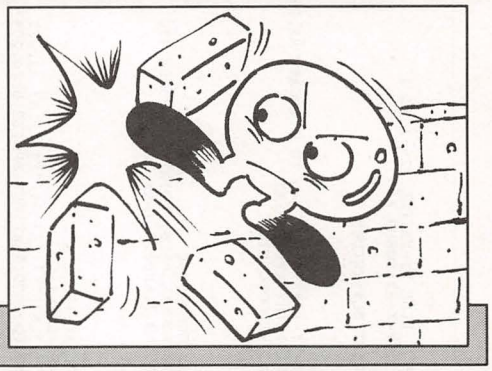
```
1320 if sprite(FM2,3)=0 then return
1330 sg 3,6,15:scol FM2,0
1340 IB1=IB1+1:erase 26
1350 gosub #SCORE
1360 if sprite(0,3)=0 then if sprite(1,3)=0 then if sprite(2,3)=0 then goto #ROUND
1370 if IB1=JUF3 then goto #MUFO
1380 return
1390 !-----  てき の おちかた  -----
1400 #IM
1410 IM5=0:if status(IM2+4)=1 then goto #RND
1420 sg 3,4,15
1430 loc IM2+26 to sprite(IB3(IM2),1),sprite(IB3(IM2),0)+16
1440 move IM2+26 in IM2+4 to sprite(IB3(IM2),1),200,1
1450 goto #RND
1460 return
1470 !-----  やられた  -----
1480 #MISS  "s10o7g16f16e16d16c16"
1490 play
1500 FI1=FI1-1:sg 3,,0
1510 erase FI3,23:FM1=188
1520 print cursor(25,22);" "
1530 for I=1 to 2
1540 scol 26,FM1:scol 26,12
1550 for K=0 to 1
1560 loc 30+K to FI2,155
1570 sleep 5,6:erase 30+K
1580 next K,I
1590 if FI1<0 then goto #END
1600 erase 26-FI1
1610 return
1620 !-----  てき の しんにゅう  -----
1630 #QUER
1640 for I=1 to 3
1650 if sprite(IB3(I),0)>136 then goto #END
1660 next I
1670 goto 760
1680 !-----  あいて  -----
1690 #ITEM
1700 joint 22 to 21,0:erase 22,26
1710 play "s18d8c4d4e"FM1=220
1720 scol 26,FM1:scol 26,12
1730 print cursor(25,22)"■";
1740 return
1750 !-----  ゆ-ほ- を うご が  -----
1760 #MUFO
1770 if UF1=1 then return
1780 play "s10o7g16a16g16a16"
1790 if FM1=188 then joint 22 to 21,2
1800 UF1=1:loc 21 to 0,0
1810 move 21 in 3 to 255,0,<(20-R1)/2)+1
1820 return
1830 !-----  ゆ-ほ- は くばう  -----
1840 #EUFO
1850 play "s10o7c16e16g16"
1860 erase 21,22,26
1870 S2=UF2/IB1*10
1880 if FM1<220 then IM1=224
1890 for I=27 to 29:scol I,IM1:scol I,4:next I
1900 gosub 1990
1910 return
1920 !-----  でんすう  -----
1930 #SCORE
1940 if Q=<FM2 and FM2<=2 then S2=300
1950 if 3=<FM2 and FM2<=8 then S2=100
1960 if 9=<FM2 and FM2<=14 then S2=50
1970 if 15=<FM2 and FM2<=20 then S2=10
1980 UF2=UF2+S2
1990 S1=S1+S2
2000 if S1>H1 then H1=S1:play "s10o7b16b16b16"
```

★このごろ，学校でＰＣ－6001を使ってプログラムを打ち込んでいます。古い機種もそれなりにいいもんですネ。
（東京都足区・**小針和彦17才**）……**【編：今でも，Ｐ６の音声合成を使って遊んだりしているんですよ。】**

MSX/MSX2/MSX2+用

ユニークなアイデアのパズル

TOUCH（タッチ） BREAKER（ブレイカー）



住吉　政英

★はじめに

これは，パズルゲームです。けっこうむずかしい面もありますから，倉庫番とか詰めペンゴのようなパズルゲームが好きな人は，ぜひ入力してみてください。

★遊びかた

カーソル・キーで，黄色い主人公の『タップ君』を操作します。彼は，外周の壁またはブロックに接していなければ，動くことはできません。

また，彼が接したブロックは灰色になり，そのブロックからはなれると消えてしまいます。このことを利用して，すべてのブロックを消してしまえば，ラウンド・クリアです。

ブロックは，自分が動ける範囲内であれば，動かすことができます。このテクニックをうまく使わなければ，クリアすることはむずかしいでしょう。動かせる範囲は，最初のうちは，わかりにくいかもしれませんが，何回かやっていくうちに慣れるでしょう。

あと，ギブアップしたいときは，スペース・キー，ステップ・セレクト（初期画面）にもどしたいときは[R]キーを押してください。

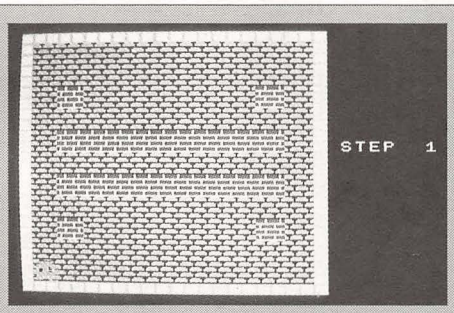
★プログラムについて

短く，美しくまとめてみたつもりです。初心者の人は，解析すれば勉強になる……かもしれません。

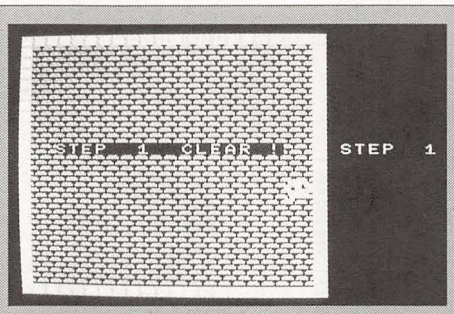
なお，このゲームはキーボード専用です。ジョイスティックでやりたい人は，70行のＪＳ＝０の値を１にしてください。ギブアップもトリガボタンでできます。

CHECKER FLAG

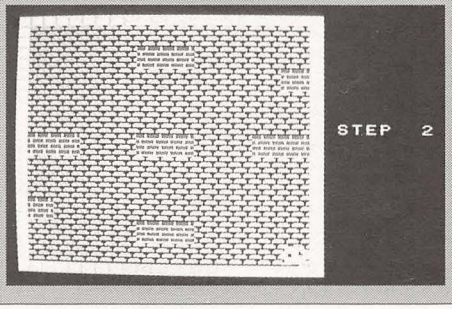
影：どうも最近のパズルゲームはむずかしくて頭がついていかないよ。
編：影さんは最近のじゃなくてもパズルは苦手なんでしょ。
影：じつはそうなんだけどね。
Dr.D：パズルはむずかしくても楽しめるものがよいな。ところでリストじゃが，住吉君が自慢するように美しくまとまっておるな。とくにＲＥＭ文を３行文とってあるから見やすいぞ。ところで440行の式じゃが，（Ｘ－１）＊16＋８は，Ｘ＊16－８のほうが簡単でいいんじゃ？。
影：どういうこと??
Dr.D：……。



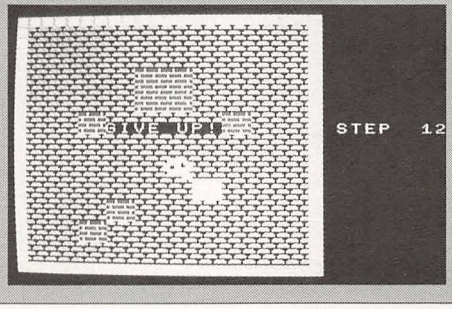
◀《写真1》左下にいるのがタップくん。壁に接しながら動ける



◀《写真2》すべてのブロックを消すことができれば，ラウンド・クリア



◀《写真3》２面は，ブロックをうまく動かさないとはまるゾ!!



◀《写真4》どうしても解けなくなったらスペース・キーでギブアップ

★車をよけようとして，どぶに落ちて，千円を見つけた私は，はたして運が良かったのでしょうか？（神奈川県横浜市・**山根淳一12才**）……**【影**：あっ！この前，私がどぶに落とした千円じゃないか!!返して!!**編**：しらじらしい。**】**

★今，大学受験のため，コンピュータをなおしています。大学に受かったら，また，コンピュータをやりたいです。(福岡県遠賀郡・石田卓己18才)……【彰：それじゃあ，私の壊したパソコンも直してノ編：しまってるだけですよ。】

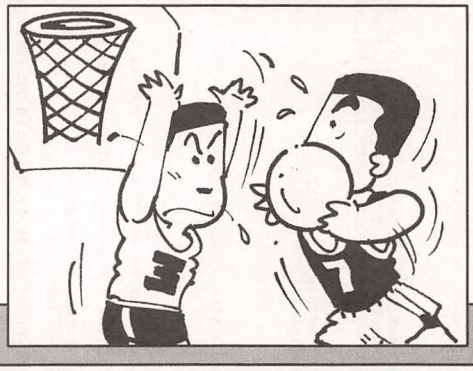
TOUCH BREAKERのプログラム・リスト

```
10 '
20 '      T O U C H   B R E A K E R
30 '
40 '                                        BY  M.SUMIYOSHI
50 '
60 SCREEN 1,1,0:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:KEY OFF:DEFINT A-Z:DEFUSR=&H90
70 DIM D$(12),DX(12),DY(12),KV(11,12):JS=0:R=1
80 '
90 '    D A T A   S E T
100 '
110 G$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):BR$="ぁぁ"+G$+"ぁぁ":HI$="ァァ"+G$+"ァァ":BL$="ﾀﾀ"+G$+
"ﾀﾀ":BA$="ｸｸ"+G$+"ｸｸ":B3$="○○"+G$+"○○":B2$=".."+G$+"..":FOR J=0 TO 1
120 C$="":FOR I=0 TO 7:READ D$:C$=C$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE$(J)=C$:NEXT
130 FOR J=0 TO 4:READ AD:FOR I=0 TO 7:READ D$:VPOKE AD+I,VAL("&H"+D$):NEXT:NEXT
140 FOR I=1 TO 12:READ D$(I),DX(I),DY(I):NEXT
150 '
160 '   D E M O
170 '
180 LOCATE 10,10:PRINT "TOUCH BREAKER":SOUND 7,&HB8:SOUND 8,15:SOUND 9,12
190 FOR C=0 TO 15:COLOR C:SOUND 0,INT(RND(1)*256):SOUND 1,0:SOUND 2,INT(RND(1)*2
56):SOUND 3,3:IF STRIG(JS)=0 THEN NEXT:GOTO 190 ELSE C=15:NEXT
200 COLOR 15:FOR I=0 TO 5:READ AD,W$:VPOKE AD,VAL("&H"+W$):NEXT
210 CLS:PLAY "T200L8S4M4000O7C1":LOCATE 9,24:PRINT "SELECT STEP NO"
220 FOR I=0 TO 13:PRINT:NEXT
230 FOR I=0 TO 1:T=STICK(JS):R=R-(T=1)+(T=5):R=R-(R=0)*12+(R=13)*12
240 FOR J=0 TO 100:NEXT:LOCATE 15,11:PRINT USING "##";R:I=-STRIG(JS):NEXT
250 '
260 '   D I S P L A Y
270 '
280 CLS:PRINT STRING$(22,177):FOR I=1 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT "ｱ"
290 LOCATE 21,I:PRINT "ｱ":NEXT:PRINT STRING$(22,177);
300 FOR I=1 TO 22:LOCATE 1,I:PRINT STRING$(20,132):NEXT
310 '
320 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 11:KV(I,J)=0:NEXT:NEXT
330 FOR J=0 TO 12 STEP 12:FOR I=0 TO 11:KV(I,J)=-1:NEXT:NEXT
340 FOR I=1 TO 11:KV(0,I)=-1:KV(11,I)=-1:NEXT
350 LS=1:S=0:FOR TX=1 TO 20 STEP 2:FOR TY=0 TO 2:Z$=RIGHT$("000"+BIN$(VAL("&H"+M
ID$(D$(R),LS,1))),4):FOR I=0 TO 3:IF MID$(Z$,I+1,1)="1" THEN LOCATE TX,TY*8+I*2+
1:PRINT BR$:S=S+1:KV((TX-1)/2+1,(TY*8+I*2)/2+1)=1:GOSUB 910
360 NEXT:LS=LS+1:NEXT:NEXT
370 LOCATE 23,10:PRINT "STEP ";R:X=DX(R):Y=DY(R):SOUND 4,0:SOUND 5,0
380 FOR I=-1 TO 1:FOR J=-1 TO 1:IF KV(X+I,Y+J)=1 THEN RX=X+I:RY=Y+J:GOSUB 660
390 NEXT:NEXT:CW=0
400 '
410 '   M A I N
420 '
430 IF S=0 THEN 830
440 PUT SPRITE 0,((X-1)*16+8,(Y-1)*16+8),10,CW:H=STICK(JS):IF H<>0 THEN VX=(H=7)
-(H=3):VY=(H=1)-(H=5):IF VX+VY=0 THEN 440 ELSE 500
450 IF STRIG(JS) THEN LOCATE 7,10:PRINT "GIVE UP!":A=USR(0):PLAY "T200L8SOM10000
6CGFEDC4E4C2R2":FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NEXT:GOSUB 480:GOTO 280
460 I$=INKEY$:IF I$="R" OR I$="r" THEN GOSUB 480:GOTO 210
470 GOTO 440
480 PUT SPRITE 0,(0,208):CLS:RETURN
490 '
500 D=KV(X+VX,Y+VY):ON D+2 GOTO 440,510,680
510 GOSUB 520:IF FT=0 THEN 440 ELSE 570
520 FT=0:IF VY=0 THEN W1=X:W2=X+VX:W3=VX:E1=Y-1:E2=Y+1:E3=2:GOTO 540
530 W1=X-1:W2=X+1:W3=2:E1=Y:E2=Y+VY:E3=VY
540 FOR CX=W1 TO W2 STEP W3:FOR CY=E1 TO E2 STEP E3:IF KV(CX,CY)<>0 THEN FT=1
550 NEXT:NEXT:RETURN
560 '
570 PX=(X-1)*16+8:PY=(Y-1)*16+8:CW=CW XOR 1
580 FOR I=0 TO 16:PUT SPRITE 0,(PX+I*VX,PY+I*VY),10,CW:NEXT
590 IF VY=0 THEN E1=-VX:FOR E2=-1 TO 1 ELSE E2=-VY:FOR E1=-1 TO 1
600 IF KV(X+E1,Y+E2)=1 THEN BX=X+E1:BY=Y+E2:GOSUB 750
610 NEXT:X=X+VX:Y=Y+VY
620 '
630 IF VX=0 THEN E2=VY:FOR E1=-1 TO 1 ELSE E1=VX:FOR E2=-1 TO 1
640 IF KV(X+E1,Y+E2)=1 THEN RX=X+E1:RY=Y+E2:GOSUB 660
650 NEXT:GOTO 430
660 LOCATE (RX-1)*2+1,(RY-1)*2+1:PRINT BL$:RETURN
670 '
680 GOSUB 520:IF FT=0 THEN 440
690 IF KV(X+VX*2,Y+VY*2)<>0 THEN 440
700 GOSUB 920:RX=(X+VX-1)*2+1:RY=(Y+VY-1)*2+1:FOR I=0 TO 1:LOCATE RX,RY:PRINT B3
$:LOCATE RX+VX,RY+VY:PRINT BL$:RX=RX+VX:RY=RY+VY:NEXT
710 KV(X+VX,Y+VY)=0:KV(X+VX*2,Y+VY*2)=1:GOTO 570
720 '
730 '   B R O C K   E R A S E
740 '
750 BX=(BX-1)*2+1:BY=(BY-1)*2+1
760 GOSUB 930:LOCATE BX,BY:PRINT BA$:GOSUB 790
770 LOCATE BX,BY:PRINT B2$:GOSUB 790:LOCATE BX,BY:PRINT B3$:GOSUB 790
780 S=S-1:KV((BX+1)/2,(BY+1)/2)=0:SOUND 7,&HB8:RETURN
790 FOR MI=0 TO 300:NEXT:RETURN
800 '
810 '   C L E A R
820 '
830 LOCATE 3,10:PRINT "STEP ";R;" CLEAR !"
840 A=USR(0):PLAY "T200S0M2000L8O6ABBABR2V15"
850 A$="T200O4AABAGFEFBAGFE2":A2$="V13L8R8"+A$:A$=A$+"E8":PLAY A$,A2$
860 IF PLAY(0) THEN 860 ELSE FOR I=0 TO 2000:NEXT:PUT SPRITE 0,(0,209)
870 GOTO 210
880 '
890 '   S O U N D
900 '
910 SOUND 7,&HB8:SOUND 2,50:SOUND 3,0:FOR K=15 TO 7 STEP -1:SOUND 9,K:FOR H=0 TO
 20:NEXT:NEXT:SOUND 9,0:RETURN
920 SOUND 7,&HB8:SOUND 2,250:SOUND 3,4:FOR I=15 TO 6 STEP -1:SOUND 9,I:SOUND 2,I
*10:FOR J=0 TO I*3:NEXT:NEXT:SOUND 9,0:RETURN
930 SOUND 2,150:SOUND 3,15:SOUND 7,&HAA:SOUND 9,16:SOUND 11,255:SOUND 12,15:SOUN
D 13,0:SOUND 6,95:RETURN
940 '
950 '   G R A P H I C   D A T A
960 '
970 DATA 3C,7E,5A,DB,FF,7E,E4,07      ,3C,7E,5A,DB,FF,7E,27,E0
980 DATA 1416,00,7E,7E,7E,7E,7E,00 ,1472,77,EE,77,EE,77,EE,77,EE
990 DATA 1056,F1,FB,FB,00,8F,DF,DF,00 ,1160,FB,FB,FB,00,DF,DF,DF,00
1000 DATA 1536,FB,FB,FB,00,DF,DF,DF,00
1010 '
1020 '   S T E P   D A T A
1030 '
1040 '    123456789ABCDEF123456789ABCDEF
1050 DATA 0002A80A00A00A00A00A00A00A02A8000,1,11
1060 DATA 048040000000444444000000040240,10,11
1070 DATA 0000000A03B80000003B80A0000000,5,6
1080 DATA 0000801008800000800 1E00240A000,3,5
1090 DATA 0000002081F01101101F0208000000,6,7
1100 DATA 0000000101080100001002001100000,10,11
1110 DATA F1C80C00C1C00060061C000C80CF1C,5,1
1120 DATA 80440800000004000C0020000414800,1,9
1130 DATA 1000942020009000101104000000004,5,11
1140 DATA 13422042088020000008010800000,1,11
1150 DATA 022400808240200000001020000000,6,1
1160 DATA 0000000840083003000080840000000,10,11
1170 '
1180 DATA 8208,50,8210,6F,8214,FE,8215,E5,8197,E5,8216,EF
```

MSX/MSX2/MSX2+用

久びさの2人用スポーツ・ゲーム

BASKET BALL
バスケット　ボール



PANIC MSX

内　容

1対1の変則バスケット・ボールです。ただひたすらゴールにシュートしてください。先に30点を取ったほうの優勝で金メダルがもらえます。

操作方法

ジョイスティックが2本必要です。トリガ1でジャンプ。トリガ2でシュートです。トリガボタンを押す長さで高さが変わります。

また，前方の手がボールにふれてないとシュートになりません。

スティックで左右に移動します。

そのほか

ふつうに入力してください。

シュートがむずかしいと思う人は，340行と420行のＩＦ文内　ＡＢＳ～ＡＮＤの中を（Ｘ１－ＢＸ）＜16と（Ｘ２－ＢＸ）＜16に変えると簡単になります。

気に入らないところがあればどんどん改造してください。

最後に

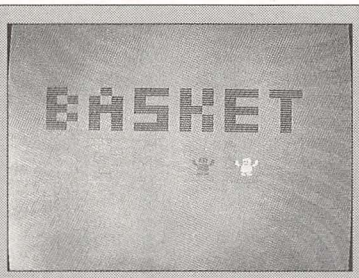
最初のうちは，操作しにくいと思いますが，なれれば簡単です。

ひまなときに入力してくだされればけっこうです。

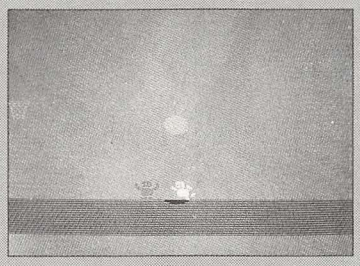
★参考　86年10月号「ＢＡＬＬ　ＢＡＬＬ」，88年2月号「ＳＯＣＣＥＲ」その他いろいろ。

《第1表》変数表

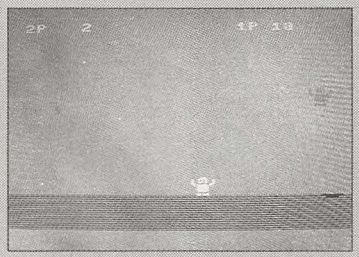
Ｘ１，Ｙ１	…プレイヤー1の座標
Ｘ２，Ｙ２	…プレイヤー2の座標
Ｐ１，Ｐ２	…プレイヤー1，2のキャラクター・パターン
Ｊ１，Ｊ２	…ジャンプのフラグ
ＢＸ，ＢＹ	…ボールの座標
ＢＣ，ＢＢ	…ボールの運動量
Ｖ１，Ｖ２	…ジャンプの跳躍量
Ｓ１，Ｓ２	…プレイヤー1，2の得点
Ｉ，Ｊ	……雑用
Ａ＄，Ｂ＄	…キャラの読み込み



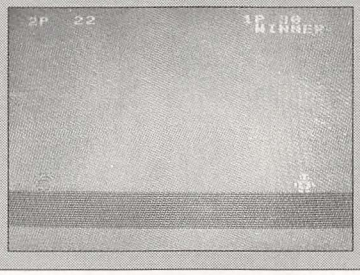
▲《写真1》ジョイスティックを2本用意してトリガを押そう！



▼《写真2》センターにボールがあがり，ゲーム・スタートだ!!



▲《写真3》おーっと!!いきなり赤プレイヤーのダンクシュートだ!!



▼《写真4》結果は，30対22で白プレイヤーの勝ち！胸に金メダルが輝く

CHECKER FLAG

編：ＭＳＸのスポーツ・ゲームっておもしろいものが多いですね。このゲームもなかなか燃えますよ。

Dr D：スプライトが使えるので，ボールを使ったゲームなら，ＭＳＸの得意の分野じゃな。キャラクターなどが，比較的シンプルでもあまり，気にならない。

編：むずかしいのは，ボールの移動と判定ではないでしょうか？

Dr.D：そうじゃな。このゲームでは，460行からのルーチンで判定を，ボールの移動は110行からのメイン・ルーチンの中のＢＸ，ＢＹがでてくるところじゃ。

★「はっはっはっはっはっ」さて，ここで問題です。これは何の笑い声でしょう？①リゲインの刀男，②写るんですのケンタウロス。（福岡県北九州市・**アドル石川13才**）……**【影：遠山の金さんが桜ふぶきをだす前の笑い。】**

BASKET BALLのプログラム・リスト

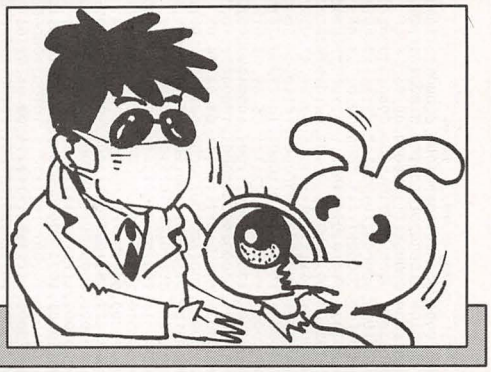
```
10 '**********************
20 '*                    *
30 '* BASKET BALL GAME *
40 '*    BY PANIC MSX    *
50 '*   63年9月18日 日ようび   *
60 '*                    *
70 '**********************
80 SCREEN1,2,0:WIDTH32:COLOR15,5,5:DEFINTA-Z:KEYOFF:PLAY"S1M50000"
90 GOTO810
100 X1=136:Y1=135:X2=96:Y2=135:P1=2:P2=3:J1=0:J2=0:BX=116:BY=75:BC=0:BB=12
110 '***** ﾒｲﾝ *****
120 ON J1 GOTO 300
130 IF STICK(1)=3 AND X1<224 THEN X1=X1+8
140 IF STICK(1)=7 AND X1>8   THEN X1=X1-8
150 IF STRIG(1) AND J1=0 THEN J1=1:V1=12
160 PUTSPRITE0,(X1,Y1),15,P1
170 IF STRIG(3) THEN P1=4:GOSUB 330 ELSE P1=2
180 ON J2 GOTO 380
190 IF STICK(2)=3 AND X2<224 THEN X2=X2+8
200 IF STICK(2)=7 AND X2>8   THEN X2=X2-8
210 IF STRIG(2) AND J2=0 THEN J2=1:V2=12
220 PUTSPRITE1,(X2,Y2),9,P2
230 IF STRIG(4) THEN P2=5:GOSUB410 ELSE P2=3
240 IF BY>131 THEN YY=BB:BY=135
250 BY=BY-YY:YY=YY-1:BX=BX-BC:IF BX<8 OR BX>224 THEN BC=-BC:GOSUB670
260 IF BX<8 THEN BX=8 ELSE IF BX>224 THEN BX=224
270 PUTSPRITE4,(BX,BY),11,0:PUTSPRITE5,(BX,151),1,1
280 GOSUB460
290 GOTO110
300 '***** ﾌﾟﾚｰﾔｰ 1 ｼﾞｬﾝﾌﾟ *****
310 Y1=Y1-V1:V1=V1-1:IF V1=-13 THEN J1=0
320 GOTO160
330 '***** ﾌﾟﾚｰﾔｰ 1 ｼｭｰﾄ *****
340 IF ABS((X1-8)-BX)<8  AND ABS(Y1-BY)<16 THEN BC=13:BB=4 ELSE RETURN
350 IF STRIG(3)=0 THEN GOSUB660:RETURN
360 BC=BC-1:BB=BB+1:IF BC=2 THEN BC=2:GOSUB660:RETURN
370 GOTO350
380 '***** ﾌﾟﾚｰﾔｰ 2 ｼﾞｬﾝﾌﾟ *****
390 Y2=Y2-V2:V2=V2-1:IF V2=-13 THEN J2=0
400 GOTO220
410 '***** ﾌﾟﾚｰﾔｰ 2 ｼｭｰﾄ *****
420 IF ABS((X2+8)-BX)<8  AND ABS(Y2-BY)<16 THEN BC=-13:BB=4 ELSE RETURN
430 IF STRIG(4)=0 THEN GOSUB660:RETURN
440 BC=BC+1:BB=BB+1:IF BC=-2 THEN BC=-2:GOSUB660:RETURN
450 GOTO430
460 '***** ﾊﾝﾃｲ *****
470 IF BY>30 AND BY<56 AND BX<9 THEN GOSUB680:PUTSPRITE5,(8,151),1,1:FOR I=BY TO
 135:PUTSPRITE4,(8,I),11,0:FORJ=0TO15:NEXTJ,I:GOTO490
480 IF BY>30 AND BY<56 AND BX>223 THEN GOSUB680:PUTSPRITE5,(224,151),1,1:FOR I=B
Y TO 135:PUTSPRITE4,(224,I),11,0:FORJ=0TO15:NEXTJ,I:GOTO520 ELSE RETURN
490 '***** ｺﾞｰﾙ *****
500 S1=S1+2:GOSUB540:IF S1=30 THEN 560
510 GOTO530
520 S2=S2+2:GOSUB540:IF S2=30 THEN 600
530 FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO100
540 '***** ﾃﾝｽｳ *****
550 LOCATE 3,0:PRINTUSING"2P  ##            1P ##";S2;S1:RETURN
560 '***** ｹﾞｰﾑ ｾｯﾄ *****
570 FOR I=0 TO 650:NEXT
580 PUTSPRITE0,(200,135),11,8:PUTSPRITE1,(200,135),15,6:PUTSPRITE5,(27,135),9,7:
LOCATE22,1:PRINT"WINNER"
590 GOTO620
600 FOR I=0 TO 650:NEXT
610 PUTSPRITE0,(27,135),11,8:PUTSPRITE1,(200,135),15,7:PUTSPRITE5,(27,135),9,6:L
OCATE2,1:PRINT"WINNER"
620 PUTSPRITE4,(0,0),0:S1=0:S2=0
630 FOR I=0 TO 1500:NEXT
640 IF STRIG(1) THEN 690 ELSE 640
650 '***** ｺｳｶｵﾝ *****
660 SOUND1,16:SOUND12,20:SOUND13,1:SOUND8,&B00010000:SOUND7,&B11111110:RETURN
670 SOUND1,2:SOUND12,20:SOUND13,1:SOUND8,&B00010000:SOUND7,&B11111110:RETURN
680 SOUND6,55:SOUND12,10:SOUND13,1:SOUND8,&B00010000:SOUND7,&B11110111:RETURN
690 '***** ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ *****
700 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:CLS
710 FOR I=0 TO 13:LOCATE0,7+I:PRINT"o";SPC(29);"o":NEXT
720 FOR I=0 TO 3:LOCATE0,21+I:PRINTSTRING$(31,"ｗ"):NEXT
730 PUTSPRITE2,(8,64),14,9
740 PUTSPRITE3,(224,64),14,9
750 GOTO100
760 '***** ﾀｲﾄﾙ *****
770 RESTORE1000:FOR I=5 TO 15:READA$:LOCATE4,I:PRINTA$:NEXTI
780 PUTSPRITE0,(137,103),9,3:PUTSPRITE1,(168,103),15,2
790 IF STRIG(1)<>-1THEN790
800 GOTO690
810 '***** ﾘｰﾄﾞ ﾃﾞｰﾀ *****
820 FOR I=0 TO 9:B$="":FOR J=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
830 NEXT J:SPRITE$(I)=B$:NEXT I
840 FOR I=0 TO 1:A=ASC(MID$("ｗo",I+1,1))*8:FOR J=0 TO 7:READ A$:VPOKEA+J,VAL("&H
"+A$):NEXT J,I
850 FOR I=384 TO 727:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT
860 VPOKE&H2010,&HE5:VPOKE&H2011,&H3C:GOTO760
870 '***** ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃﾞｰﾀ *****
880 DATA 07,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,7F,7F,3F,1F,07,E0,F8,FC,FE,FE,FF,FF,FF
,FF,FF,FE,FE,FC,F8,E0
890 DATA FF,7F,1F,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FE,F8,C0,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
900 DATA 03,07,C5,C5,C7,E0,77,2F,0F,0F,0F,0F,07,00,0E,0E,C0,E0,63,63,E3,07,EE,F4
,F0,F0,F0,F0,E0,00,F0,F0
910 DATA 03,07,C6,C6,C7,E0,77,2F,0F,0F,0F,0F,07,00,0F,0F,C0,E0,A3,A3,E3,07,EE,F4
,F0,F0,F0,F0,E0,00,70,70
920 DATA 0F,1F,15,15,DF,E0,77,2F,0F,0F,0F,0F,07,00,00,00,00,80,80,B0,B8,1C,EC,F0
,F0,F0,F3,F7,E6,00,30,30
930 DATA 00,01,01,0D,1D,38,37,0F,0F,0F,CF,EF,67,00,0C,0C,F0,F8,A8,A8,FB,07,EE,F4
,F0,F0,F0,F0,E0,00,00,00
940 DATA 03,07,05,05,07,00,17,2F,6F,6F,6F,0F,07,00,0E,0E,C0,E0,A0,A0,E0,00,E8,F4
,F6,F6,F6,F0,E0,00,70,70
950 DATA 03,17,06,25,05,00,17,2F,6F,6F,6F,0F,07,00,0E,0E,C4,E0,00,F2,F8,1C,EC,F4
,F0,F0,F0,F0,E0,00,70,70
960 DATA 00,00,00,00,00,00,04,02,01,03,03,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,20,40
,80,C0,C0,80,00,00,00,00
970 DATA FF,FF,FF,91,6A,24,2A,31,2A,14,1A,11,0A,0C,0A,09,FF,FF,FF,11,AA,44,AC,14
,AC,48,A8,18,B0,50,B0,10
980 '***** ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ *****
990 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1000 '***** ﾀｲﾄﾙ ﾃﾞｰﾀ *****
1010 DATA "ｗｗ   ｗ  ｗｗｗ ｗ ｗ ｗｗｗ ｗｗｗ"
1020 DATA "ｗ ｗ ｗ ｗ ｗ   ｗ ｗ ｗ     ｗ "
1030 DATA "ｗｗ   ｗｗｗ ｗｗｗ ｗｗ   ｗｗｗ  ｗ "
1040 DATA "ｗ ｗ ｗ ｗ    ｗ ｗ ｗ ｗ     ｗ "
1050 DATA "ｗｗ   ｗ ｗ ｗｗｗ ｗ ｗ ｗｗｗ  ｗ "
1060 DATA ""," ",    oo    o  o   o       "
1070 DATA "     o o o o o o    o         "
1080 DATA "     oo   ooo o o    o         "
1090 DATA "     o o o o o o    o         "
1100 DATA "     oo   o o ooo ooo         "
1110 '( ｗ ) は、ｵﾓしﾛ"た"よ!!
1120 'ご"くろうさま PANIC MSX を よろしく
```

★For.PSG：TVの音量を最大にして、ヘッドホンをつけ振り回すとデチューンがかかります（つく美さんなら TVごと振り回せるかも？）。（福井県舟生郎・Mr.MASTER16才）……[つく美：失礼しちゃうわネ～～。]

MSX/MSX2/MSX2+用

影さんに目を届けるゲーム

MAKE UP（メイクアップ）!



おえええ

STORY

ある日，影さんが化粧したいよーと言いだしました。しょうがないので，させてあげるために目を影さんにあげることになりました。これがホントのアイシャドー(目影)!!

PLAY

と，いうわけで目を影さんに届けれ

《第1表》変数表

x，y	自分の座標
PX，PY	目の座標
R	ラウンド数
LE	残こり数
VX，VY	増分
S	キー入力
V( )	仮想VRAM
I，L，J	ループ用
D$	データ読み込み用

ばいいのです。しかーし，目には目を(ウソ)，ではなくて目には重力が，かかっています。

しかし，これだけでは楽しくないので，落ちないカベというものがあります。これをうまく使い，目を影さんに届けてください。これがホントのアイシャドー(目影)!!

MOVE

カーソル・キーで動きます。解けなくなったらスペース・キーでもう1度……。全10面です。

FINAL

個人的な伝言です。田村　真一さん，僕ですよ。No.002の僕ですよ。今回はMSXに挑戦してみました。これで残すはPC－88だけ。次回はマシン語をびしびし使って10個の玉でブロックくずし，とか全面スクロールのRPGなど（これは少し無理があるか!?）を作りたいと思っております。では，このへんで。おえええ～～っ!

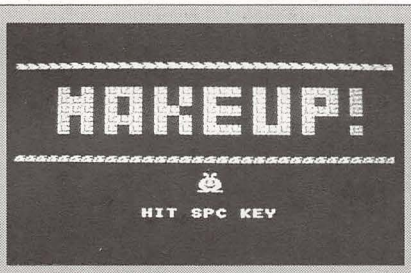
CHECKER FLAG

編：よくあるタイプのパズルゲームですネ。

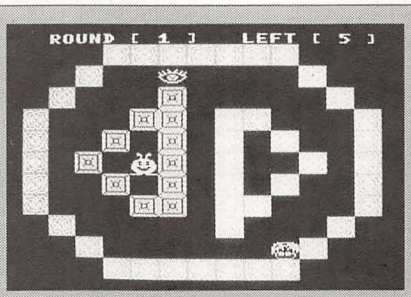
Dr.D：まあ，パズルゲームの基本はしっかりおさえているので，けっこう遊べるゲームだと言えるゾ!!その分ゲーム性には個性がないのだが。

編：リストは，短く，わかりやすいですね。これなら，初心者の人でもわかりやすいんじゃないでしょうか？

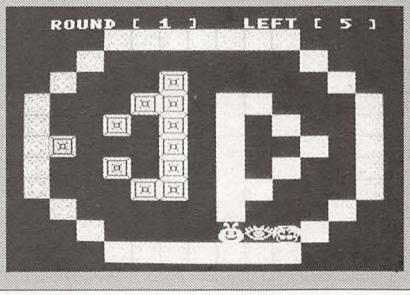
Dr.D：REM文を見ながらプログラムの流れを追っていけばいいじゃろう。みんなも参考にしてくれたまえ。



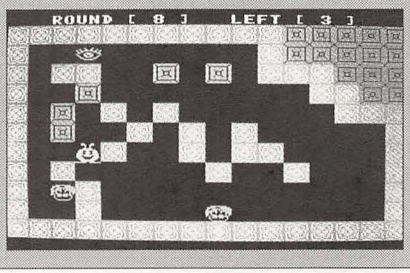
◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート!!



◀《写真2》1面はdP面。上の目を影さんへ運ぼう



▶《写真3》ラウンド1は、難なくクリアできる



▶《写真4》ラウンド8は、ブロックをムダにできないゾ!!

★斉藤由貴の好きな影さんは，夜，窓を開けてほえているって本当ですか？(神奈川県綾瀬市・**猛者もさと13才**)……

【**影**：山さん!!殺しです。現場に直行します。**編**：突然，何を言いだすんです？**影**：太陽にほえろなんでしょ。】

```
1000 ' =-=-=-=
```

MSX2/MSX2+用

おしりで敵をつぶしちゃえ!!

HIP-DUMP（ヒップ ダンプ）



木本　雅彦

ある日のこと…

私は，探険家ＨＩＰ＝ＤＵＭＰである。世界各地の秘境を探険している。

今回は，アマゾンの奥地へ探険に来たのだが，道に迷い変なところへ来てしまった。あたりを見まわしていると変な生き物がこちらへ向かってくる。えーい!!つぶしてやれ!!

さあ，どうする？

自分をカーソル・キーまたはジョイスティックで動かします。矢印があるところで止まると，矢印の方向に進み，矢印が反転します。

自分が下へ落ちているとき，上から敵をつぶすことができます。敵は３種類いて，灰色の毛虫みたいな敵だけはつぶせません。その他の敵をすべて倒せばラウンド・クリアです。

その前に!!

プログラムの入力方法ですが，少々ややこしいので注意してください。

《テープ・ユーザーのかた》

1．グラフィック・プログラム（**リスト２**）を入力，セーブしてください。

2．マシン語書き込みプログラム（**リスト３**）を入力，チェックサムでまちがいを直してください。書き込み終了後は，自動的にセーブされますのでカセットを準備してください。

3．メイン・プログラム（**リスト４**）を入力，セーブしてください。

4．プレイするときは，**リスト２**をロード，実行して，２で作ったプログラムをロード後，メイン・プログラムをロード，ラン，します。

《ディスク版》

1．**リスト２**のプログラムを入力，デバッグ後，180行のＲＥＭ文を取って再度実行してください。グラフィック・データが自動的にセーブされます。プログラム自体もセーブしておいたほうが無難でしょう。

2．マシン語に関しては，テープと同じです。ただし，ディスクにセーブされます。

3．**リスト４**を入力し，ＨＤＭＮ．ＢＡＳというファイル・ネームでセーブしてください。

4．**リスト１**を入力，セーブします。

5．**リスト１**を実行すれば，自動的に各プログラムを読み込んで実行します。

おわび

当初の予定では，マシン語のＢＧＭが付くはずでしたが，数々の理由で中止になりました。

Ｐ．Ｓ

スコアは，時間がたつにつれて少なくなっていきます。早めに倒すようにしましょう。

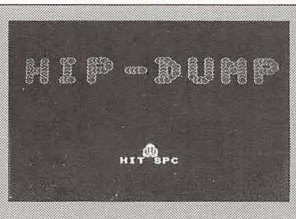
全21面をクリアすると安易なエンディングがあります。

●参考にしたもの

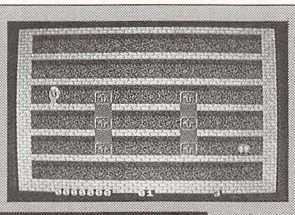
アスキー出版『ＭＳＸ２テクニカルハンドブック』

《第１表》変数表

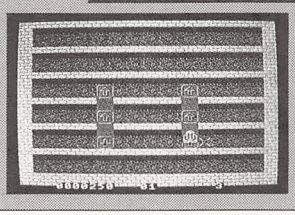
Ｘ，Ｙ	自分の座標
ＶＸ，ＶＹ	自分の移動用
ＳＣ	スコア
ＳＴ	面数
ＤＰ	自分の残り
ＴＩ	経過時間
ＣＥ，ＣＣ	キャラ変化用



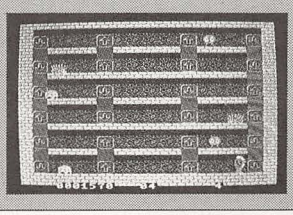
◀〈写真１〉タイトル画面。スペース・キーでスタート!



◀〈写真２〉矢印の方向をよく考えて移動しよう



◀〈写真３〉こうやって上から敵をつぶせばＯＫ!



◀〈写真４〉トゲトゲのランドアーチンに注意!!

★僕は，この前手紙も入れずに封筒に切手をはってポストに入れてしまったという大ボケ野郎です（実話）。（山口県宇部市・**すっけん15才**）……**【影：その内容がもしラブレターなら気まづいなー。編：経験者は語る。】**

★僕は必殺技を発見しました。赤えんぴつをライターであぶると、十、十、ナント茶色えんぴつになってしまうのです。影さんもおためしあれ。(北海道中川郡・必殺!!国士無双16才)……【影：ためしたら、ヤケどしたゾ】

《リスト1》HIP-DUMPのブート・プログラム(HDBT.BAS)

```
10 ' ----- HIP DUMP BOOT PROGRAM
20 SCREEN 5,0,0:COLOR 15,0,0:SET PAGE 0,1:CLS:CLEAR 300,&HD300
30 BLOAD"HDGD.DAT",S:CLEAR 300,&HCFFF:BLOAD"HDMC.BIN"
40 LOAD"HDMN.BAS",R
```

《リスト2》HIP-DUMPのグラフィック書き込みプログラム(HDGD.BAS)

```
10 '------ HIP DUMP GRAPHIC DATA SET PROGRAM
20 SCREEN5:SET PAGE 1,1:COLOR 15,0,0:CLS:OPEN"GRP:"AS#1:DIM A%(70):RESTORE
30 FORI=0TO17:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:COPY A% TO (0,0),1:COPY A% TO (8,0
),1:COPY A% TO (0,8),1:COPY A% TO (8,8),1:COPY (0,0)-(15,15),1 TO (0,16),1
40 FOR I=0 TO 65:READ A$:A%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:COPY A% TO (0,32),1
50 FORI=19 TO 56:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:COPY A% TO (16,32),1
60 FORI=0TO15:READ A$:A$=RIGHT$(STRING$(15,"0")+BIN$(VAL("&H"+A$)),16):FORJ=0TO1
5:IF MID$(A$,J+1,1)="1" THEN PSET (J+16,I+16),9
70 NEXT J,I:COPY (16,16)-(31,31),1 TO (16,0),1:COPY (0,0)-(15,31),1 TO (240,0),1
:FORI=2TO14:COPY (16,16)-(31,31),1 TO (I*16,16),1:NEXT
80 COPY (0,0)-(15,7),1 TO (16,0),1:FORI=8TO14:FORJ=16TO31:IF POINT(J,I) THEN PSE
T(J,I),8
90 NEXT J,I:FORI=2TO14:COPY (16,0)-(31,15),1 TO (I*16,0),1:NEXT
100 FORI=0TO1:FORJ=0TO9:PSET(J*8+1,48+I*8),0:COLOR 14+I:PRINT#1,HEX$(J):NEXTJ,I
110 FOR I=0TO1:PSET(81,48+I*8),0:COLOR 14+I:PRINT#1,"GAME OVERHIT SPC":NEXT
120 COPY (1,56)-(254,64) TO (0,48),,TPSET
130 FORI=0TO22:READ A$:FORJ=0TO31:VPOKE &H5800+I*32+J,VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2))
:NEXT J,I:COPY(0,128)-(255,191),1 TO (0,192),0,PSET
140 FORI=0TO31:VPOKE &H5600+I*4,216:NEXT
150 PSET(0,56),0:COLOR 15:PRINT#1,"HIP-DUMP ":CIRCLE(40,40),4,9:CIRCLE(40,40),3,
8:PAINT(40,40),8,8
160 FOR I=0TO63:FOR J=0TO7:IF POINT(I,J+56) THEN COPY(34,34)-(46,46),1 TO (I*4,J
*4+80),1,TPSET
170 NEXT J,I
180 ' BSAVE"HDGD.DAT",0,&H6A00,S
190 END
200 DATA 0008,0008,7FFF,7477,66F6,6466,6676,6466,4444,4444,74F7,7FFF,6466,66F6,6
466,6676,4444,4444
210 DATA 0010,0010,FFBB,AAAF,AAAA,0BAA,00BF,0000,0000,A000,0BF0,BBBB,BBBB,BABB,B
BF0,BFBB,BBA0,BABB,BBA0,A0BB,0B0A,BABB,BBF0,0BBF,A0BB,BABB,BBA0,BBF0,BABB,BA0B,B
FA0,A0AA,AABA,BAA0
220 DATA B0A0,A000,00BA,BA00,BBA0,A0BB,0BBA,BABB,BBA0,A0BB,0BBA,BABB,BBA0,A0BB,0
BBA,BABB,BBA0,AABB,0BAA,BABB,BBA0,00BB,0B00,BABB,BB0A,BBBB,BBBB,A0BB,AABO,AAAA,A
AAA,0BAA
230 DATA F0BB,0B0A,BABB,BBF0,A0BB,0BBA,BABB,BBA0,F0BB,0BBA,BABB,BBA0,A0BB,0BBA,B
ABB,BFA0,A0AA,AABA,BAA0,BBA0,00A0,BABB,BA0B,BBA0,0BBA,A0BB,BABB,BBA0,A0BB,0BBA,B
ABB,BBA0,BABB,BBA0,BABB,BBA0,B0BB,BB0B
240 DATA 2489,9D66,A210,692B,914A,8E9C,5A68,568A,9C53,51B8,4B2D,A256,2D4E,9020,4
997,A449
250 DATA 00000000000000000003070F0F0810200000000000000000000C0E0F0F8383C1E
260 DATA 000000000000000000003070707 0F1F000000000000000000000C0A0F0F0F8FC
270 DATA 2424242422222110101008080808101 00E4E4E4E3C3CFC380810202020201008
280 DATA 1B1B1B1B1D1D1E0F0F0F070707070F0FF0BCBCB0D8D838F0F0E0C0C0C0C0E0F0
290 DATA 2424242222222110181810102020100C4E4E3E1E1C3CFC380810284A8582C428
300 DATA 1B1B1B1D1D1D1E0F0F0F0F0F1F1F0F03B0BCCCE0E8D838F0F0E0D0B07A7C38D0
310 DATA 2424282824222110181808142444221 10E4E4E8E5C3C7CB8081010121 50A0418
320 DATA 1B1B17171B1D1E0F0F0F070B1B3B1D0EF0BCBC70B8D8B870F0F0E0E0E2F4F8E0
330 DATA 07081020444E4E4E4E2420100B0A1428E0100804227272727240408D0502814
340 DATA 00070F1F3F3F3B3B3F1F1F0F0404081000E0F0F8FCFCDCDCFCF8F8F020201008
350 DATA 00070830448E8E8E8E8440300B1A222C00E0100C2271717171212020CD0584434
360 DATA 0000070F3F7F7B7B7F7F3F0F04041C100000E0F0FCFEDEDEFEFEFCF020203808
370 DATA 000000000004242000414202 48E2F1F6000000000009094050 10080A820560865
380 DATA 000000000004242415565 53D177D5E790000000000 9094A5A9AA7A56DFA9F79A
390 DATA 000102050B0A172F5B57B7AFADBDBD7BE010E8B454DADAFABAAD6D75FDDDBD4D
400 DATA 0000010307070F1F3F3F7F7F7B7B3100E0F0F8F8FCFCFCFEFEFEEEECE86
410 DATA 00000000030C334EBDB7B7AFAFBFB7690000000 0E018E43ADAFD6D75FD7DEDDD
420 DATA 000000000030F3F7F7F7F7F7F7F7930000000000E0F8FCFCFEFEFEFEFEF6E6
430 DATA 0000000000000000000000000003070F1F0000000000000000000000000C0E0F0F8
440 DATA 000000000000000000000000000003050F0000000000000000000000000C0A0F0
```

```
450 DATA 13234383939393938884808413E0000C8C4C2C1C9C9C9C911210101827C0000
460 DATA 0D1D3C7D6D6C6D6D777B7F7F3E000000B0B83CBEB636B6B6EEDEFEFE7C000000
470 DATA 0000001008040000000004081000000000000081020000000020100800000
480 END
```

《リスト3》HIP-DUMPのマシン語書き込みプログラム(HDMC.BAS)

```
10 ' ----- HIP-DUMP MACHINE PROGRAM WRITE PROGRAM
20 CLEAR 300,&HCFFF
30 FOR I=0TO14:READ A$:Z=0:FOR J=0TO31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE &HD000+
J+I*32,A:Z=ZXORA:NEXT
40 READ A$:IF Z<>VAL("&H"+A$)THENBEEP:PRINT"DATA ERROR IN";1000+I*10:END
50 NEXT:BSAVE"HDMC.BIN",&HD000,&HD1FF:END
60 DATA 23235E2356ED53D8D121E2D13E0832DAD122DBD15E2356237BFEFF2844D610E6,97
70 DATA 1F20307AE60F202B7EA720757AFEE02841FE10283D3ADAD1FE033817CD78D1FE,94
80 DATA 0B2839CD4CD1E6032009CD61D10E007123702B4E23462ADBD17E8177237E8077,D5
90 DATA 2323233ADAD13D20A521E1D134CD4CD11850237EED442B470E0018D3CD4CD1E6,7C
100 DATA 0128D0CD61D1D5C579070707E6F0835FCD78D1C1D1FE0B2004060018B20E0018,3F
110 DATA AE7ED5070707E6F0835FCD78D1D1FE0B2009CD4CD1E60128021898CD61D10E00,CF
120 DATA 188D21107622DDD13E0821E2D122DBD132DAD12ADBD15E23562323462322DBD1,8F
130 DATA 7BFEFF283E3ADAD1FE03383BFE063842184D2ADDD17B3DCD7701237ACD770123,6E
140 DATA 79CD770123237B3DCD7701237ACD77012379C604CD7701232322DDD13ADAD13D,DC
150 DATA 20AEC91EDA18CB780E30FE0120020E8018C03AE1D10E38E60128020E4018B33A,B3
160 DATA E1D10E28E60128020E2018A6E52ADFD119ED5F84E67F6785F6816F7E22DFD1E1,75
170 DATA C9E521D8D10EFE7EBB38020E022306FE7EBA38020602E1C9E5D5EBF3CDC9D13A,C9
180 DATA 07004F0C3E20ED793E91ED790C0CAFED61ED79ED69ED790D0DED793EADED793E,FF
190 DATA 40ED793EAEED79CDC9D13E07CDB9D1F5AFCDB9D1F1FBD1E1C9C5ED4B06000CED,11
200 DATA 793E8FED79ED78C1C93E02CDB9D1E601C2C9D1AFCDB9D1C900000000000000000,A6
```

《リスト4》HIP-DUMPのメイン・プログラム・リスト(HDMN.BAS)

```
10 ' ---------- HIP DUMP 1988/8/31 M.Kimoto --------------------
20 CLEAR 500,&HCFFF:SCREEN 5,2,0:COLOR 15,0,0:SET PAGE 0,0:CLS:DEFINT A-Z
30 OPEN"GRP:"AS#1:DEF USR=&HD000
40 X=0:Y=0:VX=0:VY=0:I=0:J=0:CH=0:CC=0:TI=0:DIM RC(15):GOSUB 720
50 TI=0:SC=0:DP=3:ST=1:GOSUB 530:RESTORE 910
60 GOSUB 830:GOSUB 630
70 CC=0:CH=0:VX=0:VY=0:MC=0
80 ' ------------------- MAIN
90 A=USR(VAL("&H"+HEX$(X*256+Y)))
100 I=1:IF (Y-16)MOD32>0 THEN 230 ELSE VY=0
110 S=STICK(0)+STICK(1):VX=((S=7ANDX>16)-(S=3ANDX<224))*2
120 CC=(CC+1)MOD4:IF VX=0 THEN CC=0 ELSE CH=-(VX=-2)
130 IF VX=0 AND (XMOD16)=0 AND POINT(X,Y)=11 THEN 200
140 MC=128:I=CE(CC):X=X+VX:TI=TI+1:SOUND 0,(I-2)*16:SOUND 1,0
150 PUT SPRITE 0,(X,Y-17),,CH*24:PUT SPRITE 1,(X,Y-17),,CH*24+1:PUT SPRITE 2,(X,
Y-1),,I+CH*24:PUT SPRITE 3,(X,Y-1),,I+CH*24+1:I=0
160 IF F>0 THEN F=F-1
170 FORJ=0TO15+I*30:NEXT:IF (VDP(8)AND32)=0 THEN 90
180 IF ABS(X-VDP(-3)+12)<17 AND ABS(Y-VDP(-5)+8)<17 THEN 260
190 IF F=0 THEN 260 ELSE 90
200 ' ------------------- UP OR DOWN
210 I=0:A=-(POINT(X+3,Y+7)<>11):IF A THEN VY=-4 ELSE VY=4
220 COPY(A*16,32)-STEP(15,15),1 TO (X,Y),0:IF POINT(X,Y+VY*4)<>11 THEN VY=0
230 ' ------------------- U-D MOVE
240 Y=Y+VY:PUT SPRITE 0,(X,Y-17),,18:PUT SPRITE 1,(X,Y-17),,19:PUT SPRITE 2,(X,Y
-1),,20:PUT SPRITE 3,(X,Y-1),,21
250 MC=MC+VY¥2:SOUND 0,MC:SOUND 1,0:GOTO 160
260 ' ------------------ ENEMY DEAD
270 FORI=0TO7:D=PEEK(&HD1E2+I*4):C=PEEK(&HD1E3+I*4):IF ABS(C-X)>15 OR ABS(D-Y)>1
5 THEN NEXT:F=6:GOTO 90
280 IF I>5 OR VY<>4 THEN 480 ELSE COLOR SPRITE$(I*2+4)=SC$(6):PUT SPRITE I*2+4,(
C,D-1),,22:PUT SPRITE I*2+5,(C,D-1),,22:POKE &HD1E2+I*4,255
290 EN=EN-1:SC=SC+(300/(TI¥10+1)):SOUND 13,0:I1=4:I$=FNSC$(SC,6):GOSUB 790
300 IF EN=0 THEN 330
310 FOR I=0TO30:NEXT:GOTO90
320 ' -------- STAGE CLEAR
330 PLAY"L8O5V14EV12EV14DV12DV14CV12COV14AV12AL16V14GV12GV14GV12GV14AV12AV14AV12
```

```
AO5L8V15CV14CV13CV12C","","L16V13O5EOGO5CEDOGBO5DCOGAO5COBDGBCECEDFDFC"
340 ST=ST+1:TI=0:IF STMOD3=0 AND DP<7 THEN DP=DP+1:PLAY"L16O6CDCDEFEFG"
350 IF ST<22 THEN 60 ELSE PUTSPRITE4,(0,216):PUTSPRITE6,(0,216):CLS
360 ' -------- ENDING DEMO
370 PUT SPRITE 0,(0,216):COPY(0,0)-(255,31),1 TO (0,96),0:COPY(0,0)-(255,7),1 TO
 (0,128),0:COPY(0,0)-(255,7),1TO(0,136),0
380 COPY(16,0)-(31,31),1TO(0,96),0:COPY(16,0)-(31,31),1TO(240,96),0:FOR I=0TO1:I
=PLAY(0)+1:NEXT:SOUND 7,&HB8:PLAY"T180S0L8","V12O3L8T180"
390 PLAY"R4.R8O5CCCCO4BAGAAABAGFE","R4.CECECECECECECECE":FORI=0TO65:J=CE(IMOD4):
PUT SPRITE0,(I*2,95),,0:PUTSPRITE 1,(I*2,95),,1:PUT SPRITE2,(I*2,111),,J:PUT SPR
ITE3,(I*2,111),,J+1:NEXT
400 PLAY"R8FFEDDDAGGGAGGAB","DFDFDFDFDFDFDFDF":FOR I=0TO51:J=IMOD2:PUTSPRITE4,(I
*2,111),,8+J*2:PUTSPRITE5,(I*2,111),,9+J*2:NEXT
410 PLAY"R8O5CCCEDCOBAAABA4","EGEGEGEGEGEGEGEG":FOR I=0TO23:COPY(0,I+8)-STEP(7,0
),1TO(120,I+104),0:NEXT
420 FORI=65TO126:J=CE(IMOD4):PUT SPRITE0,(I*2,95),,0:PUTSPRITE 1,(I*2,95),,1:PUT
 SPRITE2,(I*2,111),,J:PUT SPRITE3,(I*2,111),,J+1:NEXT
430 PLAY"FFFGAGABO5CCC16DC","FAFAFAFAGFEDCCC":FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,213):NEXT:
PSET(76,48),0:PRINT#1,"CONGRATULATIONS!":FOR I=0TO9999:NEXT:GOTO50
440 ' ---------- GAME OVER
450 PUT SPRITE 0,(0,216):COPY (80,48)-(151,55),1 TO (92,86),0
460 PLAY"O5V14RL16CDCDEFEFO6CO5BAGFEDCFGFGABABO6CO5CDEO6CV13CV12CR2","","RV12L16
O3EFEFGAGACDCDCDCDDEDEFGFGECDEGV11GV10G"
470 FOR I=0TO1:I=PLAY(0)+1:NEXT:GOTO 50
480 ' ---------- DUMP DEAD
490 FOR I=0TO8:PUT SPRITE 0,(X,Y-17),,18:PUT SPRITE 1,(X,Y-17),,19:PUT SPRITE 2,
(X,Y-1),,20:PUT SPRITE 3,(X,Y-1),,21:SOUND 13,0:SOUND 0,(IMOD3+1)*32
500 PUT SPRITE 0,(X,215),,22:PUT SPRITE 1,(X,215),,22:PUT SPRITE 2,(X,Y-3),,22:P
UT SPRITE 3,(X,Y-3),,22:FOR J=0TO40:NEXTJ,I:DP=DP-1:IF DP<0 THEN 440
510 RESTORE 910:IF ST=1 THEN 60 ELSE FOR J=2TOST:FORI=0TO5
520 READ A$:IF A$<>"FFF"THEN520ELSE NEXT:FORI=0TO18:READ A:NEXT:NEXT:GOTO 60
530 ' ---------- TITLE & DEMO
540 CLS:GOSUB 830:PUT SPRITE 4,(0,216):COPY (0,80)-(253,127),1 TO (2,32),0
550 COPY(152,48)-(207,55),1 TO (100,160),0:SOUND 1,0:SOUND 8,13
560 FOR I=0TO146STEP2:SOUND 0,I:PUT SPRITE 0,(120,I-17),,18:PUT SPRITE 1,(120,I-
17),,19:PUT SPRITE 2,(120,I-1),,20:PUT SPRITE 3,(120,I-1),,21:SOUND 0,I+1:NEXT
570 SOUND 1,3:FOR I=0TO8:PUT SPRITE 0,(120,129-I),,18:PUT SPRITE 1,(120,129-I),,
19:PUT SPRITE 2,(120,145-I),,20:PUT SPRITE 3,(120,145-I),,21
580 VDP(24)=I:SOUND 0,I*8:NEXT
590 FOR I=8TO 0 STEP -1:PUT SPRITE 0,(120,129-I),,18:PUT SPRITE 1,(120,129-I),,1
9:PUT SPRITE 2,(120,145-I),,20:PUT SPRITE 3,(120,145-I),,21
600 VDP(24)=I:SOUND 0,I*8:NEXT :SOUND 8,0
610 FOR I=0TO 6000:IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN NEXT:GOTO 540
620 I=6000:NEXT:PLAY"T150SOM6000L16O5CCOC05CODGCGDACADECEDGG8GA8A+8B8VR2","T150V1
3L16O5CCO4BBAAGGFFEEDDCCO4EE8EF8F+8G8":RETURN
630 ' ---------- DRAW STAGE
640 FORI=0TO5:COPY (0,0)-(255,31),1 TO (0,I*32),0:NEXT
650 COPY (0,0)-(255,7),1 TO (0,192),0:COPY (0,0)-(255,7),1 TO (0,200),0
660 PLAY"T150","","T150":FOR I=0TO5
670 READ A$:IF A$="FFF"THEN NEXT ELSE A=VAL("&H"+MID$(A$,1,1)):B=VAL(MID$(A$,2,1
)):C=VAL(MID$(A$,3,1))-1:COPY(B*16,32)-STEP(15,15),1 TO (A*16,I*32+16),0:LINE(A*
16,I*32+16+C*16)-STEP(15,15),11,BF:GOTO670
680 READ X,Y:FORI=0TO7:READ A,B:J=&HD1E2+I*4:POKE J,B:POKE J+1,A:POKE J+3,(IMOD2
)*254+1:POKE J+2,0:IF B=255 THEN COLOR SPRITE$(I*2+4)=CS$(6)
690 NEXT:READ EN:FOR I=0 TO 1:I=PLAY(0)+1:NEXT
700 SOUND 0,0:SOUND 1,0:SOUND 8,13:SOUND 9,16:SOUND 7,&HA8:SOUND 6,24:SOUND 11,0
:SOUND 12,32:SOUND 2,128:SOUND 3,0
710 I$=FNSC$(SC,6)+"0":I1=4:GOSUB 790:I$=FNSC$(ST,2):I1=14:GOSUB 790:I$=FNSC$(DP
,1):I1=23:GOTO  790
720 ' -------------- DATA SET
730 COPY(0,128)-(255,191),1 TO (0,192),0,PSET
740 FORI=0TO6:READ A$:B$="":FORJ=0TO31:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2))):NE
XT:CS$(I)=B$:NEXT
750 FORI=0TO15:READ RC(I):NEXT:FORI=0TO9:READ CS(I):NEXT
760 A=24:FORI=0TO9:READ B:FORJ=0TO31:C=VPEEK(&H7800+B*32+J):VPOKE &H7800+(A+I)*32
+J+16*((J>15)*2+1),RC(CAND15)*16+RC(C¥16):NEXT:NEXT
770 READ A$:FORI=0TO31:VPOKE &H7680+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
780 COLOR =RESTORE:DEF FNSC$(A,B)=RIGHT$("0000000"+MID$(STR$(A),2),B):CE(0)=2:CE
(1)=4:CE(2)=2:CE(3)=6:RETURN
790 ' ------ SCORE
800 FORI=1TOLEN(I$):J=VAL(MID$(I$,I,1)):COPY(J*8,48)-STEP(7,7),1 TO (I1*8+I*8,20
4),0,PSET:NEXT:RETURN
810 RETURN
820 ' ------- SPRITE COLOR SET
830 FORI=0TO9:COLOR SPRITE$(I*2)=CS$(0):COLOR SPRITE$(I*2+1)=CS$(CS(I)):NEXT:COL
OR SPRITE$(0)=CS$(6):RETURN
840 ' ------- DATA
850 DATA 03030303030303030303030303030303,40404040404040404D4D4D4D4D4D4D4D
860 DATA 4D4D4D4D4D4D4D4D4C4C4C4C4C4C4C4C,4D4D4D4D4D4D4D4D4D4D4D4D4C4C4C4C
870 DATA 4E4E4E4E4E4E4E4E4E4E4E4E4E4E4E4E,44444444444444444444444444444444
880 DATA 23232323232323232323232323232323
890 DATA 0,8,4,12,2,10,6,14,1,9,5,13,3,11,7,15,1,2,3,3,3,5,5,5,4,4,0,1,2,3,4,5,6
,7,12,13
900 DATA 00000000000000000502000026043605000300057103510122067101550577 07
910 DATA FFF,FFF,502,A02,FFF,502,A02,FFF,500,A00,FFF,FFF,32,80,224,144,0,255,0,2
55,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,1
920 DATA 802,FFF,502,800,FFF,500,A02,FFF,302,A00,FFF,102,300,C02,FFF,100,C00,FFF
,48,16,128,80,144,144,96,176,0,255,0,255,0,255,224,112,0,255,3
930 DATA 202,FFF,202,FFF,202,FFF,202,FFF,202,FFF,200,FFF,224,16,220,48,220,112,2
20,176,0,255,0,255,0,255,220,80,220,144,3
940 DATA 112,502,A02,E12,FFF,112,500,A00,E12,FFF,102,512,A12,E02,FFF,102,510,A10
,E02,FFF,112,502,A02,E12,FFF,110,500,A00,E10,FFF,208,176,176,176,144,0,255,32
,80,32,176,0,255,32,48,208,112,4
950 DATA 102,E02,FFF,102,E02,FFF,100,512,A02,E00,FFF,512,A02,FFF,512,A02,FFF,510
,A00,FFF,112,176,64,16,176,16,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,2
960 DATA 102,E12,FFF,102,E12,FFF,102,E12,FFF,102,E12,FFF,102,E12,FFF,100,E10,FFF
,112,176,0,255,0,255,0,255,64,144,80,112,96,80,0,255,0,255,3
970 DATA 102,302,512,702,801,902,FFF,102,201,302,512,702,801,900,B01,C01,FFF,100
,300,510,700,FFF,E02,FFF,112,E00,FFF,110,FFF,112,176,144,176,176,176,208,176,0,2
55,0,255,0,255,208,144,0,255,3
980 DATA 112,602,812,C02,FFF,110,412,600,812,A02,C00,E12,FFF,410,812,A00,E10,FFF
,302,802,A12,E12,FFF,112,310,612,802,A00,C02,E00,FFF,110,610,800,C00,FFF,224,176
,224,16,112,176,0,255,32,48,0,255,0,255,32,80,112,112,3
990 DATA 202,FFF,202,FFF,202,FFF,202,FFF,202,FFF,200,FFF,80,176,220,48,220,112,2
20,16,0,255,0,255,0,255,220,80,220,144,3
1000 DATA 412,FFF,112,410,FEF,112,C02,112,FFF,112,602,C02,FFF,110,600,912,C00,FF
F,910,FFF,192,16,176,48,144,48,0,255,16,176,222,80,0,255,112,48,223,144,4
1010 DATA E12,FFF,112,E10,FFF,110,FFF,102,201,512,702,912,B12,D02,E01,F12,FFF,10
2,310,312,512,702,912,A00,B02,D02,E01,F10,FFF,100,201,611,910,B10,D00,FFF,160,16
,64,16,96,48,128,16,0,255,0,255,0,255,17,16,0,255,3
1020 DATA 312,402,512,602,712,802,912,A02,B12,C02,FFF,312,402,512,602,712,802,91
2,A02,B12,C02,FFF,312,402,512,602,712,802,912,A02,B12,C02,FFF,312,402,512,602,71
2,802,912,A02,B12,C02,FFF,312,402,512,602,712,802,912,A02,B12,C02,FFF
1030 DATA 310,400,510,600,710,800,910,A00,B10,C00,FFF,224,176,18,16,0,255,18,80,
222,16,0,255,222,80,17,144,0,255,4
1040 DATA 502,912,E12,FFF,112,500,910,B02,E12,FFF,110,B00,E12,FFF,402,B02,FFF,40
2,702,B00,E12,FFF,400,700,B00,E10,FFF,16,16,112,48,112,80,208,176,18,112,18,144,
18,176,0,255,0,255,6
1050 DATA 202,A12,E02,FFF,200,A10,E02,FFF,202,802,E02,FFF,200,800,E02,FFF,202,A1
2,E02,FFF,200,A10,E00,FFF,208,176,18,16,18,80,18,144,18,48,18,64,18,176,0,255,0,
255,6
1060 DATA 112,E12,FFF,110,412,812,E10,FFF,212,D12,FFF,210,712,B12,D10,FFF,202,D0
2,FFF,200,D00,FFF,112,16,18,80,220,144,0,255,18,112,222,176,0,255,0,255,0,255,4
1070 DATA 202,312,402,512,A02,B12,C02,D12,FFF,112,202,312,402,512,A02,B12,C02,D1
2,E02,FFF,112,200,310,400,510,A00,B10,C00,D10,E02,FFF,112,202,312,402,512,A02,B1
2,C02,D12,E02,FFF
1080 DATA 110,202,312,402,512,A02,B12,C02,D12,E00,FFF,200,310,400,510,A00,B10,C0
0,D10,FFF,128,176,18,176,222,16,112,144,18,16,222,176,112,48,0,255,0,255,6
1090 DATA 612,FFF,512,D00,FFF,412,C00,FFF,312,B00,FFF,212,A00,FFF,900,FFF,160,16
,144,48,112,112,80,176,128,80,96,144,0,255,0,255,0,255,5
1100 DATA A02,B01,C01,D12,FFF,210,600,A02,E00,FFF,210,311,411,511,600,810,A02,E0
0,E02,FFF,212,210,602,600,A00,B01,C01,D10,FFF,312,C02,FFF,310,C00,FFF,222,176,18
,16,0,255,64,16,112,112,0,255,144,112,0,255,0,255,4
1110 DATA 112,302,512,702,812,A02,C12,E02,FFF,112,300,510,700,810,A00,C10,E02,FF
F,112,501,A01,E02,FFF,112,302,512,702,812,A02,C12,E02,FFF,110,202,300,412,510,60
2,700,810,912,A00,B02,C10,D12,E00,FFF
1120 DATA 200,410,600,910,B00,D10,FFF,128,176,64,144,176,144,18,176,64,16,222,17
6,176,16,112,80,128,80,6
1130 DATA 212,402,612,912,B02,D12,FFF,212,402,612,912,B02,D12,FFF,212,402,610,91
2,B02,D12,FFF,212,402,712,912,B02,D12,FFF,212,402,712,912,B02,D12,FFF
1140 DATA 210,400,710,910,B00,D10,FFF,224,176,222,16,222,48,222,80,18,16,18,48,1
8,80,128,112,128,144,6
1150 DATA 102,712,802,E02,FFF,102,312,602,712,802,912,C12,E02,FFF,100,310,600,71
0,800,910,C10,E00,FFF,200,602,D00,FFF,600,902,FFF,900,FFF,64,176,222,16,222,48,1
82,112,18,16,18,48,18,176,222,176,48,144,6
1160 END
```

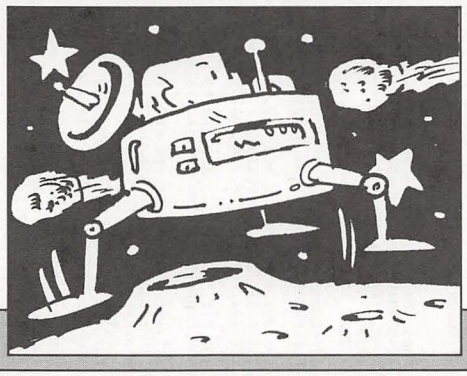
★失恋：そのとき、女は悲劇のヒロインになる。失恋：そのとき男は喜劇のヒーローになる。実感ですなあ、影さん。//（神奈川県茅ヶ崎市・まてりある17才）……【影：なに//私がエディ・マーフィーみたいだって？】

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)

着陸ゲームが今ここに復活

SATURN
サターン



笹井　進也

STORY

西暦2027年，太陽系の果てで異変が起こった。土星と，その衛星タイタンとの引力の均衡が崩れ，タイタンが土星と激突したのである。

もちろん，その質量差から，跡形もなく崩壊したのはタイタンのほうであり，土星は何の影響もなかった…いや，一見以前と変わりのない土星に見えたが，じつは重大なちがいがあった。土星の環が，あの土星の象徴とも言えるあのリングが，確実に細くなっていたのである。

宇宙開発局は直ちに無人探査機をだした。しかし，探査機が土星表面のガス雲に入り，着陸行動に移った途端，通信が途絶えてしまった。これを不審に思った開発局は，今度は有人探査機をだした。その乗員達が土星で見たものは……。

それは，土星のガス雲の中，まさに地面のすれすれのところを右往左往と飛びかう隕石群であった。重力の支配を逃れた隕石達が，まるで水の分子のごとく飛びかう様は，奇妙でもあり恐ろしくもあった。彼等には調査という使命があるのだ。機は，意を決して着陸行動に移った。

内容

のっけから長いストーリーをかましてしまいましたが，内容は単純な着陸ゲームです。隕石の飛びかう中を着陸してください。

遊びかた

タイトルがでたのち，スペース・キーでスタートです。キー操作は，Hと Kでそれぞれ左右に方向転換，Uで上昇です。そしてスペース・キーを押している間はその場に停止できます。

画面が現れ，「READY」とでたら，HまたはKでその方向に探査機が降下しはじめます。ほっとくと斜めに降りていってしまうので，隕石に当てないようにうまく着陸させてください。

探査機は斜めにしか動けません。しかも上昇キーは押している間のみ作用するので，上昇中の方向転換は不可能となっています。

下に表示されているエネルギーは，通常10ずつ減りますが，スペース・キーを押している間は50ずつ減少します。

もちろんエネルギーがなくなったり，隕石や地面にぶつかったりしたらミスとなり，3ミスでゲーム・オーバーです。1万点でEXTENDとなっています。そうそう，クリア時に余ったエネルギーが点数となります。

3，7，11，以下4ラウンドごとにチャレンジング・ステージとなっています。時間内に画面上を流れる隕石を撃ち落としてください。HとKで左右，スペース・キーでショットです。

プログラムについて

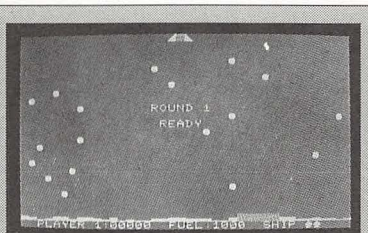
SP-5030BASICから入力，実行します。一部マシン語を作っていますので，DATA文と，POKEやUSRのアドレスなどを注意して入力してください。それから入力したらRUNする前にセーブしておいたほうがいいですよ。マシン語は隕石の動きに使っています。左スクロールと右スクロールの単純な組み合せです。

CHECKER FLAG

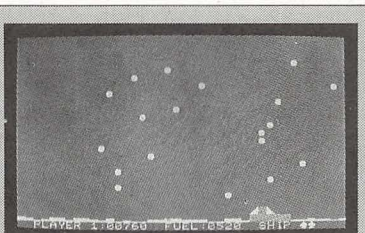
編：タイトルの出現方法は，ファンタジーゾーンのふにゃふにゃした動きとMSX2＋の左右からシャキーンを意識してるようですね。



▲《写真1》このタイトルの出現がかっこいい。入力してからのお楽しみ



▲《写真2》探査機を操作して，飛びかう隕石に当たらないように着陸せよ



▲《写真3》見事，着陸！どうだ！チャレンジング・ステージもある

★影さん，はじめまして。毎回楽しくこのコーナーを読んでます。ところで僕のMSX2はバグったことがありません。なぜでしょう。もしや，MSX2が壊れているのでは？(大阪府門真市・ARIYA. GA17才)……【影：くっ。】

SATURNのプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM        SATURN
30 REM
40 REM      S.SASAI
50 REM
60 REM      '88 AUGUST
70 REM
80 REM      YAPPY
90 REM
100 REM
110 POKE$284B,0:POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0:LIMIT $7FFF
120 FOR I=32768 TO 32893:READ R:POKEI,R:NEXT:TEMPO7
130 REM ▒▒▒ SHOKI & CRT ▒▒▒
140 GOSUB1000:SC=0:RR=1:RO=1:SP=3:ZU=0
150 E=1000:PRINT"■":USR($B06A)
160 IF(ZU=0)*(SC)=10000)THENSP=SP+1:ZU=1
170 FOR I=3-BS TO 20
180 POKE 45056+I*40+RND(1)*40,71:NEXT
190 FOR I=0 TO(RR-1)*3*(-(BS=0))
200 POKE 45176+RND(1)*720,71:NEXT
210 CURSOR 0,23:PRINT"▄▄▄
```

MZ-700/1500(S-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)

コンピュータと対戦の陣とり合戦

コンバット



小笹　龍一

◆内　容

自分の駒で相手の駒をやっつけながら，敵の陣地に入り込み敵のハートを早くやっつけたほうが勝ちです。

◆遊びかた

プログラムをＲＵＮすると，画面に駒を表示します。画面上側が相手の陣地で下側があなたの陣地です。

最初にカーソル・キーであなたの駒の上にカーソルを持っていき，スペース・キーを押してください。するとその駒が周囲の駒に対して攻撃をします。攻撃位置に何もないときは，味方の駒を表示し，相手の駒があるときは乱数で勝負して，勝ったときは味方の駒に変え，負けたときはカーソルの位置の駒が相手の駒になり，攻撃を終わります。

これを，コンピュータと交互にくり返して相手をやっつけながら相手の陣地に入り込んで相手のハートを早くやっつけたほうが勝ちです。

※ゲームレベルは，３まであります。

※レベル２以上では，相手は攻めこまれると防衛体制に入ります。

◆考　察

今回のプログラム作成ではコンピュータの思考ルーチン作りが一番大変でした。

《第１表》プログラムの流れ

```
10……あなたが勝ったときのメロディ・データ
30……駒の形
50～……画面作成
120 ～……ＣＯＭの駒の位置設定
260 ～……あなたの駒の位置設定
420 ～……メイン・ルーチン
470 ～……あなたのキー入力
620 ～……駒同士の攻撃位置を決める
790 ～……駒同士の攻撃する強さを決める
870 ～……駒同士が戦う
900 ～……勝ったときの処理
930 ～……負けたときの処理
960 ～……ＣＯＭの思考ルーチン
1010～……ＣＯＭの攻撃
1040～……ＣＯＭの攻められたときの防御
1200～……攻撃位置を決める
1330～……陣地の左側に敵がいるか？
1360～……陣地の右側に敵がいるか？
1410～……左右に敵がいるときは，中央に近いほうを選ぶ
1480～……ゲームエンド
```

《第２表》変数表

```
A( )……各駒の位置
Ｃ$( )……各駒の種類
ＡＸ，ＡＹ……あなたのカーソルの位置
ＣＸ，ＣＹ……ＣＯＭのカーソルの位置
ＭＹ……ＣＯＭが，攻撃する位置
ＬＶ……ゲームのレベル
ＣＦ……駒のバックカラー
ＤＸ，ＤＹ……共通処理用の位置
ＰＬ，ＴＬ……戦った後表示する駒のコード
ＣＰ，ＣＴ……戦った後表示する駒のカラーコード
ＶＣ……戦って勝ったとき１となる
ＢＸ，ＢＹ……攻撃される駒の位置
ＡＰ……攻撃する駒の力
ＴＰ……攻撃される駒の力
ＨＸ，ＨＹ……ＣＯＭが防御するときの相手の駒の位置
ＭＸ，ＭＹ……ＣＯＭが攻撃する駒の位置
ＦＴ……敵を見つけたときのフラグ
Ｄ１～Ｄ３……ＣＯＭが相手の駒を検索する範囲
ＲＸ，ＲＹ，ＬＸ，ＬＹ……検索する範囲内で見つけた相手の駒の位置
ＬＤ，ＤＴ……検索する範囲内で見つけたときのフラグ
```

CHECKER FLAG

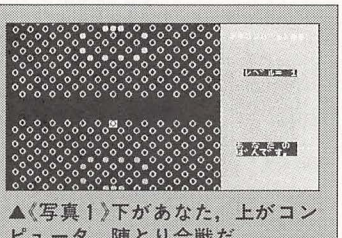
編：おや，これは新しいタイプのゲームですね。

影：少しシミュレーション・ゲームっぽいところがあるね。

Dr.D：しかし乱数で勝敗が決まるというのはどうにかならんかのう。駒ごとの攻撃力が表示されるようになれば，少しは戦術というおもしろ味も生まれるかもしれんぞ。

編：駒の強さを判定しているのはリストの840行～850行ですね。

Dr.D：そういうこと。"○"は攻撃のときは5，守備時は４というように設定されているのがわかるじゃろう。この基本攻撃値に，880行で0から１までの乱数をかけて攻撃判定値をだし，勝敗を決定するようになっとるぞ。

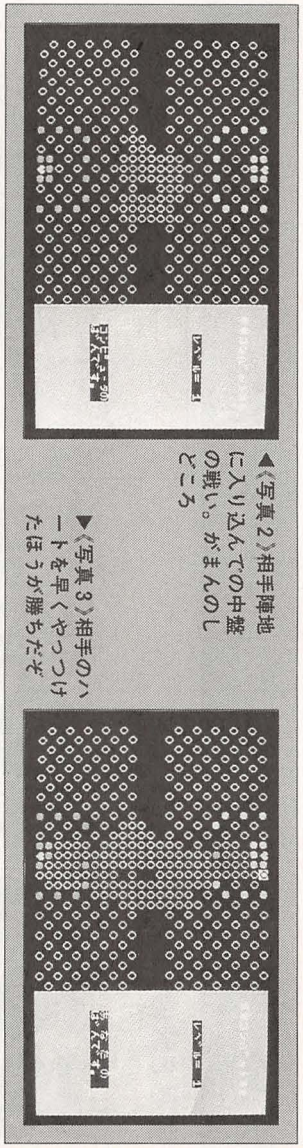


▲《写真１》下があなた，上がコンピュータ。陣とり合戦だ

★社会の時間，M先生が「うるさくしたら，その人の前ではきますよ」と生徒をおどしていた。その先生は二日酔いだったのだ。「あー気持ちわりー」とも言っていた。(東京都練馬区・**牧野裕二15才**)……【影：おげれつ。】

コンバットのプログラム・リスト

```
10 MU$="+B4R0+B4R0+B4R0+B4+D2+C2R0+C2BA4AR0A4R0A4B+C+D6R0+G4R"
20 DIM A(27,24),C$(6):TEMPO7
30 C$(0)=" ":C$(1)="O":C$(2)="●":C$(3)="♥":LV=0:CU=0:F=0:COLOR,,,1
40 FORI=1TO3:C$(I+3)=C$(I):NEXT:PRINT"■"
50 CURSOR28,2:PRINT[7,J"**ｺﾝﾊﾞｯﾄ**"
60 CONSOLE0,25,0,27:COLOR,,3,0:PRINT[,0J"■"
70 CURSOR5,10:PRINT"┌──────────┐"
80 CURSOR5,11:PRINT"| ｽｺｼ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ !! |"
90 CURSOR5,12:PRINT"└──────────┘":COLOR,,7
100 FORI=0TO26:FORJ=0TO24:A(I,J)=0:NEXTJ,I
110 AX=13:AY=14:CX=13:CY=10:MY=10:REM P&Cﾉｲﾁ
120 REM COM.ﾉｾｯﾃｲ----------
130 T1=1:IF LV>0 THEN T1=2:GOTO140
140 FORI=0TO26STEP2:FORJ=0TO10
150 IF INT(J/2)=J/2 THEN A(I+1,J)=1 :GOTO170
160 A(I,J)=T1
170 NEXTJ,I              :REM O
180 A(13,0)=3:A(12,0)=2:A(14,0)=2
190 FOR I=12TO14:A(I,1)=2:NEXT
200 FOR J=0 TO 4 STEP2:A(9,J)=2:A(17,J)=2:NEXT
210 FOR I=10TO17STEP2:A(I,5)=2 :NEXT
220 IF LV<>2 THEN270
230 FORI=0TO2:A(11,I)=2:A(15,I)=2:NEXT
240 FORI=11TO15:A(I,2)=2:NEXT
250 FORI=0 TO27:FORJ=5TO9STEP2:A(I,J)=2:NEXTJ,I
260 REM PLY.ﾉｾｯﾃｲ----------
270 FOR I=0TO26STEP2:FORJ=14TO24
280 IF INT(J/2)=J/2 THEN A(I+1,J)=4:GOTO300
290 A(I,J)=4
300 NEXTJ,I
310 A(13,24)=6:A(12,24)=5:A(14,24)=5
320 FOR I=12 TO14:A(I,23)=5:NEXT
330 FOR J=20 TO24 STEP2:A(9,J)=5:A(17,J)=5:NEXT
340 FOR I=10 TO16 STEP2:A(I,19)=5 :NEXT
350 REM ｶﾒﾝﾗｶｸ ----------
360 PRINT"■":CONSOLE
370 FOR A=0 TO 26:FORB=0TO24:GOSUB 460
380 CURSORA,B:PRINTCC,FJC$(A(A,B));:NEXT:NEXT
390 CURSOR29,18:PRINT[7,0J"ﾊﾝﾃﾞｽ。 "
400 CURSOR30,7:PRINT[7,0J"ﾚﾍﾞﾙ=";LV+1
410 MUSIC"G0RGRG"
420 REM MAIN ----------
430 GOSUB480:IF(A(13,0)=4)+(A(13,24)=1)THEN1490 :REM**PLY.
440 GOSUB970:IF(A(13,24)=1)+(A(13,0)=4)THEN1490:REM*COM.
450 GOTO430
460 C=VAL(MID$("7514324",A(A,B)+1,1)):RETURN
470 REM INKEY ----------
480 CURSOR29,17:PRINT[3,0J"ｱ ﾅ ﾀ ﾉ "
490 GET K$:A=AX:B=AY:GOSUB 460
500 CURSORAX,AY:PRINTCF,CJC$(A(AX,AY));
510 IF K$="" THEN 490
520 IF K$=" " THEN 580
530 A=AX:B=AY
540 AY=AY-(K$="■")*(AY<>0)+(K$="■")*(AY<>24)
550 AX=AX-(K$="■")*(AX<>0)+(K$="■")*(AX<>26)
560 GOSUB 460:COLOR A,B,C,F:GOTO490
570 REM HIT [SPACE]----------
580 COLOR AX,AY,C,F:MUSIC"+C0"
590 DX=AX:DY=AY:PL=4:TL=1:VC=1:CP=3:CT=5
600 IF A(DX,DY)<4 THEN490:REM ﾐｶﾀ ﾃｷﾅｲ
610 FORI=1TO6:ON I GOSUB630,650,670,690,750,770:NEXTI:RETURN
620 REM ﾅﾐ↓↑ﾍﾝｺｳｸﾞｷ ----------
630 IF(VC=0)+(DY=0)RETURN
640 BX=DX:BY=DY-1:GOTO800
650 IF(VC=0)+(DY=0)+(DX=0)  RETURN
660 BX=DX-1:BY=DY-1:GOTO800
670 IF(VC=0)+(DY=0)+(DX=26) RETURN
680 BX=DX+1:BY=DY-1:GOTO800
690 IF(VC=0)+(DY=24)RETURN
700 BX=DX:BY=DY+1:GOTO800
710 IF(VC=0)+(DY=24)+(DX=26)RETURN
720 BX=DX+1:BY=DY+1:GOTO800
730 IF(VC=0)+(DY=24)+(DX=0) RETURN
740 BX=DX-1:BY=DY+1:GOTO800
750 IF(VC=0)+(DX=0)RETURN
760 BX=DX-1:BY=DY:GOTO800
770 IF(VC=0)+(DX=26)RETURN
780 BX=DX+1:BY=DY
790 REM----------
800 G1=A(BX,BY):REM** ｱｲﾃ ﾉ ｷｬﾗ
810 IF G1=0 THEN A(BX,BY)=PL:CURSORBX,BY:PRINTICP,JC$(PL);:MUSIC"C0E":RETURN:REM
**ﾅﾆﾓﾅｲ
820 IF((G1>3)*(PL=4))+((G1<4)*(PL=1))RETURN:REM**ﾐｶﾀｶﾞｱﾙ
830 REM AP=ｺｳｹﾞｷPOWER TP=ｳｹﾐPOWER---
840   AP=VAL(MID$("588588",A(DX,DY),1))
850   TP=VAL(MID$("489489",G1,1))
860 CU=(TP=8)*(AP=5)
870 REM ﾀﾀｶｳ ----------
880 CURSORBX,BY:PRINT[2,J"*";:AP=RND(1)*AP:TP=RND(1)*TP
890 IF TP>AP THEN930
900 VC=1:MUSIC"+CDRRR":A(BX,BY)=PL:CURSORBX,BY:PRINTICP,JC$(PL);       :REM*ｶﾁ
910 IF CU>0 THEN CU=0:A(DX,DY)=PL+1:CURSORDX,DY:PRINTICP,JC$(PL+1);:MUSIC"BRBRBR
B"
920 RETURN
930 A=BX:B=BY:GOSUB 460:CURSORBX,BY:PRINTCC,FJC$(A(BX,BY));
940 VC=0:CU=0:CURSORDX,DY:PRINT[3,J"*";:MUSIC"CFRRR":A(DX,DY)=TL:A=DX:B=DY:GOSUB
460
950 CURSORDX,DY:PRINTICT,JC$(TL);:RETURN:REM**ﾏｸ
960 REM COM.ﾉ ﾙｰﾁﾝ ----------
970 CURSOR29,17:PRINT[5,0J"ｺﾝﾋﾟｭｰﾀﾉﾜﾝ"
980 IF LV=0 THEN1000
990 GOSUB1040:IF CT=1 THEN1010:REM=ﾏﾃﾘ
1000 GOSUB1210          :REM=ｺｳｹﾞｷ
1010 CURSORCX,CY:PRINT[7,J"■";:MUSIC"CDEFG":A=CX:B=CY:GOSUB 460
1020 CURSOR CX,CY:PRINTICJC$(A(CX,CY));:DX=CX:DY=CY:PL=1:TL=4:VC=1:CP=5:CT=3
1030 FORI=1TO6:ON I GOSUB690,710,730,630,750,770:NEXT:RETURN
1040 REM COM.ﾉﾎﾟｳｴｲ ----------
1050 CT=0:FORI=0TO3:FORJ=10TO16
1060 IF(A(J,I)=4)+(A(J,I)=5)THENHX=J:HY=I:CT=1:J=16:I=3
1070 NEXTJ,I:IF CT=0 RETURN
1080 IF(HY=0)+(HY-1<0)THEN1120
1090 IF(A(HX,HY-1)<4)*(A(HX,HY-1)<>0)THENCX=HX:CY=HY-1:RETURN
1100 IF HY-2<0 THEN1140
1110 IF(A(HX,HY-2)<4)*(A(HX,HY-2)<>0)THENCX=HX:CY=HY-2:RETURN
1120    REM**** HY=0
1130 IF((A(12,0)=4)+(A(14,0)=4))+((A(12,0)=5)+(A(14,0)=5))THENCX=13:GOTO1190
1140 IF HX>13 THEN1170
1150 FORI=12TOHXSTEP-1:IF(A(I,0)<4)*(A(I,0)<>0)THENCX=I
1160 NEXTI:GOTO1190
1170 FORI=14TOHX:IF(A(I,0)<4)*(A(I,0)<>0)THENCX=I
1180  NEXTI
1190 CY=0:RETURN
1200 REM COM ﾉｺｳｹﾞｷ ----------
1210 D1=MY+3:IFD1>23THEND1=24
1220 D2=12:D3=14:FT=0:OV=0
1230 FOR I=0TO26:IF(A(I,D1)=1)+(A(I,D1)=2)THENFT=1:I=26
1240 NEXT
1250 IF(FT=1)*(D1=24) THEN1310
1260 OV=-(D1<12)
1270 IF FT=0 THEN D1=D1-1:D2=D2-1:D3=D3+1:GOTO 1230
1280 IF OV=1 THEND2=0:D3=26:GOTO1300
1290 D2=13-(24-D1):D3=13+(24-D1)
1300 D1=D1+1
1310 LD=0:FOR I=D2 TO 13
1320  IF(A(I,D1-1)=1)+(A(I,D1-1)=2)THENLX=I:LY=D1-1:LD=1
1330  NEXTI:REM*LEFT----
1340 DT=0:FORI=14 TO D3
1350  IF(A(I,D1-1)=1)+(A(I,D1-1)=2)THEN RX=I:RY=D1-1:DT=1:I=D3
1360  NEXTI:REM** RIGHT---
1370 IF(LD=0)*(DT=0)THEN1430:REM* ﾀﾃﾍ
1380 IF(LD=1)*(DT=1)THEN1410:REM*L-Rﾍ
1390 MX=((LD=0)*(DT=1))*RX+((LD=1)*(DT=0))*LX
1400 MY=((LD=0)*(DT=1))*RY+((LD=1)*(DT=0))*LY:GOTO1470
1410 D4=ABS(LX-13):D5=ABS(RX-13):IF D4<=D5 THEN MX=LX:MY=LY:GOTO1470
1420 MX=RX:MY=RY:GOTO1470
1430 FORI=D1TO24:IF(A(D2,I)=1)+(A(D2,I)=2)THEN MX=D2:MY=I:DT=1
1440 IF(A(D3,I)=1)+(A(D3,I)=2)THENMX=D3:MY=I:DT=1
1450 NEXTI          :REM** ﾀﾃｳﾝｻｸ
1460 IF DT=0 THEND1=D1-1:D2=D2-1:D3=D3+1:GOTO1310
1470 DT=1:CX=MX:CY=MY:RETURN
1480 REM END ----------
1490 TEMPO4:CURSOR29,17:IF A(13,24)=1 THEN MUSIC"B2AGFEDC":PRINT[5,0J"ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ ﾉ
[redacted] ｶﾁ    !!":LV=0:GOTO1510
1500 PRINT[7,J"  ｱﾅﾀ ﾉ  [redacted] ｶﾁ !!    ":TEMPO5:MUSIC MU$:LV=LV+1:IF LV=3
THEN LV=2
1510 CURSOR 7,14:PRINT[5,1J"HIT ANY KEY!":TEMPO7
1520 GETK$:IF K$=""THEN 1520
1530 GOTO60
1540 REM MZ-700 SBASIC ｵｻﾞｷ  '88/8/15
```



◀〈写真2〉相手陣地に入り込んでの中盤の戦い。がまんのしどころ

▶〈写真3〉相手のハートを早くやっつけたほうが勝ちだぞ

★9月に電波新聞社に行きましたが、ベーマガ編集部には行きませんでした。(宮城県仙台市・斉藤　聡16才)……[影：萩の月の包みを持ってロビーにいた人がいたけど、もしかして…。]

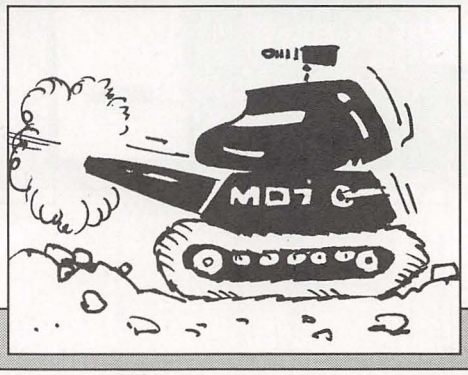
MZ-700/1500

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

要塞を破壊する戦車の運命は!?

ある戦車の物語



カリット

◉内容

カーソル・キーで戦車を左右に動かし，シフトキーでミサイル発射。敵をやっつけながら右へ右へと進み，要塞を破壊すればラウンド・クリア！というゲームです。5面まであります。

◉敵

敵については**第1図**を見てください。敵をやっつけながら，30＋ラウンド数×20の距離，スクロールすると（自分の戦車がある程度右へ進むとスクロールする），要塞がでてきます。上から降ってくる爆弾をよけながら（1面では降らない）ラウンド数×2発，要塞に当ててください。

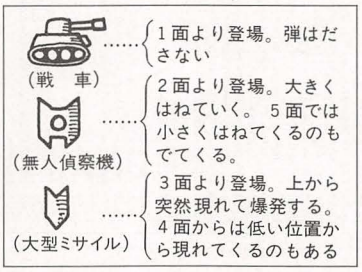
要塞を破壊すると旗があがります。

◉最後に

広島・長崎の「原爆の日」。終戦記念日。そしてイ・イ戦争停戦。

そういうわけで，このゲームは「戦争は残酷なんだよ～」といった感じで作りました。

最後に言い忘れたことを一つ。途中で死ぬと，その面の最初まで，もしくは半分の地点まで，もどされます。要塞のところで死んでも，もどされます。



《第1図》敵の種類

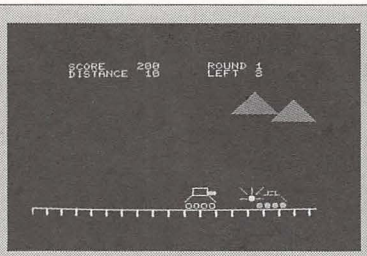
CHECKER FLAG

影：へーっ，ノーマル・キャラクタだけど結構コッた作りになってますね。

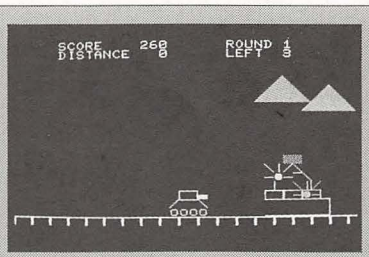
編：アイデアも楽しいですしね。

Dr.D：リストもちょうどよい長さじゃな。しかし戦車や爆発や敵キャラなどの画面データは最後のDATA文にまとめたほうがよかったんじゃないかな。文字列変数に代入することも忘れんようにしたいな。

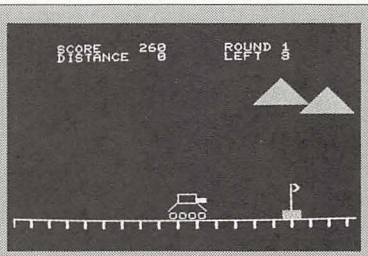
編：ミサイルは220行，爆発は230行，偵察機は350行でミスが480行，自機の左向き，右向きがそれぞれ580行，600行，大型ミサイルが580行，敵戦車は610行と620行にあります。



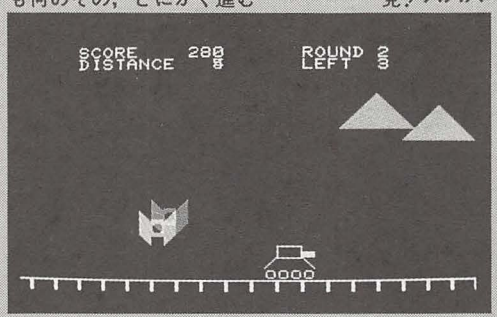
▲《写真1》戦車は進む，敵戦車も何のその，とにかく進む



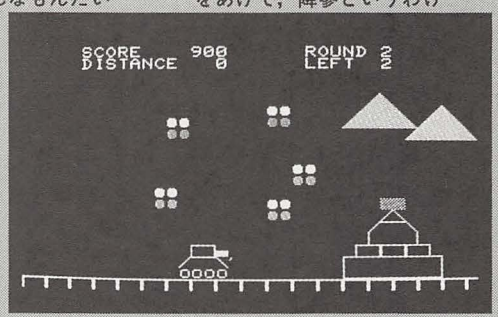
▲《写真2》きたきた，要塞を発見！ババーンどんなもんだい



▲《写真3》要塞を破壊すると旗をあげて，降参というわけ



◀《写真4》2面からでる敵。ピョンピョンとびはねてくるぞ



◀《写真5》これは2面の要塞。空から爆弾も降ってくる

★中間試験の最中なのに，なぜ，ベーマガを読んでしまうのだろ？僕はベーマガと教科書のどちらを読んだらいいのでしょう。（神奈川県川崎市・**児玉恵輔16才**）……**【編：今ごろ教科書を選ぶべきだったと思ってない？】**

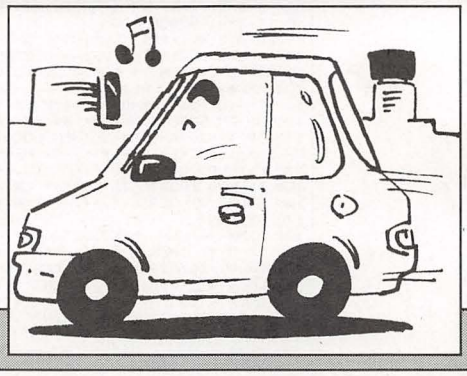
ある戦車の物語のプログラム・リスト

```
10 GOSUB 840:GOSUB 550:G$="■":GOSUB 110
20 REM●―――― MEIN ――――――――――
30 P=PEEK(&HE001):IF P<>255 UT=1 ELSE UT=0
40 G$=INKEY$(0):IF G$<>"" OR UT=1 GOSUB 100 ELSE IF TM=0 THEN PLAY"ROR"
50 P1=&HD000+X+Y*40:P=PEEK(P1)+PEEK(P1+3):IF P<>&H3A GOTO 470
60 IF TM=1 GOSUB 180
70 LOCATE 5,1:PRINT USING"SCORE  #####       ROUND #";SC;R;
80 LOCATE 5,2:PRINT USING"DISTANCE ###       LEFT  #";ME;LG;
90 GOSUB 160:ON TT GOSUB 310,330,360,360,330,390:GOTO 30
100 REM●―――― PLAYER ――――――――――
110 F=-(UT=1)-(TM=0)*(((X<27)*(XA=1))+((X>10)*(XA=-1))):IF F=2THEN TM=1:MT=1
120 ON TM GOSUB 180:AX=(G$="■")*(X<35)-(G$="■")*(X>1):IF AX=0 THEN RETURN
130 IF X>=20 AND AX=1 THEN LOCATE0,21:PRINT CHR$(8);STRING$(36,"■");B$(BL);:BL=B
L-(BL=0)+(BL=1):H=-1*(BS=0):ME=ME+H:H=1
140 P1=&HD000+X+Y*40:P=PEEK(P1)+PEEK(P1+3):IF P<>&H3A GOTO 470
150 IF H=0 LOCATE X,Y:PRINT C$;:X=X+AX:XA=AX:ELSE H=0:LOCATE X,Y:PRINTC$;:X=20
160 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT A$(AX+1);:COLOR 7:IF ME=30+R*20 GOSUB660
170 RETURN
180 REM●―――― MISSILE ――――――――――
190 IF MT=1 THEN BX=(XA=-1)-(XA=1)*4+X:BY=Y:PLAY "C1E0DC-BC":BB=XA:MT=0
200 BX=BX+BB:BY=BY+.3:IF PEEK(&HD000+INT(BX)+INT(BY)*40)<>0 GOTO 250
210 LOCATE BX-BB,BY-.3:PRINT" ";:IF BY>=20 GOTO 230
220 LOCATE BX   ,BY   :PRINT"●";:RETURN
230 LOCATE BX-2 ,BY-1 :PRINT"\|/■■■■-●-";:PLAY"F0GBFGFGB"
240 LOCATE BX-2 ,BY-1 :PRINT"   ■■■■   ";:TM=0:RETURN
250 REM●―――― HIT !! ――――――――――
260 IF PEEK(&HD000+INT(BX)+INT(BY)*40)=&H47 GOTO 210
270 IF BS=1 THEN LOCATE BX-BB,BY-.3:PRINT" ";:TM=0:PLAY"+F+G+FG":DF=DF-1:IF DF>0
 RETURN ELSE 720
280 LOCATE BX-BB,BY-.3:PRINT" ";:GOSUB 230:LOCATE TX,TY:PRINT C$;:SC=SC+TT*20
290 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT A$(AX+1);:COLOR 7:GOTO 420
300 REM●―――― ENEMY ――――――――――
310 MM=MM+((TX=34)-(TX=3))*2:LOCATE TX,TY:PRINT C$;:TX=TX+MM
320 COLOR 3:LOCATE TX,TY:PRINT T1$(MM+1);:COLOR 7:RETURN
330 LOCATE TX,TY:PRINT C$;:TX=TX+MM:TY=TY+EE:IF(TX=34)+(TX=3)THEN 420
340 EE=EE+((TY=Y)-(TY=Y-10+TT))*2
350 COLOR 6:LOCATE TX,TY:PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■";:COLOR7:RETURN
360 LOCATE TX,TY:PRINT C$;:TY=TY+1:IF TY=Y-0=TM:Q1=BX:Q2=BY:BX=TX+1:BY=TY+1:GOTO
 380
370 LOCATE TX,TY:PRINT T2$;:RETURN
380 GOSUB 230:TM=0:BX=Q1:BY=Q2:GOTO 420
390 CONSOLE 3,15,0,25:PRINTCHR$(11,15):CONSOLE:N=INT(RND(1)*R1):IF N<1 RETURN
400 N=INT(RND(1)*13)+10:LOCATE N,3:N=INT(RND(1)*2):PRINT M$(N);
410 P1=&HD000+X+Y*40-40:P=PEEK(P1)+PEEK(P1+1)+PEEK(P1+2)+PEEK(P1+3):IF P<>0 THEN
 470 ELSE RETURN
420 TT=INT(RND(1)*R)+1:N=INT(RND(1)*2):TX=-(N=0)*4-(N=1)*33:TY=Y:MM=(N=0)-(N=1)
430 ON TT-1 GOSUB 440,450,460,440:RETURN
440 TY=Y-3:EE=(MM=1)-(MM=-1):MM=-MM:RETURN
450 TX=X:TY= 8:RETURN
460 TX=X:TY=11:RETURN
470 REM●―――― MISS ――――――――――
480 PLAY"+B0+#B":LOCATE X,Y:PRINT"* * *■■■■■■■■\|/■■■■■■■■-***-*";:PA=30+R*20
490 PLAY"-F2-E-D0-C-D-C-D-CR8":COLOR 7,0:CLS:LG=LG-1:IF LG=0 GOTO 510
500 ME=INT((-(ME)PA/2)-(BS=1))*(PA/2)):BS=0:BL=0:MT=0:GOSUB 630:GOSUB 420:GOTO 3
0
510 REM●―――― GAME OVER ――――――――――
520 PLAY"B2AGFEDC":LOCATE 12,10:PRINT"GAME OVER !!!■■■■■■■■■■■■";
530 PRINT"TRY AGAIN?■■■■■■■■(Y/N)";:PLAY"+B+F+G"
540 K$=INKEY$(1):IF K$="Y" THEN RUN ELSE IF K$="N" THEN END ELSE 540
550 REM●―――― FIELD ――――――――――
560 CONSOLE:COLOR 7,0:CLS:TEMPO 7
570 X=10:Y=18:SC=0:LG=3:R=1:TY=Y:TX=32:TT=1:MM=-1:ME=0
580  A$(2)=" ┌─■■■■■■/──\■■■■■0000":B$(1)="┌":T2$=" |V| ■■■■| | ■■■■| V "
590  C$   ="     ■■■■■■     ■■■■■■     "
600  A$(0)="▄┌┐ ■■■■■■/──\■■■■■0000":B$(0)="┐":M$(0)="  ":M$(1)="●●":M$(2)="●●"
610 T1$(0)="▄┌┐ ■■■■■■/──\■■■■■●●●●"
620 T1$(2)="  ┌┐■■■■■■/──\■■■■■●●●●"
630 FOR Z=0 TO 19:LOCATE Z*2,21:PRINT"┌┐";:NEXT:COLOR 4
640 LOCATE 28,5:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■
```

MZ-1500用

進め進めとにかく進め！横スクロール・ゲーム

CAR DRIVE
（カー　ドライブ）



藤山　健二

内容

横スクロールする背景の中で車を操ってゴールするゲームです。

遊びかた

RUNするとタイトルがでるので，何かキーを押しているとゲームがはじまります。スクロールしていく画面の中で，下に落ちないようにジャンプしながらゴールの〝●〟のところまで行けば面クリアです。

全部で5面ありますが，1面1面はそれほど長くありません。それからすべての判定は車の後輪の下にあります。つまり，前輪の下には何もなくても大丈夫ですが，後輪の下に空白があると落っこちてしまいます。

それから車は〝■〟の上しか走りません。スコアもあまり必要ないと思ったのでつけませんでした。

このゲームのコツとしては，車は思うほどジャンプしないのであまり遠くから跳ばないようにすることです。

操作方法

スペース・キーに全神経を集中させて，ジャンプすべし！

プログラムについて

横スクロールとゲーム中の車の音にマシン語を使ってます。本当はゲーム中にBGMを入れようと思ったのですが，BGMを入れると横スクロールしなくなるという現象に襲われてしまい，それならBGMもマシン語で鳴らしてやろうと思ったのですが，なぜかこのような音になってしまったわけです。今度はもっと勉強して，きちんとしたものを作りたいと思います。

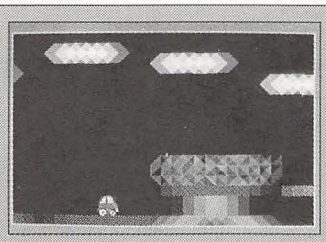
それから，マップのデータは四つに区切ってあって，最初の数字がそのマップのデータで，そのつぎの2桁の数字がその座標で，最後の数字がその色です。マップのキャラクターは一つが10文字分あって10文字分スクロールさせてマップのキャラクターを表示するという作業をしています。

《第1表》変数表

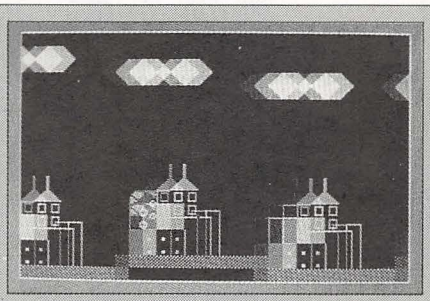
MP$(9)	マップのキャラクターDATA
MJ$(4)	各ラウンドのDATA
X	車のX座標
Y	車のY座標
J	ジャンプのフラグ
M	10文字分スクロールするのを数える
JP	面の位置
CA	車の数
KY$	キー入力用
その他	DATA読み取り用等



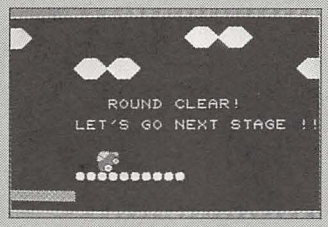
▲《写真1》タイトル画面。横スクロール・ゲームだぞ



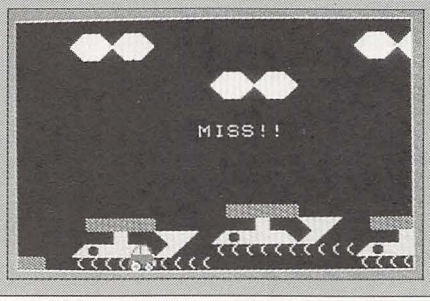
▲《写真2》車はジャンプして進む。タイミング勝負だ



▲《写真3》こんな背景も現れる。見とれてちゃいけないよ



▲《写真4》ある程度進むとラウンド・クリア。がんばれ



◀《写真5》穴に落ちちゃいました。う〜ん，つらい

★表紙の影さんはかわいい。こう思っているのは僕だけじゃないと思う。（神奈川県横浜市・**中島陽平14才**）……

【**影**：ワタシもそう思う。**つぐ美**：それじゃあ，2人だけじゃないの。**影**：それはあんまりじゃない，ねー。】

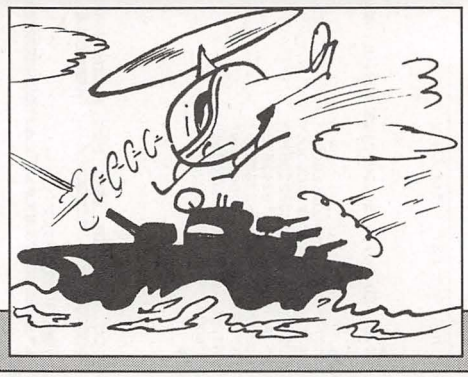
```
10 CLS 3:INIT"CRT:G":PRTY 2
20 POKE 23666,0:TEMPO 9
30 DIM MP$(9),MJ$(4):X=10:Y=18:J=0:M=1:E=0:JB=1:CA=3
40 MU$="S0M2+F7+E7+D4#A1#A3#A3#A5+E3+D3+C4A1A3A3A5C3D3C3R3#A5A5G5F3R3+C3A3F3R5"
50 LIMIT &CEFF:GOSUB 530
60 BOX[5]0,0,319,199,1
70 BOX[5]15,15,240,168,0
80 MUSIC"S0M2C3C3E3A3G3E3G5F3D3B5G3E3+C5C3D3E3A3G3E3G5F3D3B3+D3+C7"
90 CURSOR 2,20:PRINT[5,1]"▒<START>▒▒▒
```

MZ-2000/2200/2500(1Z001/1Z002)用

(※2500で動かすには，2000モードで実行してください)

戦艦をやっつける，ヘリコプター

へりくん



小門前　伸司

◉内容

せまりくる戦艦を相手にどれだけ奮闘できるか…成功を祈る！

◉操作方法

へりくんをテンキーで操作して，戦艦をやっつけます。

1 2 3キー…バクダン投下。それぞれ異なった爆弾です。

4 5 6 7 8 9キー…へりくんを6方向に動かします。

◉さて，戦艦について

艦首……砲台を操っている。ここを完全に破壊することで，砲台の攻撃を止めることができる

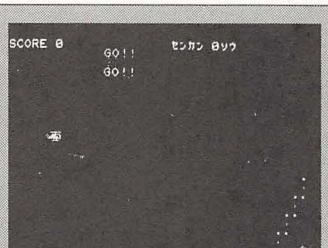
砲台……弾を発射してくる

艦橋……ここを壊せば，戦艦は沈む

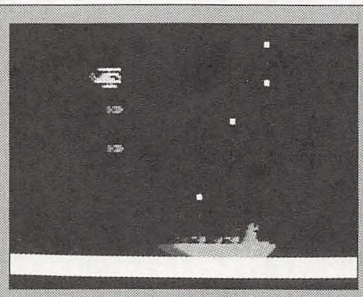
艦尾……戦艦の動力源。ここを完全に破壊することで，船の動きを止めることができる。

◉あとがき

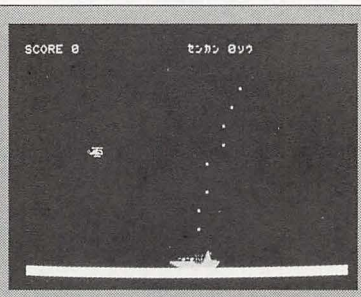
夏休み最後の日，1日で作りました。



▲《写真1》戦艦がズンズン動いてくる。へりくんがんばれ



▲《写真2》バクダン投下。艦橋を壊せばいいわけだ



▲《写真3》砲台が一つ壊れた戦艦。砲台四つ持ったのも現れるぞ

へりくんのプログラム・リスト

```
10 CLR:TEMPO 7
20 CONSOLE C40,S1,22,N,GN
30 DIM C$(2,4),H$(1),SF(10)
40 LE=0
100 REM ==========================
110 GOSUB 9500
120 MUSIC "RO":GRAPH I1,C,I2,C,D12
130 SC=0:SS=0:P=0:I0=1000:TK=0:GOSUB 7000:GOSUB 8000:CL=7
140 PRINT CHR$(6):CURSOR 10,12:PRINT "READY...":FOR I=1 TO 2000:NEXT
145 CURSOR 10,12:PRINT "  GO!!  ":FOR I=1 TO 300:NEXT
150 X=5:Y=10:SH=0:SD=0
160 CURSOR 0,24:PRINT STRING$(CHR$(30),40);
200 REM ==========================
210 GRAPH I1:XX=X:YY=Y
215 POKE &952,0:GET A:POKE &952,166
220 ON A GOTO 230,230,230,270,270,270,270,270,270:GOTO 310
230 IF SH GOTO 310
240 KA=A-1:BY=Y+1:BX=X+1:GX=(A-1)*2:GY=1:SH=1
250 POSITION BX*8,BY*8:PATTERN-3,B$
260 GOTO 1000
270 X=X+(A=4)+(A=7)-(A=6)-(A=9)
280 Y=Y+(A=7)+(A=8)+(A=9)-(A=4)-(A=5)-(A=6)
290 IF (X<2)+(X>38) THEN X=XX
300 IF (Y<1)+(Y>20) THEN Y=YY
310 POSITION XX*8,YY*8:PATTERN-B,S$
320 FOR I=0 TO 1
330 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-B,H$(I)
340 NEXT I
350 IF SH=0 GOTO 1000
360 POSITION BX*8,BY*8:PATTERN-3,BC$
370 BX=BX+GX:ON KA GOTO 390,400
380 BY=BY+GY:GY=GY*1:GOTO 430
390 BY=BY+2:GOTO 430
400 BY=BY+(BX>SX-3)*(X<=SX)
430 IF BY>23 THEN BY=23
435 IF BX>39 THEN SH=0:GOTO 1000
440 IF BY<23 THEN POSITION BX*8,BY*8:PATTERN-3,B$:GOTO 1000
450 SH=0:IF SD=0 GOTO 600
460 IF (BX<SX)+(BX>SX+SN) GOSUB 5000:GOTO 600
470 SE=SN-1:SW=BX-SX
480 DD=0:IF (SW=SE)*(SF(SE)=1) THEN DD=1
```

★僕のVIC-1001は，4年前の冬，突然故障し，今だにそのまま押し入れの中で眠っている。(群馬県伊崎市・**栗原昭18才**)……【**編**：年をとると回復力もなくなるわけだ。**Dr.D**：それとなくワシに言っとるのか？】

```
490 SF(SW)=SF(SW)+1+(SF(SW)=2)
500 POSITION BX*8,180:PATTERN-8,G$
510 MUSIC "-GC1-BO-A-F-ER"
515 POSITION BX*8,180:PATTERN-8,S$
520 SH$=C$(SF(0),1)
530 FOR J=1 TO SN-2
540 SH$=SH$+C$(SF(J),2)
550 NEXT J
560 SH$=SH$+C$(SF(SN-1),3)+C$(SF(SN),4):IF DO=0 GOTO 600
565 REM ==========================
570 GRAPH I2:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 16
580 POSITION SX*8,176-J*(I=1):PATTERN-16,SH$
585 POSITION (SX+INT(RND(1)*(SN+1)))*8,181-J*(I=1):PATTERN-8,G$:MUSIC "R"
590 NEXT J,I:SS=SN*10-(SF(SN)=0)*200:SD=0:GOSUB 7000
595 CL=CL-1:IF CL=0 GOTO 4000
600 REM ==========================
1000 GRAPH I2
1010 IF SD=0 GOTO 3000
1040 SX=SX-(RND(1)<.6)*(SF(SN)<2)
1060 IF SX<0 THEN SD=0:GRAPH I2,C:GOSUB 8000:GOTO 1500
1070 POSITION SX*8,176:PATTERN-16,SH$+S$
1080 TX=INT(RND(1)*(SN-3))+1
1090 IF (SF(TX)=0)*(RND(1)<.7)*(SF(0)<2) THEN CURSOR SX+TX,22:PRINT "."
1100 GOTO 2000
1500 REM ==========================
1510 TK=TK+1:IF TK>5 THEN 6000
1520 GOTO 2000
2000 IF (CHARACTER$(X,Y)=".")+(CHARACTER$(X+1,Y)=".") THEN 6000
2010 CURSOR 0,22: PRINT
2020 GOTO 200
3000 REM ==========================
3010 IF (LE) THEN SN=10:GOTO 3030
3015 IF RND(1)<.1 THEN 2000
3020 SN=INT(RND(1)*P)+5
3030 SX=39-SN:SD=1
3040 SH$=C$(0,1)
3050 FOR J=1 TO SN-2
3060 SH$=SH$+C$(0,2)
3070 NEXT J
3080 SH$=SH$+C$(0,3)+C$(0,4)
3090 FOR J=0 TO SN:SF(J)=0:NEXT J
3100 GOTO 2000
4000 REM ==========================
4010 MUSIC "CDEFGAB+C+D+E+F+G+A+B+#B9"
4020 FOR I=1 TO 100
4030 CURSOR 10,10:PRINT "CLEAR"
4040 CURSOR 10,10:PRINT "■■■■■"
4050 NEXT
4060 CURSOR 8,10:PRINT "ﾀﾀｶｲﾊ ｵﾜｯﾀ.."
4070 FOR I=1 TO 5000:NEXT
4080 CURSOR 8,14:PRINT "PLASE HIT [S] KEY!"
4090 GET A$:IF A$<>"S" GOTO 4090
4100 LE=1:GOTO 120
5000 REM ==========================
5010 POSITION BX*8,176:PATTERN -16,BA$
5020 POSITION BX*8,176:PATTERN -16,S$
5030 RETURN
6000 REM ==========================
6002 GRAPH I1:FOR I=1 TO 20:FOR J=0 TO 1
6004 POSITION (X+INT(RND(1)*2))*8,Y*8:PATTERN-8,G$:MUSIC "R"
6006 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-8,H$(J)
6008 NEXT J:CURSOR 0,22:PRINT:NEXT I
6010 CURSOR 14,10:PRINT "GAME OVER"
6020 MUSIC "RCRCRCRCRCR9"
```

```
6030 CURSOR 8, 9:PRINT "┌┐┌┬┐┌┐  ┌┐┬┬┐┌┐┌┐"
6040 CURSOR 8,10:PRINT "│ ├┼┤│└┐  ├┤ │├┤├┬┘"
6050 CURSOR 8,11:PRINT "└┘┴ ┴┴ └┘  └┘ ┴└┘┴└─"
6060 MUSIC "ROERERERERER9"
6070 CURSOR 0, 8:PRINT " ■■  ■■■■  ■■■■■  ■■■■  ■■■■  ■  ■  ■■■■  ■■■■"
6080 CURSOR 0, 9:PRINT "■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■"
6090 CURSOR 0,10:PRINT "■    ■■■■  ■■■■  ■■■■  ■■■■  ■■■■  ■■■■  ■■■■"
6100 CURSOR 0,11:PRINT "■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■"
6110 CURSOR 0,12:PRINT " ■■  ■  ■ ■  ■ ■■■■  ■■■■  ■■  ■■■■  ■ ■  ■"
6120 MUSIC "ROBRBRBRBRBR9"
6130 CURSOR 12,18:PRINT "ONCE MORE! [Y]"
6140 GET A$:IF A$="Y" GOTO 120
6150 IF A$="" GOTO 6140
6160 END
7000 REM ==========================
7010 SC=SC+SS:CURSOR 0,0:PRINT "SCORE";SC
7020 P=P+1+(P=6)
7030 IF SC>=0 THEN TK=TK-1-(TK=0):GOSUB 8000:0=0+1000
7040 RETURN
8000 REM ==========================
8010 CURSOR 20,0:PRINT "ｾﾝｶﾝ";TK;"ｿｳ"
8020 RETURN
9500 REM ==========================
9510 FOR I=0 TO 2
9520 FOR J=1 TO 4
9530 FOR K=1 TO 16
9540 READ A$:GOSUB 9800
9550 C$(I,J)=C$(I,J)+CHR$(A)
9560 NEXT K,J,I
9570 FOR I=0 TO 1:FOR K=1 TO 16
9580 READ A$:GOSUB 9800
9590 H$(I)=H$(I)+CHR$(A)
9600 NEXT K,I
9610 S$=STRING$(CHR$(0),16)
9620 B$=CHR$(222)+CHR$(239)+CHR$(222)
9630 BC$=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)
9640 G$="¥B"+CHR$(0)+"RJ"+CHR$(0)+"B¥"
9650 FOR I=1 TO 16
9660 READ A$:GOSUB 9800
9670 BA$=BA$+CHR$(A)
9680 NEXT I
9700 RETURN
9800 REM ==========================
9810 A2$=RIGHT$(A$,1)
9820 A1=ASC(A$):A2=ASC(A2$)
9830 A1=A1+(A1>64)*7-48
9840 A2=A2+(A2>64)*7-48
9850 A=A1*16+A2
9860 RETURN
10000 REM ==========================
10010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,3F,0F,03,00
10020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,EE,1E,0C,FF,FF,FF,FF,FF
10030 DATA 00,0C,1D,1F,3C,3E,3E,7E,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
10040 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,F8,FF,FF,FE,FC,F8,F0
10050 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,E9,FB,3F,0F,03,00
10060 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,02,16,0C,FF,FF,FF,FF,FF,FF
10070 DATA 00,0C,1D,1A,35,3A,35,7A,7C,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
10080 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,E3,EB,FE,FC,F8,F0
10090 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,A1,49,3B,0F,03,00
10100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,D5,F7,FF,FF,FF,FF
10110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,5E,7F,FF,FF,FF,FF,FF
10120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,81,AB,CE,EC,F8,F0
10130 DATA 00,00,A3,07,AF,1F,00,03,E0,40,FC,C6,F2,FE,A0,F8
10140 DATA 0F,00,43,A7,5F,3F,00,03,FE,40,FC,C6,F2,FE,A0,F8
10150 DATA 41,00,14,90,90,10,1A,3A,38,38,78,7C,7C,FC,FE,FF
```

★ＪＲユーザーの友人に「ＪＲのページはもうすぐなくなるよ」と言ったがまだある。非常にまずい。(高知市・植松 茂21才)……【彰：だから，早くなくしてほしいとでも…？編：ＪＲユーザーはそんなことさせませんよね。】

MZ-2000/2200

MZ-2000/2200/2500(1Z001/1Z002)用

(※2500で動かすには，2000モードで実行してください)

さくらんぼが好物のノップンの物語

さくらんぼ



石田　学

おはなし

ある日，ノップンは好物のさくらんぼを食べていた。…そこが，どこであるかはわからずに。

あそびかた

画面にはノップン，バックン，バックンの家，ブロック，フルーツ(野菜)等が現れます。画面上のフルーツが全部なくなれば1面クリアです。

ノップンを8246で動かします。フルーツの中でさくらんぼだけをノップンは食べます。他のフルーツは，ノップンよりも強いものだったら押しただけでノップンは死んじゃいます。同じだったら何もおこりません。小さかったら押すことで動きます。

フルーツを押して他のフルーツにぶつけるとつぎのようになります。

●強いフルーツを弱いのにぶつける
→強いフルーツと弱いフルーツの強さの差のフルーツになる。

●弱いフルーツを強いのにぶつける
→両方のフルーツの強さの和であるフルーツになる。

●同じ強さのフルーツにぶつける
→そこにチップが現れる。

このようにしてフルーツを一つずつ消していきます。

さて，チップは取るとストックされ，右に一番最後に取ったチップが表示されます。これはスペース・キーで使うことができます。ストックは100個までで，それ以上取っても，もうストックされないので注意してください。また，ゲームをスタートさせると，はじめから波チップを五つ持っていたりします。チップにはつぎの5種類があります(スペース・キーを押してはじめて，それぞれのチップを使ったことになることを忘れないでください)。

B…**ボーナス・チップ**…500点がはいります。

強…**強くなるチップ**…ノップンの強さが数ポイントあがります。

1…**EXTENDチップ**…ノップンが1人増えます。

波…**波動ほうチップ**…ノップンの向いている方向に波動ほうをだします。

P…**ラウンド・クリアチップ**…その面をクリアします。

波動ほうはだすと，当たったフルーツ，バックン，ブロックをチップに変えてしまいます。フルーツがなくなった時点で，面クリになることを考えて，波動ほうはだしたほうがよいでしょう。

ノップンが死ぬときはつぎのようなときです。

- ノップンより強いフルーツを押す
- バックンにぶつかる，つかまる
- Gキーを押す

残りのノップンがなくなるとゲーム・オーバーですが，?キーを押すとコン

《第1表》フルーツの強さ一覧表

さくらんぼ	1
いちご	2～3
みかん	4～7
ばなな	8～15
りんご	16～31
ぶどう	32～63
にんじん	64～127
ピーマン	128～255

さくらんぼのプログラム・リスト

```
1 REM ==========================================
2 REM ***** for MZ-2000/2200 *****
3 REM ***** Programed by ??? SOFT *****
4 REM ==========================================
10 CONSOLE40,50,24,8H:NEWRAHI1,C,O1:CLR:TEMPO7:GOSUB15000
20 GOSUB17000:IFA$="N"THENEND
30 GOSUB18000:GOSUB16000:GOTO100
100 POKE8952,0:GETA$:POKE8952,166
110 XX=(A$="4")-(A$="6")*Y*=(A$="8")-(A$="2")
115 IF(XX<>0)+(YY<>0)THENJB=-(YY=-1)-(XX=-1)*2-(YY=1)*3-(XX=1)*4
118 IFA$="G"THENFL=2:GOTO500
120 IFA$=" "THEN GOSUB13000:GOTO500
130 IF(X+XX<0)+(X+XX>14)+(Y+YY<0)+(Y+YY>10)GOTO500
140 A=F(X+XX,Y+YY):ONAGOTO500,12000,200,300,300,300,300,500,500
150 F(X,Y)=0:POSITION#16,Y#16:PATTERN-16,C$(0)
160 X=X+XX:Y=Y+YY:GOTO500
200 GOSUB4000:GOTO500
300 F(X,Y)=0:POSITION#16,Y#16:PATTERN-16,C$(0)
310 X=X+XX:Y=Y+YY:F(X,Y)=1:POSITION#16,Y#16:PATTERN-16,C$(JB)
320 S=S+100:GOSUB16620:MUSIC"+C1+D":IFCP=9GOTO500
330 CP=CP+1:CP(CP)=A-3:GOSUB16670:GOTO500
500 F(X,Y)=1:POSITION#16,Y#16:PATTERN-16,C$(JB):IFFL=1GOTO11000
510 GOSUB3000:IFFL=2GOTO12000
890 GOSUB11000
900 GOTO100
2999 REM ---- TEKI UGOKU ----
3000 IFTK(TB)=0GOTO3150
3010 IFTZ(TB)=1GOTO3170
3020 ONTBGOTO3040,3060
3030 IFRND(1)<.5THENXX=0:YY=INT(RND(1)*3)-1:GOTO3080
3040 IFRND(1)<.5THENXX=0:YY=(TY(TB)>Y)-(TY(TB)<Y):GOTO3080
3050 YY=0:XX=INT(RND(1)*3)-1:GOTO3080
3060 IFRND(1)<.5THENXX=0:YY=INT(RND(1)*3)-1:GOTO3080
3070 YY=0:XX=(TX(TB)>X)-(TX(TB)<X)
3080 IF(TX(TB)+XX<0)+(TX(TB)+XX>14)+(TY(TB)+YY<0)+(TY(TB)+YY>10)THENXX=0:YY=0
3090 IFF(TX(TB)+XX,TY(TB)+YY)=1AND(TX(TB)+XX<>X)+(TY(TB)+YY<>Y)THENXX=0:YY=0
3100 IFA=1THENFL=2:TY(TB)+YY)=1AND(TX(TB)+XX<>X)+(TY(TB)+YY<>Y)THENXX=0:YY=0:GOTO3140
3110 POSITIONTX(TB)#16,TY(TB)#16:PATTERN-16,C$(0):F(TX(TB),TY(TB))=0
3120 TX(TB)=TX(TB)+XX:TY(TB)=TY(TB)+YY
3130 IF(XX<>0)+(YY<>0)THENTK(TB)=-(YY=-1)-(XX=-1)*2-(YY=1)*3-(XX=1)*4
3140 POSITIONTK(TB)#16,TY(TB)#16:PATTERN-16,C$(TK(TB)-4):F(TX(TB),TY(TB))=2
3150 TB=TB+1:IFTB=3THENTB=0
3160 RETURN
3170 ONTBGOTO3210,3240
3180 TX(TB)=13:TY(TB)=0:TK(TB)=2:IFF(TX(TB),TY(TB))<2GOTO3270
3190 TX(TB)=14:TY(TB)=1:TK(TB)=3:IFF(TX(TB),TY(TB))<2GOTO3270
3200 GOTO3150
3210 TX(TB)=1:TY(TB)=0:TK(TB)=4:IFF(TX(TB),TY(TB))<2GOTO3270
3220 TX(TB)=0:TY(TB)=1:TK(TB)=5:IFF(TX(TB),TY(TB))<2GOTO3270
3230 GOTO3150
```

★僕の友人には，まだSAVEしていないプログラムをNEWして帰る影さんみたいなやつがいる。(滋賀県甲賀郡・**小島久仁雄14才**)……【**影**：やっぱり帰るときには，きれいにそうじして帰らなきゃね。エライ！】

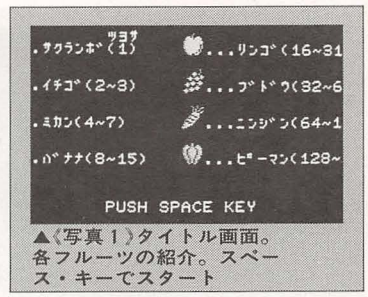
ティニューできたりします（プログラムを見るとすぐわかってしまう）。

自分の得点がＢＥＳＴ５に入ると名前（３文字以内，アルファベット）をいれることができます。2 8で文字を変えスペース・キーで選択です。┘は名前をいれるのを終わりにすることを意味してます。

最後に

僕はこのゲームけっこー一気に入ってるんですねえ。まあ，パズルゲームというよりも波チップの使いかたとフルーツの強さをカンで当てるゲームですね。

★　★　★



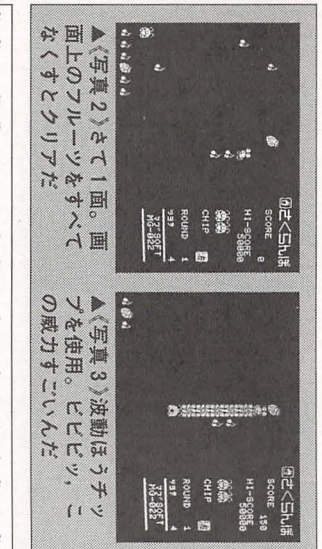
▲〈写真１〉タイトル画面。各フルーツの紹介。スペース・キーでスタート

```
12550 MUSIC"CSE4G5RAB+CRRAG4A5+G7C9RR"
12560 GOSUB19000:MUSIC"R9RR"
12900 GOTO20
12999 REM --- CHIP ---
13000 IFCP<0THENRETURN
13010 A=CP(CP):CP(CP)=0:CP=CP-1:GOSUB16670
13020 ON&GOTO13030,13040,13050,13060,13260
13030 S=S+500:GOSUB16620:MUSIC"+C1+DD":RETURN
13040 OO=OO+INT(RND(1)*(R/3+3))+1:GOSUB16730:MUSIC"G1F":RETURN
13050 NK=NK+1:GOSUB16650:MUSIC"+C1R+C":RETURN
13060 XX=(JB=2)-(JB=4):YY=(JB=1)-(JB=3):A=X+OA=Y
13070 A=A+XX:OA=OA+YY:IF(A<0)+(A>14)+(OA<0)+(OA>10)THENA=X+OA=Y:GOTO13090
13080 POSITIONA%16,OA%16:PATTERN-16,C$(24):MUSIC"-C1R":GOTO13070
13090 A=A+XX:OA=OA+YY:IF(A<0)+(A>14)+(OA<0)+(OA>10)THENGOSUB16740:RETURN
13100 IFF(A,OA)=0THENPOSITIONA%16,OA%16:PATTERN-16,C$(0):GOTO13090
13110 IFF(A,OA)=10THENPOSITIONA%16,OA%16:PATTERN-16,C$(23):GOTO13090
13120 S=S+100:GOSUB16620:IFF(A,OA)<4GOTO13150
13130 F(A,OA)=4+INT(RND(1)*8):IFF(A,OA)=6)+(F(A,OA)=7)THENF(A,OA)=4
13140 POSITIONA%16,OA%16:PATTERN-16,C$(F(A,OA)+13):GOTO13090
13150 IFF(A,OA)=3GOTO13200
13160 I=0
13170 IFTX(I)=0)*(TY(I)=0)*(TZ(I)=0)GOTO13190
13180 I=I+1:GOTO13170
13190 TZ(I)=1:GOTO13130
13200 I=0
13210 IFCX(I)=0)*(CY(I)=0)*(CH(I)>0)GOTO13230
13220 I=I+1:GOTO13210
13230 FORJ=1+ITO20:CH(J-1)=CH(J):CI(J-1)=CI(J):CX(J-1)=CX(J):CY(J-1)=CY(J)
13240 NEXT:CH(19)=0:IFCH(0)=3GOTO13260
13250 GOTO13130
13260 S=S+A*1000:GOSUB16620:MUSIC"+C2+E+D+F+CA":FL=1:RETURN
13999 REM --- MUSIC ---
14000 A$=MID$(MS,NZ,2):IFA$="**"THENNZ=1:GOTO14000
14010 NZ=NZ+2:MUSICA$:RETURN
14999 REM --- SHOT ---
15000 DIM CX(20),CY(20),CI(20),CH(20),CI(20),CX(20),CY(20),CP(99)
15010 DIM TX(2),TX(2),TY(2),TZ(2),H(5),NN$(5),MJ$(29),MS$(3),R(5)
15100 C$(0)=STRING$(CH$(0),32):RESTORE20010
15110 FORI=1TO29:FORJ=0TO31:READC$(J):C$(J)=C$(J)+CHR$(A):NEXTJ,I
15120 FORI=1TO26:NJ$(I)=CHR$(64+I):NEXT:NJ$(27)="。":NJ$(28)="゛":NJ$(29)="゜"
15130 FORI=1TO35:H(I)=60000-10000*I:R(I)=6-I:NEXT:NN$(1)="MAP":NM$(2)="T.Y"
15140 NN$(3)="NZ!":NN$(4)="O.I":NN$(5)="NOP":RESTORE21000
15150 FORI=0TO2:READA$:MS$(0)=MS$(0)+A$:NEXT:READMS$(1),A$:MS$(1)=MS$(1)+A$
15160 READMS$(2),A$:MS$(2)=MS$(2)+A$:READMS$(3),A$:MS$(3)=MS$(3)+A$
15200 RETURN
15999 REM --- ROUND START ---
16000 IFR=1THENRESTORE300110
16010 FORI=0TO2:TK(I)=0:NEXT:FORI=0TO20:CH(I)=0:CI(I)=0:NEXT
16020 FORI=0TO1:READA:A1=128:FORJ=0TO7:F1(J,I)=0
16030 IFA=>A1THENF1(J,I)=9:A=A-A1
16040 A1=A1/2:NEXT:NEXT
16050 FORI=0TO1:READA:A1=64:FORJ=8TO14:F1(J,1)=0
16060 IFA=>A1THENF1(J,1)=9:A=A-A1
16070 A1=A1/2:NEXT:NEXT
16100 GRAPHE:PRINTCHR$(6);:GOSUB16500:FORI=0TO10:FORJ=0TO14:F(J,I)=F1(J,I)
16110 IFF(J,I)=9THENPOSITIONJ%16,I%16:PATTERN-16,C$(22)
16120 NEXT:NEXT:FORI=0TO(R-1)/7:TK(I)=1:TZ(I)=1
16130 IFI=0THENF(14,0)=10:POSITIONI4%16,0:PATTERN-16,C$(23)
16140 IFI=1THENF(0,0)=10:POSITION0%,0:PATTERN-16,C$(23)
16150 IFI=2THENF(14,10)=10:POSITIONI4%16,160:PATTERN-16,C$(23)
16160 NEXT:F(0,10)=10:X=0:Y=10:JB=3:TR=0:A=R+4:IFA>19THENA=19
16170 FORI=0TOA:CI(I)=INT(RND(1)*(R+3)/3)+1:CH(I)=1
16180 FORJ=1TOCI(I):CH(I)=CH(I)*2:NEXT:CH(I)=INT(RND(1)*CH(I))+CH(I)/2)
16190 POSITIONI%16,23*8:PATTERN-16,C$(CI(I)+8)
16200 CX(I)=INT(RND(1)*13)+1:CY(I)=INT(RND(1)*9)+1
16210 IFF(CX(I),CY(I))>0GOTO16200
16220 POSITIONCX(I)%16,CY(I)%16:PATTERN-16,C$(CI(I)+8):F(CX(I),CY(I))=3:NEXT
16230 POSITIONX%16,Y%16:PATTERN-16,C$(3)
16240 MUSIC"C7E7G8A7B6C5EGAGC5R5"
16250 MS=1:NZ=1:FL=0:RETURN
16500 GOSUB16660:GOSUB16610:GOSUB16620:GOSUB16630:GOSUB16640:GOSUB16650
16510 GOSUB16660:GOSUB16670:GOSUB16680:GOSUB16690:GOSUB16700
16520 GOSUB16720:GOSUB16730:RETURN
16600 FORI=0TO4:POSITION(I*2+30)*8,0:PATTERN-16,C$(I+25):NEXT:RETURN
16610 CURSOR30,3:PRINT"SCORE":RETURN
16620 IFS>99999999THENS=99999990
16625 CURSOR38-LEN(STR$(S)),4:PRINTS:RETURN
```

```
3240 TX(TB)=13:TY(TB)=10:TK(TB)=2:IFF(TX(TB),TY(TB))<2GOTO3270
3250 TX(TB)=14:TY(TB)=9:TK(TB)=1:IFF(TX(TB),TY(TB))<2GOTO3270
3260 GOTO3150
3270 TZ(TB)=0:IFF(TX(TB),TY(TB))=1THENFL=2
3280 GOTO3140
3999 REM --- DSU ---
4000 I=0
4010 IFCX(I)=X+XX)*(CY(I)=Y+YY)GOTO4030
4020 I=I+1:GOTO4010
4030 A=CH(I):IFA=0OTHENRETURN
4040 IFA>0OTHENFL=2:RETURN
4045 IFA=1GOTO4290
4050 IF(X+XX+XX<0)+(X+XX+XX>14)+(Y+YY+YY<0)+(Y+YY+YY>10)THENRETURN
4060 IF(F(X+XX+XX,Y+YY+YY)=2)+(F(X+XX+XX,Y+YY+YY)>3)THENRETURN
4070 IFF(X+XX+XX,Y+YY+YY)=3GOTO4100
4080 CX(I)=X+XX:CY(I)=Y+YY:F(CX(I),CY(I))=3
4090 F(X,Y)=0:POSITIONX%16,Y%16:PATTERN-16,C$(0):POSITIONCX(I)%16,CY(I)%16
4095 PATTERN-16,C$(CI(I)+8):X=X+XX:Y=Y+YY:RETURN
4100 FORJ=I+1TO20:CH(J-1)=CH(J):CI(J-1)=CI(J):CX(J-1)=CX(J):CY(J-1)=CY(J)
4110 NEXT:CH(19)=0:CI(19)=0
4120 I=0
4130 IFCX(I)=X+XX+XX)*(CY(I)=Y+YY+YY)GOTO4150
4140 I=I+1:GOTO4130
4150 IFA=CH(I)GOTO4230
4160 IFA>CH(I)THENCH(I)=A-CH(I):GOTO4180
4170 CH(I)=CH(I)+A:IFCH(I)>255THENCH(I)=255
4180 CI(I)=I-(CH(I)>3)-(CH(I)>7)-(CH(I)>15)-(CH(I)>31)-(CH(I)>63)
4190 CI(I)=CI(I)-(CH(I)>127):IFCX(I)>13
4200 FORJ=1+ITO20:CH(J)=CH(J-1):CI(J)=CX(J-1):CX(J)=CY(J-1):CY(J)=CY(J)
4210 NEXT:CH(20)=0:POSITIONX%16,Y%16:PATTERN-16,C$(CI(I)+8)
4220 FORJ=1+ITO20:CH(J-1)=CH(J):CI(J-1)=CX(J-1):CX(J-1)=CY(J-1):CY(J-1)=CY(J)
4230 NEXT:CH(19)=0:CI(19)=0:IFCH(0)=0THENFL=1
4240 NEXT:CH(19)=0:CI(19)=0:IFCH(0)=0THENFL=1
4250 A=INT(RND(1)*10):IFA>8)+(A=0)THENA=1
4260 IFA>5THENA=2
4270 F(X+XX+XX,Y+YY+YY)=A+3:POSITION(X+XX+XX)%16,(Y+YY+YY)%16
4280 PATTERN-16,C$(A+16):GOTO4210
4290 FORJ=I+1TO20:CH(J-1)=CH(J):CI(J-1)=CX(J-1):CX(J-1)=CY(J-1):CY(J)
4300 NEXT:CH(19)=0:CI(19)=0:SK=SK+1:IFCH(0)=0THENFL=1
4310 F(X,Y)=0:POSITIONX%16,Y%16:PATTERN-16,C$(0):X=X+XX:Y=Y+YY:S=S+50
4320 POSITIONX%16,Y%16:PATTERN-16,C$(MK):GOSUB16740:MUSIC"E1E":GOSUB16620
4325 RETURN
10999 REM --- CLEAR ---
11000 MUSIC"R9E5DC7E5GA7G5FED7E5C7R"
11010 R=R+1:IFR=22GOTO11500
11020 GOSUB16000:GOTO1100
11100 FORJ=1TOI:GOSUB14000:NEXT:RETURN
11500 IFSK>9GOTO11600
11510 PRINTCHR$(6);:GRAPHC:CURSOR5,10:PRINT"ｻﾌｽｶﾑﾍﾟ ｱ ﾕﾖﾚ ﾄｯﾃｲﾅｲ!!"
11515 CURSOR9,13:PRINT"　　・　Z A P"
11520 MUSIC"R9RRR":R=1:GOTO11020
11600 GRAPHE:PRINTCHR$(6);:CURSOR10,2:PRINT"SCORE":MS=2:I=1:A=1:GOSUB11100
11610 CURSOR29-LEN(STR$(S)),2:PRINTS:I=8:GOSUB11100:CURSOR10,5:PRINT"ｻﾌｽｶﾑﾍﾟ"
11620 I=5:GOSUB11100:CURSOR29-LEN(STR$(SK*1000)),5:PRINTSK*1000:I=5
11630 GOSUB11100:S=S+SK*1000:CURSOR10,8:PRINT"ﾊｯﾌﾟﾝ":I=7:GOSUB11100
11640 CURSOR29-LEN(STR$(NK*100000)),8:PRINTNK*100000:I=5:GOSUB11100
11650 S=S+NK*100000:CURSOR10,11:PRINT"ｻﾞ-ﾌﾟ":I=8:GOSUB11100:CURSOR23,11
11660 PRINT"100000":I=5:GOSUB11100:S=S+100000:IFS>9999999THENMS=9999999
11670 CURSOR9,13:PRINTSTRING$("-",22):I=3:GOSUB11100:CURSOR10,14
11680 PRINT"TOTAL":I=12:GOSUB11100:CURSOR29-LEN(STR$(S)),14:PRINTS
11690 I=10:GOSUB11100:CURSOR10,17:PRINT"ｿﾚｿﾞﾚﾌﾟﾝ ﾊﾉ ｻﾌﾟ":I=7:GOSUB11100
11700 POSITIONB%,160:PATTERN-16,C$(3):I=5:GOSUB11100:CURSOR13,19
11710 PRINT"ｱ+STRING$("-",15)+"":CURSOR12,20:PRINT"-"+SPACE$(15)+"!"
11720 CURSOR13,21:PRINT"+"+STRING$("-",15)+"+":I=13:GOSUB11100:CURSOR18,20
11730 PRINT"...ｺﾉｹﾞｰﾑﾊ":I=5:GOSUB11100:GRAPHC:PRINTCHR$(6)
11900 CURSOR13,10:PRINT"G A M E  O V E R":GOTO12550
11999 REM --- SHINKI ---
12000 NK=NK-1:POSITIONX%16,Y%16:PATTERN-16,C$(24):MUSIC"-E1-C-E-C-E-C2R9"
12010 IFNK<0GOTO12500
12020 GOSUB16100:GOTO100
12100 GOSUB19500:IFI<6THENNM$(I)="CNT"
12110 S=0:IFCP>=9GOTO12020
12120 CP=A:FORI=0TO4:CP(I)=A:NEXT:GOTO12020
12500 GRAPHE:PRINTCHR$(6);:CURSOR13,10:PRINT"G A M E  O V E R"
12510 A=INT(RND(1)*8)+1:I=0:CURSOR12,17:PRINT"P U S H  S P A C E  K E Y"
12520 GETA$:IFA$=""THENNM=2:GOTO12100
12530 I=I+1:IFI<2500GOTO12520
12540 CURSOR12,17:PRINT"                    "
```

★11月号の表紙で，たき火の火がまわりの落ち葉に燃え移って，大火事になってしまうのではないかとやけに心配するのは僕だけでしょうか？（宮城県仙台市・小川　仁15才）……【影：だからワタシは木の上にいるわけだ。】

```
16630 CURSOR30,6:PRINT"HI-SCORE":RETURN
16640 CURSOR38-LEN(STR$(H(1))),7:PRINTH(1):RETURN
16650 A=NK:IFA>5THENA=5
16653 IFA=0THENRETURN
16656 FORI=1TOA:POSITION(I*2+28)*8,9*8:PATTERN=16,C$(3):NEXT:RETURN
16660 CURSOR30,12:PRINT"CHIP":RETURN
16670 IFCP<0THENPOSITION37*8,12*8:PATTERN=16,C$(0):RETURN
16675 POSITION37*8,12*8:PATTERN=16,C$(CP(CP)+16):RETURN
16680 CURSOR30,15:PRINT"ROUND":RETURN
16690 CURSOR38-LEN(STR$(R)),15:PRINTR:RETURN
16700 CURSOR30,18:PRINT"━━━━━━━━":CURSOR31,19:PRINT"ｺｱ SOFT"
16710 CURSOR30,21:PRINT"━━━━━━━━":CURSOR31,20:PRINT"MG-022":RETURN
16720 CURSOR30,17:PRINT"ﾏｴﾓﾘ":RETURN
16730 CURSOR38-LEN(STR$(OO)),17:PRINTOO:RETURN
16740 FORJJ=0TO19:POSITIONJJ*16,23*8
16750 IFCI(JJ)=0THENPATTERN=16,C$(0):GOTO16770
16760 PATTERN=16,C$(CI(JJ)+8)
16770 NEXT:RETURN
16999 REM --- DEMO ---
17000 GRAPHC:PRINTCHR$(6):FORI=0TO4:CURSORI*8+2,2:PRINT"▚▚▚▚":CURSORI*8+2,3
17010 PRINT"■ ■":CURSORI*8+2,4:PRINT"■ ■":CURSORI*8+2,5:PRINT"▀▀▀▀"
17020 POSITIONI*64+24,24:PATTERN=16,C$(25+I):NEXT:CURSOR13,8:PRINT"ﾃｽﾄ"
17030 CURSOR4,9:PRINT"...ｻﾌﾗｲﾎﾞ(1)　　...ﾘﾝｺﾞ(16~31)":MS=0:MZ=1
17040 CURSOR4,12:PRINT"...ｵﾚﾝｼﾞ(2~3)　　...ﾌﾄﾞｳ(32~63)"
17050 CURSOR4,15:PRINT"...ﾐｶﾝ(4~7)　　...ﾆｼﾞﾝ(64~127)"
17060 CURSOR4,18:PRINT"...ﾊﾟﾌｧ(8~15)　　...ﾋﾟｰﾏﾝ(128~255)"
17070 FORI=0TO3:POSITION16,I*24+64:PATTERN=16,C$(I+9):POSITION160,I*24+64
17080 PATTERN=16,C$(I+13):NEXT:I=0:CURSOR13,22:PRINT"PUSH SPACE KEY"
17090 GOSUB14000:GETA$:IF(A$=" ")+(A$="N")THENPRINTCHR$(6):GRAPHC:RETURN
17100 I=I+1:IFI<54GOTO17090
17110 GRAPHC:PRINTCHR$(6):FORI=0TO4:POSITIONI*16+80,16:PATTERN=16,C$(25+I)
17120 NEXT:CURSOR23,2:PRINT"ｺｱ SOFT":CURSOR24,3:PRINT"MG-022":GOSUB19600
17130 FORI=0TO1:POSITION240*I+32,88:PATTERN=16,C$(I*4+3):NEXT:I=0:CURSOR2,14
17140 PRINT"ﾉｰﾏﾙﾓｰﾄﾞ":CURSOR33,14:PRINT"ﾊﾟﾜｰｱｯﾌﾟ:CURSOR13,22:PRINT"PUSH SPACE KEY"
17150 GOSUB14000:GETA$:IF(A$=" ")+(A$="N")THENPRINTCHR$(6):GRAPHC:RETURN
17160 I=I+1:IFI<54GOTO17150
17170 GOTO17000
17999 REM --- START ---
18000 S=0:NK=2:SK=0:R=1:FORI=0TO4:CP(I)=4:NEXT:CF=4:OO=4
18010 RETURN
18999 REM --- NAME TOROKU ---
19000 PRINTCHR$(6):GOSUB19500:IFI=6THENRETURN
19010 PRINTCHR$(6):CURSOR9,2:PRINTI:CURSOR18-LEN(STR$(S)),2:PRINTS
19020 IFR=22THENCURSOR21,2:PRINT"ALL":GOTO19040
19030 CURSOR23-LEN(STR$(R)),2:PRINTR
19040 NM$(I)="　　":GOSUB19600:J=1:A=1:NM$(I)="":NS=3:MZ=1
19050 CURSOR26+J,2:PRINTNJ$(A):GOSUB14000
19060 GETA$:IFA$=" "GOTO19090
19070 A=A+(A$="B")-(A$="2"):IF(A=0)+(A=30)THENA=-(A=0)*29-(A=30)
19080 GOTO19050
19090 IFA=29GOTO19120
19100 NM$(I)=NM$(I)+NJ$(A):IFJ=3GOTO19130
19110 J=J+1:GOTO19050
19120 NM$(I)=LEFT$(NM$(I)+"　",3)
19130 CURSOR27,I*2+8:PRINTNM$(I):RETURN
19500 I=1
19510 IFH(I)<S&GOTO19540
19520 I=I+1:IFI=6THENRETURN
19530 GOTO19510
19540 IFI=5THENH(5)=S:R(5)=R:RETURN
19550 FORJ=5TOI+1STEP-1:H(J)=H(J-1):R(J)=R(J-1):NM$(J)=NM$(J-1):NEXT
19560 H(I)=S:R(I)=R:RETURN
19600 CURSOR17,6:PRINT"BEST 5":CURSOR12,8:PRINT"SCORE　ROUND NAME"
19610 FORJ=1TO5:CURSOR9,J*2+8:PRINTJ:CURSOR18-LEN(STR$(H(J))),J*2+8:PRINTH(J)
19620 IFR(J)=22THENCURSOR21,J*2+8:PRINT"ALL":GOTO19640
19630 CURSOR23-LEN(STR$(R(J))),J*2+8:PRINTR(J)
19640 CURSOR27,J*2+8:PRINTNM$(J):NEXT:RETURN
20000 REM --- CHR DATA ---
20010 DATA 28,34,66,66,7,31,63,63,127,126,124,124,126,127,99,28,56,68,66,66,224,248,252,252,254,126,62,62,126,254,198,56
20020 DATA 28,34,66,2,7,31,54,63,111,112,127,127,127,103,89,30,112,136,132,128,192,240,248,248,124,204,141,223,254,156,100,120
20030 DATA 28,34,66,66,7,31,61,63,123,76,71,111,127,99,93,28,56,68,66,66,224,248,188,252,222,50,226,246,254,198,186,56
20040 DATA 14,17,33,1,3,15,31,31,62,51,177,251,127,57,38,30,56,68,66,64,224,248,108,252,246,14,254,254,254,230,154,120
20050 DATA 0,56,124,124,124,56,4,15,31,31,30,30,135,138,138,113,0,28,62,62,62,28,32,240,248,248,120,120,225,81,81,78
20060 DATA 0,56,125,93,125,56,4,15,27,31,31,0,15,1,9,6,0,224,240,112,240,224,128,224,240,248,246,246,248,82,66,60
20070 DATA 0,56,124,116,124,56,4,15,31,31,31,28,135,138,138,114,0,28,62,46,62,28,32,240,120,248,248,56,225,81,81,142
20080 DATA 0,7,15,14,15,7,1,7,15,31,111,111,31,2,18,12,0,28,190,186,190,28,32,240,216,248,248,0,240,164,132,120
20090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,14,31,31,31,14,0,0,0,0,0,128,64,96,80,144,16,16,96,112,112,240,224,0,0
20100 DATA 0,2,1,2,15,27,55,61,111,127,107,127,86,127,62,0,0,144,164,248,62,192,252,220,116,220,104,248,240,192,0,0
20110 DATA 0,0,7,30,62,63,127,127,127,127,63,63,31,7,0,0,0,0,224,120,124,252,254,254,250,250,244,252,152,224,0,0
20120 DATA 0,6,12,58,117,22,27,29,14,15,15,7,3,1,0,0,0,0,0,0,0,192,96,184,222,103,185,206,246,248,60,0
20130 DATA 0,0,1,29,63,63,127,127,127,127,127,63,63,31,14,0,0,128,0,56,124,252,254,254,250,250,250,244,244,216,112,0
20140 DATA 0,0,0,1,0,6,15,6,1,27,61,24,3,55,123,48,4,4,196,232,198,55,122,48,140,222,140,48,120,176,0,0
20150 DATA 1,0,0,0,0,1,2,7,9,30,39,57,127,124,240,64,16,147,164,169,230,248,120,152,240,96,192,128,0,0,0,0
20160 DATA 0,1,25,61,123,119,119,119,119,59,59,29,13,13,6,0,0,128,152,188,222,238,238,238,238,220,220,184,176,176,96,0
20170 DATA 0,63,127,127,112,112,115,115,112,112,115,115,96,85,63,0,0,252,250,246,42,22,154,150,42,22,154,150,42,86,252,0
20180 DATA 0,63,127,99,123,98,111,110,98,122,123,123,115,102,63,0,0,252,254,190,110,6,182,14,174,14,190,174,134,54,252,0
20190 DATA 0,63,99,93,120,114,96,100,67,80,64,78,81,113,63,0,0,252,198,186,30,78,6,38,194,10,2,114,138,142,252,0
20200 DATA 0,63,127,95,111,126,94,110,126,122,118,110,93,127,63,0,0,252,254,190,190,6,182,190,6,246,174,222,166,254,252,0
20210 DATA 0,63,120,112,113,113,121,119,119,118,117,121,125,126,63,0,0,252,254,142,6,6,6,142,126,254,254,254,254,254,252,0
20220 DATA 255,128,187,170,187,128,187,170,187,128,187,170,187,128,255,0,254,2,186,170,186,2,186,170,186,2,186,170,186,2,254,0
20230 DATA 0,63,96,65,67,71,79,95,72,72,72,72,79,96,63,0,0,252,6,34,162,226,226,242,34,226,162,162,226,6,252,0
20240 DATA 81,251,123,251,119,26,106,247,249,127,9,118,253,123,251,81,138,223,222,191,110,144,254,159,239,86,88,238,223,222,223,138
20250 DATA 0,0,0,127,127,0,0,63,127,96,96,96,96,127,63,0,0,96,96,254,254,96,96,224,224,0,0,0,0,254,254,0
20260 DATA 0,0,0,0,3,14,56,96,96,56,14,3,0,0,0,0,0,14,56,224,128,0,0,0,0,0,0,128,224,56,14,0
20270 DATA 0,127,127,0,96,96,96,96,127,127,0,0,0,127,127,0,0,254,254,0,0,0,0,0,252,254,6,6,6,254,252,0
20280 DATA 0,96,96,96,96,96,96,127,127,97,97,97,97,97,97,96,0,0,0,0,0,0,0,0,128,128,128,134,134,134,254,252,0
20290 DATA 0,0,103,103,96,103,103,96,96,99,103,102,102,103,99,0,27,27,228,254,96,254,254,96,96,252,254,102,102,230,198,0
20999 REM --- MUSIC DATA ---
21000 DATA"C5G7G5B5A5F5G7R5C5G7G5B5A5F5G7R5"
21010 DATA"A9B5A5G5F5G7A5G5F5E5F7G5F5E5D5E7C7R5"
21020 DATA"A9B5A5G5F5G7A5G5F5E5F7G5F5E5D5C9R9R9R9R9**"
21030 DATA"C0E0G0A0B0A0F0G0A0G0C0C0R0C0E0G0A0B0A0B0G0G0R0"
21040 DATA"B0B0A0B0A0R0G0G0F0E0F0R0E0D0C0E0G0A0G0R0F0E0D0E0C0C0C0R0**"
21050 DATA"A5A5A5A5G5G5G5G5F5F5F5F5E5F5G5E5F9D5E5F5D5E9"
21060 DATA"C5D5E5C5D5E5F7E5F5E5C5D9E5E5F5E5F5E5D5C5-BC5D5D5C9R9R9R9**"
21070 DATA"E5G5G5F5A5A5C5G5G5F5A5A5C5G5G5A5G5F5E5"
21080 DATA"D5F5F5E5G5G5D5F5F5E5G5G5D5F5F5E5F5G5F5**"
30000 REM --- MEN DATA ---
30010 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
30020 DATA 0,0,7,32,32,32,32,32,7,0,0,0,0,96,4,4,4,4,4,96,0,0
30030 DATA 0,0,0,127,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,127,0,0,0,126,0,0,0
30040 DATA 0,64,0,16,0,4,0,8,0,32,0,0,0,4,0,16,0,8,0,2,0,0
30050 DATA 32,32,47,32,33,1,33,32,47,32,32,4,4,116,4,4,0,4,4,116,4,4
30060 DATA 0,0,0,0,1,6,15,15,6,0,0,6,12,20,36,68,8,24,60,60,24,0
30070 DATA 0,60,64,12,12,0,0,1,64,32,31,0,60,2,48,48,0,0,0,0,2,4,120
30080 DATA 0,31,16,112,64,64,64,112,16,31,0,0,120,8,14,2,2,2,14,8,120,0
30090 DATA 0,0,128,136,136,190,136,136,128,0,0,0,0,64,95,64,64,64,95,64,64,0,0
30100 DATA 0,0,57,25,25,25,25,25,25,0,0,0,0,124,124,76,76,76,92,92,0,0
30110 DATA 0,99,99,99,85,85,85,73,73,73,0,0,0,62,62,2,4,8,16,32,62,62,0
30120 DATA 0,1,1,1,1,127,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,126,0,0,0,0,0
30130 DATA 0,0,0,137,218,218,171,170,0,0,0,0,0,0,78,41,46,105,46,0,0,0
30140 DATA 127,255,255,255,255,255,0,0,0,0,0,0,126,127,127,127,127,127,0,0,0,0,0
30150 DATA 0,0,1,1,1,1,1,0,3,3,0,0,0,112,112,96,64,64,0,0,0,0,0
30160 DATA 0,15,24,24,0,3,3,3,0,3,0,0,112,24,24,24,112,64,64,0,64,0
30170 DATA 0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
30180 DATA 64,128,0,0,0,0,0,0,0,0,128,64,2,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,2
30190 DATA 56,40,56,128,224,142,128,224,0,0,0,0,0,0,122,8,81,33,23,0,0,0
30200 DATA 0,0,60,60,0,0,0,60,60,0,0,0,0,0,60,60,0,0,0,0,60,60,0,0
30210 DATA 0,134,130,186,138,170,170,122,66,134,0,0,2,119,82,114,82,114,82,119,2,0
```



▲《写真2》さて1面。画面上のフルーツをすべてなくすとクリアだ

▲《写真3》波動ほうチップを使用。ビビビビ，この威力すごいんだ

▲《写真4》5面です。自分の強さもアップさせていく必要がある

★真のプログラマーとは，N-BASICで，あのハレーズ・コメットが作れる人をいう……というわけで誰か作って。(岩手県下閉伊郡・工藤昌寛27才)……【編：他力本願というわけですか。影：それじゃワタシが…。】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用
(要パレットボード)

おや，ペンゴ?うーん，ちょっとちがうぞ

ICE BLOCK
アイス　ブロック



電人

遊びかた

テンキーの2468で主人公を動か

《第1表》マシン語

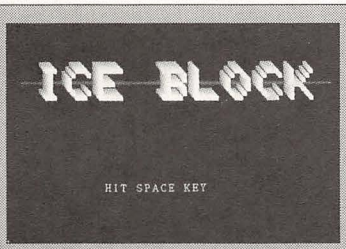
$C000～	画面を描く
$C04D～	メイン
$C099～	自分の移動
$C12F～	氷を押す
$C1AB～	死んだか？
$C1C5～	未移動
$C237～	いちごを取ったか？
$C26D～	面クリアか？
$C28E～	敵の移動

して，スペース・キーで氷を押します。押せない場合は，氷が壊れます。氷の下に隠されているイチゴを取ってください。しかし，敵もうろうろしています。つかまらないように。

イチゴを10個取ると面クリアです。10面クリアでエンディングが見れます。

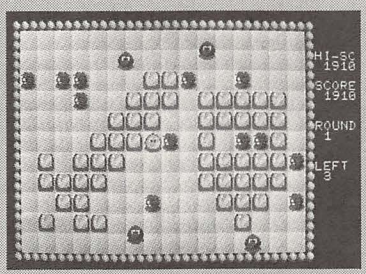
《第2表》変数表

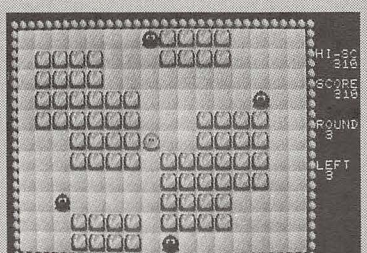
SC	スコア
HS	ハイスコア
R	面数
M	残りの数



▲《写真1》タイトル画面。パレットボードがあるときれいな画面で遊べるぞ

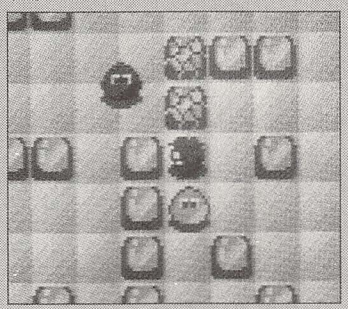
▼《写真2》うーん，きれいな画面にみとれてないで，イチゴを10個取るんだよ





▲《写真3》3面です。おや？イチゴゴが見あたらないぞ。氷を壊してみて。下に隠れてるよ

▼《写真4》このかわいいキャラクターを見てちょうだい。いいでしょう



プログラムについて

マシン語を使用していますので，打ち込み終えたら，一応セーブしてください。

敵の移動については，ベーマガ'83年2月号の特別企画のゲーミングへの招待②を参考にしました。

なお，このプログラムはパレット・ボードを使用していますが，なくてもゲームはできます。

ICE BLOCKのプログラム・リスト

```
10 klist 0:kmode 1:gosub 880
20 init "CRT:40,25,0,0":init "CRT2:320,200,16":cls 3
30 init "CRT:40,25,0,0":next '------------------タイトル---
   for I=2 to 7:color=(I+7,0,I*2,0):next
40 for I=2 to 7:line (0,63+I)-(319,63+I),I+7,B
50 line (0,77-I)-(319,77-I),I+7,B:next
60 for I=0 to 7:color=(I,I*2,0,15):next:color=(8,15,15,15)
70 for I=1 to 8:symbol (I+8,1+50),"ICE BLOCK",4,4,1:next
80 init "CRT:80,25,1,1":locate 22,20:print "HIT SPACE KEY"
100 K$=inkey$:if K$="" else 100 '-------------------------
110 init "crt:40,25,0,0":klist 0:kmode 0:repeat on ,4:cls 3:cgen 1
120 screen 0:cls 3:color=(13,13,0,15):color=(12,2,0,13):color=(10,0,15,3)
130 color=(9,0,10,4):color=(14,15,9,15):color=(11,13,0,0):H$=chr$(136)
140 for I=1 to 22:locate 1,I:print H$:locate 34,I:print H$:next
150 for I=1 to 34:locate 1,0:print H$:locate 1,23:print H$:inext
160 '-------------------------画面&初期設定---
170 M=3:R=0:SC=0:color=(3,0,0,0):poke &C515,0:screen 1,(0,1)
180 cgen 1:for I=1 to 11:for J=1 to 16:locate J*2,I*2-1:print "@A↔↓BC";
190 next:next:call &C000:cgen 1:for I=1 to 15-R/2
200 A=int(rnd*16)+1:B=int(rnd*11)+1:P$=scrn$(A*2,B*2-1)
```

★久びさにベーマガを買ったら，なんと，かなりパワーアップしていた。最初に買ったベーマガにも感動したが，新たな感動が…。やっぱりベーマガはいいなー。(愛知県名古屋市・**武藤政和17才**)……**【編：よろしく。】**

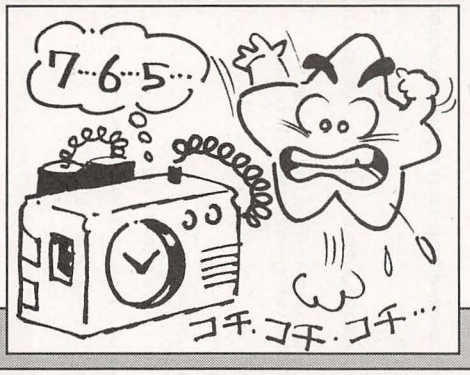
★久しぶりのワンテクです。P6mkⅡで、[INS]+[RETURN]+[かな]キーを同時に押すと[STOP]キーと同じになります。(大阪市・MKⅡ14才)……【編：復活ワンテク。みなさんも発見したらこのコーナーまで。】

```
210 screen 0:Ø$=scrn$(A*2,B*2-1):screen 1:H$=chr$(132)
220 if P$="@" and Ø$=H$ then locate A*2,B*2-1:print "PQ←↑↓RS" else 200
230 next:for I=$C4CD to $C530:poke I,0:next
240 cgen:locate 35,6:print "SCORE";    :locate 35,3:print "HI-SC";
250       locate 35,10:print "ROUND";  :locate 35,11:print R+1;
260       locate 35,14:print "LEFT"    :locate 35,15:print M;
270 poke $C4A9,16,11:poke $C4E4,R:call $C000
280 play "L32@23T180":cls 2:priority $FFFE
290 '-------------------------------------------------------------MAIN------
300 P=peek($CF02):SC=SC+P*10:poke $CF02,0          '得点
310 P=peek($CF01):on P gosub 400,410,420           '効果音
320 P=peek($CF00):if P=1 then 460                  '面クリアー？
330 P=peek($CF03):if P=1 then 430                  '死んだか？
340 poke ($CF01),0:for I=1 to 150-R*10:next        '時間稼ぎ
350 if HS<SC then HS=SC
360 locate 35,7:print using "#####",SC;
370 locate 35,4:print using "#####",HS;
380 call $C04D:goto 300
390 '-------------------------------------------------------------効果音----
400  play "08AB":return                           '氷の音
410  play "02CDE":return                          '敵がつぶれる音
420  play "06CCD8":return                         'いちごをとった音
430 '-------------------------------------------------------------死んだ----
440 poke $CF03,0:M=M-1
450 play "@005L4G16A16BBBBGFD&D":play wait:if M=0 then 570 else 240
460 '-------------------------------------------------------------CLEAR-----
470 symbol (60,40),"ROUND CLEAR",2,5,10:poke $CF00,0:R=R+1
480 if R=10 then 510
490 for I=1 to 5:play "L32Ø8CDEF":next:pause 4:goto 180
500 '-------------------------------------------------------------ENDING----
510 line (15,25)-(272,60),3,BF:symbol (20,30),"Congratulations!",2,4,10
520 play "@13L4Ø6T22Ø6"
530 play "F4G4A4L8AAAAAAAA4G4.R4"
540 play "G4G4GFGAGG4GF4.R4R4A4F4DF4.R4F4G4E4.D&D2"
550 play "R2>C4<B-4AAAAAAAAAGA4G4.R4G4G4>C<GAGG4FR"
560 play "DEF&F2RDEF&F2R2R8A4.F4DB-&B-4A4FG4G&GF&F2.&F2":play wait
570 '-------------------------------------------------------------GAME ØVER-
580 line (55,65)-(208,100),3,BF:symbol (60,70),"GAME ØVER",2,4,10:key Ø,""
590 line (25,135)-(240,170),3,BF:symbol (30,140),"HIT SPACE KEY",2,4,10
600 if inkey$=" " then 160 else 600
610 '-------------------------------------------------------------DATA------
620 data 0020,00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
630 data 0040,FFFEFDFAF5EAD4A8FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
640 data 0041,50A040800102050AFFFFFFFFFEFDFAF5FFFFFFFFFFFFFFFF
650 data 0042,50A040800102050AFFFFFFFFFEFDFAF5FFFFFFFFFFFFFFFF
660 data 0043,152B57AF5FBF7FFFEAD4A850A0408000FFFFFFFFFFFFFFFF
670 data 0050,FFFFFFFFEDC2D89CFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF0E080E0C0D8D8
680 data 0051,50E0F0FC21A20152FFFFFFFFFEFDFEFDFF9F0F0307030303
690 data 0052,42AC42800103000AFFFFDF8F86C0F0F5C0ECE0F0F8FCFFFF
700 data 0053,1DBB7BF1E1C30FFFE2E4804000000000307070F1F3FFFFF
710 data 0060,000001070F1F1C3C0000000000070404000107ØF1F3F3F7F
720 data 0061,0000C0F0F8FC9C9800000000007010160ØC0F0F8FCFEFEFF
730 data 0062,3F3F1F1F0700000000000000000007F7F3F3F7F7F1F07
740 data 0063,F0E0C080000000000E1E3C7CF0000000FFFFFEFEFFFFFCF0
750 data 0070,0000000000070404000001070F1F1C3C000106081027274 7
760 data 0071,0000000000070101600ØC0F0F8FC9C9800C0300804727271
770 data 0072,0000000000000003F3F1F1F0700000040402020787F1F07
780 data 0073,0E1E3C7CF0000000F0E0C080000000000101020200FFFFCF0
790 data 0080,000F0F3738A3009000000C040019130F003F7F7FFFFFFFF
800 data 0081,00E0800028108019000010788B8C0A000F8FCFCFEFEFAFC
810 data 0082,3020000100000000171A1D0C00000000BF7FFFFFDFB7B00
820 data 0083,3838D8E000000000080000000000000FEFEFEFEEEEEDC00
830 data 0084,000F1F3F3F3E3C3900000C0C00191B1F003F7F7FFFFFFFF
840 data 0085,00E0C0802850A8580000037078F8F0E000F8FCFCFEFEFEFE
850 data 0086,3821000100000000001F1F1F0E0000000FFFFFFFFFFFF7F00
860 data 0087,B878F8E000000000C080000000000000FEFEFEFEFEFEFC00
870 data 0088,1C3235311F0E0000000C0E0E000000003C7EFFFFFFFF7E3C
880 for I=1 to 26  :read C$,D$:def chr$(val("&H"+C$))=hexchr$(D$):next
890 cls:locate 10,10:print "しばらくお待ち下さい。"
900 R=0:for I=$C000 to $C4EF step 32
910 read A$,B$:D=0:for J=1 to 32:P=val("$"+mid$(A$,J*2-1,2)):D=D+P
920 poke I+J-1,P:next
930 if B$<>right$("000"+hex$(D),3) then print [2] "ERRØR IN";R*10+1040:end
940 R=R+1:next:R=0:for I=$CA00 to $CA9E step 32
950 read A$,B$:D=0:for J=1 to 32:P=val("$"+mid$(A$,J*2-1,2)):D=D+P
960 poke I+J-1,P:next
970 if B$<>right$("000"+hex$(D),2) then print [3] "ERRØR IN";R*10+1450:end
980 R=R+1:next
990 AD=$D000:for I=1 to 7:read A$,B$
1000 for J=1 to 32:P$=right$("00000000"+bin$(val("$"+mid$(A$,J*2-1,2))),8)
1010 for Ø=1 to 8:poke AD,val(mid$(P$,Ø,1)):AD=AD+1
1020 next:next:next
1030 return    '-----------------------------------------マシン語-----------
1040 data CD43CACD7DC42100D001B0003AE4C4B72804093D18F9444D16001E00DD21E1C4,D0E
1050 data 7BCB273C3CDD77007ACB273CDD77010AD5119DC4FE01200311A1C4CD18CAD103,DA2
1060 data 1C7BFE1020D6147AFE0B20CEC9CD43CA3E00DF0D281E78DDZ1A9C4FE32CA99C0,F69
1070 data FE34CAA7C0FE36CAB5C0FE38CAC3C0FE20CA2FC13E0132E3C411B5C4DD21A9C4,33E
1080 data CD18CA010020CD8EC2CDABC1CDC5C1CD37C2CD2EC4CD6DC2C9CD28C1DD360200,18E
1090 data DD360301C3D1C0CD28C1DD360ZFFDD360300C3D1C0CD28C1DD360201DD360300,E81
1100 data C3D1C0CD2AC1DD360200DD3603FFC3D1C0DD7E00DD8602DD7700DD7E01DD8603,05E
1110 data DD7701CD4ECAFE012017B7DD7E00DD9E02DD7700B7DD7E01DD9E03DD7701C374,F70
1120 data C0DD7E00FE0230023E02FE2038023E20DD7700DD7E01FE0030023E00FE153802,AAE
1130 data 3E15DD7701C374C0119DC4CD18CAC93AE3C4B7CA79C03E0032E3C4DD21A9C4DD,183
1140 data 7E02CB2747DD7E00803ZE5C4DD7E03CB27477DD7E01803ZE6C4DD21E5C4CD00CA,FFC
1150 data 7EFE8420040E01180BFE8020040E021803C379C0DD21EBC40608DD7E04FE0130,B68
1160 data 1F3AE5C4DD77003AE6C4DD77013AABC4DD77023AACC4DD770379DD7704C379C0,05C
1170 data CD84CA0504052ØD0C379C03E70CD73CADDZ1A9C4CD4ECAB72805ZE013203CF3E,E82
1180 data 80CD73CAC9DD21EBC40608DD7E04B72838CD28C1DD7E0032E9C4DD7E0132EAC4,0B0
1190 data DD7E00DD8602DD7700DD7E01DD8603DD7701CD4ECAFE01281911ADC4DD7E04FE,F2F
1200 data 01200311A1C4CD18CACD84CA0504052ØBAC93E013201CF3AE9C4DD77003AEAC4,D79
1210 data DD7701DD7E04119DC4FE01200311ADC43E00DD7704418CF3E01CD35CADD21A9C4,DBD
1220 data CD00CA7EFE5028063E00CD35CAC93A15C53C3215C53A02CF3C3202CF3E033201,B7E
1230 data CF11B1C4CD18CA3E00CD35CAC93A15C5FE0A2801C93E003215C53AE4C43C32E4,E63
1240 data C43E013200CFC9DD21A9C4CD00CA3A16C5FE0128063E013216C5C93E003216C5,C71
1250 data DD21B9C41614DD7E00DD7714DD2315141520F3DD21B9C40E04DD7E04B728073D,CC8
1260 data DD7704C357C3CD28C11E00DDE5C5011400DD09C1DD7EECDD86EEDD7700DD7EED,180
1270 data DD86EFDD7701CD4ECAB72002ZE01B7DD7EECDD9EEFDD7700DD7EEDDD86EEDD77,32D
1280 data 01CD4ECAB720043E02835FDD7EECDD86EFDD7700B7DD7EEDDD9EEEDD7701CD4E,1A8
1290 data CAB720043E04835F7BDDE1FE01CA61C3FE02CA9AC3FE03CA01C4FE04CAB8C3FE,1EB
1300 data 05CA0BC4FE06CA24C4FE07CA15C4C3D6C311A5C4CD18CACD84CA0D0C0DC2B9C2,0FF
1310 data C9DD7E00DD8602DD7700DD7E01DD8603DD7701DD7E00FE2038023E20FE023002,D37
1320 data 3E02DD7700DD7E01FE1538023E15FE0030023E00DD7701C351C3DD7E0247DD7E,C29
1330 data 03FE0120043EFF1806FEFF20023E01DD770278DD770318A9DD7E02FE0120043E,B83
1340 data FF1806FEFF20023E0147DD7E03DD770278DD770318BDDD7E02FE0120043EFF18,CBD
1350 data 06FEFF20023E01DD7702DD7E03FE0120043EFF1806FEFF20023E01DD7703C361,C6F
1360 data C3ED5FFE13D261C3C39AC3ED5FFE13D261C3C3B8C3ED5FFE18D261C3FE0CD29A,495
1370 data C3C3B8C3ED5FFE4DD29AC3C3B8C30604DD21B9C4CD4ECAFE01CC45C4CD84CA05,356
1380 data 040520F0C9CD28C13A02CF3C3202CF3E023201CF3E14DD7704782189C4110500,ACA
1390 data FE012804193D18F87EDD7700237EDD7701237EDD7702237EDD770323C911B9C4,CC2
1400 data 2189C4011400EDB0C9020101000002001FF0000021501000020 5FF0000202020,6B9
1410 data 2084858687707172731005ØFF80818283404142436061626314110100000215,9DF
1420 data 010003201100FF00021100FF00131001000002150100041F1200FF00011200FF,4C8
1430 data 00201501041003000010011001 00FF001415000100000000000000000000000,198
1440 '-----------------------------------------いろんなサブルーチン--
1450 data C5D526E0DD7E006F012800DD7E01B72804093D18F9D1C1C9CD00CACD29CAC501,A1
1460 data 270009C113CD29CAC9CD32CA1323CD32CAC91A77C92103CA8D7270043EE018023E,B7
1470 data E477C9F33E07D3B43E3AD3B5FBC9CD00CA7EFE80301A237EFE803014C5012700,D2
1480 data 09C17EFE803009237EFE80300333E00C93E01C92153CA772159CA772164CA7721,B7
1490 data 6ACA77C9DD23DD23DD23DD23DD23C9FF0000FFFF0000FFFF0000FFFF0000FFFF,34
1500 '-----------------------------------------画面のデーター---------
1510 data 0000000001800 3BE073E0E225C3E783E301C58080000200440428021040 0800,516
1520 data 1008001000208001400220040 0F078F078007E007E3C1E3C1EFC00FC00F01EF0,9A5
1530 data 1E0000005FFE500257FA540A57EA500A5FFA40027FFE000000000000F1E91509,A27
1540 data 110911EF1021142111E1000000000780F4B894A897B8F00003EF7A294A294BEF,B62
1550 data 780003FE5C2047AE502005ADF48006FAD02215EA5428458E142007800FC00AE0,C34
1560 data 4FE049E12FDE1BA0A6D849A612906C6807C008201390244829282AA829282448,BE2
1570 data 1390082007C0000000008EEE8A848EE48A24EAE400000000000000000FFFFFFFF,80C
```

PASOPIA7用

時限爆弾を使ったパズルゲーム

CHOBIN（チョビン）



川町　兼弘

◉ジャンル

倉庫番タイプのパズルゲームです。

◉遊びかた

2 4 6 8 でＣＨＯＢＩＮを操作して，ピンクのボールを黄色のゴールまで運んでください。

時限爆弾（数字が爆発までの時間）は，爆発すると４方向にある壁を壊します。ただし，ボール，爆弾，ゴールは，まわりにあっても壊れません。また，スペース・キーでＣＨＯＢＩＮの向いている方向の爆弾のタイムを９にもどせます。足跡(?)は，単なる飾りです。

Ｆ１キーで自滅です。

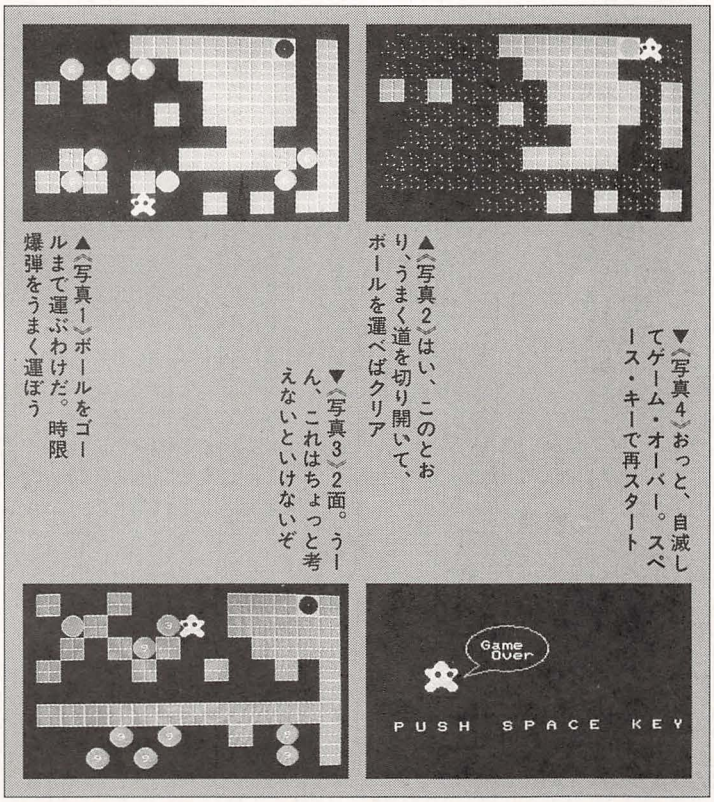
◉プログラム

このゲームは５面までしかないので，新しい面の作りかたを書きます。

面のデータは1300行以降で，３行で１画面分です。１行目は壁のデータで，壁を１，その他を０とした２進数を16進数に直したものです。プログラムの都合上，画面の右端はすべて壁で，この部分はＤＡＴＡには入れません。２行目は，最初が爆弾の数で，つぎに爆弾のＸ，Ｙ座標，タイムが入っています。３行目は，自分，ボール，ゴールの座標です。最後に540行目のＲＯの数を最終面の数にしてください。

◉最後に

このプログラムには，コンティニューが付いていないので，先の面をやりたいときは，1080行のＲＥＳＴＯＲＥの番号を変えてください。



▲《写真1》ボールをゴールまで運ぶわけだ。時限爆弾をうまく運ぼう

▲《写真2》はい、このとおり、うまく道を切り開いて、ボールを運べばクリア

▼《写真3》2面。うーん、これはちょっと考えないといけないぞ

▼《写真4》おっと、自滅してゲーム・オーバー。スペース・キーで再スタート

CHOBINのプログラム・リスト

```
10 GOTO 640
20 '----------------------MAIN ----------------------
30 S=STICK(0):IF S=0 THEN 230
40 ZX=((S=7)-(S=3))*3
50 ZY=((S=1)-(S=5))*3
60 UD=-(S=1)-(S=5)*2:LD=-(S=3)*216-(S=1)*176-(S=5)*136
70 R=POINT((X+ZX)*8+12,(Y+ZY)*8+11):Q=POINT((X+2*ZX)*8+12,(Y+2*ZY)*8+11)
80 IF R=0 THEN 190
90 IF (R=1)*(Q=0) THEN 140
100 IF (R=2)*(Q=0) THEN 120
110 IF (R=2)*(Q=6) THEN 480 ELSE 210
120 POKE &HE12E,X+ZX*2:POKE &HE12B,4:POKE &HE12A,56:CALL P
130 GOTO 190
140 I=1
150 IF (BX(I)=X+ZX)*(BY(I)=Y+ZY) THEN 160 ELSE I=I+1:GOTO 150
160 POKE &HE12E,X+ZX*2:POKE &HE12C,Y+ZY*2:POKE &HE12B,3:POKE &HE12A,96:CALL P
170 BX(I)=BX(I)+ZX:BY(I)=BY(I)+ZY
180 LOCATE BX(I),BY(I)+1:PRINT FIX(T(I)/20);
190 POKE &HE12E,X:POKE &HE12C,Y:POKE &HE12B,8:POKE &HE12A,112:CALL P
200 X=X+ZX:Y=Y+ZY
210 POKE &HE12B,UD:POKE &HE12A,LD
220 POKE &HE12E,X:POKE &HE12C,Y:CALL P
```

★密告…11月号の表紙で，つぐ美さんの食べている焼イモが一番大きい。（北海道札幌市・**拓くん!?? 14才**）……

【**つぐ美**：私はまだ一つめだけど，影さんや編さんは二つめだもの。**影**：えーっ！よくそんなウソが…うぐぐ。】

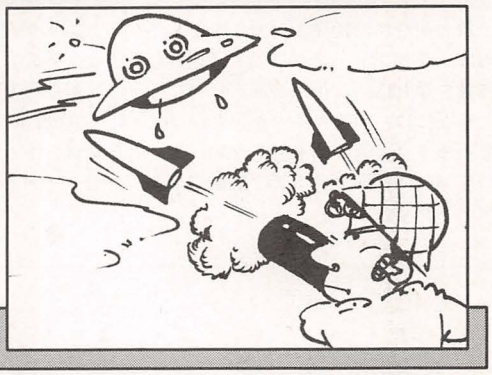
★ＭＳＸ２の後はＭＳＸ３だと思っていたのに、ＭＳＸ２＋とは意表をつかれてしまいましたね。影さん、今度一緒に壊しにいきましょう。(茨城県東茨城郡・ＵＢＩ16才)……[Dr.D：ＭＳＸ３のでる布石(ふせき)かな？]

```
230 K=STRIG(0)
240 IF (K=0)+(POINT((X+ZX)*8+12,(Y+ZY)*8+11)<>1) THEN 280
250 I=1
260 IF (BX(I)=X+ZX)*(BY(I)=Y+ZY) THEN 270 ELSE I=I+1:GOTO 260
270 SOUND=(1,0):FOR J=140 TO 40 STEP -2:SOUND=(0,J):NEXT:SOUND=(1,15):T(I)=199
280 FOR  I=1 TO BN
290 T(I)=T(I)-1
300 IF T(I)>19 THEN LOCATE BX(I),BY(I)+1:PRINT FIX(T(I)/20);:GOTO 370
310 IF T(I)=19 THEN POKE &HE12B,7:POKE &HE12A,152:POKE &HE12E,BX(I):POKE &HE12C,
BY(I):CALL P:FOR U=0 TO 30 STEP .5 :SOUND=(7,U/2):SOUND=(15,U/2):NEXT ELSE 370
320 FOR J=1 TO 4
330 R=POINT((BX(I)+LX(J))*8+12,(BY(I)+LY(J))*8+11)
340 IF R=3 THEN POKE &HE12E,BX(I)+LX(J):POKE &HE12C,BY(I)+LY(J):CALL P
350 IF R=7 THEN GOSUB 390
360 NEXT:BX(I)=-1
370 NEXT I
380 GOTO 30
390 '---------------GAME OVER--------------
400 CLS:POKE &HE12E,10:POKE &HE12C,9:POKE &HE12B,0:POKE &HE12A,216:CALL P
410 LOCATE 15,7:PRINT"Game":LOCATE 16,8:PRINT"Over"
420 CIRCLE(140,62),30,4,,,.6:LOCATE 15,9:PRINT" "
430 DRAW"bm119,75m108,84m128,79"
440 LOCATE 7,15:PRINT"P U S H   S P A C E   K E Y
450 FOR I=1 TO 500:NEXT
460 PLAY"V13T70S6M1","T70S1M18","T70S1M18":PLAY"L16O3AGF+D+CD+F+AO4CD+F+AO5L4C",
"O1L1C+","O2L1A"
470 IF STRIG(0)=-1 THEN RETURN 1070 ELSE 470
480 '----------------- clear ------------------
490 POKE &HE12E,X+ZX*2:POKE &HE12C,Y+ZY*2:POKE &HE12B,5:POKE &HE12A,232:CALL P
500 POKE &HE12E,X+ZX:POKE &HE12C,Y+ZY:POKE &HE12B,UD:POKE &HE12A,LD:CALL P
510 POKE &HE12E,X:POKE &HE12C,Y:POKE &HE12B,8:POKE &HE12A,112:CALL P
520 PLAY"T120S0M0V15o112cff+gL4d","T120S0M0o5l16eco4go5eco4go5ecfco4ao5fco4ao5fc
f+do4ao5f+do4ao5f+dgdo4bo5gdo4bo5gdl4f+","T120S0M0l4p1p1o4a","l4o5p1p1d"
530 FOR I=1 TO 2500:NEXT
540 RO=RO+1:IF RO=5 THEN 560
550 GOTO 1090
560 '-----------------ENDING---------------
570 CLS:POKE &HE12B,0:POKE &HE12A,0
580 FOR X=0 TO 36:Y=SIN(X*3.14/36)*20
590 POKE &HE12E,X:POKE &HE12C,Y:CALL P
600 NEXT:LOCATE 12,8:PRINT"CONGRATULATION !"
610 PLAY"S0M4O5L4EFDL8EL4FDL8EL4EP4","S0M4O5L4CCO4BO5L8CL4CO4BL8O5CL4CP4","S0M4O
4L4GAFL8GL4AFL8GL4GP4","O2S2M7L4CCCCCCO1A+A+"
620 PLAY"EFDL8EL4FEL8DL4DL8CL4C","CCO4BO5L8CL4CO4BL8BL4BL8GL4G","GAFL8GL4AGL8FL4
FL8EL4E","O1AAAAFFGL8CL4C"
630 END
640 '---------------- ﾏｼﾝｺﾞ ﾖﾐｺﾐ -----------------
650 CLEAR,&HDFFF:WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z:SOUND=(6,4)
660 FOR I=&HE000 TO &HE113
670 READ M$:POKE I,VAL("&H"+M$):NEXT
680 '---------------- ﾏｼﾝｺﾞ GET ﾙｰﾁﾝ -----------------
690 DATA F3,3E,06,D3,3C,3E,00,D3,0E,3E,08,D3,0D,3A,29,E1,47,3E,28,90,26,00,6F
700 DATA 29,29,29,22,26,E1,2A,2C,E1,00,29,29,29,44,4D,29,29,09,ED,4B,2E,E1,09
710 DATA 29,29,29,01,00,80,09,ED,5B,2A,E1,3A,28,E1,47,C5,3A,29,E1,47,C5,3E,44
720 DATA D3,0C,CD,73,E0,3E,22,D3,0C,CD,73,E0,3E,11,D3,0C,CD,73,E0,01,08,00,09
730 DATA C1,10,E3,ED,4B,26,E1,09,C1,10,D6,ED,53,2A,E1,3E,00,D3,0C,D3,3C,FB,C9
740 DATA E5,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,E1,C9,00,00,00,00
750 '---------------- ﾏｼﾝｺﾞ PUT ﾙｰﾁﾝ -----------------
760 DATA 00,00,00,00,00,00,00,F3,3E,06,D3,3C,3E,00,D3,0E,3E,08,D3,0D,3A,29,E1,47
770 DATA 3E,28,90,26,00,6F,29,29,29,22,26,E1,2A,2C,E1,00,29,29,29,44,4D,29,29
780 DATA 09,ED,4B,2E,E1,09,29,29,29,01,00,80,09,ED,5B,2A,E1,3A,28,E1,47,C5,3A
790 DATA 29,E1,47,C5,3E,44,D3,0C,CD,FF,E0,3E,22,D3,0C,CD,FF,E0,3E,11,D3,0C,CD
800 DATA FF,E0,01,08,00,09,C1,10,E3,ED,4B,26,E1,09,C1,10,D6,3E,00,D3,0C,D3,3C
810 DATA FB,C9,E5,EB,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,EB,E1,C9
820 '---------------- character ---------------------
830 KEY(1) ON:ON KEY GOSUB 390
840 COLOR=(2,2,3)
850 CLS:G=&HE000:P=&HE090
860 DRAW"C5BM1,6R4E2U1E3R3H3D1H2R4H1D2G4D2H4D2G2L3F3L1F1L3G1L1G3L3F2U2E4U2F4U2":
PAINT(12,10),5,5
870 CIRCLE(7,10),4,7:CIRCLE(16,10),4,7
880 PAINT(7,10),7,7:PAINT(16,10),7,7
890 LINE(7,16)-(11,18),3:LINE-(18,16),3
900 POKE &HE12E,0:POKE &HE12C,0:POKE &HE129,3:POKE &HE128,3:POKE &HE12B,0:POKE &
HE12A,0
910 FOR I=1 TO 4:READ X,Y
920 LINE(6+X,8+Y)-(8+X,12+Y),0,BF:LINE(5+X,9+Y)-(9+X,Y+11),0,BF
930 LINE(15+X,8+Y)-(17+X,12+Y),0,BF:LINE(14+X,9+Y)-(18+X,11+Y),0,BF
940 CALL G
950 PAINT(7,10),7,5:PAINT(16,10),7,5
960 NEXT I
970 DATA -2,0,2,0,0,-2,0,2
980 CLS
990 CIRCLE(12,11),11,2:PAINT(12,12),1,2:CALL G
1000 CIRCLE(12,11),11,6:PAINT(12,11),2,6:CALL G
1010 LINE(0,0)-(23,23),6,BF:CIRCLE(12,11),10,0:PAINT(12,11),0,0:PSET(12,11),6:CA
LL G:PAINT(11,11),2,6:CALL G
1020 CLS:LINE(0,0)-(23,23),4,BF:DRAW"C3U24L24D24R24BM0,12R24BM12,0D24"
1030 CALL G:CLS:CALL G:CLS
1040 FOR I=1 TO 16:PSET(RND*24,RND*24),6:NEXT:CALL G
1050 FOR I=1 TO 4:READ LX(I),LY(I):NEXT
1060 DATA -3,0,3,0,0,-3,0,3
1070 '------------------- GAMEN -----------------
1080 RESTORE 1300:RO=0
1090 CLS:POKE &HE12B,6:POKE &HE12A,192
1100 FOR I=0 TO 7:READ X$:POKE &HE12C,I*3
1110 FOR J=0 TO 2
1120 X=VAL("&H"+MID$(X$,J+1,1))
1130 FOR T=3 TO 0 STEP -1:POKE &HE12E,J*12+T*3
1140'IF (-X MOD 2) THEN CALL P
1150 X=FIX(X/2)
1160 NEXT T,J,I
1170 POKE &HE12E,36:FOR Y=0 TO 21 STEP 3:POKE &HE12C,Y:CALL P:NEXT
1180 POKE &HE12B,3:POKE &HE12A,96
1190 READ BN:FOR I=1 TO BN
1200 READ BX(I),BY(I),T(I)
1210 BX(I)=BX(I)*3:BY(I)=BY(I)*3:T(I)=T(I)*20+19
1220 POKE &HE12E,BX(I):POKE &HE12C,BY(I):CALL P:LOCATE BX(I),BY(I)+1:PRINT FIX(T
(I)/20)
1230 NEXT
1240 READ X,Y,MX,MY,GX,GY
1250 X=X*3:Y=Y*3:MX=MX*3:MY=MY*3:GX=GX*3:GY=GY*3
1260 POKE &HE12B,0:POKE &HE12A,0:POKE &HE12E,X:POKE &HE12C,Y:CALL P
1270 POKE &HE12B,4:POKE &HE12A,56:POKE &HE12E,MX:POKE &HE12C,MY:CALL P
1280 POKE &HE12B,5:POKE &HE12A,16:POKE &HE12E,GX:POKE &HE12C,GY:CALL P
1290 GOTO 20
1295 '----------round data-----------
1300 DATA 0FC,03E,A1E,05E,00C,43E,A80,015
1310 DATA 7,1,1,9,3,1,9,4,1,9,2,5,9,1,6,9,10,6,9,11,5,9
1320 DATA 4,7,5,6,10,0
1330 DATA 90E,20F,547,892,000,FFF,008,000
1340 DATA 8,5,1,3,4,2,9,2,7,9,3,6,9,4,7,9,5,6,9,10,6,9,10,7,9
1350 DATA 6,1,1,1,11,0
1360 DATA FFF,800,9FC,904,9F4,804,804,FFC
1370 DATA 5,2,2,9,1,4,9,3,5,9,10,4,9,11,4,9
1380 DATA 5,3,11,1,4,3
1390 DATA 622,B52,F20,452,122,052,122,502
1400 DATA 7,8,0,9,6,1,9,6,3,9,1,5,4,2,5,4,6,5,9,8,6,4
1410 DATA 4,7,1,1,11,7
1420 DATA 09C,082,0BF,082,F9F,243,012,003
1430 DATA 10,1,1,9,2,1,9,3,1,9,1,2,9,2,2,9,3,2,9,1,6,3,3,6,3,5,3,3,8,6,3
1440 DATA 9,1,11,6,10,0
```

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ1)用

UFOをやっつけるシューティング

燃える！戦士（もえるせんし）



ぷろぷ♥きゃしい

STORY ミドルデイの野望

宇宙暦1052年，トルクヤ星首脳に，ミドルデイ星の宇宙惨殺計画の情報をキャッチした。思案したトルクヤ星軍事隊長は異次元に存在するミドルデイ星首脳の要塞に先手攻撃をかけることを決定した。

トルクヤ星宇宙海軍エース，フラワテイルはその任務を自ら希望した。宇宙の存亡をかけて……。

Y91-32操作マニュアル 次元を超えて

トルクヤ星最新鋭戦闘機Y91-32は，カーソル・キーで左右移動，スペース・キーでミサイル発射である。敵の司令艦はレーザーを使ってくる。あきらかに分が悪いが，Y91-32は5機用意してある。がんばってくれたまえ。

それから，ディメンション4に存在する最終要塞が君の最終目標だ。そいつを破壊すれば，君の任務は遂行されたことになる。健闘を祈る!!

ぷろぐらむ 行数との戦い

な，長い!!これは，しょーもないところに凝りすぎてしまったからです。誠に申しわけない。とは言え，そのぶん芸が細かいのでお許しを。

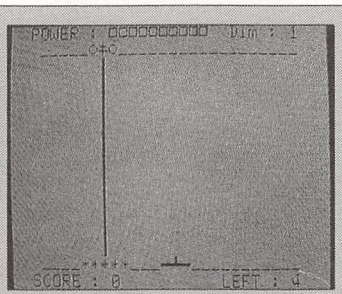
オールBASICで10KB弱です。変数表を見ながら適当に変数を改造し

《第1表》変数表

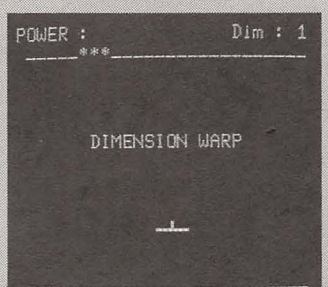
C……やられたか？	TF……レーザーフラグ
SG……SGN( )用	Q1……接触判定(Y座標)
J……STICK(0)用	Q2，Q3…キャラクター・コード
T……STRIG(0)用	P……敵のパワー
MX……ミサイルのX座標	SS……得点加算分
M……ミサイルのY座標	S……得点
X……プレイヤーのX座標	L……残り
R……敵の弾のY座標	D……ディメンション
RX……敵の弾のX座標	D$( )……デカキャラのシャッター
C$，C1$～C6$…キャラクター用	CO……移動回数



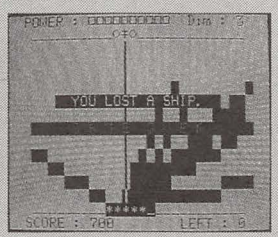
◀《写真1》タイトル画面。ノーマル・キャラを組み合わせた漢字がしぶいネ



▲《写真2》いきなり敵の攻撃だ!! レーザーを中心に5キャラ分が危険地帯



▲《写真3》敵にある程度弾を当て，パワーがなくなればディメンション・ワープ



▶《写真4》レーザーの危険地帯に入るとアウト！5機やられるとゲーム・オーバー

燃える！戦士のプログラム・リスト

```
10 REM  だいじょうぶだ
20 REM  しょき せってい
30 REM  みんなで あそぶ
40 CONSOLE ,,0:CLS:FOR A=1 TO 250:NEXT
50 SOUND 166,40:PLAY"S14M30006C":FOR A=1 TO 250:NEXT
60 SCREEN 1,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR 1,1,1:CLS
70 GOSUB 2000:GOSUB 1000:GOSUB 5000:GOSUB 4000:GOSUB 4500:GOSUB 4600:GOSUB 4700
80 PLAY"T220V10L2O3CDCC8"
90 PRINT"LAUNCH AN ATTACK"
100 LOCATE 11,8:PRINT"GOOD LUCK!!"
110 FOR A=1 TO 1000:NEXT
120 LOCATE 8,17:PRINT SPC(16);
130 FOR A=1 TO 2:PRINT SPC(16);:NEXT
140 LOCATE 0,22:PRINT SPC(16);
150 C$=CHR$(29)+CHR$(31)+D$(0)+"  ":D$(1)="****"
160 C$=CHR$(29)+CHR$(31)+D$(0)+"____":D$(1)="****"
170 FOR A=1 TO 12:C$=C$+"  ":NEXT
180 FOR A=1 TO 12:C$=C$+"____":NEXT
190 FOR A=1 TO 12:C$=C$+"  ":C$=C$+CHR$(29):NEXT:C$=C$+CHR$(31)
200 C$=C$+"  "+C$
210 C$=C$+"____"+C$
220 C$=C$+"  "+C$
230 C$=C$+"____"+C$
240 REM  すてきな
250 REM  ちゃんの
260 REM  ちゃんの
270 REM  ちゃんの
```

★カチャカチャ…「ハニリイト」……。こんな経験したことありませんか？(群馬県富岡市・**「できるかな」を見よう!!18才**)……**【影：私なんか，プログラムを全部打ち込んだあとにかなキーに気がついたことがあるゾ!!】**

て遊んでみてください。

補足 めざせENDING

敵の司令艦に10発ミサイルを撃ち込めば，ラウンド・クリアです。連続して弾を撃ち込めば得点が高くなります。

4面には，デカキャラが待ちかまえています（と言っても動かない）。そいつを倒せば全面クリアで，感動のエンディングです。

作者から一言 燃える！作者

いかがでしたか？操作性が悪いぞ!!と文句が聞こえてきそうですが，まずまずのできだと思います。

私の所有機は，ＰＣ－6001mkⅡなのですが，mkⅡにＳＲのような機能があれば，もう少し長生きできただろうになー…と思う今日この頃です。

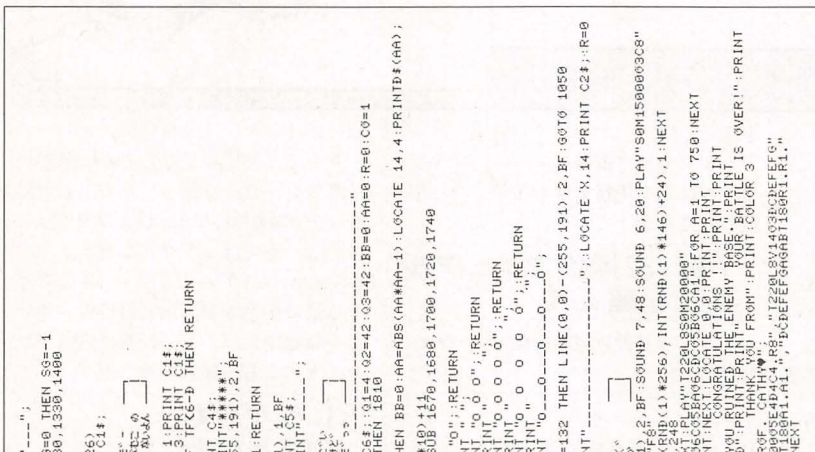
★　★　★

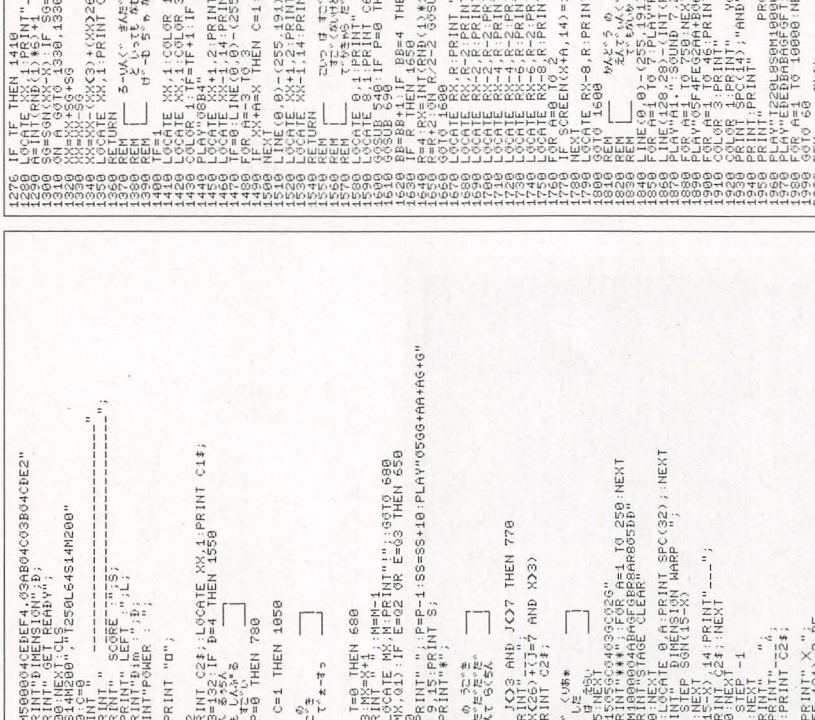
CHECKER FLAG

編：ゲーム自体は，非常にシンプルですね。

Dr.D：そうじゃな。でも，まずまず遊べるじゃろう!!リストが長いのは，本人も言っとるようにデカキャラやエンディングなどに凝ったからじゃ。

編：それぞれサブ・ルーチン化してありますから，処理がわかりやすいのもいいですね。





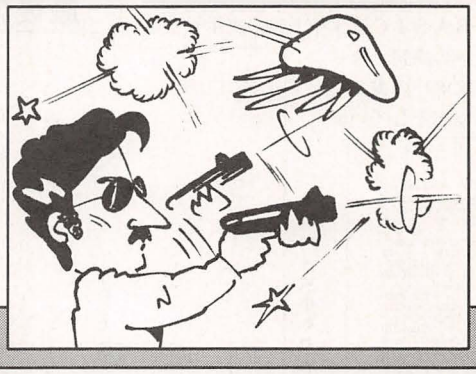
★僕の友人Kは，服の下にランニングを着ている。しかし，Kは「これは白のタンクトップだ」と言い張っている。（千葉県流山市・**鎌倉　徹20才**）……【**影**：Dr.はももひきのことをレッグウォーマーだと言い張っている。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2,ページ1)用

スピードも選べる高速シューティング

ペネトレイター

Penetrator



志水　和也

はじめに

最近,斜陽ぎみのＰＣ－6001ですが,がんばってシューティング・ゲームを作りました。一度御賞味してはいかがでしょうか？

内　容

タイトル画面でスピードを選び，スペース・キーでゲーム開始です。自機を操作して敵機を破壊してください。自機は滞空能力が低くてジャンプしてゆっくりと落下するのが限界ですが，その分，攻撃能力は高くてミサイルを５連射できます。しかし，ミサイルは爆雲を貫通することはできません。

自機は敵機と接触したり逃がすとダメージが増加し,100%に達するとゲーム・オーバーです。敵機を破壊するとそのステージと同じ数だけダメージが減少します。

ステージは５までであり，最後までいくとスピードが速くなって元にもどります。

自機の移動はカーソル・キーで，ジャンプしたときに上のキーを押しっぱなしにすると落下速度が遅くなります。ミサイルの発射はスペース・キーですが，押しっぱなしでは連射しないので……キーを傷めないように！

ゲーム・オーバーになった後，スペース・キーを押すとタイトル画面にもどります。

入力方法＋実行方法

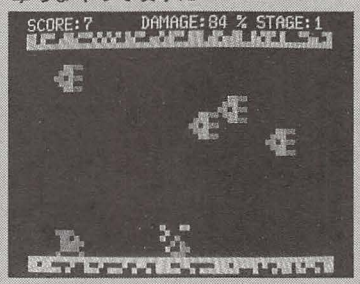
まず，機械語書き込みプログラムを入力してセーブ。つぎにメインのＢＡＳＩＣを入力，同じくセーブしてください。正常に作動することが確認できるまで書き込みプログラムのＯＵＴ命令はカットしておくほうが無難です。ＰＲＩＮＴ命令は“？”で入れないと行の最後まで入らない場合があります。

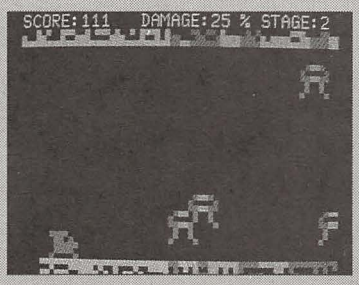
ゲームをするときは，機械語書き込みプログラム（**リスト１**）を実行します。エラーがなければ自動的にメイン・プログラム(**リスト２**)をロードしてスタートします。可能な人はディスク



▲〈写真１〉タイトル画面。スピードは１～９まで選択できる

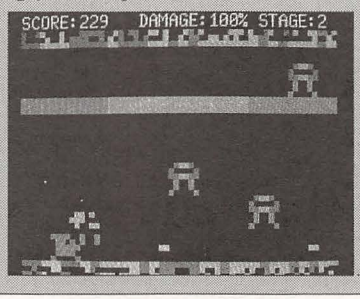
▼〈写真２〉ミサイルは連射できるから撃ちまくって攻撃だ





▲〈写真３〉ステージ・クリアすると移動パターンのちがう敵が出現

▼〈写真４〉ダメージが100%を超えるとゲーム・オーバー



《リスト１》Penetratorのマシン語プログラム・リスト

```
0 REM//////////////////////
1 REM//Penetrator/////////
2 REM//Programmed by/iBrBmBsEBcBhBeBrB/
3 REM//////////////////////
10 CLEAR 50,&HD000:KEY 5,"Run"+CHR$(13):L=90:OUT &H93,2
20 FOR A=&HD000 TO &HD5D0
30 READ A$:IF LEN(A$)<2 THEN 50
40 C=VAL("&H"+A$):B=B+C:POKE A,C:GOTO 70
50 A=A-1:L=L+10:IF VAL("&H"+A$)<>B THEN 90
60 B=0
70 NEXT:CLS:PRINT"ﾒｲﾝﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑﾄﾚｽﾃﾓﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ?":A$=INKEY$:IF A$="" THEN 80 ELSE POKE &HF8F8,&HFA32,4:OUT &H93:CLOAD
80 POKE &H5D,POKE &H1,&HF8:POKE &HFA32,4:OUT &H93,3:CLOAD
90 OUT &H93,3:PRINT"DATA ERROR in";+CHR$(7):L=END
100 REM
110 DATA ●●●,●●●,DATA,3E,C3,32,AB,FF,21,67,D4,22,D5,FF,2A,B4,F6,11,E2,FF,CD,A0,D1,CD,6A,D3,CD,FE,D2,CD,65,D3,CD,AB,D3
120 DATA CD,E0,D1,CD,A8,D1,CD,27,D3,CD,D1,D1,CD,6F,D3,CD,65,D3,CD,AB,D3
130 DATA CD,E0,D1,CD,A8,D1,CD,27,D3,CD,D1,D1,CD,6F,D3,CD,65,D3,CD,AB,D3
140 DATA FE,C,20,D,CD,54,D3,CD,2E,D2,47,18,C0,FE,20,20,E0,83,CD,41,1F,58,9
150 DATA 11,20,82,01,1F,00,ED,B0,21,E0,83,32,3F,82,CD,C5,D5,E5,83,32,3F,82,CD,C5,D5,E5,83,32,3F,82,CD,C5,D5,F5,30,97
160 DATA 00,ED,B0,CD,C5,D5,E5,83,32,3F,82,CD,C5,D5,F5,30,97
```

★学校に持っていったベーマガが先生に見つかってしまった。翌日,僕の手元には，スーパーソフト・コーナーのないベーマガがあった。(大阪府松原市・**T-MAT14才**)……**【編**：先生も闘技場を毎月読んでいたりして。】

に機械語を直接セーブしておくのもいいと思います。

プログラムについて

BASICはタイトルの表示やサウンドの設定，キャラクターの書き込みなどをしていま す。機械語はゲーム自体のすべてを動かして実行速度の向上をはかっています。

最後に一言

PC-6001はベーマガ創刊以前からの生き残りマシンです。これからも大切にしてあげて，より盛りあげましょう。

P.S.大谷二三夫様とその一族万歳……！

《リスト2》Penetratorのメイン・プログラム・リスト

```
10 REM/Penetrator/Program/2////
20 REM/Penetrator/Program/2////
30 REM/Programmed/by/Irmscher/
40 REM/////////////////////////
50 REM■■■■■■■■■■ INT. ■■■■■■■■■■
60 HS=100:CLEAR 50,&HD000
70 REM■■■■■■■■■■ DEMO ■■■■■■■■■■
80 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR 1,0,1:CLS
90 FOR A=&HFC00 TO &HFC38:POKE A,0:NEXT
100 FOR A=&HFC10 TO &HFC24 STEP 5:POKE A,128:NEXT
110 A=&HFC00:POKE A,0:POKE A+1,3:POKE A+2,13:POKE A+&H2C,1
120 LOCATE 0,15:COLOR 2
130 PRINT"  ■■■■■■■■■■
```

ユニークな買いものパズルゲーム

こだぬきポンタのおかいものゲーム



NST-T2f

とりあえず,内容です

こだぬきポンタ（別に狸である必要性はないのだが）が，お金と商品を持ってレジに行きます。四つの品物を全部買ったら，面クリア。ただ，ここがみそなのですが，レジの店員はおつりをくれません。なんでだろーね。

閉店間際ですので制限時間までに全部買うことができなくてもいけません。時間切れ，ギブアップでワンチャンス失い，３回目でゲーム・オーバーとなります。

それから,遊びかたです

カーソル・キーでポンタを上下左右に動かします。お金と品物を拾ってレジに行けばいいのですが，おつりがもらえないので上手に買い物しないとお金が足りなくなります。

あと，注意点として，

①―品物は１度に一つしか持てません。だから一つ何かを持ってるとき，それ以外の品物のあるところは壁と同様に通れません。

②―品物を持ってないときはレジのところを通過できますが，品物を持っていてお金が足りないとき，レジをす通りすることはできません。

③―もちろん，品物は１度取ったら，それを買うまで手放せません。また，レジではおつりがでないだけでなく，あり金全部取られます。

④―ホームクリア・キーでギブアップですが，えらく反応が悪いので，気合いを入れて連打してください。

⑤―品物の値段は**第１表**を見てください。

⑥―ゲーム画面の右側にある「ＲＯ」はラウンド数，「ＲＥ」は残りチャンスです。

プログラムについて

Ｐ６シリーズのプログラムとしては長いほうですね。

ＲＥＭ文が43行もあるというのがその原因の一つなんだけど，その変わりにわりと見やすいと思います。とくに面倒なことはやってないので，解析や改造は簡単でしょう。

1000行と1370行のＯＵＴ文は，デバッグが終わってから打ち込んだほうがいいでしょう。ただ，ＯＵＴ文なしだとＲＵＮしてからはじまるまでにかなり時間がかかります。

キャラクター・データの圧縮についてですが，一つのキャラクターについて，それぞれ４色ずつしか使用してないことを利用して，データを約半分にしたものです。このプログラムの，データ展開ルーチンは，一般的なもので

〔第１表〕品物の値段

レコード	2,800円
テープ	560円
本	380円
ケーキ	120円
キャンディー	10円

〔第２表〕キャラクター・ナンバー

0	空白
1	ポンタ
2	10円
3	50円
4	100円
5	1000円
6	キャンディ
7	ケーキ
8	本
9	テープ
A，10	レコード
B，11	レジスター
C，12	壁

もないし，時間もかかるので，他のプログラムに使用するのはむずかしいでしょう。

あ，それから，ＥＸＥＣ＆Ｈ1058はキー・バッファをクリアする命令です。みんな知ってると思いますが……。

そして，最後に

去年の暮れに作りだして，長いこと放っておかれたプログラムです。実質

〔第３表〕変数表

A，A$	汎用
I，J，H，L，B	汎用，For～Nextループ用
D(0，0)～(1，12)	キャラクター・データがどのアドレスに入っているか。配列の前の数字が０なら上位バイト，１なら下位バイト，後の数字はキャラクター・ナンバー
RO	ラウンド数
RE	残りチャンス
MO	持ち金
T	Time
HA	今持っているもの，キャラクター・ナンバー(6～10と0)が入る
X，Y	現在の座標，汎用
V，W	進行方向の座標
F(0，0)～(14，11)	フィールド・データ，キャラクター・ナンバーを入れる
G(６)～(10)	品物の値段
K(０)～(12)	金の額面0～1…0，2…10 3…50 4…100 5…1000 6～12…20
S	物を買った数
B(1)～(4) CC(0)～(7) AD	キャラクター・データの展開に使用
M$(0)～(17)	ミュージック・データ

★５年前から，ベーマガを読みはじめたことがきっかけで，コンピュータ会社に就職が決まりました。これもベーマガのおかげです。（滋賀県草津市・**はぐれゾンビZOE18才**）……**【つぐ美：就職してもベーマガをよろしくネ！】**

1か月ぐらいしか，製作にかかってないんです。そのうちほとんどが，フローチャートの作成に費やされたから，プログラムの流れは続みやすいと思いますよ。

パズルとしては簡単です。落ち着いてやればすぐできます。ESCキーを押すのは反則です。

音楽は適当に作ったので，各自自由に変えてください。

それからアセンブラは，＆HF000からPUT@ルーチンを，＆HF100からキャラクター・データを入れてあります。

必ずページ3で動かしてください。

CHECKER FLAG

編：ユニークなパズルゲームですネ。

Dr.D：買いものを使ったパズルゲームを作るとは，なかなかいいアイデアじゃなー。

編：キャラクターは豊富なんですがお金の内容とか品物の料金なんかが表示してほしかったですね。

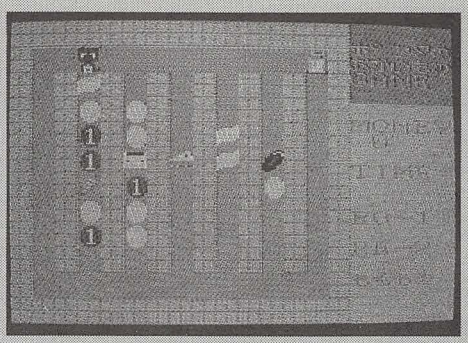
Dr.D：そうじゃな。いつも表とにらめっこじゃ，あまりにもめんどうくさいからのお。

こだぬきポンタのおかいものゲームのプログラム・リスト

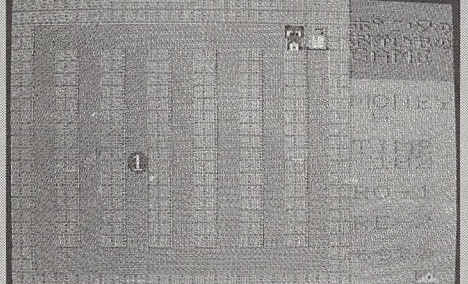
```
10 REM ********** SHOPPING GAME **********
20 REM *** ﾃﾞｻﾞｲﾝ ﾓﾄﾞﾘ 88.06 By NST-T24 ***
30 REM ********** ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ **********
40 ON ERROR GOTO 500:CLEAR 500,&HEFFF
50 GOSUB 960:GOSUB 770
60 GOSUB 580
70 REM ---------- ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ----------
100 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(12) THEN 430
110 S=STICK(0):IF I=0 THEN I=I-(I=5)*2:W=W+(I=3)-(I=7):GOTO 210,210,250,250,250,250,290,170
120 ON F(V,W) GOTO 210,210,210,210,210,250,250,250,250,290,170
130 ON S GOTO 140,150,160,170,180,190,200,210
140 V=V-1:GOTO 210
150 V=V+1:GOTO 210
160 W=W-1:GOTO 210
170 W=W+1:GOTO 210
180 IF T<1 THEN 430
190 GOTO 110
200 REM ｵｶﾈ ｶﾞ ﾚｼﾞ ﾆ ﾄﾄﾞｷ ﾏｽ
210 LOCATE 15,7:PRINT MID$(" ",1,1);:GOTO 230
220 COLOR 4:LOCATE 15,7:PRINT MID$("$",1,1);:COLOR 15:LOCATE 15,7:PRINT MID$("$",1,1);:F(V,W)=1:GOTO 150
230 M=M+K(F(V,W)):COLOR 15:LOCATE 15,7:PRINT M
240 PLAY M$(0)+M$(F(V,W)-1):F(V,W)=0:GOTO 150
250 REM ﾚｼﾞｶﾝ ﾚｼﾞ ﾏｽ
260 IF HA<>0 THEN 170
270 HA=F(V,W):F(V,W)=0:PLAY M$(0)+M$(17)
280 POKE Z+1,D(0,HA):POKE Z,D(1,HA):A=USR(7075):GOTO 150
290 REM ﾚｼﾞｶﾝ ﾏｽ ｶﾗ ﾆｭｳｼｭﾂ ﾆ ﾚｼﾞ ｶﾞ ﾅｽ ﾏｽ
300 IF HA=0 THEN 150
310 REM ｾﾂｿﾝ ﾅｽ ﾏｽ
320 IF M<C(HA) THEN PLAY "l200o1o16.r32o2.":GOTO 430
330 COLOR 14:PLAY M$(0)+M$(6)
340 LOCATE 15,7:PRINT M:M=0:COLOR 15:LOCATE 15,7:PRINT M
350 LOCATE 15:LOCATE 15,7:PRINT M
360 LINE (288,175)-(303,191),14,BF
370 HA=0:S=S+1:IF S<>4 THEN 150
380 IF R=9 THEN 520
390 REM ｵｶﾈ ｶﾞ ｽｸﾅｲ
400 LINE(16,16)-(223,175),7,BF:COLOR 10:LOCATE 1,6:PRINT "NICE CLEAR!!"
410 LOCATE 3,8:PRINT "ﾓｳ ﾜｽﾚﾃﾙﾉﾃﾞ ﾄﾘｹｼﾏｽ TRY":LOCATE 2,9:PRINT "NEXT STAGE."
420 R=R+1:PLAY M$(7):FOR I=0 TO 500:NEXT I:GOTO 70
430 REM ﾘｾｯﾄ ｼｮﾘ
440 LINE(16,16)-(223,175),7,BF:COLOR 10:LOCATE 3,8:PRINT "TRY AGAIN"
450 PLAY M$(11):"E2008":M$(11):EXEC &H1058
460 RE=RE+1:IF RE<>0 THEN FOR I=0 TO 200:NEXT I:GOTO 70
470 REM GAME OVER ｼｮﾘ
480 KANJI(80,60,11,3,2,790):LOCATE 8,10:PRINT "GAME OVER":EXEC &H1058
490 PLAY M$(0)+M$(8),M$(0)+M$(9),M$(0)+M$(10)
```



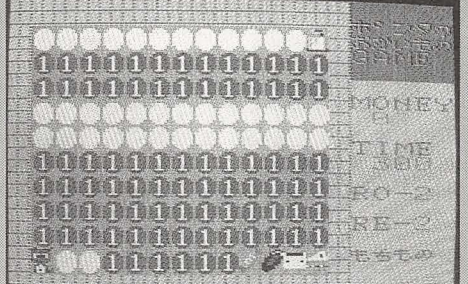
▲〈写真1〉タイトル画面。お金のキャラクターと値段をよく憶えておこう



▲〈写真2〉ゲーム・スタート!!お金と商品を持って右上のレジへ急げ!!



▲〈写真3〉最後の1個。これを買えばラウンド・クリアだ!!



▲〈写真4〉これは2面。画面じゅうがお金でうめつくされている

★くしゃみとげっぷとせきが同時にでそうになり，どれを先にしようか迷っていたら，死にそうに苦しかった。
（神奈川県横浜市・宮崎智也18才）……【影：いっしょにハッゲッゴホッとやればよかったのに。編：きたない!!】

```
500 IF INKEY$<>" " THEN 500
510 GOSUB 770:GOTO 70
520 REM ALL CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
530 LINE(0,0)-(239,192),7,BF:COLOR 10:LOCATE 0,7:PRINT"CONGRATULATIONS"
540 PLAY M$(12)+M$(13)+M$(14)+M$(13)+M$(15),M$(12)+M$(16)
550 LOCATE 3,12:PRINT "ｾﾞんぶｸﾘｱ":LOCATE 5,13:PRINT "おめでとう":EXEC &H1058
560 IF INKEY$<>" " THEN 560
570 END
580 REM
590 REM ――― しょき せってい 2 ―――――――――
600 REM
610 REM FIELD ま<せい ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
620 SCREEN ,3,3:RESTORE 1640
630 IF R0<>0 THEN FOR I=1 TO R0*10:READ A$:NEXT I
640 LINE(16,16)-(223,176),7,BF
650 FOR J=1 TO 10:READ A$:FOR I=1 TO 13
660 A=VAL("&h"+MID$(A$,I,1)):F(I,J)=A
670 POKE Z+1,D(0,A):POKE Z,D(1,A)
680 A=USR(I*2+J*640):NEXT I,J
690 REM へんすう せってい 3 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
700 T=300:X=1:Y=10:F(1,10)=0:S=0:M0=0:HA=0
710 REM ﾊﾟﾗﾒｰﾀ かきこみ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
720 LINE (240, 50)-(319,191),14,BF
730 RESTORE1620:FOR I=0 TO 4:COLOR2:READ A,A$:LOCATE15,A:PRINTA$:NEXT I
740 COLOR 15,14:LOCATE 15,7:PRINT M0:LOCATE 15,10:PRINT T
750 LOCATE 17,12:PRINT R0+1:LOCATE 17,14:PRINT RE-1
760 PLAY M$(0)+M$(5):RETURN
770 REM
780 REM ――― スタート デモ ―――――――――
790 REM
800 REM スタート デモ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
810 SCREEN 3,2,2:COLOR 2,7:CLS
820 FOR I=1 TO 12:POKE Z+1,D(0,I):POKE Z,D(1,I)
830 A=USR(17346-(I>6)*20+I*800+4800*(I>6)):NEXT I
840 RESTORE 1630:FOR I=5 TO 15 STEP 2
850 READ A$:LOCATE  3,I:PRINT A$
860 READ A$:LOCATE 13,I:PRINT A$:NEXT I
870 LINE (  0,  0)-(319, 39),13,BF:LINE ( 16, 10)-(303, 29), 5,BF
880 COLOR 6:LOCATE 3,1:PRINT"ﾆﾋﾞめき ﾎﾟﾝﾀの":LOCATE 7,2:PRINT"おかいもの ｹﾞｰﾑ"
890 PLAY M$(0)+M$(5)
900 COLOR 11:LOCATE 2,19:PRINT "PUSH SPACE KEY!";
910 LOCATE 0,0:EXEC &H1058
920 A$=INKEY$:IFA$=" " THENR0=0:GOTO950
930 IF A$<>CHR$(12) THEN 920
940 REM へんすう せってい 2 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
950 RE=3:RETURN
960 REM
970 REM ――― しょき せってい 1 ―――――――――
980 REM
990 REM へんすう せってい ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1000 OUT &H93,2
1010 DIM G(10),CC(7),D(1,12),F(14,11),M$(17):Z=&HF004
1020 FOR I=0 TO 12:D(0,I)=&HF1+INT(I/4)
1030 D(1,I)=(I-INT(I/4)*4)*64:NEXT I
1040 POKE &HFAEB,0:POKE &HFAEC,&HF0
1050 G(6)=10:G(7)=120:G(8)=380:G(9)=560:G(10)=2800
1060 K(0)=0:K(2)=10:K(3)=50:K(4)=100:K(5)=1000
1070 REM アセンブラ せってい ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1080 RESTORE 1380:B=0:FOR I=0 TO 34
1090 READ A$:A=VAL("&H"+A$):B=B+A
1100 POKE &HF000+I,A:NEXT
1110 REM chara DATA の せってい ●●●●●●●●●●●●●●
1120 FOR I=&HF100 TO &HF11F:POKE I,&HAA:POKE I+32,&H55:NEXT I
1130 AD=&HF140:DIMP$(12):A=64
1140 FOR I=1 TO 4:B(I)=A:A=A/4:NEXT
1150 CC(4)=3:CC(5)=3:CC(6)=2:CC(7)=1
1160 RESTORE 1610:FOR I=1 TO 12:READ P$(I):NEXT
1170 RESTORE 1450:FOR H=1 TO 12
1180 FOR I=0 TO 3:CC(I)=VAL("&H"+MID$(P$(H),I+1,1)):NEXT I
1190 FOR I=1 TO 4:READ A$:FOR J=1 TO 8
1200 A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2-1,2)):N(0)=0:N(1)=0
1210 FOR L=1 TO 4:M=INT(A/B(L)):A=A-INT(A/B(L))*B(L)
1220 N(0)=N(0)+CC(M*2)*B(L):N(1)=N(1)+CC(M*2+1)*B(L):NEXT L
1230 POKE AD,N(0):POKE AD+&H20,N(1)
1240 AD=AD+1:NEXT J,I
1250 AD=AD+&H20:NEXT H
1260 REM ﾐｭｰｼﾞｯｸ ﾃﾞｰﾀ せってい ●●●●●●●●●●●●●
```

```
1270 RESTORE 1940:FOR I=0 TO 17
1280 READ M$(I):NEXT I
1290 REM play がめん かく ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1300 SCREEN3,3,3:COLOR10,7:CLS
1310 LINE(240,  0)- (319, 49),13,BF
1320 LINE(240, 10)-(319, 39), 5,BF
1330 LINE(  0,192)-(319,199), 1,BF
1340 LOCATE 15,1:PRINT "ﾎﾟﾝﾀの":LOCATE 15,2:PRINT "おかいもの"
1350 LOCATE 15,3:PRINT "GAME":POKE &HF005,&HF4:POKE &HF004,0
1360 FORI=0 TO14:FORJ=0 TO11:A=USR(I*2+J*640):F(I,J)=12:NEXT J,I
1370 OUT &H93,3:RETURN
1380 REM
1390 REM ―― アセンブラ & キャラクター DATA ――――
1400 REM
1410 DATA cd,81,39,11,00,f1,cd,11,f0,01
1420 DATA 80,1d,09,cd,11,f0,c9,06,10,1a
1430 DATA 77,23,13,1a,77,d5,11,27,00,19
1440 DATA d1,13,10,f1,c9
1450 DATA dffd501740070003,28a3246324630003,0003c10ff03fc20f
1460 DATA ca8fca8cd990da90,ffffffffc0ff0003,^083c280c080c080
1470 DATA c080c080c080c080,c080f2a3f003fc0f,ffffffffc0ff0003
1480 DATA f003c150c100c100,c150c010c010c010,c150f003f003fc0f
1490 DATA ffffffffc0ff0003,f043c140c040c040,c040c040c040c040
1500 DATA c040f153f003fc0f,ffffffffc0ff0000,c040014000400040
1510 DATA 0040004000430000f,0fff3fffffffffff,fff7fff7fff5ff05
1520 DATA ff8ffc2ffe0ff08f,f83ff23ff0ff58ff;5ffdfffdfffffff
1530 DATA ffffffffffebffab,fe9bfa9aeaaaaaaa,0000000000009965
1540 DATA 0000000000000ffff,ffffffffebeba8aa,aa2aa8aaaa2aa8aa
1550 DATA aa2aa8aaaa2aa8aa,82823c3cffffffff,ffffffffffff1554
1560 DATA 1554000000000000,1aa4000000000000,0000ffffffffffff
1570 DATA ffffffc3ff28fc82,fc02f050c050c143,c143050305 0f003f
1580 DATA 003f00ffc3ffffff,ffff003f153f003,ffdfffdfc003c8a3
1590 DATA c8a3c8a3c0a3caa3,caa3caa340015555,0000010100000101
1600 DATA 0000010100005555,0000010100000101,0000010100005555
1610 DATA 2000,2000,3133,3133,3133,3210,2322,3100,3100,0022,1300,1312
1620 DATA 6,MONEY,9,TIME,12,R0-,14,RE-,16,もちもの
1630 DATA ﾎﾟﾝﾀ,ｹｰｷ,10円,ほん,50円,ﾃｰﾌﾟ,80円,レコｰﾄﾞ,千円,レｼﾞｽﾀｰ,ｷｬﾝﾃﾞｨ,かべ
1640 REM めん ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1650 DATA 0000000000000b,0c5c0c0c0c0c0,0c4c4c0c0c0c0,0c2c4c0c5c0c0
1660 DATA 0c2c9c7c5cac0,0c6c2c0c0c3c0,0c4c4c0c0c0c0,0c2c4c0c0c0c0
1670 DATA 0c0c0c0c0c0c0,1000000000000,3333333333333b,2222222222222
1680 DATA 2222222222222,4444444444444,3333333333333,2222222222222
1690 DATA 2222222222222,2222222222222,2222222222222,1332222226a97
1700 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1710 DATA 555a00c0c0c0b,cccc00c0c0c22,000800c0c0c22,cccc00c0c0c22
1720 DATA 00090020202 20,cccc002020220,242700c0c0c44,cccc00c0c0c44
1730 DATA 000000c0c0c44,100000c0c0c44,0400440044044b,0ccc0ccc0ccc9
1740 DATA 0c4000c44c0c0,0c0444c00c0c4,2ccc04c04ccc4,442c00c40cc44
1750 DATA 447c40c04c4c4,4ccc00c20c0cc,44400400000a8,140440044440c3
1760 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1770 DATA 04c0000050005b,54c0c03c00c0a,44c00c00c00c0,444c000c0c0c0
1780 DATA 24c00c00c00c0,9cc0c00c00000,50c00c00c0c00,00cc0040c0c00
1790 DATA 8000c0c0000c0,17c000c00c00c,442742000000b,6cccc000ccc00
1800 DATA 2c000c0c333c0,3c000c0c334c0,4cccc00c332a0,4c00000c33590
1810 DATA 4c00000c353c0,0c00000c333c0,0c000000ccc00,1000000000000
1820 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1830 DATA 0448449ccc02b,040ccccc00202,44ccccccc2002,23ccccc0ccc000
1840 DATA 00c0c0c0ccc00,000ccccc0c020,0000cc0cc2070,4000cc0cc0000
1850 DATA 26cccc4cccc02,1200000000002,000000000000b,0000cc0000000
1860 DATA 0ccc55ccc00c9,0c444444c00c6,0c444442c00ca,0c444242c00c8
1870 DATA 0c42424220000,0ccccccccc000,0000000000000,1000000000000
1880 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1890 DATA 0000000000cc4b,0000000000cc00,0074000040540,0000000495c00
1900 DATA 0000000000cc30,0004000000cc00,4cc8ccccccc00,0cc4022cccc00
1910 DATA 0cc0cc2cc4c00,15a0040000000,000900000000b,0cc0c0c0c0cc0
1920 DATA 0c00c000c55c0,0c0cc0c6cccc0,0c000000c20000,0ccccccc5ccc0
1930 DATA 0c0000004c5c0,0c0c0ccc0c0c0,0c94c444cc0c0,100a000004000
1940 REM ﾐｭｰｼﾞｯｸ ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1950 DATA t200s0m4000o5
1960 DATA l16ce,l16eg,l16go6c,l16ec
1970 DATA l8g4go6c4co5b4bo6c4cd4do5a4ao6d2.c4co5b4ba4ab4bo6cr4o5gr4o6c2
1980 DATA t255o6l8c4o5bagfedcdego6c
1990 DATA t150s0m7000l16o5ar32af+r32f+br32bg+r32g+o6c+r32c+o5a+r32a+o6d
2000 DATA l4gg8ee8aa8ff8b8rg8ro6c2,l4ee8cc8ff8dd8gg8ee8g2,l4r1r1r4e2
2010 DATA t200s0m10000o1c16.r32c2.o6e4c4o5g4o6c4f4
2020 DATA t150s0m10000o5l8,l8ggb4a4gf4fa4g4f4ggb4a4g
2030 DATA o6c4o5bagg4e4,o6d4o5gabo6c4c
2040 DATA cc2.d4d2.dcc2.c2cc2cc2.d4d2.dcc2.d4c4.c4c,t255o5l8ceceg4
```

★僕は、「MUSIC from YS-II」を買うお金がなかったので、ゲームをやりながら自分でテープに録音した強者です。（北海道北見市・船越 学18才）……【編：自分の好きな曲を編集するのは楽しいですね。】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR BASIC)用

キャラクターがきれいな本格RPG

SATAN（サタン）



S.Y

STORY

昔々，あるところに，バルジニアという王国があった。あなたは，その王国の戦士である。あるときそのバルジニアの王に1通の手紙がきた。その手紙にはこんなことが書いてあった。

〝我は暗国の魔王サタンである。我は今お前の国をのっとるために，準備中だ。せいぜい首を長くして待っているがよい〟

この手紙を読んだ王は，あなたに魔王サタンを倒すことを命じたのである。そこであなたことカルビンはサタンを倒すために旅にでた。

遊びかた

カルビンはカーソル・キーで，上下左右に動きます。このときスペース・キーを押すと，道具が使えます。木と平野はふつうに通ることができますが，岩とかべは通ることができません。

ときどきBGMとともに，敵が出現するので[1]キーで戦い，[2]キーで逃げ，[3]キーでやくそうを使ってください。なお，やくそうは道具屋で買えます。

あと，RUNしたあと1分か2分くらい待たないと，タイトル画面になりません。

最後に

はっきりいってこのプログラムは長い!!自分では短くしたつもりだけど，やっぱり長い。だからREM文を消してしまいました。どうもすみません。

あと，木のキャラクターは，何度描き直してもうまくいかず，こんな形になってしまいました。また，1490行と2840行は同じように見えますが，ちゃんと意味があるので消さないでください。

参考

いろいろな人の音楽

ドラゴンクエストとザナドゥ（ゆうれいと怪獣を少し参考させてもらいました）

CHECKER FLAG

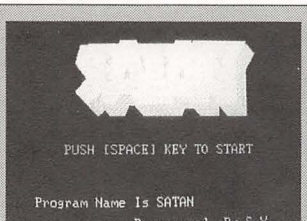
編：けっこう凝ったRPGですね。

影：敵キャラにもけっこう凝っていますよ。

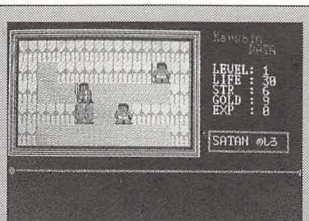
Dr.D：うむ，そうじゃな。リストは長いのじゃが，その分気合いの入ったRPGだと言えよう。

影：でも，敵を倒すごとにいちいち最初から画面を描くのはどうもネー。

Dr.D：仮想画面に一時画面を入れておいて，切り替える方式のほうが良かったのう。



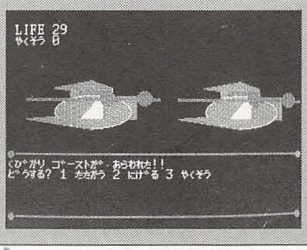
▲〈写真1〉タイトル画面。スクロールがかっこいい!!



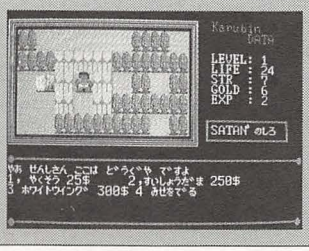
▲〈写真2〉スタート!!剣を持っているキャラが自分



▲〈写真3〉スライムが現れた!! [1]で攻撃しよう!!



▶〈写真4〉敵は，パーティを組んでいる場合もあるゾ!



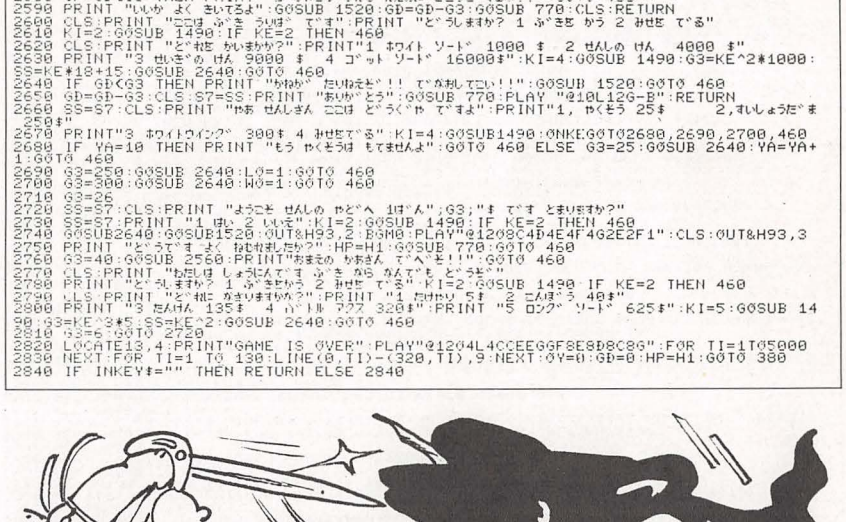
◀〈写真5〉お金をためて道具屋で買いものをしよう

★ある日，つぐ美の家では，彼女の誕生パーティが開かれた。ベーマガ編集部の人は，みんな招待され，つぐ美の手料理を食べた。つぎの日から編集部はつぐ美1人となった。(滋賀県彦根市・**早川和宏14才**)……**【つぐ美：♋】**

```
10 J=20:X=70:Y=50:DIMKA(40),TR(40),RØ(40),WA(40),PE(40),K1(20),K2(20),M(19,4,8)
20 SCREEN 2,2,2:HP=30:H1=30:LE=1:E2=5:S1=6:S9=1:GD=9
30 LOCATE11,8:PRINT"ﾚﾍﾞﾙ";&( あまちんだ"ぎん":GOSUB 70:GET(1,0)-(20,19),KA:J=10:GOSUB70
40 GET(1,0)-(10,19),K1:PUT(11,0),K1,PSET:GET(1,0)-(20,19),TR:J=20:GOSUB 70
50 GET(1,0)-(20,19),RØ:J=10:GOSUB 70:GET(1,0)-(10,19),K2:PUT(11,0),K2,PSET
60 GET(1,0)-(20,19),WA:J=20:GOSUB 70:GET(1,0)-(20,19),PE:M2=1:GOTO 350
70 FOR N=0 TO 19:READ L$:FOR W=1 TO J:C=VAL("&H"+(MID$(L$,W,1))):PSET(W,N),C:NEX
T W,N:RETURN
80 DATA7 7777        7777777, 8 77          777777, 8 7          777777
90 DATA 8 7  3333333 777777, 8 7  33 33 3 777777, 8 7  33 33 3 777777
100 DATA 8 7  3333333 777777, 8 7  33333555 77777, 8 73 BBBB58A555 7777
110 DATA 8 333BBB558A555 777, 8333BBBB558A555 777,BBB3BBBBB5AAAAAA5 777
120 DATA733  AAAAA5AAAAA5 777,733  AAAAA558A555  777,7B   8333  558A555  777
130 DATA777  3333  555A555  777,77 5333   355555   777,77   555   3333     77
140 DATA77 5555   333333     7,777              7777 Þ7777,770ÐÐÐÐ777
150 DATA7 ÐÐÐÐÐÐ77,7 ÐÐÐÐÐÐÐ7, ÐÐÐÐÐÐÐÐ7, Þ ÐÐÐÐÐÐ,Þ ÐÐÐÐÐÐÐ, ÐÐÐÐÐÐ7ÐÐ
160 DATAÐ ÐÐÐÐÐ7ÐÐ, ÐÐ ÐÐÐ ÐÐ, Þ 7ÐÐÐÐÐÐ,Þ7Ð ÐÐÐÐÐÐ, ÐÐ ÐÐÐÐÐÐ, ÐÐÐÐÐÐÐÐ7
170 DATAÐ2Ð ÐÐÐÐÐÐ ,7 Þ3 Þ3 Þ7,77 3333Þ77,77 33 3777,7 3 333    , 3 3 3 3 7
180 DATA77777777777777777777,77777777777777777777,7777777777666777777
190 DATA777777788666666666667,777788888AA66666666A,778888888AAA66666666A
200 DATA888886666AAA6666666A,888888666AA66666666A,886688666AA66666666A
210 DATA886688666AA6666666AA,888688666A66AA66AAA,886688686A66AAAAAAAA
220 DATA886688686A6666AAAAAA,888688686A66AAAA0AA,688686886A6AAAAA  AA
230 DATA68868886AAAA AA  AA,6688686686AAAA A    AA,6686866A6AAA AAAAA A
240 DATA  86 666AA      7,                  7 666666666A,EEEEEEEEEA
250 DATA666666666A,EEEEEEEEEA,EEEEEEEEEA,EEEEEEEEEA,666666666A,A6666666AA
260 DATAAAA66666AAA,AAA666AAAAA,AAAAAAAAAA,AEEAAAEEAA,EEEEAEEEEA,EEEEAEEEEA
270 DATAEEEEAEEEEA,EEEEAEEEEA,EEEEAEEEEA,EEEEAEEEEA,EEEEAEEEEA,EEEEAEEEEA
280 DATA77777          7777777,77777          77777,77777          7777
290 DATA77777 3333333   7777,77777 3 33 333   7777,77777  333333B3  7777
300 DATA7777773BBBBB33   7777,777 ÐÐÐ3333333ÐÐ77777,77  ÐÐÐÐÐÐÐÐÐÐÐÐ 777
310 DATA77 ÐÐÐÐÐÐÐÐÐ ÐÐÐ 77,7 ÐÐÐ ÐÐÐÐÐÐÐÐ ÐÐÐ 7,7333 ÐÐÐÐÐÐÐÐÐ 333
320 DATA7333  888ÐÐÐÐÐÐ8 333 ,733   Þ888888888   33  777  ÐÐÐÐÐÐÐÐÐÐ    7
330 DATA777 ÐÐÐÐÐÐÐÐÐÐ 77,777 ÐÐÐÐÐ   ÐÐÐÐÐ 77,777 BBBBB   BBBBB 77
340 DATA7 BBBBBBB    BBBBBBB7,77
350 RESTORE 1200:LINE(0,0)-(320,200),9,BF:FOR S=0 TO 19:FOR T=0 TO 4:READ A$
360 FOR U=0 TO 8:A=VAL("&H"+MID$(A$,U+1,1)):M(S,T,U)=A:NEXT U,T,S:GOSUB 1530
370 COLOR 5:FOR A=13 TO 19 STEP6:LOCATE,A:PRINT "●――――――
```

★手をあげろ!!本屋で立ち読みしているようなやつは本を落としてはじをかく。そうだ!!買うんだ!! (北海道上磯郡・AGAIN12才)……【編：本屋の床に座り込んで本を読んでいる影さんには通用しない攻撃方法だな。】

```
1580 PRINT "Program Name Is SATAN":LOCATE 15,9:PRINT "Programmed":COLOR 15:LOCAT
E 27,9:PRINT "By S.Y"
1590 COLOR 7:LOCATE 6,2:PRINT "PUSH [SPACE] KEY TO START"
1600 PLAY "@12V12L80B4EF+GABE05D4C0B05C40B4V15","@12V12L80G4G3B0DEF+GEG4GGG4G4V1
5","@12V13L80E4,EE2C4,CC2V15
1610 IF STRIG(0)=1 THEN LINE(0,0)-(320,200),9,BF:ROLL:CONSOLE 14,5,,0:RETURN ELS
E 1610
1620 DATA31,0,53,100,150,0C,28,0,19,5,8,14,7,2D,7,2F,4,3E,4,40,7,67,7,69,4,78,4
1630 DATA7A,7,7C,4,B4,4,AA,14,AA,41,96,41,8C,33,8C,41,78,41,73,3A,67,3A,64,41,3C
,41
1640 DATA39,37,2D,37,28,41,19,41,1C,34,0C,41,0,35,27,140,94,148,90,141
1650 DATA94,143,113,151,116,160,110,160,113,156,127,140,131,140,131,153,129,142
1660 DATA152,140,157,140,152,160,154,144,171,150,173,160,168,160,171,158,208,140
,213,140,213,147,211,142
1670 CIRCLE(B+80,110),40,16,0,3.14,.5:LINE(B+40,110)-(B+120,110)
1680 PAINT(B+80,100),C4,16:FOR A=B+70 TO B+90 STEP 20:CIRCLE(A,100),8,9
1690 PAINT(A,100),16,9:PSET(A,100),9:NEXT:LINE(B+48,103)-(B+63,107),9:LINE-(B+90
,107),9:LINE-(B+110,104),9:RETURN
1700 X3=70:Y3=82:RESTORE 1730:GOSUB 950
1710 CIRCLE(B+78,83),12,3:PAINT(B+78,83),3,3:CIRCLE(B+28,75),9,16
1720 PAINT(B+30,75),3,16:CIRCLE(B+135,74),9,16:PAINT(B+130,74),3,16:GOSUB 1750:R
ETURN
1730 DATA17,75,70,70,85,5C,4B,60,4E,7B,43,80,5A,68,5F,64,5A,6B,71,59,70,56,61
1740 DATA50,74,1E,78,3F,57,32,61,2F,5F,28,4B,46
1750 LINE(X3+B,Y3)-(X3+B+7,Y3),9:LINE-(X3+B+6,Y3+1),9:LINE-(X3+B,Y3),9
1760 LINE(X3+B+10,Y3)-(X3+B+19,Y3),9:LINE-(X3+B+13,Y3+1),9:LINE-(X3+B+10,Y3),9:R
ETURN
1770 RESTORE 1830:C=C4:GOSUB 950:LINE(B+75,73)-(B+102,76),3,BF:CIRCLE(B+90,93),4
0,16,,,.4
1780 PAINT(B+90,93),C4,16:LINE(B+20,100)-(B+60,97),C4:LINE-(B+90,110),C4
1790 LINE-(B+20,100),C4:PAINT(B+55,102),C4,C4:LINE(B+100,76)-(B+100,99)
1800 LINE-(B+78,99),16:LINE-(B+100,76),16:PAINT(B+90,95),16,16
1810 LINE(B+20,80)-(B+160,82),11,BF:FOR X1=B+105 TO B+144 STEP39
1820 CIRCLE(X1,80),8,3:PAINT(X1,80),3,3:NEXT:RETURN
1830 DATA8,48,70,90,85,58,3F,6E,46,6E,4E,87,4E,87,64,42,64,42,48,30,46
1840 C6=C4:RESTORE 1880:GOSUB 950:RESTORE 1900:X1=80:Y1=65:A=10:C=11:C4=C
1850 GOSUB 950:RESTORE 1910:C=9:C4=9:GOSUB 950:X3=55:Y3=61:GOSUB 1750
1860 RESTORE 1920:C=8:C4=C:GOSUB 950:CIRCLE(B+31,78),12,16,,,.5
1870 PAINT(B+42,78),C6,16:LINE(B+59,68)-(B+70,68):RETURN
1880 DATA24,60,52,70,80,49,34,4D,38,52,3A,53,41,5E,41,67,46,67,55,5F,57,64,68,46
,68,45,63,49,62,42,55
1890 DATA41,68,25,68,25,63,29,62,28,50,24,48,2B,41,33,41,33,3A,3B,39,3D,34
1900 DATA10,80,65,70,80,5F,41,54,46,54,4F,50,58,50,55,60,58,3C,59,28,55,28,50,50
,41
1910 DATA6,52,65,65,68,49,41,53,3E,53,40,4A,49,3C,49,34,41
1920 DATA12,13,46,30,58,15,34,25,34,2C,2F,2B,41,25,3C,20,3C,20,6E,19,6E,19,3C,14
,3C,11,41,D,2E
1930 C5=C4:RESTORE 2020:C=11:C4=C:GOSUB 950:LINE(B+18,112)-(B+48,112),C5
1940 LINE-(B+34,107),C5:LINE-(B+18,112),C5:PAINT(B+35,109),16,C5
1950 LINE(B+115,113)-(B+143,113),C5:LINE-(B+127,107),C5
1960 LINE-(B+115,113),C5:PAINT(B+127,110),16,C5:LINE(B+52,48)-(B+80,62)
1970 LINE-(B+106,49):LINE-(B+78,85):LINE-(B+52,48):PAINT(B+80,70),16,16
1980 RESTORE2040:C=C5:C4=C:GOSUB950:FORX1=36 TO 122 STEP86:CIRCLE(B+X1,93),9,16
1990 PAINT(B+X1,93),C4,16:NEXT:LINE(B+60,67)-(B+83,75),9:LINE-(B+102,67),9
2000 FOR X1=48 TO 115 STEP67:CIRCLE(B+X1,72),9,16:PAINT(B+X1,72),11,16:NEXT
2010 X1=81:Y1=62:GOSUB 2060:RETURN
2020 DATA16,58,80,80,90,66,50,7A,61,82,71,65,70,63,69,5D,64,62,5C,58,64,4B,64
2030 DATA3F,5C,46,64,3C,69,39,70,1E,70,26,5E,3A,50
2040 DATA19,59,67,80,70,3B,44,37,5D,37,64,3A,66,42,7D,4C,80,5B,70,5C,6B,50
2050 DATA64,56,54,56,51,4E,4E,56,3C,56,36,52,2D,5A,1E,58,26,4B,3B,43
2060 CIRCLE(X1+B,Y1),11,9,,,.3:PAINT(X1+B,Y1),16,9:CIRCLE(X1+B,Y1-1),4,9:PAINT(X
1+B,Y1-2),9,9:RETURN
2070 LINE(B+128,43)-(B+157,46),15:LINE-(B+135,87),15:LINE-(B+110,69),15:LINE-(B+
128,43),15:PAINT(B+130,60),15,15
2080 LINE(B+67,45)-(B+96,60),C4,BF:LINE(B+50,45)-(B+80,65),15:LINE-(B+107,45),15
2090 LINE-(B+85,90),15:LINE-(B+50,45),15:PAINT(B+80,70),15,15
2100 RESTORE 2150:X1=57:C=C4:GOSUB 950:LINE(B+50,103)-(B+73,97):LINE-(B+82,103)
2110 LINE-(B+50,103):PAINT(B+70,101),15,16:LINE(B+72,75)-(B+73,81)
2120 LINE(B+70,75)-(B+90,75):LINE-(B+100,68):LINE(B+100,70)-(B+97,78)
2130 LINE(B+115,74)-(B+110,81):FOR X1=67 TO 102 STEP35:CIRCLE(B+X1,84),8,16
2140 PAINT(B+X1,84),16,16:NEXT:X1=74:Y1=62:GOSUB 2060:RETURN
2150 DATA26,57,59,99,80,3E,37,5C,37,66,3E,70,41,80,2B,9D,2E,82,33,9A,3A,7E,3A,95
,42,78,41,89,57,78,5D,8C,5A,A0
2160 DATA67,7D,66,64,60,6E,67,33,67,51,5F,48,51,40,51,45,4B,3C,4B,39,42,39,3B
2170 LINE(147,8)-(160,25):LINE-(170,5):LINE-(160,60),16:LINE-(146,8):PAINT(160,3
0),16,16
2180 LINE(131,118)-(145,90):LINE-(148,118):LINE-(131,118):PAINT(140,110),16,16
2190 LINE(158,118)-(173,85):LINE-(177,118):LINE-(158,118):PAINT(170,110),16,16
2200 RESTORE 2280:C=11:C4=C:GOSUB 950:RESTORE 2300:C=10:C4=C:GOSUB 950:M=40
2210 FORC=16 TO 10STEP-2:CIRCLE(101,60),M,C,,,.99:PAINT(101,60),C,C:M=M-10:NEXT
2220 RESTORE 2320:C4=8:GOSUB 950:CIRCLE(159,53),10,11:PAINT(159,53),11,11
2230 CIRCLE(159,53),6,14:PAINT(159,53),14,14:RESTORE 2330:C=11:C4=C:GOSUB 950
2240 LINE(150,32)-(155,40):LINE-(162,40):LINE-(169,32)
2250 X1=159:Y1=25:GOSUB 2350:X1=155:Y1=30:GOSUB 2350:X1=163:GOSUB 2350
2260 C=16:C4=5:GOSUB 950:LINE(210,62)-(222,13):LINE-(217,64)
2270 LINE-(210,62):PAINT(215,55),16,16:LINE(222,13)-(214,63),9:RETURN
2280 DATA14,144,62,160,70,B0,3E,B1,5A,BE,77,AA,6B,99,6E,AC,50,96,6E,8D,6F,93,5A
2290 DATA8A,70,7A,73,87,5F,8F,4A,90,3E
2300 DATA17,132,35,140,50,91,20,A0,F,AA,16,AE,23,B7,23,D7,41,D8,43,D7,4F,D2,50
2310 DATACA,4A,CA,45,B4,35,B0,3D,A7,43,96,43,90,3D,84,23
2320 DATA12,140,34,160,52,91,20,9F,30,AB,21,B1,21,A3,34,AC,3F,A7,42,9F,38,96,42,
8F,3C,9B,34,8C,22
2330 DATA11,140,45,160,17,92,19,97,11,A0,E,AB,14,AF,20,A9,20,A9,17,A0,13,96,1A,9
7,2C,8C,2D
2340 DATA10,205,65,212,67,CE,3D,DC,40,DB,47,D6,46,D3,4E,D5,4F,D2,57,CD,55,D2,42,
CD,41
2350 CIRCLE(X1,Y1),5,16:PAINT(X1,Y1),16,16:CIRCLE(X1,Y1),2,11:PAINT(X1,Y1),11,11
:RETURN
2360 FOR KU=1 TO 7:ROLL DA,0:ROLL -DA:PLAY "L64@4C":"L64@10D":NEXT:RETURN
2370 LINE(0,0)-(320,120),9,BF:G=16:FOR I=0 TO 6 STEP2
2380 LINE(0+I,0+I)-(200-I,120-I),G,B:G=G-1:NEXT
2390 COLOR 16:LINE(210,95)-(300,115),13,BF:LINE(212,97)-(298,113),9,BF
2400 LOCATE 27,10:PRINT "SATAN のしろ":LOCATE 27,3:PRINT "LEVEL:";LE
2410 LOCATE 27,4:PRINT "LIFE :":LOCATE 27,5:PRINT "STR "
2420 LOCATE 27,6:PRINT "GOLD :":LOCATE 27,7:PRINT "EXP ";EX:GOSUB 770:COLOR11
2430 LOCATE27,0:PRINT "Karubin":LOCATE32,1:PRINT"DATA":COLOR16:LOCATE,14:RETURN
2440 CLS:PRINT "カルビンは てんにょの はごろもを つかった!!!":PRINT"":G3:"まで いいしょうほう かるせ!!"
2450 KI=3:GOSUB 1490:ON KE GOTO 2460,2480,2490
2460 IF M<>0 AND L0=1 AND R=6 AND X=110 AND Y=50 THEN PRINT "カルビンは すいしょうだまを つかった" ELSE 2500
2470 PLAY "05@10L10GL1A":GOSUB 1520:CLS:PRINT "カルビンは てんにょの はごろもを みつけた":M0=1:GO
SUB 1520:CLS:GOTO 470
2480 IF W0=1 THEN PRINT "カルビンは ホワイト ウインクを つかった":PLAY "05@10L10GL1A":R=0:X=90:Y
=50:M1=0:M2=1:GOTO 390 ELSE GOTO 2500
2490 IF M0=1 THEN PRINT "カルビンは てんにょの はごろもを つかった!!!":PLAY "05@10L10GL1A":R=9:X=
70:Y=70:M1=4:M2=1:GOTO 390
2500 PRINT "つかえない!!!!":GOSUB 1520:CLS:GOTO 470
2510 ON (X+MX*10)/20 GOTO 2520,740,2600,2660,2710,2760,2770,2810
2520 G3=10:GOSUB 2560:RESTORE 2540:FOR R5=1 TO 32:READ RE$:RE=VAL("&h"+RE$)
2530 PRINTCHR$(RE);:PLAY"L64@5@4G":FOR TI=1 TO 20:NEXT TI,R5:GOSUB1520:GOTO 460
2540 DATA9D,92,9C,8E,93,E0,DE,EF,86,F3,8F,E3,97,E4,92,FC,E6,96,9A,EF,FA,E0,E4
2550 DATA9A,FB,E6,92,98,E4,E5,E6,96,96,DE,95,9A,F9
2560 SS=S7:CLS:PRINT "すれば しょうほうだ!!!":PRINT"";G3;"まで いいしょうほう かるせ!"
2570 PRINT "1 ほい 2 いいえ":KI=2:GOSUB 1490:IF KE=2 THEN 460
2580 IF GD<G3 THEN PRINT "ぜんかきろう かねも ねえのに きこうと するな!!":GOTO 460
2590 PRINT "いいか よく きいてるよ":GOSUB 1520:GD=GD-G3:GOSUB 770:CLS:RETURN
2600 CLS:PRINT "ここは ふかき うらば です":PRINT "どうしますか? 1 ふかさを かう 2 みせを でる"
2610 KI=2:GOSUB 1490:IF KE=2 THEN 460
2620 CLS:PRINT "どの ねだ かいますか?":PRINT"1 ホワイト ソード 1000 $  2 せんしの けん  4000 $"
2630 PRINT "3 せいぎの けん 9000 $  4 ゴッド ソード 16000$":KI=4:GOSUB 1490:G3=KE^2*1000:
SS=KE*18+15:GOSUB 2640:GOTO 460
2640 IF GD<G3 THEN PRINT "かねが たりねえぜ!! でなおしてこい!!":GOSUB 1520:GOTO 460
2650 GD=GD-G3:CLS:S7=SS:PRINT "まいどどう":GOSUB 770:PLAY "@10L12G-B":RETURN
2660 SS=S7:CLS:PRINT "やあ せんしさん ここは どうぐや ですよ":PRINT"1, やくそう 25$      2,すいしょうだま
250$"
2670 PRINT"3 ホワイトウインク 300$ 4 みせだです":KI=4:GOSUB1490:ONKEGOTO2680,2690,2700,460
2680 IF YA=10 THEN PRINT "もう やくそうは もてませんよ":GOTO 460 ELSE G3=25:GOSUB 2640:YA=YA+
1:GOTO 460
2690 G3=250:GOSUB 2640:L0=1:GOTO 460
2700 G3=300:GOSUB 2640:W0=1:GOTO 460
2710 G3=26
2720 SS=S7:CLS:PRINT "ようこそ せんしの やどへ ほいん";G3;"ま です ときいますか?"
2730 SS=S7:PRINT "1 はい 2 いいえ":KI=2:GOSUB 1490:IF KE=2 THEN 460
2740 GOSUB2640:GOSUB1520:OUT&H93,2:BGM0:PLAY"@1208C4D4E4F4G2E2F1":CLS:OUT&H93,3
2750 PRINT "どうぞです よく ねむれましたか?":HP=H1:GOSUB 770:GOTO 460
2760 G3=40:GOSUB 2560:PRINT"おまえの かおは てへ ぎ!!":GOTO 460
2770 CLS:PRINT "ねぼしは しょうにんです ふかき みる みんです ど ようこそ"
2780 PRINT "どうしますか? 1 ふかさを かう 2 みせを でる":KI=2:GOSUB 1490 IF KE=2 THEN 460
2790 CLS:PRINT "どの ねだ かいますか?":PRINT "1 たけやり 5$  2 こんぼう 40$"
2800 PRINT "3 おんみょう 135$  4 かぶと 222 320$":PRINT "5 ロングソード 625$":KI=5:GOSUB 14
90:G3=KE^3*5:SS=KE^2:GOSUB 2640:GOTO 460
2810 G3=5:GOTO 2720
2820 LOCATE13,4:PRINT"GAME IS OVER":PLAY"@120<4L4CCEEGGF8E8D8C8G":FOR TI=1TO5000
2830 NEXT:FOR TI=1 TO 130:LINE(0,TI)-(320,TI),9:NEXT:GY=0:GB=0:HP=H1:GOTO 380
2840 IF INKEY$="" THEN RETURN ELSE 2840
```



PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

記憶力がたよりのアクション・パズル

幽霊夜話 —長虫—



旦部　幸博

ストォリィ

前作「廃屋の一夜」で住み家を守り抜いた3体の地縛霊たちはある日地下室を見つけて入り込みました。しかし，中は完全に荒れはてていたうえに巨大な蛇どもが巣喰っていたのです。

遊びかた

テンキーの[4][6]で左右に動き，鍵を取ってドアに入ると面クリアです。地縛霊は下に何もないと落下し，一番下の段に落ちると死んでしまいます。

また，各面に緑とシアンの2匹の蛇がいて背中を渡ったり下から押しあげてもらったりできますが，横や上から蛇に食いつかれたり押しあげられて潰されたりすると死んでしまいます。

画面内の青い三角形を取ると得点になり，これに火の玉（スペース・キーで発射）を当てると壁になります。

全部で8面あり，各面のはじめにデモを見るかどうか聞いてきますが，[Y]を押すとその面の蛇の動きを見ることができます。一番下の段に落ちる，蛇に喰われる，潰される，蛇にドアを喰われるのいずれかで1体減り，3体ともいなくなると終わりです。

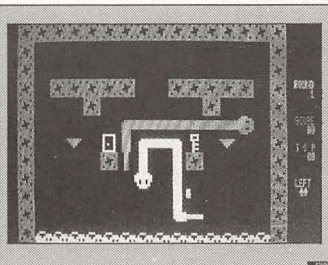
最後に

近頃ＩＦ～ＴＨＥＮ（数式）がほとんど使えない体質になってしまいました。はっはっは。プログラムがわかりにくくなるため初心者のかたがたに申し訳ない，などと思いつつもつい論理式に変えたくなって，半分意地になって変えてしまうのです。創刊当時のベーマガに相当お世話になった以上，初心者の役に立たねばとは思っているのですが。ちなみにそんな理由からも私は極力マシン語を避けます（キャラクタＰＵＴと音楽以外ではどうしても必要だと思わない限り，使わないつもりです）。最近またマシン語におんぶした作品が増えてますが，マシン語を使わないとすくいようがないような作品が多いのが事実じゃないでしょうか？そんなことに手間をかけるよりアイデアとプログラムのくふうでＢＡＳＩＣの限界に挑戦したほうがよっぽどましじゃありませんか？反論を待つ。

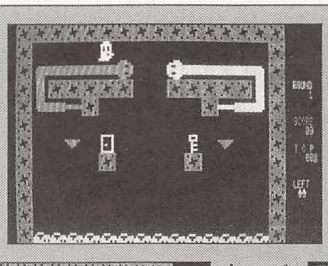
ところで，このゲームは一応前作の続き（'87年4月号）という形です。蛇のキャラクターをそれらしく見せようとしたせいで長くなってしまいました。ちなみにこれはリアルタイム・パズルゲームですが画面を考えるのが非常にむずかしく今一歩よく練れた画面が作れませんでした。それでもけっこうむずかしいと思います。

《第1表》変数表

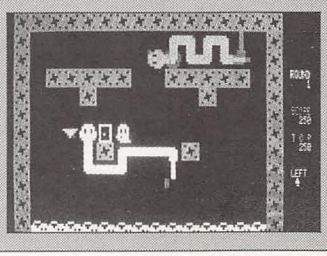
X，Y，V	自分の座標，向き
X(1.99)Y(1.99)	蛇の座標
V(1.99)VR(1.99)	蛇の向き，キャラクター
I，J	蛇のカウンタ
L(15，11)	画面
F，F1，F2	フラグ
SC，HI	スコア，ハイスコア
RE，RO	残り，ラウンド



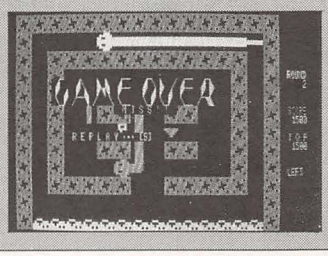
◀《写真1》まずはデモを見て攻略法をじっくり考えよう



◀《写真2》左上にいる幽霊が自分。まずはカギを取ろう



◀《写真3》カギを取ってドアに入ればラウンド・クリア



◀《写真4》ヘビに食べられたり，下に落ちたらアウト！

★うちの犬は，大の字になって眠ります。影さんちのゴキブリはどうですか？（神奈川県川崎市・MOMO15才）
【影：それはちがう!!犬には，しっぽがあるから，大の字ではなくて，太の字に寝ているんだゾ!!】

幽霊夜話のプログラム・リスト

```
10 CLEAR 200,&HDFFF
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,1:PRINT CHR$(12);
30 DEFINT A-Z:DEFUSR=&HE020:DEFUSR1=&HE000
40 DIM X(1,99),Y(1,99),V(1,99),VR(1,99),L(15,11),A(22),B$(15),C$(15)
50 HI=0:RO=1:GOSUB 1050
60 SC=0:RE=2
70 GOSUB 670
80 GOSUB 810:FOR I=50 TO 10 STEP -1:U=USR1(I):NEXT
90 F=0:F1=0:F2=0:I=0:J=10:CO=0:V=1
100 REM ■■■ MAIN ■■■
110 I0=INP(0):VX=(I0=239)-(I0=191):VY=-(L(X,Y+1)<>1):IF (1-VY)¥(INP(9)=191) THEN
 340
120 V1=V:V=V-(V<>VX)¥2¥VX:VX=-VX¥(V=V1):VX=-(1-VY)¥VX¥(L(X+VX,Y)<>1):IF VX+VY+(V
<>V1)=0 THEN 160
130 L=L(X+VX,Y+VY):L(X,Y)=0:F=F-(Y=10)
140 LOCATEX¥4+6,Y¥2:U=USR(&HE068):X=X+VX:Y=Y+VY:IF L>2 THEN GOSUB 290
150 LOCATE X¥4+6,Y¥2,0:COLOR 7:U=USR(&HE074+V¥4):L(X,Y)=2
160 IF F+F2¥(1-F1) THEN 440 ELSE IF F1¥F2 THEN 390
170 GOSUB 200:J=J+I:I=1-I:IF F THEN 440
180 U=USR1(A(CO)):CO=CO+1+(CO=15)¥16:GOTO 110
190 REM ■■■ SARPENTS ■■■
200 COLOR 4+I:LOCATE X(I,J)¥4+6,Y(I,J)¥2:U=USR(&HE080+V(I,J)¥8)
210 LOCATE X(I,J-1)¥4+6,Y(I,J-1)¥2:U=USR(VR(I,J-1)):L=L(X(I,J),Y(I,J))
220 LOCATE X(I,J-9)¥4+6,Y(I,J-9)¥2:U=USR(&HE0D0-(V(I,J-8)MOD2=0)¥8)
230 LOCATE X(I,J-10)¥4+6,Y(I,J-10)¥2:U=USR(&HE068):L(X(I,J-10),Y(I,J-10))=0
240 L(X(I,J),Y(I,J))=1:IF (L=4)+(L=2)¥V(I,J) THEN F=1:RETURN ELSE IF L<>2 THEN R
ETURN
250 L=L(X(I,J),Y(I,J)-1):IF L=1 THEN F=1:RETURN
260 Y=Y-1:LOCATE X¥4+6,Y¥2:COLOR 7:U=USR(&HE074+V¥4):L(X,Y)=2:IF L THEN 290
270 U=USR1(17):U=USR1(22):U=USR1(2):SC=SC+2:GOTO 980
280 REM ■■■ GET KEY & SO ON ■■■
290 IF L=4 THEN F=-(F1=0):F2=1-F:RETURN
300 IF L=5 THEN U=USR1(7):U=USR1(30):U=USR1(19):SC=SC+20:GOTO 980
310 FOR I1=0 TO 2:FOR I2=30 TO 20 STEP -2:U=USR1(I2):COLOR I2MOD7:LOCATE X¥4+6,Y
¥2:PRINT "DOOR"+CHR$(31)+STRING$(4,CHR$(29))+"OPEN":NEXT I2,I1:CO=0
320 LOCATE X¥4+6,Y¥2:COLOR7:U=USR(&HE074+V¥4):F1=1:SC=SC+5:GOTO 980
330 REM ■■■ SHOT ■■■
340 FOR I1=1 TO 4:L=L(X+V¥I1,Y):I1=I1-(L=5)¥10-(L>0)¥10:NEXT I1:I2=I1MOD10-1
350 IF I2<>1 THEN FOR I3=1 TO I2-(I1<10)-1:LOCATE (X+V¥I3)¥4+6,Y¥2:COLOR 2:U=USR
(&HE114+V¥4):U=USR1(3):U=USR(&HE068):NEXT I3
360 IF L=5 THEN L(X+V¥I2,Y)=1:LOCATE (X+V¥I2)¥4+6,Y¥2:COLOR 3:U=USR(&HE108):SC=S
C+10:U=USR1(7):U=USR1(9):U=USR1(24):GOSUB 980
370 GOTO 160
380 REM ■■■ CLEAR ■■■
390 FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR I:LOCATE X¥4+6,Y¥2:U=USR(&HE0E0):U=USR1(I¥5+1025)
:NEXT I
400 FOR I=16 TO 22:U=USR1(A(I)):FORJ=0TO200:NEXT J,I
410 FOR I=1 TO RO¥50+50 STEP 5:BEEP1:SC=SC+5:GOSUB 980:BEEP0:NEXT I
420 RO=RO+1:FORI=0 TO 1800:NEXT I:IF RO<9 THEN 70 ELSE 540
430 REM ■■■ MISS ■■■
440 FOR I=1 TO 50:U=USR1(I):LOCATE 30,10:COLOR IMOD3+2:PRINT "  M I S S ! !  "
450 FOR J=0 TO 50-I:NEXT J,I:FOR I=0 TO 2000:NEXT
460 IF RE THEN RE=RE-1:GOTO 80
470 REM ■■■ GAME OVER ■■■
480 LOCATE 15,7:COLOR 3:PRINT "
490 LOCATE 15,8:        PRINT "
500 LOCATE 15,9:        PRINT "
510 LOCATE 20,13:COLOR 6:PRINT "R E P L A Y ··· [S]"
520 WAIT 4,8,255:RO=1+(1-RO)¥(INP(8)=111):GOTO 60
530 REM ■■■ HAPPY END ■■■
540 COLOR 2,0,1:PRINT CHR$(12);:LINE(3,23)-(74,16),"■",2,BF
550 FOR I=0 TO 1:V=1-I¥2:FOR J=0 TO 4:COLOR 2:LOCATE 3+I¥68+V¥J¥4,4:U=USR(&HE0F0
):NEXT J
560 LOCATE 19+I¥36,2:COLOR 3:U=USR(&HE108):LOCATE 15+I¥44,2:COLOR 7:U=USR(&HE074
+V¥4):LINE(23+I¥28,23)-(26+I¥28,16)," ",BF:NEXT I
570 FOR I=0 TO 1:X=23+I¥28:V=1-I¥2
580 FOR Y=22 TO 14 STEP -2:COLOR 7:LOCATE X,Y:U=USR(&HE074+V¥4):U=USR1(5):FOR J=
0 TO 100:NEXT J:U=USR(&HE068):NEXT Y:LOCATE X+V¥4,Y+2:U=USR(&HE074-V¥4)
590 FOR Y=20 TO 14 STEP -2:COLOR 4+I:LOCATE X,Y:U=USR(&HE080):LOCATE X,Y+2:U=USR
(&HE0A8):U=USR1(100):FORJ=0TO200:NEXT J,Y
600 LOCATE X-V¥8,2:U=USR(&HE068):LOCATE X-V¥4,2:COLOR 7:U=USR(&HE074+V¥4)
610 FOR Y=2 TO 12 STEP 2:COLOR 3:LOCATE X,Y:U=USR(&HE108):U=USR1(Y):FORJ=0TO80:N
EXT:U=USR(&HE068):NEXT Y:U=USR(&HE108):U=USR1(0)
620 FOR Y=12 TO 20 STEP 2:LOCATE X,Y+2:COLOR 4+I:U=USR(&HE080):LOCATE X,Y:COLOR
3:U=USR(&HE108):U=USR1(Y+15):FOR J=0 TO 200:NEXT:U=USR(&HE068):NEXT Y:LOCATE X,Y
:U=USR(&HE068)
630 IF I=0 THEN FOR X=27 TO 51 STEP 4:LOCATE X,14:COLOR 7:U=USR(&HE078):U=USR1(7
):FORJ=0TO90:NEXT:U=USR(&HE068):NEXT:FOR Y=14 TO 22 STEP 2:LOCATE 51,Y:U=USR(&HE
078):U=USR1(7):FORJ=0TO80:NEXT:U=USR(&HE068):NEXT Y
640 FOR J=0 TO 1000:NEXT J,I:V=-1:I=20:CO=7
650 LOCATE 19,8:COLOR CO:PRINT "C  O  N  G  R  A  T  U  L  A  T  I  O  N":U=USR1
(I):CO=CO-1-(CO=1)¥7:I=I+V:V=V¥( ((I=1)+(I=20))¥2+1 ):GOTO 650
660 REM ■■■ ROUND MAKING ■■■
670 WIDTH 40,25:COLOR 3,135,0:PRINT CHR$(12);:FOR I=0 TO 3:LOCATE 10,11:COLOR 5:
PRINT " R O U N D ";:COLOR 6:PRINT RO:BEEP1:FOR J=0 TO 300:NEXT J:BEEP0
680 LINE(10,11)-(23,11)," ":FOR J=0 TO 380:NEXT J,I:OUT 81,0:CO=0
690 RESTORE 1370:IF RO>1 THEN FOR I=20 TO RO¥19:READ A$:NEXT I
700 FOR I=0 TO 1:READ A$:READ B$:X(I,0)=VAL("&H"+B$)¥16:Y(I,0)=VAL("&H"+B$)MOD16
:READ V(I,0)
710 I1=1:FOR J=1 TO LEN(A$):C$=C$(VAL("&H"+MID$(A$,J,1)))
720 FOR K=1 TO 2:A=VAL("&H"+MID$(C$,K,1)):V(I,I1)=A:VX=(AMOD2)¥(A-2):VY=-(AMOD2=
0)¥(A-1):U=USR1(A(CO)):CO=CO+1+(CO=15)¥16
730 B=A-V(I,I1-1):IF (B<0)¥(B>-3)+(B=3) THEN VR(I,I1-1)=&HE0B0+((A-1)-(A=0)¥4)¥8
 ELSE IF B THEN VR(I,I1-1)=&HE0B0+A¥8 ELSE VR(I,I1-1)=&HE0A0-(AMOD2=0)¥8
```


★この前，電車に乗っていると，となりにきれいなお姉さんが座った。しかし，私と彼女の間がすこしあいていたのでその間にオバサンに割り込まれてしまった。ぐやじー!!(宮城県名取市・**亘橋　高15才**)……**【影：いるいる！】**

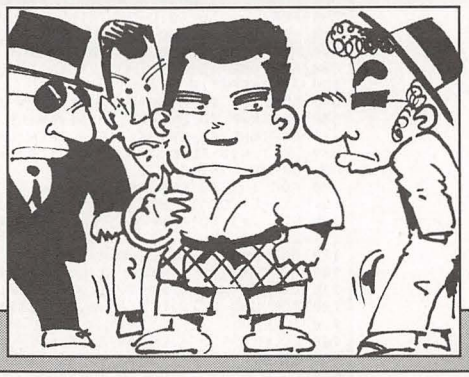
```
740 X(I,I1)=X(I,I1-1)+VX:Y(I,I1)=Y(I,I1-1)+VY:I1=I1+1:NEXT K,J,I
750 WIDTH 40,25:COLOR 3,135,0:PRINT CHR$(12);:COLOR 4:LOCATE 2,11,1:PRINT "DEMO
ヲ ミマスカ? (y/n)";:A$=INPUT$(1):IF A$="n" THEN RETURN ELSE IF A$<>"y" THEN 750
760 REM ■■■ DEMO ■■■
770 GOSUB 810:L(X,Y)=0:LOCATE X%4+6,Y%2:U=USR(&HE068):I=0:J=10:CO=0:F=0
780 GOSUB 200:J=J+I:I=1-I:IF F=0 THEN 780
790 FOR I=1 TO 50:U=USR1(I):NEXT:FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 750
800 REM ■■■ ROUND PRINT ■■■
810 WIDTH 80,25:COLOR 2,0,1:PRINT CHR$(12);
820 RESTORE 1390:IF RO>1 THEN FOR I=20 TO RO%19:READ A$:NEXT
830 A$="FFFF":FOR I=0 TO 11
840 FOR J=0 TO 3:B$=B$(VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)))
850 FOR K=0 TO 3:B=VAL(MID$(B$,K+1,1)):L(J%4+K,I)=B:LOCATE J%16+K%4+6,I%2:COLOR
2:U=USR(&HE068+B%136):IF B THEN U=USR1(1)
860 NEXT K,J:READ A$:NEXT I:FOR I=10 TO 62 STEP 4:LOCATE I,22:COLOR 3:U=USR(&HE0
F8):U=USR1(2):NEXT I
870 FOR I=1 TO LEN(A$)/2:X=VAL("&H"+MID$(A$,I%2-1,1)):Y=VAL("&H"+MID$(A$,I%2,1))
:L(X,Y)=5:LOCATE X%4+6,Y%2:COLOR 1:U=USR(&HE100):NEXT I:READ A$
880 FOR I=1 TO 3:X=VAL("&H"+MID$(A$,I%2-1,1)):Y=VAL("&H"+MID$(A$,I%2,1)):L(X,Y)=
5-I:LOCATE X%4+6,Y%2:COLOR I%3+(I=3)%2:U=USR(&HE0D8+I%8+(I=3)%120):NEXT I
890 FOR I=0 TO 1:COLOR 4+I:LOCATE X(I,9)%4+6,Y(I,9)%2:U=USR(&HE080+V(I,9)%8)
900 FOR J=8 TO 1 STEP -1:LOCATE X(I,J)%4+6,Y(I,J)%2:U=USR(VR(I,J)):NEXT J
910 LOCATE X(I,0)%4+6,Y(I,0)%2:U=USR(&HE0D0-(V(I,0)MOD2=0)%8)
920 FOR J=0 TO 9:L(X(I,J),Y(I,J))=1:NEXT J:NEXT I
930 '
940 LOCATE 72, 6:COLOR 5:PRINT      "ROUND";
950 LOCATE 72, 7:COLOR 6:PRINTUSING "   ##";RO;
960 LOCATE 72,17:COLOR 3:PRINT      "LEFT "
970 LOCATE 72,18:COLOR 6:PRINTUSING " & &";STRING$(RE,"■");
980 LOCATE 72,10:COLOR 2:PRINT      "SCORE"
990 LOCATE 72,11:COLOR 6:PRINTUSING "#####0";SC;
1000 IF SC>HI THEN HI=SC
1010 LOCATE 72,13:COLOR 4:PRINT      "T O P"
1020 LOCATE 72,14:COLOR 6:PRINTUSING "#####0";HI;
1030 RETURN
1040 REM ■■■ READ DATA ■■■
1050 RESTORE 1130:FOR I=0 TO 22:READ A(I):NEXT I
1060 RESTORE 1140:FOR I=0 TO 15:READ B$(I),C$(I):NEXT I
1070 RESTORE 1170:LN=0:FOR I=&HE000 TO &HE110 STEP 16:S=0
1080 FOR J=0 TO 15:READ A$:POKE I+J,VAL("&H"+A$):S=S+VAL("&H"+A$):NEXT J
1090 READ B:IF S<>B THEN BEEP:WIDTH,:PRINT "ERROR IN";LN+1170:END
1100 LN=LN+10:NEXT I:WIDTH,:RETURN
1110 REM ■■■ DATA ■■■
1120 '
1130 DATA 11,15,11,15,11,15,15,15,14,14,14,14,15,15,15,15,15,15,15,15,10,14,15
1140 DATA 0000,00,0001,01,0010,02,0011,03,0100,10,0101,11,0110,12,0111,13
1150 DATA 1000,20,1001,21,1010,22,1011,23,1100,30,1101,31,1110,32,1111,33
1160 '
1170 DATA 5E,23,56,14,06,60,3E,20,D3,40,CD,18,E0,D3,40,CD, 1639
1180 DATA 18,E0,10,F2,15,20,ED,C9,7B,3D,20,FD,C9,00,00,00, 1667
1190 DATA 5E,23,56,3A,63,EA,6F,3A,64,EA,67,E5,D5,CD,F3,03, 2105
1200 DATA D1,CD,58,E0,CD,58,E0,E1,3A,BD,ED,07,3C,07,07,07, 2040
1210 DATA 07,C6,08,CD,46,E0,E5,06,04,F5,C5,E5,CD,F8,04,E1, 2304
1220 DATA C1,F1,24,10,F4,E1,2C,C9,E5,06,04,1A,77,13,23,10, 1654
1230 DATA FA,E1,01,78,00,09,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,  806
1240 DATA 00,3E,3F,0E,20,D7,FF,8F,E0,F3,E3,00,F8,FF,7D,02, 2108
1250 DATA E8,F3,3F,8E,73,FF,FF,37,EC,BA,FF,CE,73,D5,FF,37, 2881
1260 DATA EC,FF,FF,CE,71,FC,CF,17,EC,FF,AB,CE,73,FF,5D,37, 2933
1270 DATA CC,CC,CC,CC,33,33,33,33,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00, 2040
1280 DATA CC,FF,FF,00,33,33,13,00,CC,CC,8C,00,33,FF,FF,00, 1944
1290 DATA 00,C8,CC,CC,00,FF,FF,33,00,FF,FF,CC,00,31,33,33, 2034
1300 DATA 88,88,88,88,11,11,11,11,00,F0,0F,00,00,F0,0F,00, 1122
1310 DATA F0,11,11,0F,F0,98,88,0F,00,D7,75,00,00,F0,55,00, 1489
1320 DATA DF,3F,77,FD,BF,EE,FC,FB,00,88,08,00,FE,CE,BE,BF, 2575
1330 DATA C4,CC,CC,04,00,31,01,00,5F,5B,5B,FB,DF,DA,DA,FA, 2095
1340 DATA 00,00,00,00,00,70,06,00,00,00,00,00,00,60,07,00,  221
1350 '
1360 REM ■■■ ROUND ■■■
1370 DATA 50FFFA5945B9BF95AFFC00FFFF00646464,34,1
1380 DATA F0555AFBCF9B95BFA46464016ABC05650F,C4,3
1390 DATA 8001,8001,BE7D,8811,8001,8001,8421,8001,8001,8001,8001,36C6,56A651
1400 DATA 0055556AAC03FAA544C4CECECFFAA90019,C7,0
1410 DATA 55AFFF80001555555AAAABFFC0EAFFF000,C8,1
1420 DATA 8001,BFFD,A005,A005,A665,A005,A665,A005,BE7D,8001,8001,96,A46648
1430 DATA FFEAAA9550000FFEAAA95500003,12,3
1440 DATA 556AAABFF0000556AAABFF00001,E2,1
1450 DATA 8001,8181,8181,8181,8181,8181,8181,8181,8001,8181,8181,8001,11B9,E14971
1460 DATA A95003FAA95003FAA5403FAAFFC505,96,2
1470 DATA A5415A54156BF0FEBF0FFA5415A541,E1,2
1480 DATA 8001,B24D,8001,9C39,8003,C425,A001,8001,9C39,8001,8001,46B6,A54553
1490 DATA 40C5AA955451A4030FEAAB3B3B300E,E9,1
1500 DATA 54C4C4C0EEBBEAF13003CEE644CEE64,4A,1
1510 DATA 8001,8001,8001,C001,8001,8081,8001,8003,8001,8001,8001,8274D4B5B8,E773
13
1520 DATA 190C4CEEEEE6900016AAFF1400569B9,37,0
1530 DATA F95FAAA5540FAF13155ABF014044FFA,C2,3
1540 DATA 8001,C001,8001,8011,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,62738492A3,B3D5
11
1550 DATA A554003FCFEA5400FFFFEA55A6ABF130F,68,2
1560 DATA FC1556A95500003EA5AFF003FFFFAAAA9,98,3
1570 DATA 8001,ABD5,A815,8241,BA5D,8001,ADB5,A005,A5A5,8001,8001,6393,D64126
1580 DATA 9553FF9553F0C53F154FFC5553FFFF,69,2
1590 DATA F155BFF155BFF1504F153FC554FFF1,CA,3
1600 DATA 8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,F7EF,8181,8181,8001,17E7,E11177
```


★僕は，影さんが毎月ＯＦでいじめられているのを見かねて，月夜の晩，五反田に旅立つことにした。「待っててくれ，影さん!!僕が永遠のねむりにつかせてあげるからね」（東京都大田区・**佐々木俊介15才**）……**【影：…。】**

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

ストリート・ファイターのP8版

DEMPA FIGHTER
（デンパ　ファイター）



青玉虫

◆STORY

最近，五反田周辺を荒らし回っている集団があった。その集団の名は「龍神会」。警察もお手あげの無法者集団だった。

ある日，悪いことをしていた龍神会の戦闘員２人を影さんがやっつけてしまった。まずいことに影さんは，その２人に「私は電波新聞社の影だ！」と言ってしまった。逆恨みした龍神会は，ベーマが編集部員の４人を連れさって，影さんをアジトにおびきよせた。４人の人質を救うため，五反田に平和を取りもどすために影さんは戦うのであった。

◆遊びかたでは あ〜りませんか

このゲームは二つの画面にわかれています。体力が無くなるとゲーム・オーバー。

〔VS.戦闘員モード〕

8 2 4 6で上下左右。↵で攻撃。戦闘員にぶつかると体力が減ります。戦闘員の真横で攻撃をすれば戦闘員を倒せます。全員倒せばVS.ボスモードへ。

〔VS.ボスモード〕

4 6で左右移動。8でジャンプ。2でしゃがむ。↵で攻撃。なぜ↵なのかというと，うちのスペース・キーが壊れているからです。悲しい。

ボスは各面に１人ずつ。計５人。１面から順に紹介します。

- ○鷹漢…隊長補佐。パンチが得意。
- ○狼徒…戦闘副隊長。棒を使う。
- ○虎将…戦闘隊長。脚が強い。
- ○ＬＵＮＡＴＩＣ…？謎の人造人間。
- ○龍神鬼…総大将。技が多彩。

※この画面では，昇龍拳，波動拳，旋風脚といった技が複数のキーの組み合わせによって使えます。やりかたは秘密です。

◆終わりじゃー！

Ｐ８が好きやねんのコーナー。今日は，「ＤＥＭＰＡ　ＦＩＧＨＴＥＲ」でした。

♬Ｐ８があ〜好きやねん♪

参考にしたもの

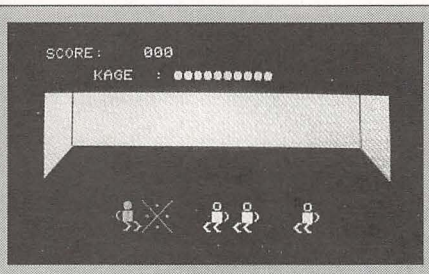
ストリート　ファイター
熱血硬派くにおくん

CHECKER FLAG

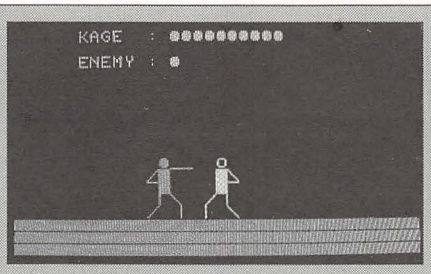
編：座標が重なって，一度消えてしまうと，そのまま，敵キャラが消えたままみたいですよ。

Dr.D：どうやら編君の言うとおりのようだな。せっかくのプログラムも，ちょっとしたことで印象が変わってしまうものじゃ。

編：投稿する前には，じっくり自分で遊んでみる必要があるということですね。



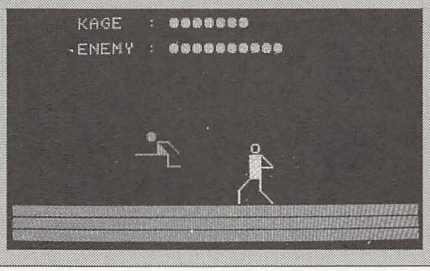
◀〈写真１〉最初はスモール・モード。パンチで敵をやっつけろ!!



◀〈写真２〉スモール・モードの敵をすべて倒すとボスとの対決だ!!



◀〈写真３〉ボスを倒せば，編集部の人が１人帰ってくる



◀〈写真４〉必殺の旋風脚だ!!波動拳や昇龍拳もできるゾ!!

★この前，駅前をサングラスとマスクをした人がゼロ戦の模型を手に持ち「ブーン」と言って走りさったと思ったらころんだ。もしかして…。(秋田県南秋田郡・ＭＳＸ２＋14才)……【影：バナナの皮があったのでは？】

```
100 ’ ┌──────── DEMPA FIGHTER ────────┐
110 ’ └──────── By AOTAMAMUSHI ────────┘
120 ’ ------------------------------------------------------------
130 ’ -------- ショキ セッテイ --------
140 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLEAR 700:DEFINT A-Z
150 DIM C$(14),D$(3):GOSUB 2300:S=0:R=1
160 B=2+R*2
170 P=10:E=10
180 PRINT CHR$(12):GOSUB 190:GOTO 280
190 ’ -------- SCREEN --------
200 COLOR 6:LOCATE 2,1:PRINTUSING"SCORE:######00";S:IF P<1 THEN P=0
210 LOCATE 7,3:PRINT"KAGE  : ";RIGHT$(P$,P);SPC(10)
220 IF B>=0 THEN 250 ELSE IF E<1 THEN E=0
230 LOCATE 7,5:PRINT"ENEMY : ";RIGHT$(P$,E);SPC(10)
240 LINE(1,18)-(36,20),"■",4,BF:RETURN
250 LINE(2,5)-(36,9),"■",3,BF:LINE(4,5)-(4,9),"■",3:LINE(33,5)-(33,9),"■",3
260 COLOR 3:FOR I=1 TO 3:LOCATE 2,9+I
270 PRINTRIGHT$("▀▀▀",4-I);SPC(27+I*2);LEFT$("▀▀▀",4-I):NEXT:RETURN
280 ’ -------- START --------
290 IF B=-1 THEN 610
300 ’ -------- VS. SOLDER MODE --------
310 X=9:Y=15:M=1:COLOR 7
320 LOCATE15,15:PRINT"ROUND ";R:FOR II=0 TO 2048:NEXT:LOCATE15,15:PRINTSPC(8)
330 COLOR 5:FOR I=1 TO B:Y(I)=(INT(RND(1)*4)+4)*3:X(I)=(INT(RND(1)*3)+7)*3
340 LOCATE X(I),Y(I):PRINT D$(0):LOCATE X(I)+1,Y(I):PRINT"o":NEXT
350 FOR O=1 TO B:IF O>B THEN 540
360 LINE(X(O),Y(O))-(X(O)+2,Y(O)+2)," ",BF
370 IF RND(1)>.5 THEN X(O)=X(O)+SGN(X-X(O))*3
380 IF RND(1)>.5 THEN Y(O)=Y(O)+SGN(Y-Y(O))*3
390 FOR II=0 TO 256-B*2:NEXT:IF X(O)<X THEN N=1 ELSE N=0
400 COLOR 5:LOCATE X(O),Y(O):PRINT D$(N):LOCATE X(O)+1,Y(O):PRINT"o"
410 IF(X(O)=X)*(Y(O)=Y)THEN GOSUB 550
420 I0=INP(0):I1=INP(1):LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF
430 IF(I0=191)*(X<30)THEN IF M=1 THEN X=X+3 ELSE M=1
440 IF(I0=239)*(X>3) THEN IF M=0 THEN X=X-3 ELSE M=0
450 Y=Y+((I0=251)*(Y<21)-(I1=254)*(Y>12))*3
460 COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT D$(M)
470 IF I1=127 THEN LOCATE X+M*2,Y:PRINT"_" ELSE 540
480 FOR I=1 TO B:IF(M=1)*(X(I)=X+3)*(Y(I)=Y)*(I<>B)THEN 500
490 IF(M=0)*(X(I)=X-3)*(Y(I)=Y)*(I<>B)THEN 500 ELSE 530
500 COLOR 2:LOCATE X(I),Y(I):PRINT D$(3):LOCATE 0,0:BEEP
510 LINE(X(I),Y(I))-(X(I)+2,Y(I)+2)," ",BF:SWAP X(I),X(B):SWAP Y(I),Y(B)
520 B=B-1:S=S+1:GOSUB 190
530 FOR II=0 TO 256:NEXT:LOCATE X+M*2,Y:PRINT" ":NEXT:IF B=0 THEN 590
540 NEXT:GOTO 350
550 IF X>18 THEN XX=-3 ELSE XX=3
560 LINE(X,Y)-(X+2,Y+2)," ",BF:X=X+XX:COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT D$(M)
570 FOR I=1 TO 32:BEEP1:BEEP0:NEXT:P=P-1:GOSUB 190:IF P>0 THEN RETURN
580 COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT D$(2):BEEP:BEEP:BEEP:GOTO 2150
590 COLOR 7:LOCATE 5,15:PRINT"Kage will soon fight the boss.":B=-1
600 FORU=1TO64:BEEP1:FORI=UTO1STEP-1:NEXT:BEEP0:NEXT:FORI=0TO6000:NEXT:GOTO180
610 ’ -------- VS. BOSS MODE --------
620 X=6:Y=13:EX=28:SE=0:J=0:M=0:V=0:RS=0
630 COLOR 7:LOCATE 10,13:PRINT"KAGE  VS. ";E$(R):FOR II=0 TO 2048:NEXT
640 LOCATE 10,13:PRINT SPC(20)
650 I0=INP(0):I1=INP(1):LINE(X-2,12)-(X+2,17)," ",BF
660 IF(I0+I1=349)*(SE=0)*(J=0)*(M=0)THEN GOSUB 1900:GOTO 750
670 IF SE>0 THEN GOSUB 1890:GOTO 750
680 IF(I0+I1=345)*(J=0)*(M=0)THEN GOSUB 1740
690 IF(I0+I1=346)*(J=0)*(M=0)THEN GOSUB 1790
700 IF(I1=254)*(J=0)THEN J=1:M=1
710 IF J>0 THEN GOSUB 770:GOTO 730
720 IF I0=251 THEN M=1 ELSE M=0
730 X=X+(I0=191)*(X+3<EX)-(I0=239)*(X>3):GOSUB 760
740 IF I1=127 THEN GOSUB 790
750 ON R GOSUB 850,930,1040,1170,1300:GOTO 650
760 COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT C$(M):RETURN
770 ’ -------- JUMP --------
780 J=J+1:Y=10:IF J>4 THEN J=0:Y=13:M=0:RETURN ELSE RETURN
790 ’ -------- ATTACK --------
800 IF X+3=EX THEN GOSUB 1620:RETURN
810 GOSUB 760:IF M=1 THEN 830
820 LOCATE X+2,Y:PRINT"__"+CHR$(31)+CHR$(29)+" ":GOTO 840
830 LOCATE X+3,Y+3:PRINT"_"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+" "
840 FOR I=0 TO 256:NEXT:LINE(X+2,Y)-(X+3,17)," ",BF:GOTO 760
850 ’ -------- YOUKAN --------
860 N=2:EX=EX+(EX<31)*(RND(1)<.4)-(EX>X+3)*(RND(1)>.4):GOSUB 880
870 IF RND(1)>.6 THEN 890
880 LINE(EX-1,13)-(EX+3,17)," ",BF:COLOR 5:LOCATE EX,13:PRINT C$(N):RETURN
890 IF(M=1)*(Y=13)THEN N=3 ELSE N=2
900 GOSUB 880:COLOR 5:LOCATE EX-1,14+(N-2)*2:PRINT"￣￣":FOR I=0 TO 512:NEXT
910 IF X+3=EX THEN GOSUB 1570
920 LOCATE EX-1,14+(N-2)*2:PRINT"  ":GOTO 880
930 ’ -------- ROUTO --------
940 IF V>0 THEN 1000
950 N=5:EX=EX+(EX<31)*(RND(1)<.4)-(EX>X+3)*(RND(1)>.4):GOSUB 970
960 IF RND(1)>.7 THEN 980 ELSE IF RND(1)>.8 THEN 1000
970 LINE(EX-3,13)-(EX+5,17)," ",BF:COLOR 5:LOCATE EX,13:PRINT C$(N):RETURN
980 N=6:GOSUB 970:FOR I=0 TO 512:NEXT
990 IF(X+5>EX)*(Y=13)THEN GOSUB 1570:N=5:GOTO 970 ELSE N=5:GOTO 970
1000 IF N=7 THEN N=6 ELSE N=7
1010 IF EX>X+3 THEN EX=EX-1
1020 GOSUB 970:IF(X+5>EX)*(Y=13)*(N=6) THEN GOSUB 1570
1030 V=V+1:IF V>6 THEN V=0:RETURN ELSE RETURN
1040 ’ -------- KOSHO --------
1050 IF V=4 THEN V=0:N=2:GOTO 1130
1060 N=2:EX=EX+(EX<31)*(RND(1)<.4)-(EX>X+3)*(RND(1)>.4):GOSUB 1080
1070 IF RND(1)>.7 THEN 1090 ELSE IF RND(1)>.8 THEN 1120
1080 LINE(EX-1,9)-(EX+3,17)," ",BF:COLOR 5:LOCATE EX,13-V:PRINT C$(N):RETURN
1090 N=8:GOSUB 1080:COLOR 5:LOCATE EX,13:PRINT"\"+CHR$(31)+CHR$(29)+" "
1100 FOR I=0 TO 512:NEXT:IF(X+3=EX)*((M=0)+(Y=10))THEN GOSUB 1570
1110 GOTO 1080
1120 V=4:N=9
1130 IF EX>X+3 THEN EX=EX-1
1140 GOSUB 1080:IF V=4 THEN FOR I=0 TO 512:NEXT:RETURN
1150 LOCATE EX-1,17:PRINT"／ ":FOR I=0 TO 512:NEXT:IF X+3=EX THEN GOSUB 1570
1160 GOTO 1080
1170 ’ -------- LUNATIC --------
1180 IF V>0 THEN 1260
1190 IF (RND(1)>.8)*(EX>11) THEN 1220 ELSE IF RND(1)>.8 THEN 1260
1200 IF N=10 THEN N=11 ELSE N=10
1210 LINE(EX-1,13)-(EX+3,17)," ",BF:COLOR 2:LOCATE EX,13:PRINT C$(N):RETURN
1220 N=10:GOSUB 1210:FOR V1=EX-2 TO EX-6 STEP-1:GOSUB 1250:NEXT
1230 FOR V1=EX-6 TO EX-2:GOSUB 1250:NEXT
1240 IF(V1<X)*((M=0)+(Y=10))THEN GOSUB 1570:RETURN ELSE RETURN
1250 FOR I=0 TO 64:NEXT:COLOR 2:LOCATE V1,14:PRINT" e-":GOSUB 1240:RETURN
1260 IF N=12 THEN N=13 ELSE N=12
1270 IF EX>X+3 THEN EX=EX-1
1280 GOSUB 1210:IF(X+3=EX)*(N=12)THEN GOSUB 1570
1290 V=V+1:IF V>5 THEN V=0:RETURN ELSE RETURN
1300 ’ -------- RYUJINKI --------
1310 IF Y=10 THEN 1550
1320 IF RS>0 THEN 1470
1330 N=2:EX=EX+(EX<31)*(RND(1)<.4)-(EX>X+3)*(RND(1)>.4):GOSUB 1350
1340 IF RND(1)>.6 THEN 1360
1350 LINE(EX-1,12)-(EX+4,17)," ",BF:COLOR 5:LOCATE EX,13-V:PRINT C$(N):RETURN
1360 IF RND(1)>.8 THEN 1460
```

★友人の門田　守君いわく，「ずん太い胴体を上下にくねらせているスペシリのドラゴンは，横から見ればただのイモ虫だ」…確かに。(福井県丹生郡・Mr.MASTER16オ)……【編：動きからするとしゃくとり虫かな？】

PC-8001 mk II

★使ったストローを洗ってずーっと使っているのは，うちだけだ!!と思う。(千葉市・伊藤　卓14才)……【影：物を大切に使ってよろしい!!編：影きんだって，使った割りばしをちゃんと保管してあるじゃないですか。】

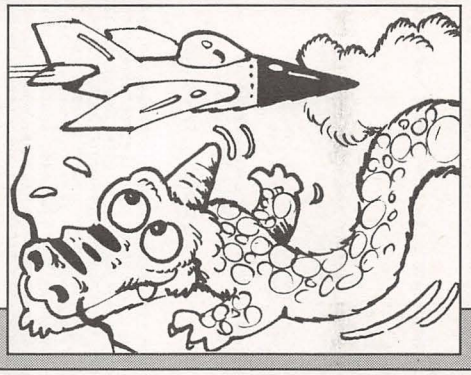
```
1370 IF(EX-6<X)+(X<EX-18)THEN 1410
1380 N=2:GOSUB 1350:LOCATE EX-1,14:PRINT"══■ "+CHR$(31)+CHR$(29)+" ":RP=EX-3
1390 COLOR 3:LOCATE RP,14:PRINT"@ ":RP=RP-1:IF(RP=X+1)¥(M=0)THENGOSUB1580:RP=3
1400 IF RP>3 THEN 1390 ELSE LOCATE4,14:PRINT" ":GOTO 1350
1410 N=2:GOSUB 1350:IF M=1 THEN 1430
1420 LOCATE EX-1,14:PRINT"￣":L=0:GOTO 1440
1430 LOCATE EX-1,17:PRINT"／ ":L=1
1440 FOR I=0 TO 512:NEXT:IF(X+3=EX)¥((M=0)¥(L=0)+(M=1)¥(L=1))THEN GOSUB 1570
1450 GOTO 1350
1460 IF X>EX-8 THEN 1350
1470 IF N=3 THEN N=1 ELSE N=3
1480 IF EX>X+3 THEN EX=EX-1
1490 V=3:GOSUB 1350:IF N=1 THEN 1510
1500 LOCATE EX-1,13:PRINT"_"+CHR$(31)+" ":GOTO 1530
1510 LOCATE EX+3,13:PRINT"_"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+" "
1520 LOCATE EX+2,12:PRINT"o"
1530 IF(X+3=EX)¥((M=0)+(Y=10))¥(N=3)THEN GOSUB 1570
1540 RS=RS+1:IF RS>5 THEN RS=0:V=0:RETURN ELSE RETURN
1550 N=3:V=0:GOTO 1350
1560 ' -------- KAGE DAMAGE --------
1570 P=P-3:FOR I=1 TO 1:GOTO 1590
1580 P=P-4:FOR I=1 TO 3
1590 LINE(X,12)-(X+2,17)," ",BF:GOSUB 190:IF X>3 THEN X=X-1
1600 GOSUB 760:FOR II=0 TO 64:BEEP1:BEEP0:NEXT:J=0:SE=0:Y=13:NEXT
1610 IF P>0 THEN RETURN ELSE 2160
1620 ' -------- ENEMY DAMAGE --------
1630 RS=0:ON R GOTO 1640,1650,1660,1640,1670
1640 IF J>0 THEN E=E-2:GOSUB 810:GOTO 1710 ELSE E=E-1:GOSUB 810:GOTO 1710
1650 IF((M=0)+(J>0))¥(RND(1)>.5)THEN N=4:GOSUB 970:GOTO 1700 ELSE 1640
1660 IF((M=0)+(J>0))¥(RND(1)>.7)THEN 1640 ELSE N=8:V=0:GOSUB 1080:GOTO 1700
1670 IF(M=1)¥(Y=13)¥(RND(1)>.1)THEN V=3:N=3:GOSUB 1350:V=0:GOTO 1700
1680 IF((M=0)+(Y=10))¥(RND(1)>.9)THEN 1640 ELSE N=2:V=0:GOSUB 1350
1690 COLOR5:LOCATE EX-1,14:PRINT" ∨":FORI=0TO512:NEXT:LOCATE EX-1,14:PRINT" "
1700 FOR I=0 TO 512:NEXT:GOSUB 810:GOTO 1730
1710 IF EX<31 THEN EX=EX+1
1720 ON R GOSUB 880,970,1080,1210,1350:S=S+2:FORI=0TO32:BEEP1:BEEP0:NEXT:V=0
1730 GOSUB 190:IF(R=5)¥(E>0)THEN N=2:RETURN ELSE IF E>0 THEN RETURN ELSE 1970
1740 ' -------- ｼｮｳﾘｭｳﾝ --------
1750 Y=12:M=14:GOSUB 760:Y=13:M=0:FOR I=0 TO 512:NEXT
1760 IF X+3<>EX THEN LOCATE X+2,12:PRINT" ":GOTO 1730
1770 E=E-4:S=S+4:FOR II=1 TO 3:GOSUB 1710:NEXT:LOCATE X+2,12:PRINT" "
1780 V=0:RS=0:GOTO 1730
1790 ' -------- ﾊﾄﾞｳﾝ --------
1800 IF R=3 THEN 1850 ELSE IF R=5 THEN 1860
1810 SV=1:V=0
1820 M=0:COLOR1:GOSUB 760:LOCATE X,14:PRINT" ■══":LOCATE X,15:PRINT" ":COLOR6
1830 FOR C=X+4 TO EX-1:LOCATE C,14:PRINT" ¥":FORI=0TO64:NEXT:BEEP1:BEEP0:NEXT
1840 IF SV=0 THEN 1870 ELSE FOR II=1 TO 3:GOSUB 1710:NEXT:GOTO 1870
1850 N=8:V=0:SV=0:GOSUB 1080:GOTO 1820
1860 N=2:RS=0:V=0:SV=0:GOSUB 1350:LOCATE EX-1,14:PRINT" ∨":GOTO 1820
1870 E=E-SV¥3:S=S+SV¥2:RS=0:GOSUB 190:GOTO 1730
1880 ' -------- ｾﾝﾌﾟｳｷｬｸ --------
1890 IF X+3<EX THEN X=X+1
1900 Y=10:IF M=3 THEN M=1 ELSE M=3
1910 GOSUB 760:IF M=3 THEN 1930
1920 LOCATE X+3,13:PRINT"_"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+" ":GOTO 1940
1930 LOCATE X,12:PRINT"●":LOCATE X-1,13:PRINT"_"+CHR$(31)+" "
1940 IF(X+3=EX)¥(M=1)¥(R<5) THEN GOSUB 1710:E=E-2:S=S+1:GOSUB 190
1950 SE=SE+1:IF SE>5 THEN SE=0:M=0:Y=13:LOCATE X+3,13:PRINT" "
1960 GOTO 1730
1970 ' -------- STAGE CLEAR --------
1980 IF R=4 THEN COLOR 2:Z$="♦" ELSE COLOR 5:Z$="o"
1990 LINE(EX-1,9)-(EX+4,17)," ",BF:LINE(X,10)-(X+3,17)," ",BF
2000 LOCATE EX+1,17:PRINT"／■";Z$:Y=13:M=0:GOSUB 760
2010 COLOR 7:LOCATE 7,8:PRINT"KAGE has beaten ";E$(R);".":IF R=4 THEN 2030
```

```
2020 LOCATE 7,10:PRINT"And he has saved ";H$(R);".":S=S+P¥10
2030 FOR II=64 TO 0 STEP-1:BEEP1:FORI=0TOII:NEXT:BEEP0:NEXT:FORI=0TO6000:NEXT
2040 IF R<4 THEN R=R+1:GOTO 160 ELSE IF R=4 THEN R=R+1:GOTO 170
2050 ' -------- ENDING --------
2060 PRINT CHR$(12):FOR I=0 TO 64:COLOR 7
2070 LOCATE 11,9:PRINT"CONGRATULATION !!"
2080 LOCATE 5,11:PRINT"KAGE has destoryed RYUJINKAI."
2090 LOCATE 5,13:PRINT"Peace has been restored."
2100 LOCATE 5,15:PRINT"Here is the hero named KAGE..."
2110 LINE(3,7)-(36,17),"¥",INT(RND(1)¥6)+1,B:NEXT
2120 FOR I=0 TO 64:FOR II=0 TO 16:BEEP1:BEEP0:NEXT:NEXT:PRINT CHR$(12):COLOR5
2130 LOCATE7,12:FOR I=1 TO 24:PRINTMID$("Presented by AOTAMAMUSHI",I,1);
2140 BEEP1:BEEP0:FOR II=0 TO 512:NEXT:NEXT
2150 FOR I=0 TO 8192:NEXT:COLOR 1:GOTO 2200
2160 ' -------- GAME OVER --------
2170 GOSUB190:LINE(X,12)-(X+3,17)," ",BF:IFR=2THENN=5ELSEIFR=4THENN=10ELSEN=2
2180 V=0:ON R GOSUB 880,970,1080,1210,1350:COLOR 1:LOCATE X-2,17:PRINT"●■／＼"
2190 COLOR 7:LOCATE 10,11:PRINT M$(R):BEEP:BEEP:BEEP:GOTO 2150
2200 PRINT CHR$(12):LOCATE 14,10:PRINT"GAME OVER"
2210 LOCATE 10,13:PRINT"Your score is ";S¥100:IF INKEY$="" THEN 2210 ELSE RUN
2220 ' -------- TITLE --------
2230 PRINT CHR$(12):COLOR 6
2240 LOCATE 7,7:PRINT" ┌┐┌─┐┌┐┌┐ ┌┐ ┌┐ ":LOCATE 7,8:PRINT"│ │└┼─┤ │ └┘ ├┤ "
2250 LOCATE 7,9:PRINT" └┘└─┘└┘└┘ └┘ └┘":COLOR 1
2260 LOCATE 13,13:PRINT"■■■■■■ ■■■■■■
```

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

高速シューティング・ゲーム

Dragon
ドラゴン



桐朋個人用電子計算機研究会

★べらぼっー！

わが桐朋高校は高校野球に出場することもなく，平和な夏休みでした。そんな中，クラブとしては存在がないといってもいい，わがクラブ。その中の，おかもとは私のことだ。根暗のおかもとが宿題もせずに作ったのが，このゲームです。

★ぶらぼっー，遊びかた

4 6でアニメーションしているドラゴンを動かし，スペース・キーで弾(単発)を撃ちます。敵は煙をまいたので，ドラゴンは自分の周りしか見えません。その中を敵はいろんな飛行をしてきます。弾は撃ちません。ある程度やっつけるとクリアです。

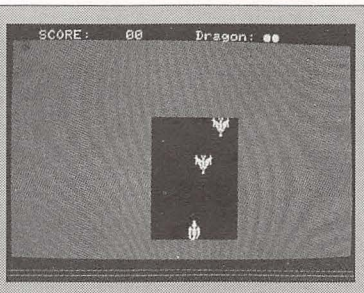
3の倍数の面はデカキャラがでます。コアに弾を当てればいいのですが，コアの前にバリアがあると通りぬけてしまいます。コア以外のところに当てても，同じです。ある程度当てると倒せます。全15面です。デカキャラ5種類，敵キャラ5種類です。全面クリアすると，簡単なメッセージがでて終わりです。

★ないすっ！な，ぷろぐらむ

メインはマシン語です。よってBASICの部分はあまり関係ありません。マシン語は，あとからいろいろと付け加えたので汚いです。改造は御自由に。では，さようなら。桐朋個人用電子計算機研究会でした。



▲《写真1》タイトル画面。戦闘機の動きの速さにビックリ



▲《写真2》ドラスピの深海面みたいに、見える範囲が決まっている

▼《写真3》一定数敵の戦闘機を倒せばラウンド・クリアだ!!





▼《写真4》3面ごとにボスキャラが登場する。レーザーには要注意

Dragonのプログラム・リスト

```
10 ' ********** "Dragon" By TOHO COMPUTER SOCIETY Program By M.Okamoto **********
20 '
30 '
40 CLEAR 300,&HCFFF:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z
50 DIM O(8,5),R$(2,15):CMD SCREEN 2,0,7:COLOR 7,32:CMD CLS3:GOSUB 1010
60 RESTORE 1460:FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 6:READ O(J,I):NEXT J,I
70 FOR I=1 TO 15:FOR J=1 TO 2:READ R$(J,I):NEXT J,I
80 DEFUSR=&H0000:DEFUSR1=&H0D00:DEFUSR2=&HD170:DEFUSR3=&HD030:GOTO 110
90 LOCATE 2,0:COLOR7:PRINT USING"SCORE:######0";SC:RETURN
100 ' ********** SHOKI **********
110 GOSUB 900:SC=0:H=3:F=1:A1=&HD02B:A2=&HD02F:AX=&HE800:AY=&HE803:AT=&HD073
120 ' ********** DEMO 1 **********
130 CMD CLS3:LOCATE 12,7:COLOR7:PRINT USING"SCORE:######0";SC
140 LOCATE 9,9:COLOR3:PRINT USING"HI-SCORE:######0";HS
150 LOCATE 12,11:COLOR4:PRINT "ROUND:";F
160 POKE AX,13:POKE AX+1,9:POKE A2,&HC9
170 POKE AT,VAL("&H"+R$(1,R)):POKE AT+1,VAL("&H"+R$(2,R))
180 FOR I=0 TO 15:POKE A1,&HE1:A=USR(0):FOR J=0 TO 30:NEXT
190 POKE A1,&HE0:A=USR(0):FOR J=0 TO 30:NEXT J,I
```

★この前，M君の家でスイカを食べた。M君は，なんと種をすべて飲み込み，しまいには，皮まで食べてしまった。そして僕に「残さず食べてね！」と一言。(愛知県名古屋市・**富樫洋樹14才**)……**【影：私のポリシーだ!!】**

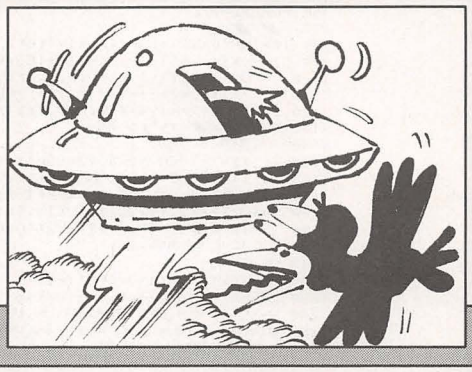
★ぼくは、ベーマガを買うと、表紙のベーマガぼうやの前のパソコンの画面に注目しています。これからも、いろいろな写真をお願いします。(神奈川県横浜市・菊地真也15才)……【編：あれは写真じゃなく、CGなんですよ。】

```
200 FOR I=0 TO 2:BEEP1:FOR J=0 TO 100:NEXT:BEEP0:NEXT:CMD CLS3
210 '■■■■■ SCREEN ■■■■■
220 LINE(-1,1)-(39,23),"■",RMOD8+1,BF:GOSUB 90:POKE A2,0:POKE &HE806,0
230 LOCATE 20,0:PRINT "Dragon:";LEFT$(" ●●●●●",M):T=8+R¥3¥2:P=0
240 POKE AX,20:POKE AX+1,19:POKE &HE900,0:POKE AM,0:POKE &HE802,0
250 IF RMOD3=0 THEN GOTO 680
260 '■■■■■■■ Main ■■■■■■■
270 A=USR(0):A=USR2(0):IF PEEK(&HE802) THEN 390
280 FOR I=1 TO 5:A=USR1(0):NEXT:IF INKEY$=" " THEN GOSUB 360
290 IF PEEK(&HE806) THEN 500
300 IF P=0 THEN P=1:POKE A1,&HE1:GOTO 320
310 IF P=1 THEN P=0:POKE A1,&HE0
320 IF (RND(1)¥100)>R¥5+20 THEN 270
330 AD=PEEK(&HE900)¥3+&HE901:POKE AD,1:POKE AD+1,(RND(1)¥30)+4
340 POKE AD+2,(RND(1)¥3)+1:POKE &HE900,PEEK(&HE900)+1:GOTO 270
350 '■■■■■■■ Fire ■■■■■■■
360 IF PEEK(AM) THEN RETURN
370 POKE AM,1:POKE AM+1,PEEK(AX):POKE AM+2,PEEK(AX+1):RETURN
380 '■■■■■■■ Dead ■■■■■■■
390 CMD CLS3:LOCATE 12,8:COLOR6:PRINT "Dragon Dead!"
400 FOR I=0 TO 20:OUT 81,33:BEEP1:FOR J=0 TO 50:NEXT:BEEP0:OUT 81,32
410 FOR J=0 TO 30:NEXT J,I:M=M-1:IF M>0 THEN FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 130
420 '■■■■■■■ Game Over ■■■■■■■
430 LOCATE 12,10:COLOR7:PRINT USING"SCORE:######0";SC
440 IF HS<SC THEN LOCATE 25,10:PRINT "TOP":HS=SC
450 LOCATE  9,12:COLOR3:PRINT USING"HI-SCORE:######0";HS
460 FOR I=0 TO 8:LOCATE 11+I,14:COLOR6:PRINT MID$("GAME OVER",I+1,1);
470 BEEP1:FOR J=0 TO 50:NEXT:BEEP0:FOR J=0 TO 200:NEXT J,I
480 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 110
490 '■■■■■■■ SCORE ■■■■■■■
500 SC=SC+5:GOSUB 90:POKE &HE806,0:T=T-1:IF T>0 THEN 300
510 '■■■■■■■ Round CLEAR ■■■■■■■
520 CMD CLS2:POKE A2,&HC9:T=0:L=23
530 POKE A1,&HE0:A=USR(0):FOR J=0 TO 30:NEXT:POKE A1,&HE1:A=USR(0)
540 FOR J=0 TO 30:NEXT:T=T+1:IF T<7 THEN 530
550 LINE(-1,24-L)-(39,24-L)," ":L=L-1:IF L>0 THEN 530
560 LOCATE 11,8:COLOR5:PRINT "ROUND CLEAR"
570 FOR I=0 TO 15:POKE A1,&HE1:A=USR(0):FOR J=0 TO 30:NEXT
580 POKE A1,&HE0:A=USR(0):FOR J=0 TO 30:NEXT J,I:R=R+1:SC=SC+100
590 IF R<16 THEN 130
600 '■■■■■■■■■ HAPPY END ■■■■■■■■■
610 CMD CLS3:LOCATE 12,7:COLOR 6:PRINT "♥HAPPY END♥"
620 POKE &HE900,0:POKE AT,&H50
630 POKE AT+1,&HE0:A=USR3(0):POKE AT+1,&HE1:A=USR3(0)
640 IF RND(1)<.4 THEN 630
650 AD=PEEK(&HE900)¥3+&HE901:POKE AD,1:POKE AD+1,(RND(1)¥30)+4
660 POKE AD+2,(RND(1)¥3)+1:POKE &HE900,PEEK(&HE900)+1:GOTO 630
670 '■■■■■■■■■ OYADAMA ■■■■■■■■■
680 FOR I=1 TO 24:LINE(-1,I)-(39,I)," ":BEEP1:FOR J=0 TO 30:NEXT J:BEEP0:NEXT
690 LOCATE 14,7:COLOR2:PRINT "DANGER!":FOR I=0 TO 50:BEEP1:FOR J=0 TO I¥5
700 NEXT:BEEP0:NEXT:FOR I=0 TO 1500:NEXT:LOCATE 14,7:PRINT SPC(10)
710 FOR I=1 TO 6:LOCATE 15,I+3:COLOR7:PRINT OY$(I,R¥3):NEXT:BM=0
720 POKE A2,&HC9:POKE &HE900,1:POKE &HE901,8:POKE &HE902,17:P=1:T=20:PW=R+10
730 A=USR(0):FOR I=1 TO 5:A=USR1(0):NEXT:IF INKEY$=" " THEN GOSUB 360
740 IF PEEK(&HE806) THEN 870
750 IF BM THEN 840 ELSE IF RND(1)>.8 THEN 830
760 T=T-1:IF T>0 THEN 730
770 T=20:IF P=0 THEN P=1:POKE &HE900,1:LOCATE 17,9:PRINT "  ":GOTO 730
780 P=0:POKE &HE900,0:LOCATE 17,9:COLOR7:PRINT "──":GOTO 730
790 FOR I=1 TO 6:LINE(14,I+3)-(21,I+3),"■",I:FOR J=0 TO 30:BEEP1:BEEP0:NEXT
800 FOR J=0 TO 100:NEXT J,I
810 FOR I=1 TO 6:LINE(14,I+3)-(21,I+3)," ",I:FOR J=0 TO 10:BEEP1:BEEP0:NEXT
820 NEXT:M=M+1:GOTO 560
830 BM=1:BT=9-.5*R¥3:BX=(RND(1)¥8)+14:LOCATE BX,10:COLOR2:PRINT "■■":GOTO 760
840 BT=BT-1:IF BT>0 THEN 760 ELSE BM=0:LINE(BX,10)-(BX+1,23),"■",2,BF
850 BEEP1:FOR J=0 TO 30:NEXT:BEEP0:IF ABS(BX-PEEK(AX+1))<2 THEN 390
860 LINE(BX,10)-(BX+1,23)," ",2,BF:GOTO 730
870 SC=SC+2:GOSUB 90:POKE &HE900,1:POKE &HE806,0:PW=PW-1:IF PW=0 THEN 790
880 GOTO 750
890 '■■■■■■■■■■■■ DEMO ■■■■■■■■■■■■
900 CMD CLS3:CMD LINE(0,16)-(319,71),1,BF:LOCATE 0,3:COLOR 7:POKE &HE900,0
910 PRINT SPC(5);"■■■■■■■■■■■■
```

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

記憶力と音感がゲームの鍵

からす日記（にっき）



坂本ピューマ

物語はと言うと

青い杉の木の一枝，そこにからすの「ヤス」の姿がある。ヤスは空に浮かんでいるＵＦＯを目で捕えていた。もちろん，それがＵＦＯであると彼にわかるはずもなかった。

そして雲が真上にきだときに，羽根の下からミサイル・ランチャーをとりだし，構えた。ヤスはその物体がほしかった。寝床のインテリアに適当だと思ったからだ。しょせん，からすの考えることなどこの程度である。

「堕ちろー!!」

その声と共にトリガが引かれた。閃光と爆風の中からでてきたUFOが一言，

「焼イカたべたい」

空を一直線に横切るジェット機が交信したらと呼びかける風を呼んだ。

からすが笑った，

「はは……」

《第１表》変数表

X，Y	からすの座標
TX，TY	かかし１の座標
UX，UY	かかし２の座標
X１，Y１	からすの移動量
X２，Y２	かかし１の移動量
X３，Y３	かかし２の移動量
QP	問いの長さ
AP	答えセットの長さ
PQ$	正解の文字列
PA$	セットした文字列
T	制限時間

遊戯方法はと言うと

ＵＦＯと交信するのがこのゲームの目的です。交信といっても画面右の六つのパネルのうち一つが表示され，音がでます。それを[8][2][4][6]で移動するからすを使って入力していけばよいのです。入力とはからすをパネルと同じ色の木の下にもってきてスペース・キーを押すこと。

からすには「かかし」という敵がいて追いかけてきます。でも御安心あれ，「かかし」は，捕えようという行為は一切せず通せんぼするだけで，しかもかわすのが容易ときた。ほとんど無意味なように聞こえるが，そうでもないんだな，これが。

プログラムはと言うと

仮想ＶＲＡＭを使ってみました。からすとかかしの情報，木の情報が入っています。何をやっているか知りたいかたは配列変数Ｖを御覧あれ。

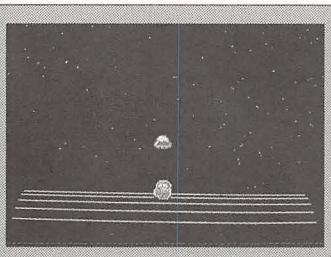
ＲＥＡＤ文が存在する各か所にＲＥＳＴＯＲＥを入れてあります。入力時のデバッグが少しでも和らげば幸いです。

最後はと言うと

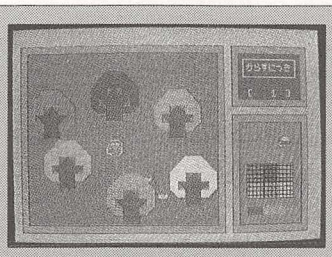
ストーリーに無理がありました。忘れてください。記憶力に自信のあるかたにぜひＰＬＡＹしていただきたい。メッセージは７種類あります。

かかしのキャラを作ってくれた宍戸君，テストプレイしてくれたかたがたありがとうございました。

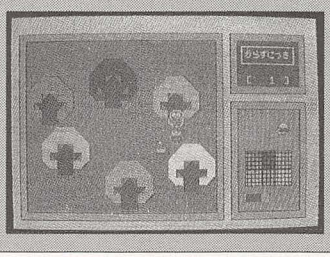
★　　★



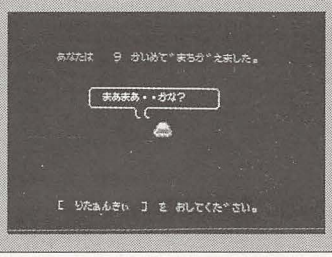
◀《写真１》オープニング・デモ。カラスがＵＦＯに接近遭遇した!!



◀《写真２》ゲーム・スタート!!右にあるカラーパネルをよく見よう!



◀《写真３》パネルが光った順番どおりに木を渡っていこう



◀《写真４》まちがえた回数に応じて、メッセージが表示されます

★ぼくは，ゲーセンに行くと必ずお金を使ってしまいます。どうしたらお金を使わずに済むでしょうか？影さんＨＥＬＰ!!（茨城県稲敷郡・**黒沼由美ちゃん大好き君17才**）……**【影：それなら行く前に私にお金をあずけなさい。】**

```
10 '■/■/■/■ カラスニッキ
20 GOTO 820
30 '■/■/■/■ メイン
40 T=T-1:LOCATE 29+T,21:PRINT SPC(6);
50 FOR R1=1 TO 5
60 FOR R2=0 TO 1
70 '■/■/■/■ カラス
80 I0=INP(0):I1=INP(1):X1=(I0=239)-(I0=191):Y1=(I1=254)-(I0=251)
90 LINE(X%16,Y%16+8)-(X%16+15,Y%16+23),0,BF:V(X,Y,0)=0
100 V=(V(X+X1,Y+Y1,0)+V(X,Y,1)¥V(X+X1,Y+Y1,1)>0)
110 X=X-X1¥(V=0):Y=Y-Y1¥(V=0):PUT@(X%16,Y%16+8),A%:V(X,Y,0)=1
120 IF (INP(9)=191)¥(V(X,Y,1)>1)=1 THEN 470
130 '■/■/■/■ オシ゛ャマ カカシ
140 'ヽヽヽヽヽ カカシ 1
150 IF TX=X THEN X2=0:Y2=SGN(Y-TY)
160 IF TY=Y THEN X2=SGN(X-TX):Y2=0
170 LINE(TX%16,TY%16+8)-(TX%16+15,TY%16+23),0,BF:V(TX,TY,0)=0
180 V=(V(TX+X2,TY+Y2,0)+V(TX,TY,1)¥V(TX+X2,TY+Y2,1)>0)
190 TX=TX-X2¥(V=0):TY=TY-Y2¥(V=0):PUT@(TX%16,TY%16+8),B%:V(TX,TY,0)=3
200 'ヽヽヽヽヽ カカシ 2
210 NEXT R2
220 X3=SGN(X-UX):Y3=SGN(Y-UY)
230 LINE(UX%16,UY%16+8)-(UX%16+15,UY%16+23),0,BF:V(UX,UY,0)=0
240 V=(V(UX+X3,UY+Y3,0)+V(UX,UY,1)¥V(UX+X3,UY+Y3,1)>0)
250 UX=UX-X3¥(V=0):UY=UY-Y3¥(V=0):PUT@(UX%16,UY%16+8),B%:V(UX,UY,0)=3
260 '■/■/■/■ メイン ルーフ゜
270 NEXT R1
280 IF T=0 THEN 610
290 GOTO 40
300 '■/■/■/■ UFO ノ トイ
310 QP=QP+1:LOCATE 29,7:PRINT USING "[ ## ]";QP;
320 A=INT(RND(1)¥6+1):PQ$=PQ$+MID$(STR$(A),2,1)
330 FOR I=1 TO QP
340  LINE(248,92)-(300,130),0,BF
350  PUT@(248+INT(RND(1)¥4)¥8,92+INT(RND(1)¥3)¥8),C%
360  B=0:A=VAL(MID$(PQ$,I,1))
370  IF A<4 THEN J=16 ELSE J=18
380  IF A>3 THEN B=3
390  COLOR A+(A>3)¥(-1)
400  LOCATE 27+(A-B)¥2,J:PRINT "■■"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"■■";
410  BGM 0:PLAY "",P$(A):BGM 1
420  LOCATE 27+(A-B)¥2,J:PRINT "  "+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"  ";:COLOR 7
430 NEXT I
440 PLAY"@507A16"
450 RETURN
460 '■/■/■/■ コタI セット
470 T=6:R1=1:COLOR 2:LOCATE 29,21:PRINT "■■";:COLOR 6:PRINT "■■■■";:COLOR 7
480 AP=AP+1:B=0
490 A=V(X,Y,1)-1:PA$=PA$+MID$(STR$(A),2,1)
500 IF A<4 THEN J=16 ELSE J=18
510 IF A>3 THEN B=3
520 COLOR A+(A>3)¥(-1)
530 LOCATE 27+(A-B)¥2,J:PRINT "■■"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"■■";
540 BGM 0:PLAY "",P$(A):BGM 1
550 LOCATE 27+(A-B)¥2,J:PRINT "  "+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"  ";:COLOR 7
560 'ヽヽヽヽヽ ハンテイ
570 IF PA$=PQ$ THEN AP=0:PA$="":PLAY"@1007A16F16A16F16R":GOSUB 310:GOTO 140
580 A$=MID$(PQ$,1,AP)
590 IF PA$=A$ THEN 140
600 '■/■/■/■ マチカ゛イ & シ゛カンキ゛レ
610 BGM 0:PLAY "@2303G8R16G2RRR@5806G2F4.E4D8.C8"
620 SCREEN,,,1:CLS 3:PUT@(140,120),C%
630 COLOR 6:LOCATE 6,8:PRINT USING"アナタハ ## カイメテ゛マチカ゛エマシタ。";QP:COLOR 7
640 IF            QP<=4  THEN A$="オンワノンヨトカオヌ"
650 IF QP>=5  AND QP<=10 THEN A$="ホーホー、、オト>"
660 IF QP>=11 AND QP<=15 THEN A$="モリサンオトヲア"
670 IF QP>=16 AND QP<=20 THEN A$="ホアョソトヲ"
680 IF QP>=21 AND QP<=25 THEN A$="シケンアカエキラュキ"
690 IF QP>=26 AND QP<=30 THEN A$="カマノハァレェソン"
700 IF QP>=31            THEN A$="イタャッサンワソンシオ"
710 LOCATE 9,11:PRINT "┌──────────┐";
720 LOCATE 9,12:PRINT "|          |";
730 LOCATE 9,13:PRINT "└──┐ ┌──────┘";
740 LOCATE 9,14:PRINT "    ヽヽ      ";
750 A=LEN(A$)
760 FOR I=1 TO A
770  LOCATE 10+I,12:PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,I,1))+1);:PLAY"C4."
780 NEXT I
790 COLOR 5:LOCATE 6,23:PRINT "[ リタァンキィ ] ヲ オシテクダ゛サイ。"
800 IF INP(1)=127 THEN ERASE V:GOTO 1380 ELSE 800
810 '■/■/■/■ ショキセッテイ
820 CONSOLE 0,25,0,1,1:WIDTH 40,25:SCREEN 2,0,0,0
830 'ヽヽヽヽヽ RNDMIZE モト゛キ
840 A=VAL(MID$(TIME$,4,2)):B=VAL(MID$(TIME$,7,2))
850 FOR I=0 TO A¥B:J=RND(1):NEXT I
860 '■/■/■/■ キャラ ツ゛クリ
870 RESTORE 1650:DIM A%(49),B%(49),C%(49)
880 FOR I=0 TO 49:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
890 FOR I=0 TO 49:READ A$:B%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
900 FOR I=0 TO 49:READ A$:C%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
910 '■/■/■/■ シタ ノ カ゛メン
920 SCREEN ,,1:CLS 2
930 FOR I=1 TO 9
940  READ X1,Y1,X2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),2,B
950 NEXT I
960 FOR I=1 TO 13
```

★たまごを割ってしょうゆを入れて，ごはんを入れれば，卵ごはんのできあがり。（島根県益田市・**豊田健治18才**）

……**【影：あったかいごはんに，マヨネーズをかければマヨネーズごはんのできあがり!!金欠病の友!!】**

```
970  READ X1,Y1,A:PAINT (X1,Y1),A,2
980 NEXT I
990 ' ｼﾝｼﾝｼﾝｼﾝ ｷ ( ｸﾞﾗﾌｨｯｸｶﾞﾒﾝ )
1000 DIM A(7,1)
1010 RESTORE 1840:FOR I=0 TO 1:FOR J=2 TO 7:READ A(J,I):NEXT J,I
1020 FOR I=2 TO 7
1030  RESTORE 1850:A=A(I,0):B=A(I,1)
1040  FOR J=1 TO 8
1050   READ X1,Y1,X2,Y2:LINE(A+X1,B+Y1)-(A+X2,B+Y2),1
1060  NEXT J
1070  PAINT( A+1,B+1),I+(I>4)*(-1)-1,1:PAINT(A+36,B+1),I+(I>4)*(-1)-1,1
1080  PAINT(A+16,B+1),2,1
1090 NEXT I
1100 FOR I=241 TO 286 STEP4
1110  LINE(I,128)-(I,159),0
1120 NEXT I
1130 FOR I=129 TO 158 STEP4
1140  LINE(240,I)-(287,I),0
1150 NEXT I
1160 '■/■/■ ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ
1170 SCREEN ,,0,0:CLS 3:BGM 0:STOP M
1180 FOR I=1 TO 5:LINE(30-I*3,160+I^2)-(290+I*3,160+I^2),5:NEXT I
1190 FOR I=1 TO 99:PSET(RND(1)*320,RND(1)*140),INT(RND(1)*4+3):NEXT I
1200 LINE(150,150)-(165,165),0,BF:PUT@(150,150),A%
1210 SCREEN ,,,1
1220 FOR I=1 TO 4
1230  PLAY"V=I;@15A"
1240 NEXT I
1250 FOR I=1 TO 10
1260  PUT@(150,I*10),C%
1270  IF INP(9)=191 THEN 1380
1280  A=I+5:PLAY "V=A;@15A"
1290  LINE(150,I*10)-(165,I*10+15),0,BF
1300 NEXT I
1310 PUT@(150,I*10),C%:PLAY"RR"
1320 FOR I=5 TO 3 STEP -2
1330  PLAY "L=I;@0V8"
1340  COLOR=(2,7):PLAY "  C":COLOR=(2,5):PLAY"A":COLOR=(2,3):PLAY"G"
1350  COLOR=(2,1):PLAY "<G>":COLOR=(2,2):PLAY"C1"
1360 NEXT I
1370 '■/■/■ ﾃｷｽﾄ
1380 PLAY"L4R10BF8G8O4":SCREEN ,,,3:CLS 3
1390 RESTORE 1880:FOR I=1 TO 4:READ A$(I):NEXT I
1400 FOR I=2 TO 7
1410  COLOR I+(I>4)*(-1)-1
1420  FOR J=0 TO 3
1430   X1=A(I,0)/8-1:Y1=A(I,1)/8-.875+J-3
1440   LOCATE X1,Y1:PRINT A$(J+1);
1450  NEXT J
1460  COLOR 2
1470  LOCATE X1+2,Y1-1:PRINT "▲";
1480  LOCATE X1+1,Y1  :PRINT "▀▀▀";
1490 NEXT  I:COLOR 7
1500 LOCATE 28,3:PRINT "┌────┐";
1510 LOCATE 28,4:PRINT "|ｶﾗｽﾆｯｷ|";
1520 LOCATE 28,5:PRINT "└────┘";
1530 COLOR 2:LOCATE 29,21:PRINT "■";:COLOR 6:PRINT "■■■";:COLOR 7
1540 '■/■/■ ｼｮｷﾁ
1550 DIM V(13,11,1)
1560 FOR I=0 TO 13:V(I,0,0)=2:V(I,11,0)=2:NEXT I
1570 FOR I=0 TO 11:V(0,I,0)=2:V(13,I,0)=2:NEXT I
1580 RESTORE 1890:FOR I=2 TO 7:READ A,B:V(A,B,1)=1:V(A,B+1,1)=I:NEXT I
1590 RESTORE 1900:FOR I=1 TO 6:READ P$(I):NEXT I
1600 OP=0:AP=0:PO$="":PA$=""
1610 X=6:Y=6:TX=8:TY=8:UX=9:UY=9:X2=0:Y2=0
1620 BGM 0:PLAY"@16C8E8D8C4D8F16A1E4RR":GOSUB 310:T=7:GOTO 40
1630 '■/■/■ DATA
1640 ' ｼﾝｼﾝｼﾝｼﾝ ｷｬﾗ DATA
1650 DATA 0010,0010,F807,F807,F807,FC0F,0408,0408,FE1F,0210,0210,FF3F,7127
1660 DATA 7127,FF3F,792F,792F,FF3F,592D,592D,0E38,F227,F227,0F78,F557,F557
1670 DATA 1FFC,E98B,E98B,3FFE,C3C1,C3C1,FFFF,0180,0180,AFFA,53C5,53C5,8FF8
1680 DATA 7187,7187,DE7D,267A,267A,DC0D,240A,240A,F807,A304,A804
1690 DATA 0010,0010,C001,0000,0000,380E,C001,8000,0630,F80F,5005,0140,FE3F
1700 DATA A80A,FE3F,8808,8808,FC1F,F80F,F80F,FC1F,B80E,B80E,FFFF,F007,F007
1710 DATA 4181,B81E,0660,87E0,781F,0000,9818,6007,0000,0808,F007,F007,8410
1720 DATA 780F,0000,380E,4000,C001,2002,4000,C001,E003,0000,0000
1730 DATA 0010,0010,0000,0000,E007,E007,4007,F00F,F00F,C00F,F81F,F81F,E00F
1740 DATA FC3F,F81F,D00F,FC3F,1800,E03F,5C57,0030,FE7F,02B0,0060,FFFF,0160
1750 DATA 02C0,FFFF,02C0,0000,FE7F,FFFF,1011,B83B,FE7F,0000,0000,B83B,0000
1760 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1770 ' ｼﾝｼﾝｼﾝｼﾝ ｶﾞﾒﾝ data
1780 DATA 008,016,216,191,015,023,209,184,224,016,304,072,231,023,297,065,224
1790 DATA 080,304,191,231,087,297,184,239,127,271,160,256,127,288,160,239,144
1800 DATA 288,144,017,017,006,225,017,006,225,081,006,232,024,002,232,088,001
1810 DATA 100,100,004,240,128,001,257,128,002,272,128,003,241,154,005,257,154
1820 DATA 006,272,154,007,000,000,005
1830 ' ｼﾝｼﾝｼﾝｼﾝ ｷﾉ DATA + ｿﾉﾀﾉ DATA
1840 DATA 016,080,144,032,096,160,087,071,087,135,167,151
1850 DATA 000,001,007,008,047,000,039,008,007,008,014,008,039,008,032,008,000
1860 DATA 000,047,000,015,001,015,015,015,015,031,015,031,015,031,001,000,000
1870 DATA 005
1880 DATA " ▀▀▀ ","▀▀▀▀▀","▀▀  ▀▀","▀    ▀"
1890 DATA 2,4,6,3,10,4,3,7,7,9,11,8
1900 DATA "C4.","D4.","E4.","F4.","G4.","A4."
1910 ' list ﾉ ﾆｭｳﾘｮｸ ｺﾞｸﾛｳｻﾏﾃﾞｼﾀ。
```

★このハガキが影さんにも読まれていると思うと，とてもこのハガキはだせません。（東京都品川区・芝浦工大中のクレリア鉱石mkⅡ14才）……【影：と，言いつつもだしているということは，私に読んでもらいたいのだな？】

PC-8801シリーズ(N88-DISK BASIC V1モード)用

もうおなじみのパズルゲーム

1・2の上海(しゃんはい)！



中村　祐一

◉はじめに

システムソフトからでている,「上海」というゲームを知っていますか？画面上に山と積まれた麻雀牌を神経衰弱の要領で取っていくというじつに単純明解なゲームなのですが，やってみるとなかなかハマッてしまいます。

このゲームをおそれ多くもＢＡＳＩＣでやってしまおうというのが，この「１・２の上海！」なのです。

◉ルールの説明

このゲームでは，麻雀牌のかわりにトランプのカードを使います。画面上にカードが積まれているので（最上段が白，中段が水色，下段が青です),同じ数字のカードを２枚ずつ取っていけばよいのです(10はＴになっています)。ただし，同じ段のカードの左右どちらかが開いていなければ取ることができません。

◉Let's play！

まあ，とりあえずプログラムを打ち込んでＲＵＮしてみてください。タイトルが表示され，その上にメニューがでています。一番上から，ランダムな面でゲーム開始，面の選択とゲーム開始，前回のゲームのやり直し，終了の順で並んでいるので（ＲＵＮした直後には最後の二つは表示されません)，[2]，[8]のキーで選んでスペース・キーを押してください（リターン・キーでも[5]でも良いという親切設計です)。面の選択は４桁の16進数で行ないます（なんと65,536面もあるのだ！)。

ゲーム中ではおなじみの[2]，[4]，[6]，[8]キーで取るカードを選んで，スペース・キー，リターン・キー，[5]のいずれかのキーを押してください。２枚のカードを選ぶとそのカードが取り去られます。もし，行き詰まって,「カポシッ！」という状態になったら，[G]か[K]キーを押しましょう。

ところで，このゲームの目玉はなんといってもその面パターン数（脅威の65,536面！）です。なにしろ１面につき２分でやったとしても３か月もかかる量ですからねぇ…。さて，あなたは何面クリアできるでしょうか？

◉プログラム

リストを見ればわかるとおり，なんと面データが１行もありません。じつはＲＡＮＤＯＭＩＺＥでの乱数系列の初期化を使っているのです（大体，６万面ものデータをＤＡＴＡ文にできるわけがない)。そのせいで，場合によっては絶対に解けない面ができることもあるかも知れませんが，まずないと思うので心配ありません（テストプレイ中にはそういうことはなかった)。

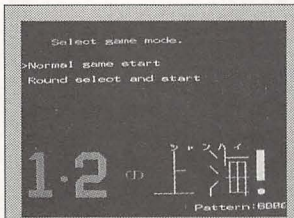
また，見てのとおり，特殊な命令はほとんど使っていないので，他機種への移植は簡単だと思います。

◉おわりに

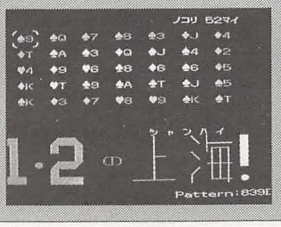
実際にやってみると，カードの重なりがわかりづらいかも知れませんが，慣れればけっこう立体的に見えます（強

《第１表》変数表

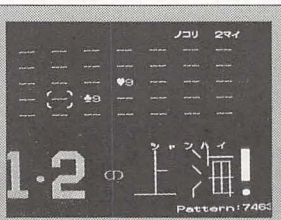
A(51)	カードのシャッフル用
B(2, 6, 4)	カード配置
ＦＬ	一度目のゲームかどうか
Ｖ	ゲームモード選択用
Ｒ$，ＲＮ$	面パターン選択用
Ｍ	残りのカード枚数
Ｘ１，Ｙ１	現在のカーソル位置
Ｘ，Ｙ	現在のカーソル位置（キー入力時用）
Ｈ，Ｌ，Ｖ	１枚目の座標，段数
Ｉ，Ｊ	ループ用
Ａ$	キー入力用
Ｃ$	カードの表示色用
Ａ，Ｂ，Ｋ	雑用



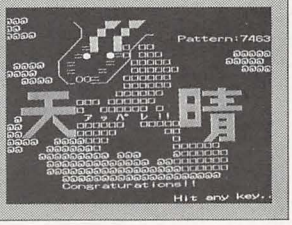
▲《写真１》まずはモードを設定しよう!!面数は，ものすごく豊富



▼《写真２》ゲーム・スタート!!同じ数のカードを取っていく



▲《写真３》さあ！最後の１枚だ!!これを取るとパターン・クリア



▼《写真４》みごとクリアするとこのデモが登場する。アッパレ!!

★あなたのマイコン・システムをご紹介くださいってあるけど，もっともっと広くしてほしい!!書ききれないんです。あっ自慢してるようだなぁ。(長野県松本市・我家はＲＩＣＨ！14才)……【影：壊したシステムなら負けない！】

```
100 REM  ********** 1･2 ノ Shanghai **********     Programmed by Y.Nakamura
110 ' Initialize ------------------------------------------------------------
120 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DIM A(51),B(2,6,4):FL=0:V=0
130 ' Title -----------------------------------------------------------------
140 COLOR 7:CLS:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
150 LOCATE 22,15:COLOR 6:PRINT "ｼｬﾝﾊｲ":LOCATE 0,16
160 COLOR 2:PRINT TAB(4);"▗▟▙▖          ";:COLOR 3:PRINT "  ｜    ／ ▗▄▄▖"
170 COLOR 2:PRINT TAB(4);"▐▄▄▌ ▗▟▙▖     ";:COLOR 3:PRINT "  ｜   ／  ▐▄▄▌"
180 COLOR 2:PRINT TAB(4);"▐▄▄▌ ▐▄▄▌ (ﾆ) ";:COLOR 3:PRINT "  ｜  ／   ▐▄▄▌"
190 COLOR 2:PRINT TAB(4);"▐▄▄▌ ▐▄▄▌     ";:COLOR 3:PRINT "  ｜ ／    ▐▄▄▌"
200 COLOR 2:PRINT TAB(4);"▐▄▄▌ ▐▄▄▌     ";:COLOR 3:PRINT "  ｜／     ▐▄▄▌"
210 COLOR 2:PRINT TAB(4);"▐▄▄▌ ▐▄▄▌     ";:COLOR 3:PRINT "  ｜       ▐▄▄▌"
220 LOCATE 25,23:COLOR 5:PRINT "Pattern:"
230 LOCATE 7,1:PRINT "Select game mode.":COLOR 7
240 LOCATE 4,4:PRINT "Normal game start":GOSUB 850
250 LOCATE 4,6:PRINT "Round select and start":GOSUB 850
260 IF FL=0 THEN 290
270 LOCATE 4,8:PRINT "Try again (last game)":GOSUB 850
280 LOCATE 4,10:PRINT "Game end":GOSUB 850
290 LOCATE 3,4+V*2:COLOR 7:PRINT ">":GOSUB 870
300 R$=RIGHT$("000"+HEX$(INT(RND(1)*65536!)),4):LOCATE 33,23:PRINT R$
310 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 300
320 IF A$=" " OR A$="5" OR A$=CHR$(13) THEN 350
330 LOCATE 3,4+V*2:PRINT " ":V=V-((A$="8")*(V>0))+((A$="2")*(V<1+FL*2))
340 LOCATE 3,4+V*2:PRINT ">":GOTO 300
350 ON V+1 GOTO 360,370,410,390
360 RN$=R$:GOTO 410
370 CONSOLE 23,1:PRINT:LOCATE 25,23:INPUT "Pattern:",RN$
380 RN$=RIGHT$("000"+HEX$(VAL("&H"+RN$)),4):CONSOLE 0,25:GOTO 410
390 WIDTH 80,25:CLS:PRINT "Thank you for playing this game."
400 GOSUB 830:END
410 LOCATE 25,23:COLOR 5:PRINT "Pattern:";
420 COLOR 7:PRINT RN$:GOSUB 840:GOSUB 840
430 ' Initialize for game start ---------------------------------------------
440 A=RND(-1):RANDOMIZE VAL("&H"+RN$):X1=0:Y1=0:K=0
450 FOR I=0 TO 51:A(I)=I+1:NEXT
460 FOR I=0 TO 51:A=INT(RND(1)*52):SWAP A(I),A(A):NEXT
470 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 4:B(2,I,J)=A(K):K=K+1:NEXT J,I
480 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 3:B(1,I,J)=A(K):K=K+1:NEXT J,I
490 B(0,2,2)=A(K):K=K+1:B(0,4,2)=A(K)
500 ' Screen draw -----------------------------------------------------------
510 FOR I=0 TO 14:LOCATE 0,I:PRINT SPC(39);:NEXT
520 LOCATE 25,1:PRINT "ﾉｺﾘ   ﾏｲ":M=0
530 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 6:GOSUB 780:M=M+3-K
540 LOCATE 29,1:PRINT USING "##";M:NEXT X,Y
550 LOCATE 25,23:COLOR 5:PRINT "Pattern:";RN$:COLOR 7:GOSUB 830
560 ' Main routine ----------------------------------------------------------
570 X=X1:Y=Y1:GOSUB 650:H=X:V=Y:L=K:B=A
580 GOSUB 650:X1=X:Y1=Y:IF H=X AND V=Y THEN 600
590 IF A=B THEN 610
600 GOSUB 840:GOSUB 780:X=H:Y=V:GOSUB 780:GOTO 570
610 GOSUB 830:B(K,X,Y)=0:GOSUB 780:B(L,H,V)=0:X=H:Y=V:GOSUB 780
620 M=M-2:LOCATE 29,1:PRINT USING "##";M:IF M>0 THEN 570
630 GOTO 990
640 ' Key-in sub. -----------------------------------------------------------
650 LOCATE X*4+5,Y*2+2:PRINT "┌ ┐":LOCATE X*4+5,Y*2+4:PRINT "└ ┘"
660 GOSUB 870
670 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 670
680 LOCATE X*4+5,Y*2+2:PRINT "    ":LOCATE X*4+5,Y*2+4:PRINT "    "
690 X=X-((X>0)*(A$="4"))+((X<6)*(A$="6")):Y=Y-((Y>0)*(A$="8"))+((Y<4)*(A$="2"))
700 IF INSTR("GgKk",A$) THEN 890
710 IF A$<>" " AND A$<>"5" AND A$<>CHR$(13) THEN 650
720 GOSUB 780:IF K=-1 THEN 760
730 IF X=0 OR X=6 THEN 750
740 IF B(K,X-1,Y)<>0 AND B(K,X+1,Y)<>0 THEN 760
750 C$="222":GOSUB 790:A=(B(K,X,Y)-1) MOD 13:GOSUB 830:RETURN
760 GOSUB 840:GOTO 650
770 ' Card print sub. -------------------------------------------------------
780 C$="751"
790 LOCATE X*4+5,Y*2+3:K=-1:FOR I=2 TO 0 STEP -1:IF B(I,X,Y) THEN K=I
800 NEXT:IF K=-1 THEN COLOR 1:PRINT " -- ";:COLOR 7:RETURN
810 COLOR VAL(MID$(C$,K+1,1)):PRINT " ";MID$("♠♣♦♥",(B(K,X,Y)-1)¥13+1,1);MID$("A
23456789TJQK",(B(K,X,Y)-1) MOD 13+1,1);" ";:COLOR 7:RETURN
820 ' Bell sub. -------------------------------------------------------------
830 BEEP 1:FOR J=0 TO 80:NEXT:BEEP 0:RETURN
840 FOR I=1 TO 3:GOSUB 830:FOR J=0 TO 40:NEXT J,I:RETURN
850 GOSUB 830:FOR I=0 TO 200:NEXT:RETURN
860 ' Key buffer clear sub. -------------------------------------------------
870 IF INKEY$<>"" THEN 870 ELSE RETURN
880 ' Give up ! -------------------------------------------------------------
890 BEEP 1:COLOR=(0,2):FOR I=0 TO 700:NEXT:BEEP 0:COLOR=(0,0)
900 FOR I=0 TO 16:COLOR INT(RND(1)*6)+1:BEEP I MOD 2
910 LOCATE 8,10:PRINT "┌ ┬ ┬ ┬ ┌─ ┬ ┬ ┌┐ ┐"
920 LOCATE 8,11:PRINT "└ ┼ │ │ │  ├ ┼ └┘ ┘"
930 LOCATE 8,12:PRINT "┘ ┴ └ ┴ └─ ┘ ┴  .":NEXT:GOSUB 870:FL=1:V=2
940 COLOR INT(RND(1)*7)+1:LOCATE 25,24:PRINT "Hit any key..";
950 LOCATE INT(RND(1)*36),INT(RND(1)*24):COLOR INT(RND(1)*7)+1
960 COLOR=(0,2):PRINT "ｶﾎﾟｼ!";:COLOR=(0,0)
970 IF INKEY$="" THEN 940 ELSE 140
980 ' Congraturations ! -----------------------------------------------------
990 FOR K=0 TO 3:COLOR=(0,(1-K MOD 2)*6):GOSUB 840:NEXT
1000 ' Dragon ノ ェ ヲ カク     (･･････ｳﾁｺﾐｽﾞﾗｸﾃ ｽﾐﾏｾﾝ!)
1010 LOCATE 0,24:COLOR 7:PRINT "    @@@"
1020 PRINT "   @@@";:COLOR 4:PRINT SPC(7);"／  ▛▀▜":COLOR 7
1030 PRINT "    @@@@";:COLOR 4:PRINT "     ｜ ■ ■ _"
1040 PRINT SPC(13);"／■ ■ ／"
1050 PRINT SPC(12);"／ ═■  ■□／□□"
1060 PRINT SPC(11);"／ ═●  ●═□ □□□";:COLOR 7:PRINT SPC(9);"@@@@@"
1070 PRINT "     @@@@";:COLOR 4:PRINT "  ｜=    = ／□□□□□";:COLOR 7:PRINT SPC(7);"
@@@@@"
1080 PRINT "    @@@@";:COLOR 4:PRINT "   ｜=   = ／ □□□□□□";:COLOR 7:PRINT SPC(8);
"@@@@"
1090 PRINT "      @@@@ ";:COLOR 4:PRINT "＼ ∞═ ／ □□□□□□"
1100 PRINT SPC(12);"¯  ¯¯  □□□□□□"
1110 PRINT SPC(18);"□□□□□□"
1120 PRINT SPC(11);"□□□□□□ □□□□□□"
1130 PRINT SPC(9);"□□□□□□  □□□□□□ □":COLOR 7
1140 PRINT "@ @@ @@@";:COLOR 4:PRINT "□□□□□□ □□□□□□□ □□□":COLOR 7
1150 PRINT "@@@@@@@";:COLOR 4:PRINT "□□    □□□□□□  □□□□□□":COLOR 7
1160 PRINT "@@@@@@@@@";:COLOR 4:PRINT "   □□□□□□      □□□□":COLOR 7
1170 PRINT "@@@@@@@@  @@@@";:COLOR 4:PRINT "□□□         □□□□□":COLOR 7
1180 PRINT " @@@@@   @@@@@@";:COLOR 4:PRINT "□          □□□□□□":COLOR 7
1190 PRINT SPC(8);"@@@@@@@@@ @@@    @";:COLOR 4:PRINT "□□□□□□":COLOR 7
1200 PRINT SPC(9);"@@@@@@@@@@@@ @@";:COLOR 4:PRINT "□□□□□□□":COLOR 7
1210 PRINT SPC(9);"@@@@@@@@@@@@@@@@";:COLOR 4:PRINT "□□□□□□":COLOR 7
1220 PRINT SPC(11);"@@@@@@@@@@@@@@@@@@"
1230 PRINT SPC(13);"@@@@@@@@@@@@@@@@":PRINT
1240 ' ｱｯﾊﾟﾚ !
1250 COLOR 2:BEEP 1
1260 LOCATE 6,10:PRINT "▗▟▙▖":LOCATE 26,10:PRINT "▗▟▙▖"
1270 LOCATE 6,11:PRINT "▐▄▄▌":LOCATE 26,11:PRINT "▐▄▄▌"
1280 LOCATE 6,12:PRINT "▐▄▄▌":LOCATE 26,12:PRINT "▐▄▄▌"
1290 LOCATE 6,13:PRINT "▐▄▄▌":LOCATE 26,13:PRINT "▐▄▄▌"
1300 LOCATE 6,14:PRINT "▐▄▄▌":LOCATE 26,14:PRINT "▐▄▄▌"
1310 LOCATE 6,15:PRINT "▐▄▄▌":LOCATE 26,15:PRINT "▐▄▄▌"
1320 LOCATE 26,16:PRINT "  ▜▄▄▌":BEEP 0
1330 COLOR 6:LOCATE 10,22:PRINT " Congraturations!! "
1340 COLOR 5:LOCATE 26,3:PRINT "Pattern:";RN$:FL=1:V=0
1350 COLOR 7:LOCATE 25,24:PRINT "Hit any key..";:GOSUB 870
1360 COLOR INT(RND(1)*7)+1:LOCATE 14,13:PRINT "ｱｯﾊﾟﾚ !!"
1370 COLOR INT(RND(1)*7)+1:LOCATE 14,5:PRINT "●":LOCATE 17,5:PRINT "●"
1380 IF INKEY$="" THEN 1360 ELSE 140
```

引な…)。また，ゲーム自体とはあまり関係ない部分に凝りまくったので，内容の割にリストが長いかも知れませんが我慢しましょう。

最後に，部のＦＲ(私はＭＺ-2500ユーザーなのだ)をこんなプログラムを作るのに貸してくれたり，このマヌケなタイトルを考えてくれたりなどの協力をしてくれた宇都宮高校放送部の部員の皆さん，どうもありがとう(と言っている自分が副部長だったりする)。

参考文献：Oh！ＭＺ'87年８月号Ｐ23

★あのX68Kのドラスピに，影さんが特別出演しているのだだ！エリア４の頭の骨が影さんそのものであったのだ!!（東京都江東区・**青龍19才**）……**【影：私は，てっきりエンディングにでてくるアドルかと思っていたのに。】**

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用

めずらしい2人用RPG

THE DRACULA
ザ　ドラキュラー



源内　啓将

物語

村はずれの古い館にドラキュラー一族が住みついて以来，生き血を求めて彷う彼らの犠牲者は後を絶たず，村人たちは恐怖に眠れない夜を送っていた。ある日，とうとう若者たちが名のりでて勇敢にもドラキュラーの館へ向かっていった。途中，ひどい嵐で身につけた武器をほとんど失ってしまった彼らが館の扉を開けてみると…。迷路のごとく続く不気味な廊下を進む彼らの行く手には何が待ち受けているのだろうか？対決に必要な「にんにく」「クイと木づち」「十字架」を手に入れて，憎きドラキュラーを退治できるのは誰だ！

遊びかた説明

このゲームは2人用です。迷路を進みながら，モンスターと戦い，いろいろなアイテムを使い，最終的には，ドラキュラーの嫌いな「にんにく」「クイと木づち」「十字架」を持って，ドラキュラーを退治するというものです。相手の邪魔をしながら，必要な物を取り，ドラキュラーを倒した者がこのゲームの勝者です。

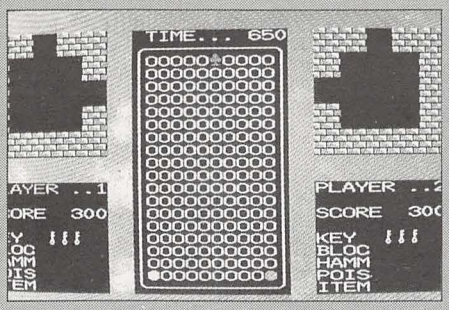
はじめに2人でじゃんけんをしてください。とくに意味はありませんが，勝った人がプレイヤー1（左）になります。ゲームはプレイヤー1からスタートし，交代交代に進めていきます。キー操作は**第1図**を見てください。なお，このゲームはSRで作りましたので，キー操作はSRに合わせてあります。

――移動――

自分の番がきて，方向キーを押すと，その方向にドアや壁がなければ1コマ移動し，プレイヤーが交代します。移動して，とつぜんスコアがさがるのは，そこにドクがしかけられていたからです。移動先にアイテムがあれば，それを取ることができます。持てる数はカギ，壁，ハンマー，ドクがそれぞれ五つずつ，にんにく，クイと木づちが，それぞれ一つずつです。館の外へでると，スタート地点にもどされます。ド

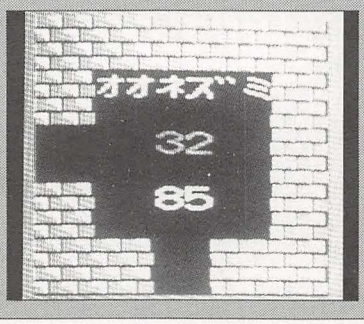


▲〈写真1〉タイトル画面。スペース・キーでスタート!!



◀〈写真2〉これがゲーム画面。中央が全体マップだ

▼〈写真4〉こうやってアイテムを集めて行こう!!



▶〈写真3〉敵が現れた!!ルーレットで対決だ!!



★**影**：漆黒（しっこく）の闇の底に燃える地獄の業火よ，わが剣となりて敵を滅ぼせ!!ベノン!!Dr.D：こらー!!パソコンを壊すんじゃなあーい!!（福岡県浮羽郡・**役満$キッド16才**）……【**影**：だって自然に壊れちゃうんだもん！】

アや壁にぶつかってもプレイヤーが交代しますので注意してください。

――カギ，ハンマー――

ドアにぶつかったとき，カギを持っていればそのドアが開きます。壁にぶつかったときは，ハンマーでそれを壊せます。

――ドク――

自分の番が回ってきたとき，ポイズン・キーを押すと，ドクを持っていたならその場所にドクをしかけることができます。ただし，その後すぐ移動しないとドクに当たってしまいます。アイテムのある場所ではできません。

――ブロック――

自分の番が回ってきたとき，ブロック・キーを押しながら方向キーを押すと，自分がブロックを持っていたなら，その方向に壁ができ，プレイヤーが交代します。

――敵――

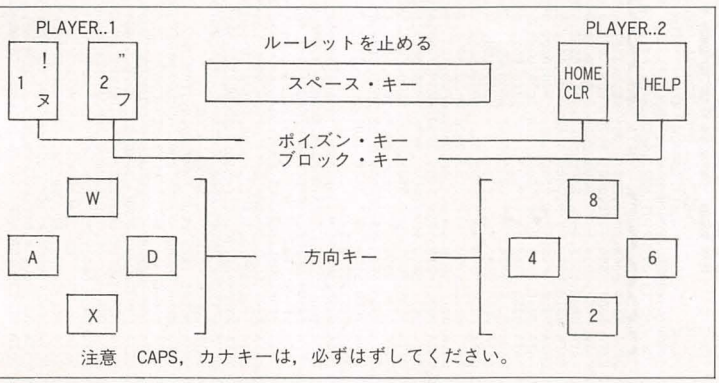
自分の番が回ってきたとき，マップ上に敵の名前がでてルーレットがスタートしたら，スペース・キーで止めてください。上の数字が敵，下が自分の攻撃力です。敵以上なら勝ち，スコアが増え，たまに十字架がもらえます。負けるとその逆です。そしてプレイヤーが交代します。十字架は三つまで持てます。

――ドラキュラー――

画面中央の全体マップ上の♣がドラキュラーの位置です。ドラキュラーは壁をすり抜けます。自分の位置（黄の●がプレイヤー1，緑の●がプレイヤー2）と，ドラキュラーの位置が同じになると，ドラキュラーとの対決です。必要な物がないと死んでしまいます。十字架の数だけ対決ができます。勝てばエンディング，十字架がなくなると死んでしまいます。

――スコア――

これが0になると死んだことになり，



《第1図》キー操作表

《第1表》変数表

A～J……雑用（文字変数も含む）
V……アイテムの増加量
S……アイテムの番号
T……タイム
P……プレイヤーの順番
DX，DY…ドラキュラーの座標
VX，VY…移動量
CH(0，X)…キャラクター
MA$(X，Y)…マップのデータ
MA(X，Y)…アイテムの場所
ME$(X)…マップの初期状態
RO$(X)…部屋の基本形
MU$(X)…ミュージックのデータ
H(X)……
　X＝0……自分のX座標
　X＝1……自分のY座標
　X＝2……スコア
　X＝3……カギの数
　X＝4……壁の数
　X＝5……ハンマーの数
　X＝6……毒の数
　X＝7……十字架の数
　X＝8……大蒜の数
　X＝9……くいと木づちの数
　プレイヤー2は，X＋10

THE DRACULAのタイトルのプログラム・リスト

```
10 '                SHOKI
20 NEW CMD:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:CLS 3
30 FOR A=0 TO 7:COLOR=(A,0):NEXT
40 COLOR 7:LOCATE 13,24:PRINT"WAITE A MOMENT !":FOR A=0 TO 10:PRINT:NEXT
50 DEFINT A-Z:DIM CH(99,8),MA$(9,17),MA(9,17),ME$(71),RO$(15),MU$(32),H(19)
60 FOR A=0 TO 7 :FOR B=0 TO 27-(A=7)*24:READ A$:CH(B,A)=VAL("&H"+A$):NEXT B,A
70 FOR A=0 TO 15:READ RO$(A):NEXT:FOR A=0 TO 32:READ MU$(A          ):NEXT
80 FOR A=0 TO 3 :READ ST$(A):NEXT:FOR A=0 TO 4 :READ EN$(A          ):NEXT
90 FOR A=0 TO 3 :                 FOR B=0 TO 17:READ ME$(A*18+B):NEXT B,A
100 FOR A=0 TO 1 :FOR B=0 TO 1:PUT@(A*16,B*8),CH(0,1):NEXT B,A
110 FOR A=2 TO 3                  :PUT@(A*16,0 ),CH(0,7):NEXT
120 FOR A=0 TO 1 :GET@(A*32,0)-(A*32+31,15),CH(0,A*7):NEXT
130 LINE(0,0)-(639,199),1,BF:LINE(224,16)-(416      ,184),0,BF
140 FOR A=2 TO 28 STEP 26 :LINE(A*16,16)-(A*16+160),95 ),0,BF:NEXT
150 FOR A=0 TO 1:FOR B=1 TO 5:FOR C=1 TO 5:PUT@(C*32+(A*416),B*16),CH(0,7):NEXT
C,B,A:GOTO 620
'                   ROUND
160 FOR A=0 TO 7:COLOR=(A,A):NEXT
170 FOR A=0 TO 30 STEP 26:LINE(A*16,32 )-(A*16+96 ,79 ),0,BF:NEXT
180 FOR A=2 TO 28 STEP 26:LINE(A*16,112)-(A*16+160,184),0,BF:NEXT
190 FOR A=4   TO 21:LOCATE 14,3 :PRINT"                    ":NEXT
                    LOCATE 14,22:PRINT"                    "
200 FOR A=4   TO 21:LOCATE 14,4 :PRINT"□□□□□□□□□□":NEXT
                    LOCATE 14,22:PRINT"□□□□□□□□□□"
210 FOR A=4   TO 21:LOCATE 14,4 :PRINT"□□□□□□□□□□":NEXT
220 FOR A=16 TO 22:FOR B=2 TO 28 STEP 26:LOCATE B,A:PRINT ST$(A-16):NEXT B,A
230 FOR A=0   TO 17:FOR B=0 TO 9 :MA(B,A)=0:NEXT B,A:P=RND(1)*3
240 FOR A=0   TO 17:FOR B=0 TO 9
250 MA$(B,A)=RO$((ASC(MID$(ME$(F*18+A),B+1,1))-65)):NEXT B,A
260 FOR A=0 TO 20
270 B=RND(1)*9:C=RND(1)*17:D=RND(1)*3+1:IF MID$(MA$(B,C),D,1)<>"0" THEN 280 ELSE
    MID$(MA$(B,C),D,1)="2":NEXT
280 FOR A=4 TO 1 STEP -1:FOR B=0 TO 10:MA(RND(1)*9,RND(1)*17)=A:NEXT B,A
290 FOR A=6 TO 7          :FOR B=0 TO 2
300 C=RND(1)*9:D=RND(1)*17:IF MA(C,D)<>0 THEN 310 ELSE MA(C,D)=A:NEXT B,A
310 '                START
320 FOR A=0 TO 19:H(A)=0:NEXT
330 H(0)=0:H(1)=17:H(10)=9:H(11)=17:VX=0:VY=0:T=651:DX=4:DY=0
340 FOR A=0 TO 1:P=A:S=0:V=3:H(2+A*10)=300:GOSUB 890:NEXT
350 A=0:P=0:GOSUB 1130:A=10:P=1:GOSUB 1130
360 C=RND(1)*9:D=RND(1)*17:IF MA(C,D)<>0 THEN 310 ELSE MA(C,D)=A:NEXT B,A
370 COLOR 7:LOCATE 28,14:PRINT"PLAYER  .2"
380 POKE &HE21A,207:CMD STOPM:CMD BGM 0:CMD PLAY MU$(0),MU$(1):GOTO 670
390 '               PLAYER 1
400 COLOR 6:LOCATE 2,14:PRINT "PLAYER  .1":P=0:A=0:GOSUB 770
410 IF INT(RND(1)*10)=2 THEN GOSUB 1280:GOTO 520
420 A=INP(2):B=INP(4):C=INP(5):D=INP(6)
430 E=(D=253)-(D=251):IF E<>0 THEN 470
440 VX=(A=253)-(A=239):IF VX<>0 THEN VY=0:GOSUB 1030:GOTO 520
450 VY=(B=127)-(C=254):IF VY<>0 THEN      GOSUB 1030:GOTO 520
460 GOTO 420
470 IF E=-1 THEN IF H(6)>0 AND MA(H(0),H(1))=0 THEN CMD PLAY MU$(5):S=3:V=-1:GOS
UB 890:MA(H(0),H(1))=8:GOTO 420 ELSE 420
480 IF E=1  THEN IF H(4)=0 THEN 420
490 F=-(A=253)*2-(A=239)*4:IF F=0 THEN F=-(C=254)*3-(B=127)
500 IF F=0 THEN 420 ELSE S=1:V=-1:GOSUB 890:CMD PLAY MU$(7)
510 A=0:A$="":GOSUB 770:COLOR 7:LOCATE 28,14:PRINT"PLAYER  .2"
520 A=0:GOSUB 770:COLOR 7:LOCATE 2,14:PRINT "PLAYER  .1"
530 '               PLAYER 2
540 COLOR 4:LOCATE 28,14:PRINT "PLAYER  .2":P=1:A=10:GOSUB 770
550 IF INT(RND(1)*10)=2 THEN GOSUB 1280:GOTO 660
560 A=INP(0):B=INP(1):C=INP(8):D=INP(10)
570 E=(C=254)-(D=247):IF E<>0 THEN 610
580 VX=(A=239)-(A=191):IF VX<>0 THEN VY=0:GOSUB 1030:GOTO 660
590 VY=(B=254)-(A=251):IF VY<>0 THEN      GOSUB 1030:GOTO 660
600 GOTO 560
610 IF E=-1 THEN IF H(16)>0 AND MA(H(10),H(11))=0 THEN CMD PLAY MU$(5):S=3:V=-1:
GOSUB 890:MA(H(10),H(11))=8:GOTO 560 ELSE 560
620 IF E=1  THEN IF H(14)=0 THEN 560
630 F=-(A=239)*2-(A=191)*4:IF F=0 THEN F=-(A=251)*3-(B=254)
640 IF F=0 THEN 560 ELSE S=1:V=-1:GOSUB 890:CMD PLAY MU$(7)
650 A=10:A$="1":GOSUB 820
660 A=10:GOSUB 770:COLOR 7:LOCATE 28,14:PRINT "PLAYER  .2"
670 '               DORAKYURA
680 GOSUB 780:IF A=1 THEN GOTO 1360
690 COLOR 7:LOCATE DX+15,DY+4:PRINT"O"
```

★影さま！どうか私に，影さまのプログラミング・テクニックの奥義を伝授してください。（富山県東砺波郡・**橋場裕樹14才**）……【**影**：長年修業をつんで体得したこの秘技を簡単に教えるわけには…。**編**：たかがPrint文を…。】

「にんにく」「クイと木づち」を除いたすべての持ち物がなくなり，スタート地点へもどされます。このとき，マップのどこかでアイテムが増えます。

――タイム――

これが0になると，ゲーム・オーバーです。

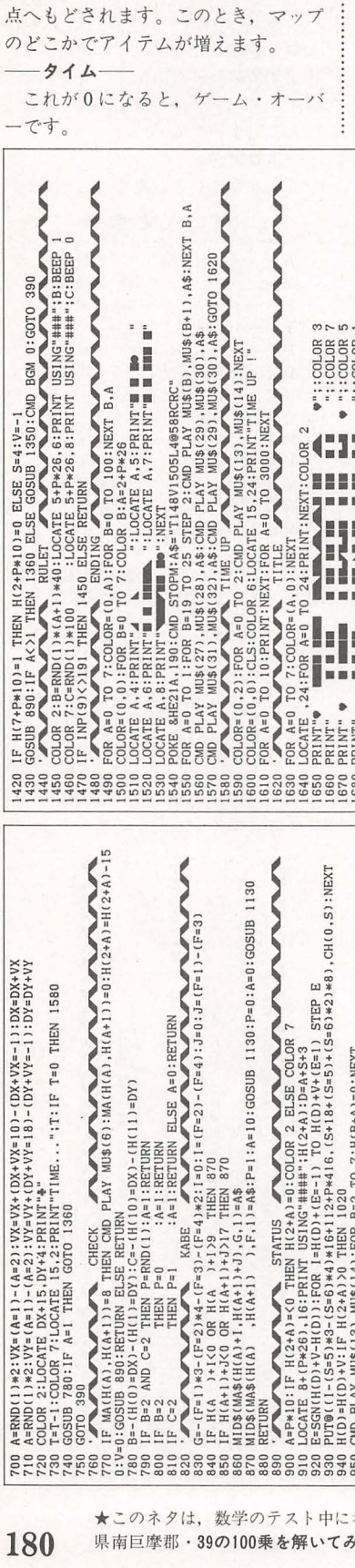
最後に

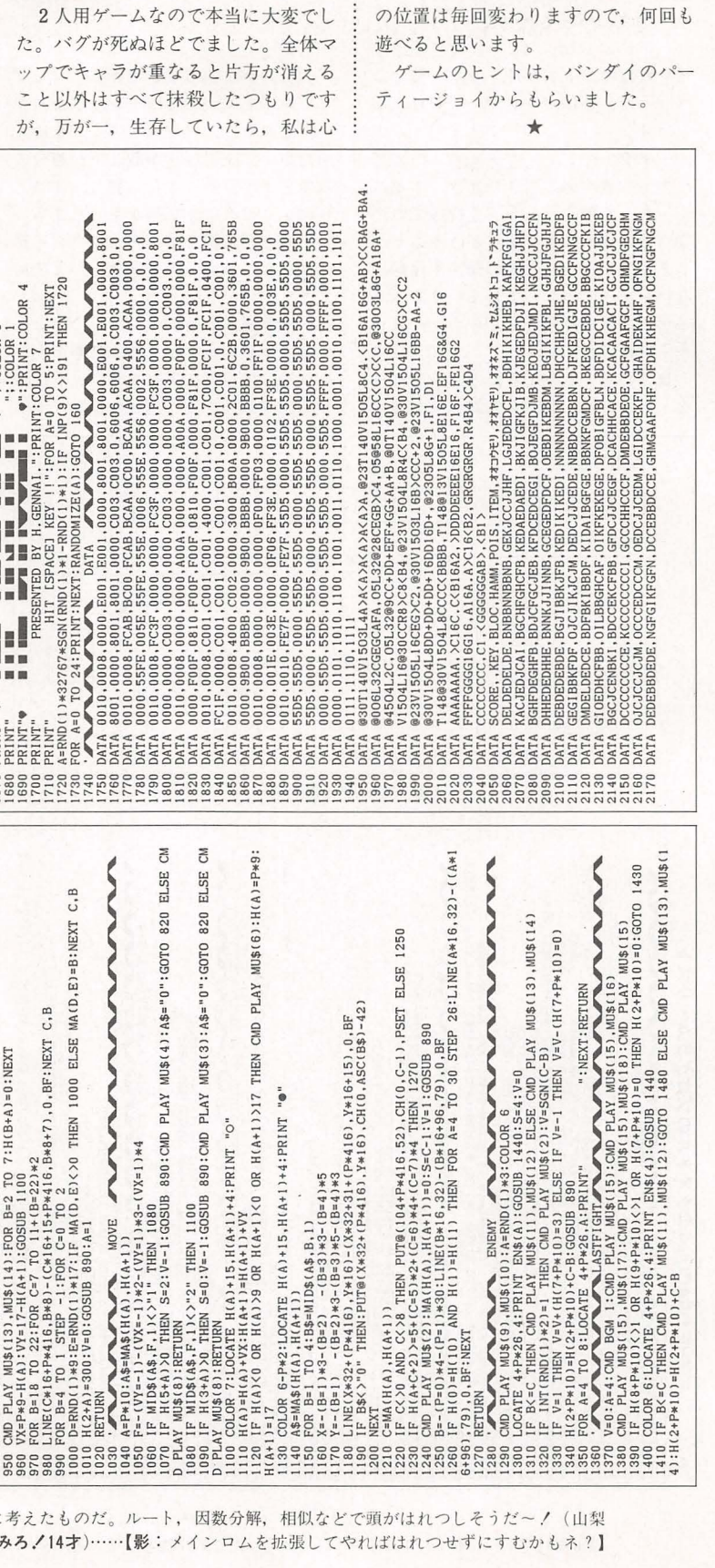
2人用ゲームなので本当に大変でした。バグが死ぬほどでました。全体マップでキャラが重なると片方が消えること以外はすべて抹殺したつもりですが，万が一，生存していたら，私は心から謝ります。

マップは四つあり，アイテムやドアの位置は毎回変わりますので，何回も遊べると思います。

ゲームのヒントは，バンダイのパーティージョイからもらいました。

★



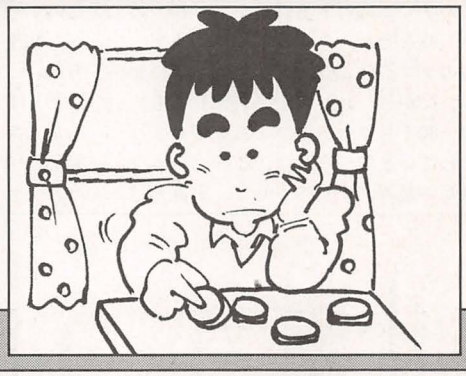


★このネタは，数学のテスト中に考えたものだ。ルート，因数分解，相似などで頭がはれつしそうだ～！（山梨県南巨摩郡・39の100乗を解いてみろ！14才）……【影：メインロムを拡張してやればはれつせずにすむかもネ？】

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3.0)用

レベル1のコンピュータに勝てるか!!

イリオス



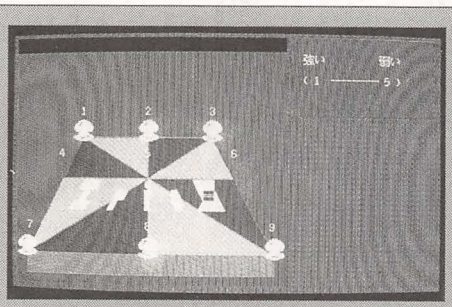
尾崎　裕一

STORY

これはどこまで本当か知りませんが，昔アラビアで部族の長老を決めるおりに，候補者が2人いたとき，2人で交互に石を動かしてゲームをやり，3個並べたほうを最高の賢者として選んだという言い伝えがあります。その古代に行なわれていたゲームの名をイリオスと言い，古代語で最高賢者という意味です。－『三目並べの数理』より－

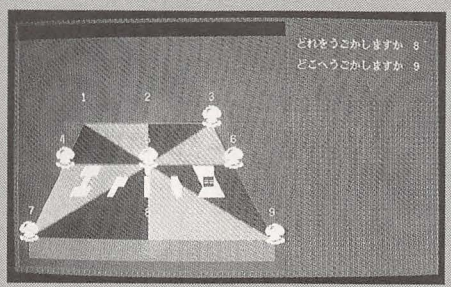
遊びかた

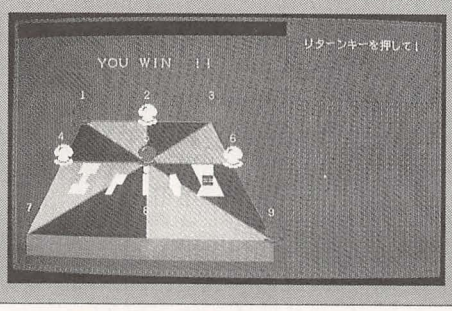
盤上の線の上をある交点からとなり合う交点まで移動できます。縦，横，斜めのどこでもいいから三つ並べたほうが勝ちです。ただし，最初の自分の位置である手前の横列はだめです。



◀《写真1》まず，レベルを決めます。1が最強，5が最弱です

▶《写真2》内容は普通の3目並べ。早く並べたほうが勝ち





◀《写真3》やった!!勝ったゾ!!ミュージックもなかなか凝っている

《第1表》変数表

M( )	面の状態
V$( )	移動できる場所
E$( )	判定用
NX，NY	画面上の駒を置く座標
A%( )	スプライト・パターン
P( )	手の評価値
A	移動する駒のもとの場所
B	移動する駒の行き先
A1，B1	最終決定の手
H	コンピュータの手をあまくする
F3	勝負判定の結果
F1	中央に駒がないかどうか
I，J，K	汎用

イリオスのプログラム・リスト

```
10 . . .          初期設定
20 DIM M(9),V$(9),E$(8),NX(9),NY(9),A%(33),P(2),M1$(3),M2$(3),M3$(3),M4$(3),M5$(
   3),M6$(3)
30 RANDOMIZE (VAL(TIME$))
40 FOR I=1 TO 8:READ E$(I):NEXT I
50 FOR I=1 TO 8:READ V$(I):NEXT I
60 DATA "254","156","458","12346789","359","458","759","568"
70 FOR I=1 TO 8:READ E$(I):NEXT I
80 DATA "789","123","456","159","357","258","147","369"
90 FOR I=1 TO 9:READ NX(I),NY(I):NEXT I
100 DATA 108,80,205,80,300,80,80,111,205,111,332,111,24,170,205,170,392,170
110 GOTO 1290
120 . . .          スタート
130 . . .
140 TURN OFF SPRITE
150 FOR I=1 TO 3:M(I)=2:M(I+3)=0:M(I+6)=1:TURN ON SPRITE I+9:TURN ON SPRITE I+6:
    NEXT I:F=0
160 GOTO 980
180 . . .          人間
190 . . .
200 . . .
210 LOCATE 53,2:PRINT "どれをうごかしますか? "
```

★マラソンのイカンガーは前を走る人をにくみ，Dr.Dは，毛のはえている人をにくむ。ぼくは先にOFに載ってしまった井上がにくい!!（埼玉県大宮市・**あうち洋介14才**）……【Dr.D：私は，ただうらやましいだけじゃ。】

プログラム

コンピュータのアルゴリズムは私のこのゲームに対する経験から，相手の手の幅をせばめるようにしています。このプログラムはとても強いと思います。しかし，レベル1（最強）でも，20～30手目になると，ミスをするようにしています。それは，このゲームはお互い最善の手をつくせば，引きわけになるからです。しかし，今のところ私の友達4，5人に対戦してもらいましたが，まだ，誰も勝っていません。このゲームはノーマルの3目並べと比べ，相手の移動を制限するという戦略もはいってきますので，意外と奥が深いのです。皆さんこのプログラムを打ち込んでこのゲームをマスターし，友達とやって自慢げに勝ち誇りましょう。

最後に

このゲームのスタートの音楽は自分でもよくできたと思ってます。あと，駒の移動の際の効果音も，なかなかだと思うんですがどうでしょうか？それとＶＡは他の88シリーズと後のスロットの大きさがちがうんで，ＭＩＤＩを接続するインターフェースがないんです。どうにかならないのでしょうか？

```
220 LOCATE 53,4:PRINT "                "
230 I$=INKEY$:IF I$<>""THEN 230
240 I$=INKEY$:IF I$=""THEN 240 ELSE IF ASC(I$)>57 OR ASC(I$)<49 THEN 240
250 A=ASC(I$)-48:LOCATE 74,2:PRINT A:GOSUB 1250
260 IF M(A)<>1 THEN BEEP:LOCATE 53,2:PRINT "お手入の駒はないぞ。  ":FOR I=0 TO 3000
:NEXT I:GOTO 210
270 J=LEN(V$(A))
280 LOCATE 53,4:PRINT "どこへうごかしますか？ "
290 I$=INKEY$:IF I$<>""THEN 290
300 B=ASC(I$)-48:IF B<1 OR B>9 THEN BEEP:LOCATE 53,4:PRINT "そこへいく権利はないぞ。  ":FOR I=0
 TO 3000:NEXT I:LOCATE 53,4:PRINT "                ":GOTO 210
310 K=ASC(I$)-48:LOCATE 74,4:PRINT B:GOSUB 1250
320 FOR I=1 TO J:IF B=VAL(MID$(V$(A),I,1)) THEN K=I
330 NEXT I
340 IF K=0 OR M(B)<>0 THEN BEEP:LOCATE 53,4:PRINT "そこへいく権利はないぞ。  ":FOR I=0
 TO 3000:NEXT I:LOCATE 53,4:PRINT "                ":GOTO 210
350 STOPM:PLAY "t90@10o4v10c16."+"t90@10o4v10c16."+"t90132s10m10004o05c+o6d"
360 FOR I=0 TO 30:TURN ON SPRITE A:TURN OFF SPRITE B:TURN OFF SPRITE A:TURN ON S
PRITE B:NEXT I:M(A)=0:M(B)=1
370 GOSUB 620:ON F3 GOTO 700,880
380 '
390 '                ヨ ン ピ ュ ー タ ー
400 '
410 J=0:P1=-1000
420 FOR J=1 TO 9:IF M(J)<>2 THEN 540 ELSE A=J
430 K=LEN(V$(A)):FOR I=1 TO K:B=VAL(MID$(V$(A),I,1)):IF M(B)<>0 THEN 530
440 M(A)=0:M(B)=2:P=P1:GOSUB 620:P1=P
450 GOSUB 620:IF F3=2 THEN P=100:GOTO 520
460 FOR L=1 TO 9:IF M(L)=0 THEN 490
470 K1=LEN(V$(L)):FOR I1=1 TO K1:IF M(VAL(MID$(V$(L),I1,1)))=0 THEN P(M(L
))=P(M(L))+1
480 NEXT I1
490 NEXT L:P=-P(1)*10+P(2)+ABS(A-B)/10:IF F1=0 AND B=5 THEN P=-900 ELSE IF I
=1 AND M(5)=2 AND (M(2)=2 OR M(8)=2) AND (M(4)=2 OR M(6)=2) THEN P=P-100
500 IF A=5 THEN P=P+1.1*P(2)*9
510 IF RND>H THEN P=P+RND*40-20
520 M(A)=2:M(B)=0:IF P>P1 THEN P1=P:A1=A:B1=B
530 NEXT J:F1=1:H=H-.025
540 PLAY "t90@58o3c16.","t90@58o3c+16.","t90132s10m10004o04c05c"
550 FOR I=0 TO 30:TURN ON SPRITE A1+9:TURN OFF SPRITE B1+9:TURN OFF SPRITE A1+9:
TURN ON SPRITE B1+9:NEXT I:M(A1)=0:M(B1)=2
560 IF M(5)<>0 THEN P1=1
570 GOSUB 620:ON F3+1 GOTO 210,700,880
580 '
590 '                負 け 判 定
600 '
610 '
620 F3=0:FOR I3=1 TO 8
630  FOR J3=1 TO 3:L3=L2:L2=L1:L1=M(VAL(MID$(ES$(I3),J3,1)))
640  NEXT J3:IF L3=L2 AND L2=L1 AND I3<>L1 THEN F3=L1
650 NEXT I3
660 RETURN
670 '
680 '                勝 利
690 '
700 COLOR 39:LOCATE 16,4:PRINT "YOU WIN  !!"
710 '
720 BS$="t150v0@3004l8gggggggggggggggfffffffffffffff":O1$="ab>dc":O2$="ga>c<":O
$="t150v10@27l805"+O1$+O1$+O1$+O1$+O1$+"l32"+O2$+O2$+O2$+"a
730 M$="18d2e4f8g8a216fgf|8e4.e|16f4d|c>"+O2$+"32a"+O2$+"16f4ededc<g"
740 D1$="T150V5@805R16"+M$:D2$="T150V4@805B1B1A1A1":D3$="T150V4@805D1D1C1C1"
750 M$="@27T150v1206"+M$+"A>C"
760 ON PLAY(8) GOSUB 840:PLAY "" ,"                "
770 LOCATE 54,4:PRINT "                "
780 LOCATE 54,2:PRINT "リターンキーを押して！"
790 FOR I=992 TO 256 STEP -32:I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN IF ASC(I$)=13 THEN STOPM:
PLAY STOP:GOSUB 1250:GOTO 1290
800 FOR J=0 TO 15:NEXT J
810 PALETTE F3*14-13,I:NEXT I
820 GOTO 790
830 '
840 PLAY M$,D$+B$,O$+O$,D1$,D2$+D2$,D3$+D3$:RETURN
850 '
860 '                敗 北
870 '
880 COLOR 39:LOCATE 16,4:PRINT "YOU LOST  !!"
890 COLOR 7
900 B$="t150@31o4v1212aaffggaa":O$="t150@27o6v10l8rededcd<a>crfefdecdrdcdc<b>c<a>
redeagde"
910 M$="14a2>ce8..e32fig2.del6d16e8&e2.a2.e8..e32f2.fg2.dc16<b|6a8&a2&a8"
920 D1$="t150v9r803"+M$:D2$="T150V6O5Q8LICCAB>C":D3$="T150V6O5L1Q8ECDE"
930 M$="t150@25v12o3"+M$+"&a8"
940 GOTO 760
950 '
960 '                レ ベ ル 設 定
970 '
980 LOCATE 53,2:PRINT "激い          弱い          "
990 N=0:M1$(0)="T16005V10L8@43C4F+GAGF+D4.":M1$(1)="C4F+GAGF+GAF+>CCD4."
1000 M1$(2)="C+DB-C+DAC+DA-C+DGC+DF+D":M1$(3)=M1$(2)
1010 M2$(0)="T160@3004L8V10C>CCCC>CCCC>CCCC>CC(C)CC(B-)B-<B->B-":M2$(1)=M2$(0)
1020 '
1030 M2$(2)="O3PJFCFPJFCFPJFCFPJFCFPJFCFPJF"
1040 M3$(0)="@160@5805V13L4RCRCCL8RV13CV14CV15C":M3$(1)=M3$(0)
1050 M3$(2)="T160@5805V13L4RCRCCL8RV13CV14CV15C":M3$(3)=M3$(2)
1060 M4$(2)="T60@4V6Q4PFEEEFFF":M4$(3)="T60@4V6Q4PFEEEFFF":M4$(0)="C+2&AA+A":M4$(1)=M4$(0)
1070 M5$(0)="T160@4V6Q8L2GGGF":M5$(1)=M5$(0):M5$(2)="C+DB-C+DAC+DA-C+DGC+DF+":M5$(3)="C+DB-C+DAC+DA-C+DLV12Q7L3207DA+F
+DCA+>F+DA+CF+>DCA+>F+DA+F>D"
1080 M6$(0)="O5T160@8V8R8L8C4F+GAGF+GAGF+D4,":M6$(1)="R8C4F+GAGF+GAGF+>CCD4."
1090 M6$(2)="RC+DB-C+DAC+DA-C+DGC+DF+":M6$(3)="DC+DB-C+DAC+DA-C+DLV12Q7L3207DA+F
+DCA+>F+DA+CF+>DCA+>F+DA+F>D"
1100 ON PLAY(4) GOSUB 1110:PLAY "":GOTO 1130
1110 PLAY M1$(N),M2$(N),M3$(N),M4$(N),M5$(N),M6$(N)
1120 N=N+1+(N=3)*4:RETURN
1130 LOCATE 53,4:PRINT " (  1  -------- 5 )  "
1140 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 1140
1150 I=ASC(I$)-48:H=1:FOR J=0 TO 1:H=H-J*.015:NEXT J
1160 LOCATE 54,2:PRINT " ＬＥＶＥＬ =";I;"  "
1170 FOR J=0 TO 3000:NEXT J
1180 LOCATE 54,4:PRINT "                "
1190 LOCATE 54,2:PRINT "                "
1200 IF I=4 OR I=5 THEN F1=1:IF I=5 THEN 210
1210 GOTO 410
1220 '
1230 '                入力音
1240 '
1250 STOPM:A$="@26L6408CA>G":PLAY "V12"+A$,"V10R32"+A$,"V8R16"+A$:RETURN
1260 '
1270 '                画 面
1280 '
1290 WIDTH 80,25:SCREEN WIDTH 4,640,5:CONSOLE 0,25,0,1:TURN OFF SPRITE:CLS 3:SCR
EEN MASK (0,0)-(639,199),0,15:PALETTE MODE 3
1300 RESTORE !320:B$="":FOR I=1 TO 32:READ A$
1310 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT I
1320 DATA 44,44,44,cc,66,44,44,cc,44,44,44,cc,66,44,44,cc
1330 DATA 44,44,44,cc,66,44,44,cc,44,44,44,cc,cc,cc,cc,cc
1340 LINE (0,0)-(639,249),14,BF,cc,44,44,44,cc,cc,cc,cc,cc
1350 FOR I=16 TO 31:PALETTE I,I*2-32:NEXT I
1360 C=15:FOR I=4 TO 180 STEP 11:C=C+1:LINE (8,I)-(408,I+10),C,BF
1370 NEXT I
1380 LINE (8,180)-(408,194),31,BF
1390 PALETTE 7,&HFFFF:PALETTE 1,&HFFFF:PALETTE 15,&H7DEF
1400 LINE (24,170)-(392,186),14,BF
1410 FOR I=1 TO 7:READ A,B:LINE (NX(A),NY(A))-(NX(B),NY(B)),14:NEXT I
1420 DATA 7,1,1,3,3,9,1,9,3,7,4,6,2,8
1430 F=8:FOR I=1 TO 8:READ A,B:F=18-F:PAINT (A,B),F,14:NEXT I
1440 DATA 150,100,150,82,250,82,250,100,250,113,250,150,150,150,150,113
1450 FOR I=0 TO 33:READ B$:A%(I)=VAL("&H"+B$):NEXT I
1460 DATA 20,10,0f00,00f0,f00,00ff,c101,c0ff,8f0f,f0ff,3f1f,f8ff,ff3f,fcff,ff3f
,fcff,3f1f,f8ff,f0ff,f00f,3f00,00fc,ff00,00ff,1f3f,7cf8,e03f,fc07,ff0f
1470 '
1471 PUT PATTERN 1,A%,1,1:PUT PATTERN 2,A%,1,15
1480 FOR J=1 TO 2:NEXT J
1490 FOR I=1 TO 9:DEF SPRITE I+(J-1)*9 AS J:X=NX(I)-15:Y=NY(I)-13:SPRITE I+(J-1)
*9,"a=x:,=y:":NEXT I:START SPRITE
1500 NEXT J
1510 FOR I=1 TO 80:SCREEN MASK (320-I*4,100-I*1.25)-(319+I*4,99+I*1.25),0,12:NEX
T I
1520 COLOR 7:PALETTE 7,&HFFFF:LOCATE 13,7:PRINT "1       2       3"
1530 LOCATE 9,11:PRINT "4       5       6"
1540 LOCATE 3,18:PRINT "7       8       9"
1550 LINE (416,4)-(627,63),9,BF
1560 LOCATE 11,14:PRINT "
1570 LOCATE 11,15:PRINT "
1580 LOCATE 11,16:PRINT "
1590 GOTO 150
1600 '
1610 '
1620 '                ｔｒｉｏｓ
1630 '                All presented by
1640 '
1650 '
1660 '
1670 '                Y.OZAKI
1680 '
1690 '
```

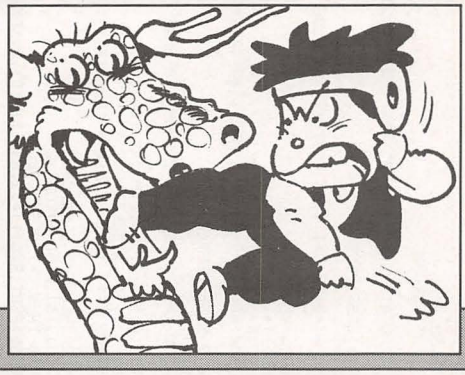
★この前，ポケットの中のサイフを１日中捜していました。よくありません？（東京都練馬区・ＲＩＮ15才）……

【影：私も，ポケットに入れた100万円をずーっと捜していたことがあるゾ!!編：最初からなかったくせに!!】

PC-9801シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用

ドラクエのAVGバージョンだ!!

ラゴン・クエスト・スペシャル



椎名　晃嗣

物語

数百年もの昔，竜王と言う竜の化身が地上を支配していた。彼は人々に重税をかけ苦しめた。そればかりか反乱を防ぐために，盾や剣それにつえまでも人々からうばい去り，キリア島に隠し，キリア島への道をも閉ざしてしまった。

困りはてた人々は，勇者であるあなたに最後の望みをたくした。あなたは竜王を倒すべく，唯一有効な武器「ドラゴンスレイヤー」を捜しに旅立った。

遊びかた

移動は，テンキーの2468です。移動中，家などに当たるとメッセージが現れることがあります。これをたよりにゲームを進めて行きます。

また,「HIT SPACE KEY」とでたらスペース・キーを押してください。

それから，ゲーム中は常に時間が流れていますから，一定時間で夜になったり，昼になったりします。

プログラムについて

べつにたいしたことはやっていません。でもDATA文を見ただけではマップはわかりません。マップの広さは，はっきり言えませんが，けっこう広いです(地上と海底がある)。

10個の家・5個の海底トンネル（これは海底のマップの中には，入っていません）そして最後の海底迷宮があります。しかし，最後の海底は地上マップより広いです。

みなさんがんばってください。

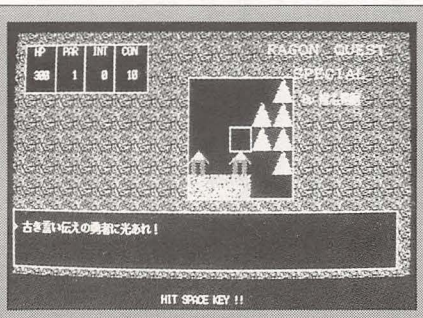
CHECKER FLAG

編：画面を見るとRPGのようですが，じつはアドベンチャー・ゲームのようですが。

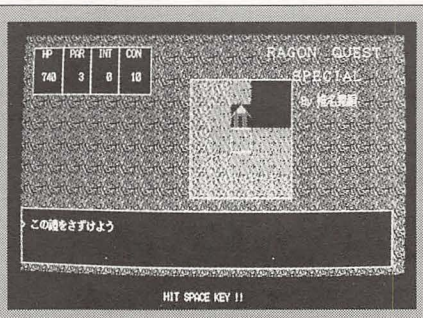
Dr.D：本人は，ドラゴンクエストを意識して作ったようじゃが，経験値やヒット・ポイントなどのパラメータにたいした意味がないことからむしろAVGと言ったほうが良いじゃろう。

編：マップは，広いし，海底まであるのでゲームのボリュームは十分なんですが，何かもの足りないんですよねー。

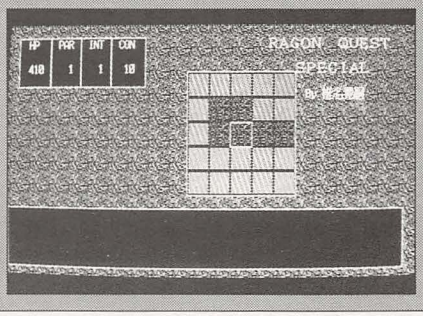
Dr.D：AVGならば，ストーリーの展開にもっと気をつかうべきじゃろう。ストーリーの流れがあまりにも単調だと，ゲームにのめり込めるはずはないからな。



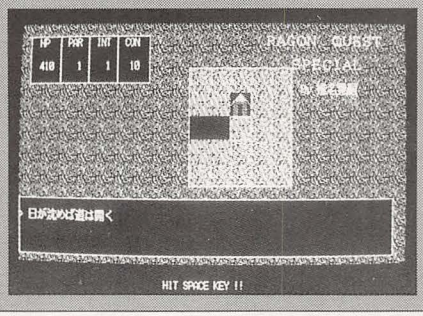
◀《写真1》おーっと！どこかで聞いたことのある言葉だなー



◀《写真2》ナゾを解いていくと、隠された武器を手に入れることができる



◀《写真3》地下道だ!!ここには、何か重要な秘密が隠されている



◀《写真4》こうやって重要なヒントをそれとなく教えてくれる

★毎月ビデオゲームのコーナーを見ているとつぎにどれがX68000に移植されるのかと想像し，「よだれ」がでてきてしまうのら!!（福井市・**高柳康之14才**）……**【編：チャレンジX68000のコーナーにも注目してネ!!】**

ラゴン・クエスト・スペシャルのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT B-Z:CLS 2:SCREEN 0,0:DIM MA(60,60),A(50*1
0)
20 H=1:TX=27:TY=10:ME$="NOW DATA SETTING !!":GOSUB *MEP
30 RESTORE 970:BN=42:GOSUB *SETD :CLS 2:TG=41:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
40 WX=10:WY=10:D=0:E=0:CLS:CONSOLE 15,5,0,1:GOSUB *TIT:GOSUB *PM:M=1
50 GOSUB *KI:IF M=2 THEN 350
60 IF WX=10 AND WY=2  THEN IN=1:IX=48:IY=2 :GOSUB *CIN:GOTO 170
70 IF WX=48 AND WY=2  THEN IN=0:IX=10:IY=2 :GOSUB *CIN:GOTO 170
80 IF IT(1)=0 THEN 170
90 IF WX=23 AND WY=6  THEN IN=1:IX=33:IY=6 :GOSUB *CIN:GOTO 170
100 IF WX=33 AND WY=6  THEN IN=0:IX=23:IY=6 :GOSUB *CIN:GOTO 170
110 IF WX=22 AND WY=8  THEN IN=1:IX=26:IY=7 :GOSUB *CIN:GOTO 170
120 IF WX=26 AND WY=7  THEN IN=0:IX=22:IY=8 :GOSUB *CIN:GOTO 170
130 IF WX=17 AND WY=9  THEN IN=1:IX=28:IY=9 :GOSUB *CIN:GOTO 170
140 IF WX=28 AND WY=9  THEN IN=0:IX=17:IY=9 :GOSUB *CIN:GOTO 170
150 IF WX=27 AND WY=15 THEN IN=1:IX=31:IY=15:GOSUB *CIN:GOTO 170
160 IF WX=31 AND WY=15 THEN IN=0:IX=27:IY=15:GOSUB *CIN:GOTO 170
170 IF WX=4  AND WY=2  THEN ME$="死の島に行きなさい":GOSUB *MEP:GOSUB *HIT
180 IF WX=57 AND WY=2  THEN ME$="日が沈めば道は開く":GOSUB *MEP:GOSUB *HIT
190 IF WX=40 AND WY=6  THEN ME$="日が昇れば道は解ける ":GOSUB *MEP:GOSUB *HIT
200 IF F=0 AND IT(0)=0 AND WX=7 AND WY=15 THEN ME$="杖を捜してきてくれないかな ?":GOSU
B*MEP:GOSUB *HIT
210 IF IT(1)=1 AND WX=7 AND WY=15 THEN ME$="ありがとう":GOSUB *MEP:GOSUB *HIT
220 IF IT(0)=0 AND WX=55 AND WY=23 THEN ME$="杖を見つけてた":GOSUB*MEP:GOSUB *HIT:I
T(0)=1:GO=GO+1
230 IF F=0 AND IT(0)=1 AND WX=7 AND WY=15 THEN ME$="杖を見つけてくれてありがとうお礼に通
行書をあげよう":GOSUB*MEP:GOSUB *HIT:F=1:IT(1)=1:IT(0)=0:GO=GO+1
240 IF WX=9 AND WY=15 AND HP>1000+GO*100 THEN ME$="よくばりめが！":GOSUB*MEP:GOSUB
*HIT:FOR I=0 TO 10:HP=HP-90:GOSUB *PP:COLOR=(1,0):COLOR=(1,1):NEXT:GOTO 320
250 IF WX=9 AND WY=15 THEN ME$="古き言い伝えの勇者に光あれ！":GOSUB*MEP:GOSUB *HIT:FOR
I=0 TO 10:HP=HP+10:GOSUB *PP:COLOR=(1,6):COLOR=(1,1):NEXT
260 IF WX=27 AND WY=13 AND CO>100+GO*10 THEN ME$="よくばりめが！":GOSUB*MEP:GOSUB *
HIT:FOR I=0 TO 10:MP=MP-10:GOSUB *PP:COLOR=(1,0):COLOR=(1,1):NEXT:GOTO 320
270 IF WX=27 AND WY=13 THEN ME$="古き言い伝えの勇者に光あれ！":GOSUB*MEP:GOSUB *HIT:FOR
 I=0 TO 10:CO=CO+10:GOSUB *PP:COLOR=(1,6):COLOR=(1,1):NEXT
280 IF IT(2)=0 AND WX=29 AND WY=14 THEN ME$="この剣をさずけよう":GOSUB*MEP:GOSUB *HI
T:IT(2)=1:GO=GO+1
290 IF IT(3)=0 AND GO>2 AND WX=5 AND WY=26 THEN ME$="この鎧をさずけよう":GOSUB*MEP:G
OSUB *HIT:IT(3)=1:GO=GO+1
300 IF IT(4)=0 AND GO>3 AND WX=6 AND WY=18 THEN ME$="この盾をさずけよう":GOSUB*MEP:G
OSUB *HIT:IT(4)=1:GO=GO+1
310 IF WX=4 AND WY=2 AND F=1 THEN CLS:ME$="それから海底トンネルには秘密がある":GOSUB *ME
P:GOSUB *HIT:HI=1
320 IF WX=30 AND WY=7 AND C2=1 THEN ME$="聖なるほこらにいけ":GOSUB *MEP:GOSUB *HIT:C
3=1
330 IF WX=24 AND WY=27 AND C3=1 THEN ME$="READ MAP DATA PLEASE WAIT MOMWNT":GOSU
B *MEP:RESTORE 1330:COLOR=(2,2):YG=42:M=2:JO=0:WX=2:WY=2:BN=37:GOSUB 730:CLS
340 GOTO 420
350 IF WX=58 AND WY=35 AND IT(2)=1 THEN ME$="剣が解けた":GOSUB *MEP:GOSUB *HIT:BEE
P 1:BEEP 0:MA(57,35)=0:GOSUB *PM:IT(2)=0
360 IF WX=2 AND WY=35 AND IT(3)=1 THEN ME$="鎧が解けた":GOSUB *MEP:GOSUB *HIT:BEEP
 1:BEEP 0:MA(2,34)=0:GOSUB *PM:IT(3)=0
370 IF WX=4 AND WY=21 AND IT(4)=1 THEN ME$="盾が解けた":GOSUB *MEP:GOSUB *HIT:BEEP
 1:BEEP 0:MA(4,22)=0:GOSUB *PM:IT(4)=0
380 IF WX=10 AND WY=25 THEN BEEP 1:BEEP 0:MA(9,25)=0:GOSUB *PM
390 IF WX=49 AND WY=27 THEN BEEP 1:BEEP 0:MA(49,28)=0:GOSUB *PM
400 IF WX=16 AND WY=29 THEN BEEP 1:BEEP 0:MA(16,28)=0:GOSUB *PM
410 IF WX=10 AND WY=27 THEN ME$="やった!ついにドラゴンスレイヤーを見つけたぞ！！":GOSUB *ME
P:GOSUB *HIT:GOTO *ED
420 GOSUB *PM:GOTO 50
430 *MEP
440 IF H=0 THEN TX=2:TY=17:LOCATE 0,17:PRINT">" ELSE H=0
450 LOCATE TX,TY:PRINT ME$:RETURN
460 *HIT
470 LOCATE 30,22:PRINT"HIT SPACE KEY !!"
480 BN=INP(&HE9):IF BN=191 THEN 490 ELSE 480
490 LOCATE 30,22:PRINT"                ":RETURN
500 *SETD
510 COLOR 0:FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 2:LOCATE X,Y:PRINT"■":NEXT:NEXT:COLOR 7
520 FOR X=0 TO 31:FOR Y=0 TO 15
530 D=RND(1)*5:IF D=1 THEN PSET(X,Y),5 ELSE PSET(X,Y),4
540 NEXT:NEXT:GET@(0,0)-(31,15),A(50*4)
550 FOR X=0 TO 31:FOR Y=0 TO 15:D=RND(1)*5:IF D=1 THEN PSET(X,Y),5 ELSE PSET(X,Y
),1
560 NEXT:NEXT:GET@(0,0)-(31,15),A(50*1):CLS 2
570 FOR I=0 TO 200:PSET(RND(1)*31,RND(1)*15),2:NEXT
580 GET@(0,0)-(31,15),A(50*0):CLS 2:PUT@(0,0),A(50*4)
590 FOR Y=15 TO 0 STEP -1:K=K+1:FOR X=K+RND(1)*3 TO 31-K+RND(1)*3:IF C=0 THEN C=
7 ELSE C=0
600 D=RND(1)*1:IF D=0 THEN PSET(X,Y),7 ELSE PSET(X,Y),C
610 NEXT:NEXT:GET@(0,0)-(31,15),A(50*2):CLS 2
620 PUT@(0,0),A(50*4):FOR Y=5 TO 15:FOR X=5 TO 25:IF C=2 THEN C=0 ELSE C=2
630 PSET(X,Y),C
640 NEXT:NEXT:LINE(16,0)-(0,8),2:LINE(16,0)-(31,8),2:PAINT(16,2),2
650 LINE(12,8)-(18,15),0,BF:GET@(0,0)-(31,15),A(50*3):CLS 2
660 PUT@(0,0),A(50*2):FOR Y=10 TO 15:FOR X=12 TO 20-RND(1)*3:PSET(X,Y),0:NEXT:NE
XT:GET@(0,0)-(31,15),A(50*7):CLS 2
670 FOR Y=1 TO 14:FOR X=2 TO 30:IF C=0 THEN C=7 ELSE C=0
680 PSET(X,Y),C:NEXT:NEXT:GET@(0,0)-(31,15),A(50*8):CLS 2
690 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 32:IF C=6 THEN C=7 ELSE C=6
700 PSET(X,Y),C:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 60:PSET(RND(1)*32,RND(1)*16),0:NEXT:GET@(0,
0)-(31,15),A(50*9):CLS 2
710 FOR I=0 TO 300:PSET(RND(1)*32,RND(1)*16),1:NEXT:GET@(0,0)-(31,15),A(50*5)
720 FOR I=0 TO 300:PSET(RND(1)*32,RND(1)*16),3:NEXT:GET@(0,0)-(31,15),A(50*6)
730 FOR Y=0 TO BN:FOR X=0 TO 60:IF KAI=0 THEN READ DA,KAI
740 MA(X,Y)=DA:KAI=KAI-1:NEXT:NEXT:RETURN
750 *TIT
760 FOR X=0 TO 19:FOR Y=0 TO 10:PUT@(31*X,15*Y),A(50*5):NEXT:NEXT
770 LINE(279,30)-(280+32*5,31+16*5),0,BF:LINE(279,30)-(280+32*5,31+16*5),7,B
780 LINE(0,120)-(600,160),0,BF:LINE(0,120)-(600,160),7,B
790 LINE(16,8)-(216,40),0,BF:LINE(16,8)-(216,40),7,B
800 HP=300:GO=1:IN=0:CO=10:GOSUB *PP
810 LOCATE 50,1:PRINT"ＤＲＡＧＯＮ　ＱＵＥＳＴ"
820 LOCATE 50,3:PRINT"　　ＳＰＥＣＩＡＬ"
830 LOCATE 50,5:PRINT"　　By 椎名晃嗣":RETURN
840 *PP
850 LOCATE 0,1:PRINT"    HP  | PAR | INT | CON "
860 LOCATE 0,2:PRINT"        |     |     |     "
870 LOCATE 3,3:PRINT USING"#### |#### |#### |####";HP,GO,IN,CO
880 LOCATE 0,4:PRINT"        |     |     |     "
890 IF HP<0 THEN GOSUB *DETH
900 RETURN
910 *PM
920 FOR Y=WY-2 TO WY+2:FOR X=WX-2 TO WX+2
930 S=MA(X,Y):PUT@(280+D*32,31+E*16),A(50*S),PSET
940 D=D+1:NEXT:D=0:E=E+1:NEXT:D=0:E=0:GOSUB *PP:RETURN
950 *DM
960 FOR I=0 TO 2:ROLL -10:BEEP 1:BEEP 0:ROLL 10:NEXT:RETURN
970 DATA 1,125,9,1,3,1,4,5,7,1,1,37,7,1,9,8,3,1,1,7,9,1,4,6,9,16,1,6,9,16
980 DATA 4,8,9,1,1,9,9,1,4,5,2,1,4,13,9,1,1,2,9,2,4,12,2,2,4,6,9,6,1,11,9,1
990 DATA 4,5,2,3,4,9,9,1,1,1,4,1,1,3,9,3,4,10,2,2,4,3,9,2,1,18,9,1,4,5,2,3
1000 DATA 4,5,9,1,7,1,1,3,4,2,1,4,7,1,9,1,4,5,3,1,4,2,2,3,4,2,1,1,9,1,1,2
1010 DATA 4,6,1,12,9,2,4,4,2,1,4,5,9,1,1,4,7,1,4,3,3,1,1,4,9,4,4,10,9,1,1,2
1020 DATA 4,6,1,13,9,2,4,9,9,1,7,1,1,11,9,1,1,3,9,3,4,2,2,3,4,4,9,1,4,6,1,14
1030 DATA 9,3,4,1,2,2,4,1,7,1,9,3,1,7,7,1,9,3,2,1,9,1,4,1,9,1,1,5,9,2,4,2
1040 DATA 2,4,4,3,9,2,4,4,1,11,9,2,4,2,2,2,4,3,1,6,9,5,4,4,2,1,4,1,9,1,1,2
1050 DATA 9,1,4,2,9,1,1,2,9,1,4,2,2,3,4,5,9,1,1,2,4,1,1,8,9,3,4,8,1,2,9,5
1060 DATA 4,3,2,1,4,3,9,4,1,2,9,1,4,3,9,1,1,3,9,1,4,10,9,1,1,1,4,2,1,7,9,1
1070 DATA 4,5,2,2,4,1,1,3,9,1,4,1,2,1,4,7,9,3,1,5,9,1,4,2,2,1,4,2,9,1,1,3
```

★僕がグラIIをやっていて，はじめて7面にいけたとき，どこかの子供がいきなり，コードにつまづき，コンセントがぬけた。はじめての7面が水の泡となった。(群馬県群馬郡・斉藤篤司14才)……【編：残念だったネ!?】

```
1080 DATA 9,1,4,3,2,3,4,4,9,1,1,1,4,1,1,7,9,2,4,3,2,2,4,3,1,2,9,5,4,1,2,1
1090 DATA 4,3,3,1,1,5,9,2,4,5,9,1,1,3,9,1,4,4,2,2,4,4,9,1,1,2,4,1,1,7,9,1
1100 DATA 4,4,2,2,4,2,1,5,2,1,1,1,9,4,2,1,4,1,9,1,1,1,3,1,1,2,9,1,4,2,2,1
1110 DATA 4,2,9,2,1,3,9,1,4,4,2,1,4,5,9,1,1,2,4,2,1,8,9,1,3,1,4,1,3,1,4,1
1120 DATA 2,2,4,3,1,2,2,3,1,3,9,2,4,1,7,1,1,1,9,1,1,1,7,1,9,1,4,4,9,1,1,4
1130 DATA 9,1,4,4,2,1,4,4,9,2,1,3,4,2,1,5,9,3,1,2,9,2,4,4,1,5,2,1,1,9,9,1
1140 DATA 1,2,9,1,4,1,2,1,4,3,9,4,4,4,9,5,1,3,9,1,1,2,4,2,1,4,9,2,2,1,4,2
1150 DATA 9,1,1,3,9,1,4,4,1,2,4,4,9,1,1,2,9,5,1,1,2,1,4,12,9,2,1,7,9,1,4,1
1160 DATA 9,2,1,1,4,1,1,6,9,1,4,1,3,1,4,1,9,2,1,2,9,6,4,1,9,5,1,1,9,1,1,5
1170 DATA 4,2,9,3,1,1,9,3,2,1,9,2,1,5,9,6,4,1,9,2,1,1,4,1,1,7,9,1,4,2,2,1
1180 DATA 4,1,9,2,1,5,9,3,1,5,9,1,1,3,9,3,1,14,9,3,4,6,9,2,1,10,9,1,4,4,9,1
1190 DATA 1,2,9,2,1,5,9,5,1,9,9,12,4,5,2,1,4,3,9,1,1,11,9,1,4,2,9,26,4,12
1200 DATA 2,1,4,7,9,3,1,9,9,1,4,5,2,1,4,7,2,1,4,12,2,3,4,5,2,1,4,4,2,1,4,5
1210 DATA 2,1,4,2,9,3,1,8,9,1,4,1,2,1,4,6,2,1,4,10,2,1,4,12,2,1,4,6,2,1,4,8
1220 DATA 3,1,9,2,1,8,9,1,4,5,2,1,4,21,2,1,4,17,9,6,1,9,9,1,4,4,2,1,4,10,9,8
1230 DATA 4,16,2,1,4,4,9,1,1,14,9,1,3,1,4,9,9,24,4,10,9,1,1,15,9,18,1,2,7,1
1240 DATA 1,2,9,18,4,2,9,2,1,17,9,10,1,22,9,10,1,136,8,124,0,2,8,3,0,6,8,1
1250 DATA 0,2,8,2,0,8,8,1,0,3,8,1,0,1,8,1,0,11,8,3,0,2,8,1,0,2,8,1,0,2,8,1
1260 DATA 0,3,8,4,0,7,8,2,0,9,8,3,0,5,8,1,0,7,8,1,0,2,8,1,0,17,8,1,0,1,8,127
1270 DATA 6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1
1280 DATA 6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,0,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1
1290 DATA 6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1
1300 DATA 6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,5,0,26,8,1,6,1,8,1,0,28,8,4,0,1,8,24
1310 DATA 0,5,8,9,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1,6,1,8,1
1320 DATA 6,1,8,2,0,1,8,4,0,1,6,21,0,1,8,8,0,26,8,124
1330 DATA 8,124,0,1,8,1,0,2,8,1,0,3,8,1,0,9,8,1,0,7,8,1,0,10,8,1,0,7,8,1
1340 DATA 0,1,8,3,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,4,0,6,8,1,0,1,8,1,0,2,8,1
1350 DATA 0,2,8,2,0,1,8,5,0,1,8,10,0,1,8,10,0,1,8,1,0,5,8,1,0,1,8,1,0,3,8,4
1360 DATA 0,1,8,4,0,1,8,1,0,4,8,1,0,2,8,1,0,4,8,1,0,11,8,1,0,4,8,1,0,6,8,1
1370 DATA 0,3,8,1,0,1,8,3,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,4,0,1,8,2,0,1,8,11,0,1,8,7
1380 DATA 0,1,8,1,0,1,8,9,0,2,8,1,0,1,8,3,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1
1390 DATA 0,3,8,1,0,1,8,1,0,1,8,4,0,1,8,2,0,5,8,1,0,4,8,1,0,2,8,1,0,3,8,1
1400 DATA 0,3,8,1,0,10,8,1,0,3,8,1,0,1,8,1,0,5,8,1,0,3,8,3,0,1,8,1,0,1,8,4
1410 DATA 0,1,8,2,0,2,8,1,0,4,8,1,0,4,8,1,0,2,8,1,0,3,8,1,0,1,8,1,0,1,8,4
1420 DATA 0,1,8,3,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,4,0,1,8,2,0,1,8,3,0,3,8,1
1430 DATA 0,1,8,4,0,6,8,13,0,1,8,1,0,1,8,3,0,1,8,1,0,8,8,1,0,1,8,1,0,3,8,1
1440 DATA 0,4,8,1,0,6,8,1,0,1,8,1,0,1,8,6,0,4,8,1,0,13,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1
1450 DATA 0,1,8,1,0,2,8,5,0,1,8,1,0,3,8,3,0,1,8,4,0,1,8,6,0,3,8,4,0,1,8,3
1460 DATA 0,2,8,1,0,2,8,9,0,4,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,6,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1
1470 DATA 0,1,8,1,0,3,8,1,0,2,8,1,0,6,8,8,0,6,8,1,0,5,8,1,0,3,8,1,0,1,8,3
1480 DATA 0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,4,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1
1490 DATA 0,1,8,4,0,1,8,5,0,1,8,4,0,1,8,6,0,2,8,7,0,1,8,1,0,3,8,1,0,2,8,1
1500 DATA 0,2,8,1,0,1,8,1,0,4,8,1,0,3,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1
1510 DATA 0,1,8,1,0,11,8,1,0,1,8,4,0,6,8,1,0,2,8,1,0,4,8,1,0,1,8,1,0,2,8,1
1520 DATA 0,2,8,1,0,1,8,4,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,3,8,1,0,1,8,1
1530 DATA 0,3,8,3,0,1,8,3,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,4,0,1,8,3,0,2,8,1,0,2,8,2
1540 DATA 0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,2,8,1,0,2,8,1,0,1,8,1,0,6,8,1,0,1,8,1
1550 DATA 0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,7,8,1,0,1,8,1
1560 DATA 0,1,8,4,0,1,8,1,0,10,8,1,0,1,8,2,0,1,8,1,0,1,8,4,0,1,8,1,0,1,8,1
1570 DATA 0,2,8,1,0,1,8,4,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,5,8,1,0,1,8,1,0,1,8,4
1580 DATA 0,1,8,2,0,3,8,4,0,4,8,3,0,2,8,4,0,1,8,2,0,3,8,1,0,4,8,1,0,1,8,4
1590 DATA 0,1,8,1,0,7,8,3,0,1,8,1,0,6,8,1,0,2,8,8,6,1,8,1,0,3,8,1,0,5,8,1
1600 DATA 0,2,8,2,0,8,8,1,0,4,8,1,0,1,8,9,0,3,8,1,0,7,8,1,0,5,8,29,0,2,8,1
1610 DATA 0,1,8,1,0,5,8,1,0,5,8,1,0,10,8,4,0,1,8,4,0,23,8,1,0,33,8,4,0,1
1620 DATA 8,21,0,1,8,1,0,1,8,31,0,1,8,4,0,1,8,1,0,19,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1
1630 DATA 0,28,8,1,0,2,8,4,0,1,8,19,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,24
1640 DATA 0,1,8,1,0,1,8,5,0,1,8,1,0,1,8,1,0,15,8,1,0,1,8,1,0,1,8,3,0,1,8,1
1650 DATA 0,24,8,1,0,1,8,1,0,2,8,4,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,13,0,1,8,1,0,1,8,1
1660 DATA 0,3,8,1,0,1,8,24,0,1,8,1,0,1,8,2,0,1,8,4,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1
1670 DATA 0,1,8,1,0,9,8,1,0,1,8,1,0,1,8,3,0,1,8,2,0,23,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1
1680 DATA 0,2,8,4,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,9,0,1,8,1,0,1,8,1,0,5,8,2
1690 DATA 0,1,8,21,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,5,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1
1700 DATA 0,1,8,1,6,3,0,4,8,1,0,1,8,1,0,1,8,8,0,21,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,4
1710 DATA 8,4,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,9,0,1,8,1,0,8,8,23,0,1,8,1,0,1
1720 DATA 8,9,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,1,0,9,8,1,0,1,8,8,0,1,8,21,0,1,8,1,0,1
1730 DATA 8,1,0,6,8,4,0,1,8,1,0,1,8,1,0,1,8,11,0,1,6,7,8,1,0,23,8,1,0,1,8,6
```

```
1740 DATA 0,1,8,4,0,1,8,1,0,1,8,1,0,13,6,7,8,25,0,6,8,1,0,1,8,4,0,1,8,1,0,1
1750 DATA 8,50,0,2,8,1,0,1,8,4,0,1,8,1,0,53,8,1,0,1,8,60,0,1,8,4,0,55,8,1
1760 DATA 0,1,8,124
1770 *CIN
1780 AX=WX:AY=WY:IF IN=1 THEN WX=2:WY=34 ELSE WX=58:WY=34
1790 GOSUB *PM
1800 GOSUB *KI
1810 IF IN=1 AND WX=58 AND WY=34 THEN WX=IX:WY=IY:GOTO 1860
1820 IF IN=0 AND WX=2  AND WY=34 THEN WX=IX:WY=IY:GOTO 1860
1830 IF IN=1 AND WX=2  AND WY=34 THEN WX=AX:WY=AY:GOTO 1860
1840 IF IN=0 AND WX=58 AND WY=34 THEN WX=AX:WY=AY:GOTO 1860
1850 GOTO 1790
1860 IF HI=1 THEN MA(29,35)=0:MA(29,36)=0:FOR K=0 TO 560:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOSU
B *PM:HI=0:FG=0
1870 GOSUB *PM:RETURN
1880 *KI
1890 MX=WX:MY=WY:LINE(344,63)-(376,79),7,B
1900 A=INP(&HE0):C=INP(&HE1):GOSUB *PP:JI=JI+1:IF M=1 AND JI=1000 THEN GOSUB *GN
:GOTO 1900 ELSE IF A=255 AND C=255 THEN 1900
1910 CLS
1920 IF A=251 AND (NOT(MA(WX,WY+1)=1 OR MA(WX,WY+1)=2 OR MA(WX,WY+1)=8)) THEN WY
=WY+1:GOTO 1960
1930 IF C=254 AND (NOT(MA(WX,WY-1)=1 OR MA(WX,WY-1)=2 OR MA(WX,WY-1)=8)) THEN WY
=WY-1:GOTO 1960
1940 IF A=239 AND (NOT(MA(WX-1,WY)=1 OR MA(WX-1,WY)=2 OR MA(WX-1,WY)=8)) THEN WX
=WX-1:GOTO 1960
1950 IF A=191 AND (NOT(MA(WX+1,WY)=1 OR MA(WX+1,WY)=2 OR MA(WX+1,WY)=8)) THEN WX
=WX+1 ELSE H=0:ME$="進めません":GOSUB *MEP:GOTO 1900
1960 IF WX=1 OR WX=59 THEN WX=MX
1970 IF WY=1 OR WY=YG THEN WY=MY
1990 IF MA(WX,WY)=6 THEN ME$="おっと落とし穴だ！！":H=0:GOSUB *MEP:HP=HP-10:GOSUB*PP:
GOSUB *DM
2000 IF C1=0 AND WX=9 AND WY=37 THEN ME$="ＰＣ－９８０１のスペースハリアーを出そう!!":GOSU
B *MEP:C1=1:GOSUB *HIT
2010 IF WX=24 AND WY=40 THEN ME$="ひえ！！影さんだ！！":GOSUB *MEP:GOSUB *HIT:
2020 IF C2=0 AND WX=33 AND WY=40 THEN ME$="洗礼を受けた":GOSUB *MEP:GOSUB *HIT:C2=1
2030 RETURN
2040 *GN
2050 JI=0:IF YO=1 THEN 2070 ELSE 2060
2060 H=0:ME$="夜になった":GOSUB *MEP:GOSUB *HIT:COLOR=(5,0):COLOR=(7,7):COLOR=(4,0
):COLOR=(2,1):COLOR=(6,0):YO=1:MA(5,15)=4:GOSUB *PM:RETURN
2070 H=0:ME$="夜があけた":YO=0:MA(5,15)=1:GOSUB *MEP:GOSUB *HIT:FOR I=0 TO 7:COLOR
=(I,I):NEXT:GOSUB *PM:RETURN
2080 *DETH
2090 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:LOCATE 30,10:PRINT"ＹＯＵＲ　ＤＥＴＨ　！！":END
2100 *ED
2110 CONSOLE 0,25,0,1:CLS:FOR I=0 TO 300:FOR C=1 TO 7:COLOR=(C,INT(RND(1)*6+1)):
NEXT:NEXT:FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR=(I,0):FOR T=0 TO 1000:NEXT:NEXT:CLS 2
2120 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
2130 COLOR 0:FOR I=0 TO 200:LOCATE RND(1)*79,RND(1)*21:PRINT"■ ■":NEXT:COLOR 7
2140 LOCATE 20,10:PRINT"あなたはとうとうドラゴンスレイヤーを見つけた"
2150 LOCATE 24,12:PRINT"次の冒険ではその剣でドラゴンを倒してもらう"
2160 LOCATE 12,14:PRINT"その時が来るまで疲れはてたその身体をやすませておくのもいいだろう"
2170 LOCATE 24,17:COLOR 7:PRINT"1988 by　　１ＣＢ　椎名晃嗣"
2180 LOCATE 24,18:COLOR 6:PRINT"1988　　滋賀県立瀬田工業高校　計算同好会"
2190 LOCATE 24,19:COLOR 7:PRINT"1988　　顧問　辰巳先生　AND　中津先生　　"
2200 LOCATE 20,20:COLOR 1:PRINT"８月号でアフターバーナのＶＧＭを作った物江君も"
2210 LOCATE 24,21:COLOR 7:PRINT"　　計算同好会だよ　　！！"
2220 FOR I=0 TO 5:PSET(RND(1)*640,199),1:PSET(RND(1)*640,199),5:NEXT:ROLL 1:GOTO
 2220
```

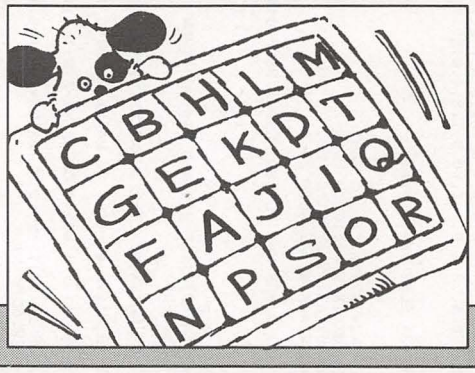
★　　★　　★

★だれか，プログラムを打ち込んでくれ！ぼくが遊んであげるから…。(愛知県名古屋市・斉藤春市13才)……【影：なんて人だ!!自分で打ち込む努力をしないから，プログラミングがおぼえられないんだ!!編：影さんもネ！】

S1用

異色はちゃめちゃパズルゲーム

常連(じょうれん)への道(みち)



どっこいKim.ch

あったらいい伝説

君は常連になりたかった。ベーマガのプログラム・コーナーの常連になりたかった。君はある日，こんな情報を耳にした。

「電波ビルの中にさあ，常連養成道場ってえのがあって，そこで資格を得ると，かなりのプログラミング能力がつくんだってさぁ」

これを聞いた君は，その道場へ行きました。すると，そこにはDr.Dがいたのでした。

常連ガイドブック

RUNするとDr. Dが名前を聞いてくるので，名前を6文字以内で入力してください。そして，「HIT ANY KEY」とでたら，適当なキーを押してください。スタートします。

すると，横5個×縦4個の20個(枚?)のパネルが書かれます。そして，右のほうにはパラメータなどが表示されます。そして，このパネルを並べかえて，左上から縦に「ABCDEF…」と並びかえればいいわけです。**第1図**に1面の解法を示しておきます（何しろ言葉では説明しにくい）。

また，ときどきベーマガを代表する常連様達がでてきます。そしたら，あなたは彼(彼女)らを倒さなくてはいけません。1キーで攻撃，2キーで逃げます。常連達を倒すと経験値がもらえ，ある程度たまるとレベルアップします。

	1	2	3	4	5
1	D	E	J	M	Q
2	A	F	K	N	R
3	B	G	L	O	S
4	C	H	I	P	T

まず，「たて，1行目，上」をキー入力で指定する。

	1	2	3	4	5
1	A	E	J	M	Q
2	B	F	K	N	R
3	C	G	L	O	S
4	D	H	I	P	T

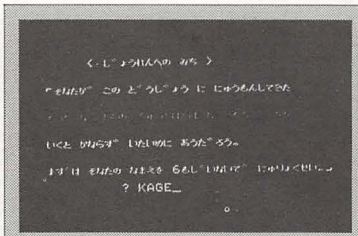
つぎに，「たて，3行目，下」をキー入力で指定する。

	1	2	3	4	5
1	A	E	I	M	Q
2	B	F	J	N	R
3	C	G	K	O	S
4	D	H	L	P	T

このようになったら，「できた」を指定する。

※「よこ」を指定すると，パネルは横に動く。また，「GIVE」を指定するとゲーム・オーバー，「SKIP」を指定すると，体力が大幅に減るが生きていれば，つぎの画面に行くことができる。

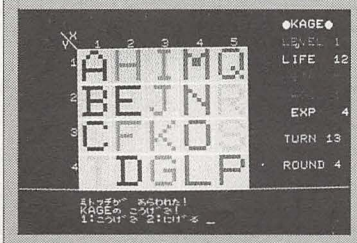
《第1図》1面の解法



▲《写真1》まずはDr.Dが名前をたずねてくるぞ



▼《写真2》1面は練習問題。第1図の要領で簡単に解ける



▲《写真3》画面下に注目。たまに常連が現れて戦いをいどむ



▼《写真4》5面を紹介します。さすがにむずかしいですぞ

もろもろ

常連を倒すとアイテムが落ちていることがあります。以下に紹介します。

- **影の命**…LIFEを増やす（たまに減らす）
- **編の魅力**…STRが増える（たまに減らす）
- **編集長の厳**…AGIが増える（たまに減らす）
- **Dr.Dの涙**…TURNが増える
- **つぐ美の愛**…面クリア

また，パラメータは以下のとおりです。

- LIFE…体力。0以下になると死ぬ。
- STR…攻撃力。
- AGI…防御力。
- EXP…ある程度たまるとレベルアップ。
- TURN…パネルを1回動かすごとに1減る。

★影さんはつぎのうちどれでしょう。1：物体X　2：美青年　3：微生物。(三重県度会郡・**神出鬼没**)……【**編**：美青年でも微生物でもない，鼻炎だったりする。**影**：ふんがー。**つぐ美**：それじゃ，フランケンじゃない。】

0になると死ぬ。

・ROUND…面数。10面まである。

めちゃくちゃ大事なこと

パネルの動かしかたですが，まず，パネルを縦に動かすか横に動かすかを聞いてきますので，入力してください（リターン・キーは必要ない）。すると，何行目を動かすかを聞いてくるので，入力してください。つぎに，はじめに縦を選んだ人には上か下，横を選んだ人には左か右，どっちに動かすかを聞いてくるので，入力してください。そして，確認してきますので入力してください。パネルが動きます。

メッセージ

今回ほど説明のしにくいゲームはなかった。やってみればやりかたがわかると思います。それから，尊敬する常連の皆様，勝手に名前を使ってしまって，本当に申しわけありませんでした。

参考：63年度早稲田実業中学入試問題

常連への道のプログラム・リスト

```
10 REM ************** じょうれんへの みち   63/09/21   By Kim.ch **********************
20 WIDTH 40:SCREEN ,,0:RANDOMIZE TIME:COLOR 7,0,0:CLS:PLAY"V10T120"
30 DIM PA(5,4),PP(5,4),T$(10),TH(10),TS(10),TA(10),TE(10),X(20),Y(20)
40 GOSUB 990
50 REM ======================== [MAIN] ========================================
60 COLOR 5:LOCATE 5,23
70 PRINT"1:たて 2:よこ 3:できた 4:GIVE 5:SKIP";:I$=INPUT$(1):PRINT I$:V=VAL(I$)
80 IF V=1 OR V=2 THEN 100
90 IF V=3 THEN GOSUB 780 ELSE IF V=4 THEN GOSUB 930 ELSE IF V=5 THEN GOSUB 730 E
LSE 60
100 PRINT C$+"なんき゛ようめ?( 1 -";6-V;")";:I$=INPUT$(1):PRINT I$:K=VAL(I$)
110 IF K(1 OR K)6-V THEN LOCATE 5,23:GOTO 70
120 PRINT C$+"どっちに?";:IF V=1 THEN PRINT"1:うえ 2:した "; ELSE PRINT"1:ひだり 2:みき゛ ";
130 I$=INPUT$(1):PRINT I$:IF I$<>"1" AND I$<>"2" THEN 100 ELSE W=(I$="1")-(I$="2
")
140 PRINT C$+"いいで゛すか? 1:Y 2:N ";:I$=INPUT$(1):PRINT I$:IF I$="2" THEN 60
150 FOR I=1 TO 3+V:IF V=1 THEN Q=K:R=1:C=1:D=I ELSE Q=1:R=K:C=I:D=1
160 LINE((4+C*Q*4)*16+2,(1+D*R*4)*8+1)-((8+C*Q*4)*16-4,(5+D*R*4)*8-2),,5,BF:NEXT
170 FOR I=1 TO 20:IF (X(I)=K AND V=1) OR (Y(I)=K AND V=2) THEN GOSUB 490
180 NEXT
190 IF INT(RND*3)<>1 THEN 440
200 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT C$+"なにかが ちかつ゛いてくる...":PRINT:FOR I=0 TO 3000:NEXT
210 TN=1+INT(RND*RO):PRINT C$+T$(TN);"が あらわれた!":TH=TH(TN):TS=TS(TN):TA=TA(TN):P
LAY"MLO3L64BAGFEDCR4MF"
220 PRINT C$+NE$;"の こうけ゛き!"
230 PRINT C$+"1:こうけ゛き 2:にげる ";:I$=INPUT$(1):IF I$<>"1" AND I$<>"2" THEN 230
240 PRINT I$:PLAY"MNO5L64CDEFGFEFGAR4":IF I$="2" THEN 340 ELSE AH=(ST+INT(RND*ST
))-(TA+INT(RND*TA))
250 IF AH<1 THEN PRINT C$+"かわされた!";:PLAY"O5L64BAGFEDC":I$=INPUT$(1):PRINT:GOTO 3
70 ELSE PRINT C$;AH;"ホ゜イントの タ゛メーシ゛を あたえた!";:SOUND 6,53:SOUND 7,&HF7:SOUND 8,&H10
:SOUND 12,5:SOUND 13,9:I$=INPUT$(1):PRINT
260 TH=TH-AH:IF TH<1 THEN PRINT C$+T$(TN);"を たおした!";:PLAY"O4L12CEGDFAO5L3C":I$=I
NPUT$(1):PRINT:PRINT:EX=EX+TE(TN) ELSE 370
270 COLOR 7:LOCATE 37,12:PRINTUSING"####";EX:IF EX<LE THEN 320
280 LOCATE 8,23:PRINT"レヘ゛ルが あがった!";:PLAY"O4L6EL16CL8CO5CO4L4G":I$=INPUT$(1):GL
=GL+1:EX=EX-LE:LE=GL*20:PRINT:PRINT
290 MH=MH+INT(RND*10):ST=ST+INT(RND*3)+2:AG=AG+INT(RND*3)+2
300 COLOR 4:LOCATE 38,4:PRINTUSING"##";GL:COLOR 2:LOCATE 37,8:PRINTUSING"##";ST
310 LOCATE 37,10:PRINTUSING"##";AG:COLOR 7:LOCATE 37,12:PRINTUSING"####";EX
320 LOCATE 8,23:IF INT(RND*15)=5 THEN GOSUB 550 ELSE 440
330 GOTO 440
340 IF AG+INT(RND*AG)+GL>TA+INT(RND*TA)-GL THEN PRINT C$+"にけ゛ることが でき た。";:I$=INP
UT$(1):GOTO 440
350 PRINT C$+"しっぱ゜いした!";:I$=INPUT$(1):PRINT
360 REM ===================== [ENEMY TURN] ====================================
370 PRINT C$+T$(TN);"の こうけ゛き!";:PLAY"O3L16CEGB":I$=INPUT$(1):PRINT:IF INT(RND*8)
<7 THEN 390
380 PRINT C$+"この";T$(TN);"さまを なめんしゃねえ!":PLAY"O7L64DFEFDEFDFEFD":OM=INT(RND*TS)
390 AH=(TS+INT(RND*TS)+OM)-(AG+INT(RND*AG)):OM=0
400 IF AH<1 THEN PRINT C$+NE$;"は こうけ゛きを かわした!";:SOUND 6,45:SOUND 7,&HF5:SOUND 8,
&H10:SOUND 12,3:SOUND 13,5:I$=INPUT$(1):PRINT:GOTO 220
410 PRINT C$;AH;"ホ゜イントの タ゛メーシ゛を うけた!";:SOUND 6,0:SOUND 7,&H07:SOUND 8,&H10:SOUND
 12,5:SOUND 13,9:I$=INPUT$(1):PRINT:PRINT:HP=HP-AH:COLOR 5:LOCATE 37,6:PRINTUSIN
G"###";HP
420 LOCATE 0,23:IF HP>0 THEN 220 ELSE GOSUB 930
430 REM ======================== [TURN] ========================================
440 TU=TU-1:PRINT:PRINT:PRINT:COLOR 6:LOCATE 37,15:PRINTUSING"##";TU;
450 IF INT(RND*2)=1 THEN HP=HP+1:IF HP>MH THEN HP=MH
460 COLOR 5:LOCATE 37,6:PRINTUSING"###";HP:IF TU>0 THEN 60
470 GOSUB 930
480 REM ==================== [MOVE PANEL] =====================================
490 X(I)=X(I)-W*(V=2):Y(I)=Y(I)-W*(V=1)
500 IF X(I)=0 THEN X(I)=5 ELSE IF X(I)=6 THEN X(I)=1
510 IF Y(I)=0 THEN Y(I)=4 ELSE IF Y(I)=5 THEN Y(I)=1
520 SYMBOL((X(I)*4+4)*16+2,(Y(I)*4+1)*8+1),CHR$(I+&H40),8,4,INT(I/6),PSET
530 PA(X(I),Y(I))=I:RETURN
540 REM ======================== [ITEM] ========================================
550 ON INT(RND*10)+1 GOTO 560,560,560,600,600,620,630,630,670,670
560 PRINT"「かけ゛の いのち」 が おちていた。":GOSUB 710:JX=5*(INT(RND*RO)+1)
570 IF INT(RND*10)=1 THEN HP=HP-JX ELSE HP=HP+JX
580 IF HP>MH THEN HP=MH ELSE IF HP<1 THEN HP=0
590 COLOR 5:LOCATE 37,6:PRINTUSING"###";HP:LOCATE 8,23:IF HP=0 THEN 930 ELSE RET
URN
600 PRINT"「Dr.Dの なみた゛」が おちていた。":GOSUB 710:TU=TU+5+INT(RND*6)
610 COLOR 6:LOCATE 37,15:PRINTUSING"##";TU:LOCATE 8,23:RETURN
620 PRINT"「つく゛みの あい」が おちていた。":GOSUB 710:GOTO 810
```

★ＭＳＸ２＋がでるだと🎵 漢字が使えて，ＭＳＸ２の75倍以上の色が使えて，ＦＭ音源装備だ？くそーっ，なんだかほしくなっちゃうぜ。（北海道河西郡・**ベラボーマン14才**）……**【編**：うーん，今月は２＋の話題が多いね。**】**

```
630 PRINT"「へんの みりょく」が おちていた。":GOSUB 710:JX=INT(RND*RO)+1
640 IF INT(RND*10)=1 THEN ST=ST-JX ELSE ST=ST+JX
650 IF ST<1 THEN ST=1
660 COLOR 2:LOCATE 37,8:PRINTUSING"##";ST:LOCATE 8,23:RETURN
670 PRINT"「へんしゅうちょうの けん」が おちていた。":GOSUB 710:JX=INT(RND*RO)+1
680 IF INT(RND*10)=1 THEN AG=AG-JX ELSE AG=AG+JX
690 IF AG<1 THEN AG=1
700 COLOR 2:LOCATE 37,10:PRINTUSING"##";AG:LOCATE 8,23:RETURN
710 PRINT C$+"1:ひろう 2:ひろわない";:I$=INPUT$(1):PRINT:IF I$="2" THEN RETURN 720
720 RETURN
730 REM ======================== [SKIP] ========================================
740 HP=HP-(RO*(INT(RND*RO))+RO*2):LOCATE 37,6:PRINTUSING"###";HP
750 LOCATE 8,23:PRINT:PRINT:PRINT:IF HP>0 THEN PRINT C$+"せいこうした!!":GOSUB 810
760 PRINT C$+"しっぱいした!!!":GOSUB 930
770 REM ======================== [しらべる] ====================================
780 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 4:IF PA(I,J)<>PP(I,J) THEN PRINT C$+"ちがってます";:I$=IN
PUT$(1):PRINT:PRINT:RETURN 60
790 NEXT J,I
800 REM ===================== [ROUND CLEAR] ====================================
810 PRINT C$+"SCREEN CLEAR!":RO=RO+1:IF RO=11 THEN 830 ELSE PRINT C$+"つぎの しれんが
 まっている...":FOR I=0 TO 2000:NEXT:HP=HP+INT(RND*RO*2):IF MH<HP THEN HP=MH
820 GOTO 1090
830 FOR I=1 TO 6000:NEXT
840 RESTORE 1440:CLS:CONNECT(60,30)-(590,30)-(590,170)-(60,170)-(60,30),7,PSET
850 LOCATE 14,4:PRINT"ひょうしょうじょう":LOCATE 10,5:PRINT NE$;"とその":LOCATE 22,5:PRINT"
LEVEL";GL
860 FOR I=0 TO 3:READ EN$:COLOR 7:FOR J=1 TO LEN(EN$):GOSUB 910:NEXT J,I
870 FOR I=0 TO 10000:NEXT:CLS
880 FOR I=0 TO 3:READ EN$:COLOR 7:FOR J=1 TO LEN(EN$):GOSUB 910:NEXT J,I
890 PLAY"V13T20004R2L8GL16CL8EDBL16EL8GFL2C"
900 FOR I=0 TO 20000:NEXT:CONSOLE 0,25:CLS:END
910 LOCATE 7+J,7+I*3:PRINT CHR$(ASC(MID$(EN$,J,1))+1);:PLAY"MF06L32C":RETURN
920 REM ===================== [DEAD and GIVE] ==================================
930 LINE(0,0)-(639,199),,,0,BF,&H9090:LINE(639,0)-(0,199),,,0,BF,&H9090
940 PLAY"O2L8BGEC1":FOR J=0 TO 4000:NEXT J:COLOR 2
950 CLS:LOCATE 9,12:PRINT"しょうれんへの みちは きびしい...":LOCATE 9,22:PRINT"PUSH [S] KEY
TO START":LOCATE 7,23:PRINT"PUSH [C] KEY TO CONTINUE"
960 I$=INKEY$:IF I$="S" THEN 990 ELSE IF I$<>"C" THEN 960
970 RESTORE 1340:FOR I=2 TO RO:READ A$,A:NEXT:HP=MH/2:GOTO 1090
980 REM ======================== [TITLE] ======================================
990 CLS:COLOR 7:LOCATE 11,0:PRINT"< しょうれんへの みち >";:RESTORE 1400
1000 FOR I=0 TO 3:READ TI$:COLOR INT(RND*5)+3:FOR J=1 TO LEN(TI$):GOSUB 1040:NEX
T J,I
1010 LOCATE 15,14:INPUT NE$:IF LEN(NE$)>6 THEN 1010
1020 FOR I=5 TO 7:READ TI$:COLOR INT(RND*5)+3:FOR J=1 TO LEN(TI$):GOSUB 1040:NEX
T J,I
1030 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1030 ELSE 1060
1040 LOCATE 5+J,3+I*3:PRINT CHR$(ASC(MID$(TI$,J,1)));:PLAY"MF06L32C":RETURN
1050 REM ===================== [しょき せってい] ================================
1060 HP=30:ST=5:AG=5:EX=0:LE=20:GL=1:MH=30:C$=SPACE$(8):RO=1
1070 RESTORE 1300:FOR I=1 TO 10:READ T$(I),TH(I),TS(I),TA(I),TE(I):NEXT
1080 REM ================== [PRINT SCREEN] ======================================
1090 CLS:COLOR ,,1
1100 LOCATE 32,2:PRINT"ふ";NE$;"ふ":COLOR 4:LOCATE 32,4:PRINT"LEVEL";GL
1110 COLOR 5:LOCATE 32,6 :PRINTUSING"LIFE ###";HP;
1120 COLOR 2:LOCATE 33,8 :PRINTUSING"STR ##"  ;ST;
1130         LOCATE 33,10:PRINTUSING"AGI ##"  ;AG;
1140 COLOR 7:LOCATE 33,12:PRINTUSING"EXP ###" ;EX;
1150 COLOR 6:LOCATE 32,18:PRINT"ROUND";RO;:LOCATE 32,15:PRINT"TURN";
1160 COLOR ,,1:LOCATE 6,3:PRINT"まX";:LOCATE 6,4:PRINT"Yま";:COLOR 3
1170 FOR I=1 TO 5:LOCATE 5+I*4,4:PRINT I;:NEXT I
1180 FOR I=1 TO 4:LOCATE 6,2+I*4:PRINT I;:NEXT I
1190 LINE(510,0)-(510,168),,2:LINE(0,168)-(639,168),,1
1200 LINE(128,40)-(448,168),,7,B:PAINT(132,42),5,7
1210 FOR I=12 TO 24 STEP 4
1220 LINE(I*16,41)-(I*16,167),,7:LINE(I*16-2,41)-(I*16-2,167),,7:NEXT I
1230 FOR I=9 TO 17 STEP 4
1240 LINE(130,I*8)-(446,I*8),,7:LINE(130,I*8-1)-(446,I*8-1),,7:NEXT I
1250 K=0
1260 READ A$:FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 4:K=K+1:Q=ASC(MID$(A$,K,1))-64:PP(I,J)=K
1270 X(Q)=I:Y(Q)=J:PA(I,J)=Q:SYMBOL((I*4+4)*16+2,(J*4+1)*8+1),CHR$(Q+64),8,4,INT
(Q/6),PSET:NEXT J,I:READ TU:COLOR 6:LOCATE 37,15:PRINTUSING"##";TU;
1280 CONSOLE 21,4:RETURN 60
1290 REM ================== [ENEMY DATA] ========================================
1300 DATA ミトッチ,4,4,5,4,TakaちゃんSoftセ,7,6,6,6,えすいちくん,13,9,6,10,SHINGO,20,11,9,15
1310 DATA ほとほっぽ,12,11,16,18,Bugろう,45,15,7,21,おたのしみはこれからた,1,13,20,15
1320 DATA Randomたむら,180,17,8,26,はるみちゃん,70,20,18,30,もりくん,100,30,20,36
1330 REM ================== [ROUND DATA] ========================================
1340 DATA DABCEFGHJKLIMNOPQRST,10,QCDABFGHEJKLINOPMRST,10
1350 DATA ARGDEBKHFOLIPMJSQNCT,15,HECTIJFDRNKGQOLMABSP,15
1360 DATA AFHDIGJELNPKMROSQBCT,15,HRSDMBFCPIGLQJKAENOT,20
1370 DATA EFCHNJGIBKLPSMROATQD,20,DRSGHEBIPJFATMLOQNKC,20
1380 DATA FDHLEAJCMGPITSNKRBOQ,25,PENRIMGDSFKBHCOQJTLA,40
1390 REM ================== [TITLE DATA] ========================================
1400 DATA "「そなたが この とうじょう に にゅうもんしてきた","ものたち な。 いいが、ちゅうとはんぱ な きもちで がかって"
1410 DATA "いくと がならず いたいめに あうたろう。","ますは そなたの なまえを ろもじでいないで にゅうよくせい。」"
1420 DATA "「よし。いいが、しゅきょう は なみのむすがしさしゃ","ないぞ。きを ひきしめて いくんしゃぞ。がんばるん"
1430 DATA "しゃぞ。」    HIT ANY KEY"
1440 DATA いうねめねの」さんゆいるわね_また句,がるむ゜ねつン_さんゆいるわね_さおき句_ん゜うほしテ,_____さゅいろ_WWぬわ_W年W月
1450 DATA ホアケワA@RHBホオンサンワあたてンい,けいさつ」ん と゜の」フンッホオン町゜ンおほゅいしり,RS@Q_QQNFQ@LLDQな
1460 DATA とょ゜ねつンさ゜ーーーテ,ん らおンていけンこンあほさ゜テ____ax_Jhi-bg
```

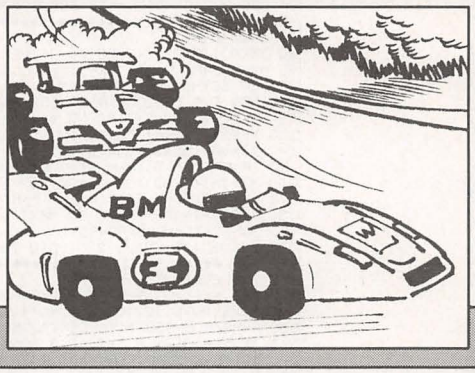
★ここはいいですねー。何にも考えなくてもいいし，心が落ち着きますね。(熊本県菊池市・**よっちゃん14才**) …

【**編**：そののどかさを壊す者が現れた。戦う？逃げる？**つぐ美**：戦いましょう。それ！**影**：いてっ，おいおい。】

SC-3000(LEVEL III B)用

興奮のカーレースをお楽しみください

MIDDLE(ミドル) CIRCUIT(サーキット)



TakaちゃんSOFT

▶STORY◀

LITTLE CIRCUITで1位になった充代ちゃんは，今回めでたくMIDDLE CIRCUITへの出場権を獲得しました。レースを前にして，評論家の充代ちゃんへの評判はそうとうなもの。

果たしてこの高い評価をもらってのプレッシャーは？　というところでレース当日がやってまいりました。

▶内容◀

SCユーザーのみなさん，いつかはでると思ったでしょう？　そう，LITTLE CIRCUIT（88年6月号MSX用）の続編がついに完成しました!!

前作よりも開発期間も長く，内容もパワーアップしているのでぜひ打ち込んでみてください。

▶操作方法◀

まず，ジョイスティックをポート1に差し込んでください。リストを打ち込んだらセーブしてRUN！　本でも読んで待っているとタイトル画面になり，トリガボタンを押すとスタートで，まず，コース・セレクトになり，好きなコースをジョイスティックの上下で選び，トリガボタンを押すとゲーム・スタートです。

トリガAでブレーキ，トリガBでアクセルです，ブレーキはちょっと押しただけで速度が急激に落ちるので，微妙な操作が必要です。

そして，カーブは，最高速のままでは曲がりきれませんから，ブレーキングを駆使してください。

あと，タイム・オーバーになる前に1周しないとゲーム・オーバーで，コースアウトしたり，木に当たったり，妨害車に当たるとスピードが落ちてしまいます。うまく妨害車を抜いて8周すると感激のゴールで，つぎの面へ進めます。

▶プログラム◀

メイン部分はオールマン語なので，ブレークボタンは使えません。じつは前作で妨害車のルーチンに失敗して，今回も結構悩みましたが，今度は成功しました。それから，レベルIIIBASICは割り込みをユーザーが使えないようにROMに置いているので，タイマのところはちょっとおかしくなってしまいました。

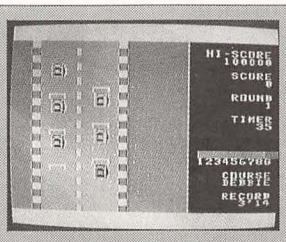
また，1820行のDATA文中の"¦"は[SHIFT]+[¥]でるものです。

《第1表》マシン語開始番地表

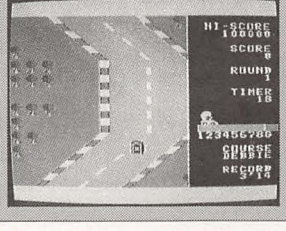
F0DC	画面表示
F121	アクセル確認
F12A	プレーヤーカー加速
F158	プレーヤーカー移動
F1D1	エンジン音鳴らす
F205	ブレーキチェック
F279	妨害車の移動
F35C	標識表示
F3C6	タイマー
F3FD	ゴール判定
F42B	メイン・ルーチン



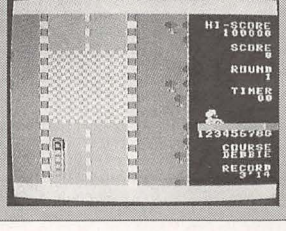
◀《写真1》カーレースゲームだぞ。まずはコースを選ぼう



◀《写真2》ブップッピーン。さあスタートだ、がんばれ



◀《写真3》コースを覚えないとなかなかクリアはむずかしい



◀《写真4》8周するんだって、まだまだ先は長いぞ

★毛だらけの足で，アヒルのように走り，人間を食べてしまう生きものなーんだ。（滋賀県草津市・**伊藤　真14才**）

……**【つぐ美**：むずかしいわね。影さんは，毛だらけの足でアヒルのように走るけど，生きものじゃないし…。】

```
10 REM ◆◆◆ MIDLE CIRCUIT ◆◆◆◆◆
20 SCREEN 1,1:CLS:HS=100000:CURSOR 13,10:PRINT "ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾃﾈ!":BEEP
30 SCREEN 2:COLOR 15,1:MAG 1:CLS
40 GOSUB 790:SCREEN ,2
50 GOSUB 740:GOSUB 430:GOSUB 220
60 REM ◆◆◆◆◆ MAIN ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
70 CALL &HF427
80 BEEP0:IF PEEK(&HDB1F)=2 THEN 130
90 A$=" GAME OVER ":X=5:Y=4:GOSUB 390:FOR I=0 TO 500:NEXT
100 IF SC>HS THEN HS=SC:X=4:Y=13:A$=" YOU ARE GREAT":GOSUB 390
110 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 50
120 REM ◆◆◆◆◆ NEXT ROUND ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
130 X=1:Y=8:A$=" CONGRATULATIONS ":GOSUB 390:FOR I=0 TO 500:NEXT
140 TI=VAL(HEX$(PEEK(&HDB1C)))-VAL(HEX$(PEEK(&HDB1D))):T=197-TI
150 IF CR(YY)>T THEN A$=" NEW RECORD ! ":X=3:Y=10:GOSUB 390:CR(YY)=T
160 MI=INT(T/60):SE=T MOD 60
170 A$=" TIME="+STR$(MI)+":"+RIGHT$("00"+STR$(SE)+" ",3):X=2:Y=12:GOSUB 390
180 X=2:Y=14:A$=" AND GO NEXT... ":GOSUB 390:FOR I=0 TO 2000:NEXT
190 SC=SC+TI*1000:RD=RD+1
200 GOSUB 430:GOSUB 220:GOTO 70
210 REM ◆◆◆◆◆ SCREEN SET ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
220 X1=PEEK(&HDB01)
230 FOR Y=9 TO 19 STEP 5:Q=0:FOR I=X1+3 TO X1+8 STEP 5:AD=Y*96+&HD000+I
240 POKE AD+Q,122:POKE AD+Q+1,123:Q=Q-96:NEXTI,Y
250 X=PEEK(&HDB0F):Y=PEEK(&HDB0E)
260 SPRITE 0,(X*8,Y*8),0,8:SPRITE 1,(X*8,Y*8),4,1
270 RESTORE 1950:FOR Y=0 TO 23:X=21:READ A$:GOSUB 390:NEXT
280 X=22:Y=5:A$=RIGHT$("         "+STR$(SC),8):GOSUB 390
290 X=28:Y=8:A$=RIGHT$(" "+STR$(RD),2):GOSUB 390
300 X=22:Y=2:A$=RIGHT$("         "+STR$(HS),8):GOSUB 390
310 A$=STR$(INT(CR(YY)/60))+"'"+RIGHT$("00"+STR$(CR(YY)MOD60),2)
320 X=25:Y=22:GOSUB 390
330 A$=RIGHT$("         "+CO$(YY),9):X=21:Y=19:GOSUB 390
340 CALL &HF0DC:FOR I=1 TO 3:SOUND 1,523,15:SOUND 2,1046,15
350 A=LOG(100):SOUND0:A=LOG(LOG(100)):NEXT:SOUND 1,1046,15:SOUND 2,2093,15
360 FOR I=0 TO 250:NEXT
370 SOUND 0:RETURN
380 REM ◆◆◆◆◆ PRINT SUB ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
390 A=LEN(A$):K=X+Y*32+&H3800
400 FOR IO=1 TO A:SOUND 1,930,15:VPOKE IO+K,ASC(MID$(A$,IO,1)):BEEP0:NEXT
410 RETURN
420 FOR I=0 TO 31:SPRITE I,(0,209):NEXT I:RETURN
430 REM ◆◆◆◆◆ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
440 GOSUB 420:CALL &HF10C
450 FOR I=0 TO 3:Y=I*2+7:X=8:A$=CO$(I)+" COURSE":GOSUB 390:NEXT
460 A$="ROUND"+STR$(RD):X=12:Y=4:GOSUB 390
470 A$="PLAYER COURSE SELECT":X=5:Y=2:GOSUB 390:YY=0
480 S=STICK(1):YY=YY+(S=1 AND YY>0)-(S=5 AND YY<3)
490 SPRITE 0,(40,YY*16+52),24,8
500 IF STRIG(1)=0 THEN 480
510 CALL &HF10C:GOSUB 420
520 POKE &HDB00,40:POKE &HDB01,42
530 POKE &HDB02,0:POKE &HDB05,0:POKE &HDB15,&HF0:POKE &HDB19,27
540 FOR I=0 TO 25:POKE &HDB03,1:CALL &HF000:CALL &HF0DC:NEXT
550 RESTORE 2030:FOR I=&HDAFF TO &HDB1F:READ A:POKE I,A:NEXT I
560 POKE &HDB06,AL(YY):POKE &HDB07,AH(YY):POKE &HDB1A,AL(YY)
570 POKE &HDB1B,AH(YY)
580 FOR J=0 TO 4:I=J+&HDB20
590 A=J MOD2:B=INT(J/2)
600 R=INT(RND(1)*26)+1
610 POKE I+&H00,A*5+PEEK(&HDB01)+3
620 POKE I+&H08,0:POKE I+&H10,0
630 POKE I+&H18,R:POKE I+&H20,R
640 POKE I+&H28,23-(B*5+A+4)
650 POKE I+&H30,B*5+A+4
660 POKE I+&H38,PEEK(&HDB1B)
670 POKE I+&H40,PEEK(&HDB1A)
680 POKE I+&H50,0
690 X=PEEK(I)-PEEK(&HDB00)
700 Y=PEEK(&HDB16)-PEEK(I+&H30)
710 SPRITE J*2+5,(X*8,Y*8),0,4
720 SPRITE J*2+6,(X*8,Y*8),4,1
730 NEXT:RETURN
740 REM ◆◆◆◆◆ TITLE SUB ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
750 GOSUB 420:CALL &HF10C
760 RESTORE 2010:FOR I=0 TO 2:READ X,Y,A$:GOSUB 380:NEXT
770 S=STRIG(1):IF S=0 THEN 770
780 SC=0:RD=1:BEEP:RETURN
790 REM ◆◆◆◆◆ DATA SET ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
800 RESTORE 1020:D=1020
810 FOR I=&HF000 TO &HF4EF STEP 24:C=0:FOR J=0 TO 23 STEP 8:READ A$
820 FOR K=0 TO 7:B=VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2)):POKE I+J+K,B:C=C+B:NEXT K,J
830 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C THEN BEEP2:SCREEN1:PRINT"ERROR IN";D:END
840 D=D+10:NEXT I
850 FOR I=0 TO 39:READ A$:PATTERN S#I,A$:NEXT I
860 FOR Y=0 TO 16 STEP 8
870 FOR I=32 TO 90 STEP 32
880 FOR J=0 TO 31:CURSOR J*8,(I/32+Y)*8:PRINTCHR$(I+J);
890 NEXT J,I,Y
900 FOR I=97 TO 128:READ A$,B$
910 A=VAL("&H"+A$):FOR J=0 TO 7:AD=I*8+J+&H2000:VPOKE AD,A:VPOKE AD+2048,A:VPOKE
 AD+4096,A:NEXT J
920 FOR J=0 TO 7:A=VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):AD=I*8+J
930 VPOKE AD,A:VPOKE AD+2048,A:VPOKE AD+4096,A:NEXT J:NEXT I
940 READ A$:IF A$="END" THEN 970
950 READ B$:X=VAL("&H"+A$):FOR I=1 TO LEN(B$)
960 POKE I+X-1,ASC(MID$(B$,I,1)):NEXT:GOTO 940
970 FOR I=0 TO 5:J(I)=I*26:NEXT
980 FOR I=&HDC00 TO &HDFFF STEP 16:READ A$:FOR J=0 TO 15:POKE I+J,J(VAL(MID$(A$,
J+1,1))):NEXT:NEXT
990 FOR I=0 TO 3:READ CO$(I),AH(I),AL(I):CR(I)=194:NEXT
1000 RETURN
```

★サングラスをかけた人が，ガルカをやっていて「編集長め！これでもくらえ～」と言ってナパーム手榴弾を投げていました。ドッカーン。(埼玉県所沢市・**斉藤友伸13才**)……**【影**：暴飲だへ。**編**：陰謀（いんぼう）でしょ。**】**

```
1010 REM ◆◆◆◆◆ ﾏｼﾝｺﾞ DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1020 DATA 2103DB35C03A04DB.77215FD911BFD901.6009EDB82100D006.98C
1030 DATA 603665231OFB2105.DB347EFE02C27DF0.AF773A02DB26DA6F.AB7
1040 DATA 3A01DB5F16D07DFE.1A200313180SFE34.20011B7B3201DB01.73B
1050 DATA 0D00EDB0EB015300.09EB3A02DBFE3420.03131805FE1A2001.7B2
1060 DATA 1B010D00EDB03A01.DB5F3A02DBFE3420.031D1805FE1A2005.71E
1070 DATA 1C7B3201DB3A01DB.A7281C2114DB347E.FEA0201336002100.79D
1080 DATA DB34ED4B0CDB1604.1E073E02CDBFF021.15DB347EFE0A200D.921
1090 DATA 36002A06DB232206.DB7E3202DB2A16DB.232216DBC32EF207.82F
1100 DATA 076F263BF3CDC52B.79CDC82B78CDC82B.7B0707CDCB2B7ACD.B88
1110 DATA C82BFBC9F33A00DB.5F160021C0D019E5.DDE12100380E18CD.AED
1120 DATA C52B0615DD7E0000.D3BEDD2310F6114B.00DD191120001900.7A6
1130 DATA 20E5FBC9F3210038.010003CDC52B3E20.D3BE0B79B020F7FB.B0B
1140 DATA C93A11DBA7C8CD00.F0C92118DB35C036.183E07D3DEDBDCCB.CB3
1150 DATA 6728102104DB347E.FE16D83E003211DB.3610C93E013211DB.805
1160 DATA 2104DB35C03601C9.2112DB35C0AF3210.DB36023A00DB572A.892
1170 DATA 0EDB3E07D3DEDBDC.CB5F20163E043210.DB247CFE0F202514.95B
1180 DATA 7AFE4B302B3200DB.1826CB5720223E02.3210DB257CFE0420.7ED
1190 DATA 0B157AFE00281132.00DB180C7CFE0028.07FE112803320FDB.701
1200 DATA 2A0EDB7C07070747.7D0707074F3A10DB.16085F3E00CDBFF0.728
1210 DATA 3E0116011CCDBFF0.C93A11DBA7200S3E.FFD37FC93A04DB07.A21
1220 DATA 00005FE60FF6C0D3.7F7BE6F00F0F0F0F.C602D37F3EDFD37F.B72
1230 DATA 3EE0D37F3E03D37F.3EF0D37FC93E07D3.DEDBDCCB6FC02104.D18
1240 DATA DB347EFE16DB3616.AF3211DBC9C5ED4B.08DBED5F81804847.C17
1250 DATA ED4308DBC1C92119.DB35C03602CD1DF2.E607C602473A01DB.ACD
1260 DATA 900FE67F472100D0.CD64F2CD1DF2E607.C60F2A01DB856F26.B1D
1270 DATA D03E60950FE67F47.CD64F2C9E5367D23.367E115F0019367F.A57
1280 DATA 233680E1232310EC.C9DD2120DB0605C5.CDF6F2CD8FF2CD81.CDF
1290 DATA F3DD23C110F1C9DD.3518C0DD7E20DD77.18DD365000DD7E10.C1D
1300 DATA FE1A2009DD3400DD.3650041B0BFE3420.07DD3500DD365002.7AC
1310 DATA DD6608DD6E3023DD.7408DD7530DD3528.201EDD36280ADD66.9C4
1320 DATA 38DD6E40237EDD77.10DD7438DD754000.0000000000CD40F3.8E3
1330 DATA DD3520DD7E20FE02.D0DD362003C92A16.DBDD5608DD5E30AF.AEC
1340 DATA ED5238381117007C.9220317DBB302D07.07075F2A00DBDD7E.79F
1350 DATA 00953820FE14301C.070707577807C603.424BDD5E501605F5.727
1360 DATA CDBFF0F13C1C1601.CDBFF0C91ED118E4.DD7E10FE82C02A1A.CFB
1370 DATA DBDD7438DD75407E.DD7710DD360B00DD.363000C92A06DB23.A2D
1380 DATA 237EFE1A20041E08.1806FE34200E1E09.160FED4B0ADB3E1F.647
1390 DATA CDBFF0C90ED118F6.002A16DBDD5608DD.5E30AFED52D81117.BE1
1400 DATA 007C92C07DBBD02A.0EDB95C601FE02D0.472A00DBDD7E0095.B51
1410 DATA 2A0EDB94C601FE02.D078FE0028063E14.3204DBC9DD361814.94D
1420 DATA 3E013204DBC9211E.DB35C036603A1CDB.3D27321CDB30053E.7EF
1430 DATA 01321FDB217D39CD.C52BF33A1CDBE6F0.0F0F0F0FC630CDC8.A82
1440 DATA 2B3A1CDBE60FC630.CDC82BFBC93A15DB.FE09C03A02DBFE82.C53
1450 DATA C02A1CDB7D842730.023E99321CDB2A1A.DB2206DB7E32020B.8EA
1460 DATA 2100002216DB21FF.DA34C9CDDCF0CD21.F1CD2AF1CD05F2CD.D1C
1470 DATA 79F2CD5CF3CDD1F1.CD58F1CDC6F3CDFD.F3DD2124DBDD5608.10A7
1480 DATA DD5E302A16DBAFED.52383C111A007C92.28357D9338312A16.837
1490 DATA DB11020019DD7408.DD7530CD1DF2E603.072101DB86DD7700.985
1500 DATA 2A06DBDD7438DD75.407EDD77103A15DB.473E0A90DD77283A.AQ7
1510 DATA 1FDBA7C02A0EDB5C.1638260029292929.2919F3CDCB2BCDCE.97B
1520 DATA 2BCDD4F4CDCE2BCD.D4F4FB3AFFDAFE09.20063E02321FDBC9.D8B
1530 DATA 3E0506FF10FE3D20.F9C32BF4FE65280C.FE7DD8FE81D03E40.C45
1540 DATA 3204DBC93E083204.DBC90000000000000.0000000000000000.3FA
1550 REM ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1560 DATA 001F131F1C18181B.1B1B1F1818181F00.00F8C8F8381818D8.D8D8F8181818F800
1570 DATA 0F000C0003070704.0404000707070000.F0043404C4E6E626.262606E6E4E40400
1580 DATA 00010B1F3C58B071.3B1D0E0703010000.000080C0E070B8DC.FEF7E2C488D0E040
1590 DATA 050A142043A74F0E.0402010000000000.00806030188C4412.01081C3870200000
1600 DATA 00000103070E1D3B.7FEF47231108070Z.40A0D0F83C1A0C8E.DCB870E0C0800000
1610 DATA 0000000000010204.0010381C0E040001.20502804C2E5F271.22448C1830608000
1620 DATA 0301000000000FFFF.FFFF000000000103.80C0E070383CFEFF.FFFE3C3870E0C080
1630 DATA 1F3F7FFFFFFCF974.78387FFFE7D8DB18.0080808080804040.8080F0FCCEB7B730
1640 DATA 7F8087838180818 3.878F9FBE9C88807F.FE01FDFDFDFDFDFD.DD8D0S01010101FE
1650 DATA 7F80BFBFBFBFBFBF.BBB1A0808080807F.FE01E1C1810181C1.E1F1F97D391101FE
1660 REM ◆◆◆◆◆ PCG DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1670 DATA E1.FFFFFFFFFFFFFFFF.FE.3C3C3C3C3C3C3C3C.F1.FFFFFFFFFFFFFFFF
1680 DATA 61.FFFFFFFFFFFFFFFF.31.FFFFFFFFFFFFFFFF.F3.000103070F1F3F7F
1690 DATA FE.FFFEFCF8F0E0C080.63.000103070F1F3F7F.6E.FFFEFCF8F0E0C080
1700 DATA F3.FF7F3F1F0F070301.FE.0080C0E0F0F8FCFE.63.FF7F3F1F0F070301
1710 DATA 6E.0080C0E0F0F8FCFE.FE.1E0F070301000000.FE.000080C0E0F0783C
1720 DATA FE.00000103070F1E3C.FE.78F0E0C080000000.FE.000103070F1F3F7F
1730 DATA F3.FFFEFCF8F0E0C080.6E.000103070F1F3F7F.63.FFFECF8F0E0C080
1740 DATA FE.FF7F3F1F0F070301.F3.0080C0E0F0F8FCFE.6E.FF7F3F1F0F070301
1750 DATA 63.0080C0E0F0F8FCFE.FE.0000FFFFC0C0C0C0.FE.CC00FFFF03030303
1760 DATA FE.F0F0F0F00F0F0F0F.C3.071F1F3F3F1F1F07.23.E0F8F8FCFCF8F8E0
1770 DATA 63.01010303070000000.93.8080C0C0E0000000
1780 REM ◆◆◆◆◆ STRING DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1790 DATA DA00,"ecaaaaaaaaaceedaaaabaaaade"
1800 DATA DA1A,"efgaaaaaaaarsehiaaapqaaatu"
1810 DATA DA34,"jkaaaaaaaavwelmaaanoaaaxye"
1820 DATA DA4E,"ec!!!!!!!!!ceed!!!!!!!!!de"
1830 DATA DA82,"ecaaaaaaaaaceedaaaabaaaade",END
1840 REM ◆◆◆◆◆ ﾃｰﾀ DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1850 DATA 0100100020200022.0110000220110221.0111220011022011.0220010102020101
1860 DATA 0000221221000000.2211112222111102.2000000111022201.2010200000000305
1870 DATA 0011022011000022.2221121111212222 1.1111212122122122.2110211100012200
1880 DATA 2201102102211011.0220210220112211.1222112111221002.0012212210100305
1890 DATA 0020020000200100.1001001001002200.2202000000110020.2000110001110002
1900 DATA 2222111100012200.0122021101221221.1112211200121221.2121200112200305
1910 DATA 0000000000112000.0100002000220000.1100100220000000.1122200010010202
1920 DATA 2020010021021021.0211111221122220.0000010100221100.1100002200000305
1930 REM ◆◆◆◆◆ ｿﾉﾀ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1940 DATA "DEBBIE",&HDC,0,"MICHAEL",&HDC,&H80,"SAO",&HDD,0,"BREATHE",&HDD,&H80
1950 DATA " "," HI-SCORE"," "," "," SCORE"
1960 DATA " "," "," ROUND"
1970 DATA " "," "," TIMER","  35"
1980 DATA " "," "," "," "aaaaaaaadd"
1990 DATA "12345678G"," "," COURSE"," "
2000 DATA " "," RECORD "," "," "
2010 DATA 7.5,"MIDDLE CIRCUIT",4.7,"-- MITSUYO'S DREAM --"
2020 DATA 7.15,"PUSH START KEY"
2030 DATA 1.40.42.0.22.22.0.0.0.0.0.48.140.104.176.17.10.0.0.2.0.48.0
2040 DATA 17.0.7.2.0.0.53.39.96.0
```

★友達のH君は，ロッテ〇アで，「おいくつですか？」と聞かれ，「13才です」と答えたすばらしい人です。(兵庫県赤穂市・**しゅんプー13才**)……**【影**：これだけのボケを演じるとは…。**編**：へんなところに感心するんですね。**】**

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

かわいいキャラのおもしろアクション物

酔(よ)っぱらいブギ



T. AKUMA

登場人物・自己紹介

○婦警さん

ハーイ。こんにちは。私達，双子の婦警なの。今，ドランキーって酔っぱらいを追ってるの。この人，すっごく「アル中」なの。こういう，社会のためにならない人は，ぜ〜〜〜ったい，つかまえてやるんだから。待ってなさいよ!!

○ドランキー

おい!! なんでおいらが後なんだ？おいらがこのゲームの「主人公」なんだぜ。ほんっとにもう。まぁいいや。あんな婦警，やっつけてやっから。

あっ。おいら，ドランキー。自慢じゃあないけど，おいら「アル中」だぜ。

それから，おいら，酒を飲むと火をはくことができるんだ。これで壁も壊せるし，婦警もやっつけられるんだ。おいらって，なんてGREATなんだ!!しびれちゃうぜ。

遊びかた

ドランキーは，4，6で左右，スペース・キーでジャンプして，画面中にある酒を全部飲んでしまうとクリアとなります。

ドランキーは酒を飲むと火をはき，壁を壊し，婦警さんをやっつけることができます。このことを利用しないと，解けないステージもあります。よく考えて行動してください。

画面右側には，アルコールというところがあり，たえず増えています。これが100%になると，ドランキーはアル中がひどくなり燃えてしまいます。が，酒を取ると20%アルコールが減ります。

以上のことをよく考えて行動してください。

アルコールが100%になるか，婦警さんにつかまると，ドランキーが1人減り，3人減るとゲーム・オーバーです。

全9面と少ないですが，存分に楽しんでください。

プログラム

画面表示に，3進数を使ってます。わかりにくいですが，これは使えると思います。

あと，キャラクターはよくできたと思いますが音楽はまだまだだと思います。

PCGを設定するときはかなり待ってください。アルファベット，カナなども設定しているもんだから。どうもすいません。

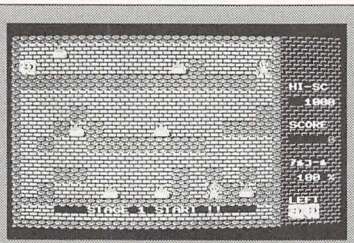
一応，コ○テ○ュー。機能も隠してあります。

あっ，DATA文にある「ー」は，カナの「ー」(¥のところにあるやつ)ですので。

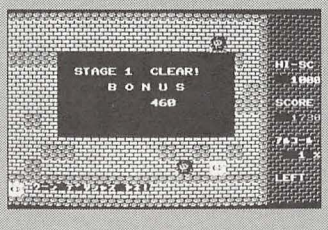
★　　★



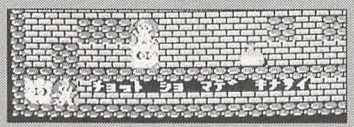
◀《写真1》タイトル画面。婦警さんがかわいいでしょ。でも敵だからね



◀《写真3》すべての酒を飲むと面クリア。ボーナスがもらえるよ

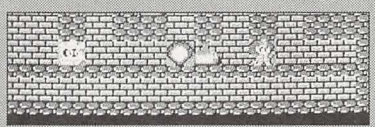


▶《写真2》お酒を存分に飲んでください。でもよく考えながらね



◀《写真4》おっと婦警さんにつかまっちゃった。どこにつれていくんだー

▶《写真5》酒を飲むたびに火をはく。これで婦警さんもやっつけられる



★友人Mの家のネコはネズミをとるのはいいが，とったネズミをMのカバンの中にかくすというつわもの…いや，つわネコです。(長野県下伊那郡・物体X13才)……【影：最近のネコにしては，しっかりしてるではないか，えー!】

```
10 '{                                                                    }
   {              ﾖｯﾊﾟﾗｲ  ﾌﾞｷﾞ                    88年 5月     T.AKUMA      }
   {                                                                     }
20 INIT:WIDTH 40:CLR:DEFINT A-Z:TEMPO 300:DIM M(16,11):CLICK OFF:CGEN1
30 GOSUB 1320:RESTORE 80:FOR I=1 TO 4:READ X,Y:HX(I)=X:HY(I)=Y:NEXT
40 HI=1000:ST=1:T$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):C$(0)="♠♠"+T$+"♠♠"
50 FOR I=1 TO 7:READ R$,RR$:C$(I)=R$+T$+RR$:NEXT
60 FOR I2=0 TO 11:FOR I1=0 TO 16:M(I1,I2)=-1:NEXT I1,I2
70 S$(1)="ｸﾞﾋﾞｯ":S$(2)=S$(1):S$(3)=S$(1):S$(4)="ﾌﾟﾊｰ"
80 DATA -1, 0, 0, 1, 1, 0, 0,-1,ab,cd,ee,ee,ij,kl,nm,po,vu,xw,qr,st,yz,●○
90 GOSUB 990:SC=0:LE=3
100 GOSUB 880:AL=0:H=5:J=0:T=0:K(1)=0:K(2)=0:LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINTC$(5)
110 FOR I=1 TO 2:LOCATE X(I)*2-1,Y(I)*2-1:PRINTC$(3):M(X(I),Y(I))=3:NEXT
120 W$="    STAGE"+STR$(ST)+" START !!    ":GOSUB 680
130 PLAY"C3FGABEDCRFGEFDC:C6EGDF":GOSUB 700
140 '{                                                                   }
    {          MAIN LOOP                        DRANKY MOVE             }
    {                                                                   }
150 AL=AL+1:GOSUB 670:IF AL>99 THEN 720 ELSE IF T>0 THEN 420
160 S=0:IF STRIG(0)=-1 AND (M(X,Y+1)<>0 OR J>0) THEN S=4:J=J+1:IF J<3 THEN 180
170 J=0:I=STICK(0):IF I=4 OR I=6 THEN H=I/2+3:S=I-3 ELSE IF S<>1 THEN 230
180 M=M(X+HX(S),Y+HY(S)):ON M+2 GOTO 230,190,400,230,760,760
190 LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINTC$(0):M(X,Y)=0
200 LOCATE X*2+HX(S)-1,Y*2+HY(S)-1:PRINT C$(H):PLAY"V15O4D0:V9O4D0"
210 LOCATE X*2+HX(S)-1,Y*2+HY(S)-1:PRINTC$(0):X=X+HX(S):Y=Y+HY(S)
220 LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINTC$(H):M(X,Y)=H:PLAY "V15O5A0:V10O3RC0"
230 IF J>0 OR I=-1 ELSE I=-1:M=M(X,Y+1):IF M=0 OR M=1 THEN S=2:GOTO 180
240 '{                                                                   }
    {          MAIN LOOP                      POLICEMOWEN MOVE          }
    {                                                                   }
250 W=1:IF RND*(ABS(X-X(1))+ABS(Y-Y(1)))>RND*(ABS(X-X(2))+ABS(Y-Y(2))) THEN W=2
260 IF K(W)=0 THEN 290 ELSE K(W)=K(W)-1:COLOR 4:LOCATE X(W)*2-1,Y(W)*2-1
270 PRINTC$(3):COLOR 7:IF K(W)>0 THEN 380 ELSE W$="ﾌｯｶﾂ ｼﾀﾜﾖ!!":I3=3
280 GOSUB 700:LOCATE 1,22:PRINTC$(4):GOSUB 680:PLAY"B9G3:C9":GOSUB 700
290 SS=SGN(X-X(W))+2:IF RND>.8 THEN SS=RND*2+1
300 IF RND<.7 OR (SS<>2 AND M(X(W)+HX(SS),Y(W))=0) THEN 320
310 SS=SGN(Y(W)-Y)+3:IF RND>.8 THEN SS=RND*2+2
320 M=M(X(W)+HX(SS),Y(W)+HY(SS)):ON M+2 GOTO 380,330,380,380,380,380,760,760
330 HH=SS/2+2:M(X(W),Y(W))=0:LOCATE X(W)*2-1,Y(W)*2-1:PRINTC$(0)
340 LOCATE X(W)*2+HX(SS)-1,Y(W)*2+HY(SS)-1:PRINT C$(HH)
350 LOCATE X(W)*2+HX(SS)-1,Y(W)*2+HY(SS)-1:PRINTC$(0)
360 X(W)=X(W)+HX(SS):Y(W)=Y(W)+HY(SS):M(X(W),Y(W))=HH
370 LOCATE X(W)*2-1,Y(W)*2-1:PRINTC$(HH)
380 GOTO 150
390 '{                                                                   }
    {          SUB                              FIRE                    }
    {                                                                   }
400 SC=SC+50:LOCATE (X+HX(S))*2-1,(Y+HY(S))*2-1:PRINTC$(0):M(X+HX(S),Y+HY(S))=0
410 LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINTC$(H):M(X+HX(S),Y+HY(S))=0
420 LOCATE 1,22:PRINTC$(6):T=T+1:IF T=5 THEN I3=3:GOSUB 700:GOTO 450
430 COLOR 8-T:LOCATE 3,22:PRINTC$(1)
440 W$=S$(T):I3=T*6:GOSUB 680:COLOR 7:GOTO 250
450 I1=X:I2=Y:WHILE M(I1+HX(S),I2+HY(S))<>-1:I1=I1+HX(S):I2=I2+HY(S)
460 M=M(I1,I2):IF M=1 THEN 520 ELSE LOCATE I1*2-1,I2*2-1:PRINTC$(7)
470 PLAY"V13O4C0O3EO2G:V9O1B3":IF M=3 OR M=4 THEN 490 ELSE M(I1,I2)=0
480 LOCATE I1*2-1,I2*2-1:PRINTC$(0):GOTO 520
490 W=1:IF X(2)=I1 AND Y(2)=I2 THEN W=2:SC=SC+100
500 LOCATE 1,22:PRINTC$(4):I3=3:W$="ﾎﾟﾛｯ...":GOSUB 680
510 PLAY"F2GEDEFCGD":K(W)=30:I3=3:GOSUB 700
520 WEND:T=0:AL=(AL-20)*-(AL-20>0):GOSUB 660:D=D-1:IF D>0 THEN 250
530 '{                                                                   }
    {          SUB                              STAGE CLEAR             }
    {                                                                   }
540 RESTORE STR$(ST):FOR I=1 TO 8:READ R$:NEXT:W$=""
550 FOR I=1 TO LEN(R$):W$=W$+CHR$(ASC(MID$(R$,I,1))-1):NEXT
560 LOCATE 1,22:PRINTC$(6):GOSUB 680:PLAY"O5E7C5G7E5CD7EC9R:V12O3C5DECDEFDCDEC9"
570 LINE (7,5)-(27,15)," ",BF:COLOR 5:LOCATE 9,7:PRINT"STAGE";ST;" CLEAR!"
580 COLOR 6:LOCATE 13,9:PRINT"B O N U S"
590 FOR I=100-AL TO 0 STEP -1:LOCATE 17,11:PRINTUSING"###0",I
600 SC=SC+10:GOSUB 660:PLAY"C0:G0":NEXT
610 LOCATE 9,13:PRINT"GO TO NEXT STAGE !":ST=ST+1:IF ST=10 THEN ST=1
620 PAUSE 15:GOTO 100
630 '{                                                                   }
    {          SUB                              PRINT                   }
    {                                                                   }
640 LOCATE 33,8:PRINTUSING"######",HI
650 I=1:WHILE I<LE:LOCATE 31+I*2,22:PRINTC$(5):I=I+1:WEND
660 COLOR 2:LOCATE 33,13:PRINTUSING"######",SC
670 COLOR 6:LOCATE 34,18:PRINTUSING"### %",AL:COLOR 7:RETURN
680 FOR I=1 TO LEN(W$):LOCATE I3+I,22:PRINTMID$(W$,I,1)
690 PLAY"V13O5B1:V9O4D1":NEXT:RETURN
700 LINE (I3,22)-(29,23),"♠",BF:RETURN
710 '{                                                                   }
    {          SUB                          MISS & GAME OVER            }
    {                                                                   }
720 PLAY"C1GFEDABCGDFERRR:C1GDFREFDF":LOCATE 1,22:PRINTC$(6)
730 W$="ｳｫｰｰ ｻｹｶﾞ... ｻｹｶﾞｰｰｰ!!":GOSUB 680
740 FOR I=1 TO 50:LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINTC$(H):PLAY"O1C0:O1B0"
750 LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINTC$(7):PLAY"O2C0:O2G0":NEXT:PLAY"C9":GOTO 810
```


★僕のカセット・デッキは少々おかしい。どんな曲でもLFOがかかる。（長崎県西彼杵郡・MSX68kmkⅡ40EX turboZⅡFA）……【影：ワタシの美声もなかなかでしょ。編：ワカメになったテープ聞いて何してるの？】

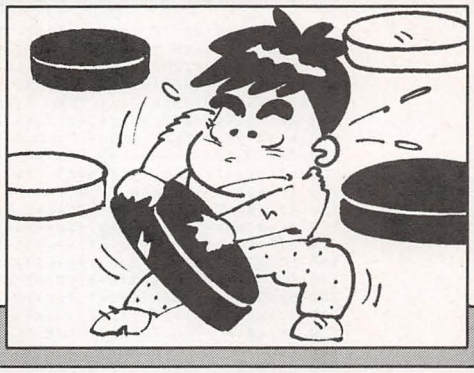
```
760 I3=3:GOSUB 700:LOCATE 1,22:PRINTC$(5):LOCATE 3,22:PRINT C$(4)
770 W$="ﾁｮｯﾄ ｼｮ ﾏﾃﾞ ｷﾅｻｲ":I3=5:GOSUB 680
780 PLAY"O5C7EGFDECG":GOSUB 700
790 FOR I=3 TO 27 STEP 2:LOCATE I-2,22:PRINTC$(0):LOCATE I,22:PRINTC$(5)
800 LOCATE I+2,22:PRINTC$(4):PLAY"O5E3:O4D0E":NEXT:PLAY"C9:C9"
810 LE=LE-1:IF LE>0 THEN 100
820 PAUSE 10:PLAY"O5CDFGERD":LINE (5,5)-(25,15)," ",BF
830 LOCATE 7,7:PRINT"G A M E  O V E R !":IF HI<SC THEN HI=SC
840 LOCATE 7,10:PRINTUSING"HI-SCORE  ######",HI
850 LOCATE 9,12:PRINTUSING"SCORE   ######",SC
860 PLAY"G5FBDGEFCGEDFR9RRRR":GOTO 90
870 '{                                                                  }
    {                                    SCREEN                         }
    {                                                                   }
880 CLS 4:COLOR 2:LINE (32,0)-(39,24),"♠",BF:COLOR 7
890 LINE (0,0)-(31,24),"e",BF:LINE (1,22)-(30,23),"♠",B
900 LOCATE 33,6:PRINT"HI-SC":LOCATE 33,11:PRINT"SCORE"
910 LOCATE 33,16:PRINT"ｱﾙｺｰﾙ":LOCATE 33,21:PRINT"LEFT":GOSUB 640
920 RESTORE STR$(ST):READ X,Y,X(1),Y(1),X(2),Y(2),D,R$,R$
930 FOR I1=0 TO 9:FOR I2=0 TO 2:R=VAL("&H"+MID$(R$,(I1*3+I2)*2+1,2))
940 FOR I3=0 TO 3:RR=INT(R/(3^(4-I3))):M(I2*5+I3+1,I1+1)=RR
950 LOCATE I2*10+I3*2+1,I1*2+1:PRINT C$(RR):R=R-3^(4-I3)*RR:NEXT I3
960 M(I2*5+5,I1+1)=R:LOCATE I2*10+9,I1*2+1:PRINT C$(R):NEXT I2,I1
970 RETURN
980 '{                                                                  }
    {                                     TITLE                         }
    {                                                                   }
990 CLS:CSIZE 3:COLOR 2:LOCATE 8,4:PRINT#0,"ﾖｯﾊﾟﾗｲ ﾌﾟｷﾟ":COLOR 7:CSIZE
1000 LINE (1,8)-(37,21),"♠",BF
1010 COLOR 6:LOCATE 10,10:PRINT" ACTION PUZZLE GAME ":COLOR 7
1020 FOR I=1 TO 7:LOCATE I*4+3,12:PRINTC$(I):PLAY"O5C3:O3F3":NEXT
1030 RR$="CREGEDCDCREGEDCDEERCERGREDCECRRE"
1040 LOCATE 1,16:PRINTC$(4):LOCATE 4,16:PRINTC$(5)
1050 LOCATE 1,15:PRINT"ﾏﾁﾅｻｲ!":PLAY"C2EG+C9R9":LOCATE 1,15:PRINT"♠♠ｲﾔﾀﾞﾈ":PLAY"C
2-GEC9R3"
1060 FOR I=1 TO 33:LOCATE I,16:PRINTC$(0):LOCATE I+1,16:PRINTC$(4)
1070 LOCATE I+3,16:PRINTC$(6):PLAY MID$(RR$,I,1):NEXT:PLAY"D3CEC"
1080 CFLASH1:COLOR 5:LOCATE 11,19:PRINT" HIT <SPACE> KEY ":COLOR 7:CFLASH
1090 KEY0,"":FOR I=1 TO 700:R$=INKEY$:IF R$=" " THEN ST=1:RETURN
1100 IF R$="C" OR R$="c" THEN RETURN ELSE NEXT
1110 LINE (3,15)-(37,19),"♠",BF:GOTO 1040
1120 '{                                                                 }
     {                                   STAGE  DATA                    }
     {   .        .        .        .        .        .        .        }
1130 LABEL " 1":DATA  1, 2,15, 2,12,10, 7,ｴｱﾞ!ﾄﾞﾙｽｭｾ!ﾕﾉ"
1140 DATA 0900000001A2F2F2F000000006000217031A38F2A2000000018023C365617
1150 LABEL " 2":DATA  1, 1,15, 1,15,10, 9,ｷｰﾋ●ｰﾋ●!ｷｰﾋ●ｰﾋ●!ｸｱｼﾞｹﾘｱｱｱ
1160 DATA 000000B64E4A0901033CB6BA000001B63CBC5100004EB6DA120099A3DE7E
1170 LABEL " 3":DATA  2, 1,15,10,15, 6,10,ﾔｰﾅ!ESZﾇ!!ﾔｰﾅ!ｴﾐｹ
1180 DATA 000009001B004A3E4A4141383E4A3E0051514A3E4A3B41383E4A3E005200
1190 LABEL " 4":DATA  1, 1, 1, 5,10, 8, 8,ｴｱﾞ!ｻﾊ!ｳｰﾋ●ｳ!ｷﾟ!ﾁﾐﾘﾆｳ
1200 DATA 0000000010006F2F2ED000008360100035F2F2D900000000001B000000510001
1210 LABEL " 5":DATA  7, 1, 1, 2, 1, 2, 9,ｴｱｱﾞ!ｻﾊ!ｳｰﾋ●ｳ!ｷﾟ!ﾁﾐﾘﾆｳ
1220 DATA 52B61300B63645B9F000BA00A4B4B600B6F2E0B400001AF08238EA004802
1230 LABEL " 6":DATA  2, 1, 1, 1, 3,10,13,ｶﾅｻ!ﾋ!ﾁﾟﾐｰﾄ!ｼｰﾏ●ﾜﾌﾟｱﾚ
1240 DATA 000000F2F2F0520206021506534 5DE2306A80BBABA0506A87ADEDE003FD8
1250 LABEL " 7":DATA  1, 3,14, 3,10,10, 7,ｼﾞ!ｼﾞ!ｼﾞﾐ!ﾊ!ｼﾞﾅﾙｱ!ﾆﾐ/ﾌﾟｱﾚ
1260 DATA 0100000000000001B01E0DABC0903000012364EF0EC00001BA40206121B02
1270 LABEL " 8":DATA  1, 1,15, 1, 3, 5, 7,ｼｱｺｱﾋ ﾊｱﾓ ﾊｱﾓ ﾊｱﾒｱﾆｱﾘｱﾋﾟｱ
1280 DATA 030000D806481212EA06391201A26402A21206362D1212123608F0005100
1290 LABEL " 9":DATA 15,10,15, 1, 1,10, 9,J!BN!!LJOH!PG!CFFST"
1300 DATA 0000060150A500003E12003651009F1E013600033E000036EA004E3F0000
1310 '{                                                                 }
     {                                   PCG SET & DATA                 }
     {                                                                  }
1320 IF MID$(CGPAT$(119),15,1)="ｷ" THEN RETURN
1330 CGEN:LOCATE 7,10:PRINT"PCG SETTING  PLEASE WAIT":CGEN 1
1340 FOR I1=32 TO 223:R$="":FOR I2=1 TO 8:R=ASC(MID$(CGPAT$(I1),I2,1))
1350 R$=R$+CHR$((R/2) OR R):NEXT:DEFCHR$(I1)=R$+R$+R$:NEXT
1360 RESTORE 1410:FOR I=1 TO 18:READ R,R$:DEFCHR$(R)=HEXCHR$(R$):NEXT
1370 RESTORE 1510:FOR I=1 TO 8:READ R,R$:D$="":FOR I1=0 TO 23
1380 DD$=HEX$(ASC(MIRROR$(CHR$(VAL("&H"+MID$(R$,I1*2+1,2))))):IF LEN(DD$)=1 THE
N DD$="0"+DD$
1390 D$=D$+DD$:NEXT I1:DEFCHR$(R+4)=HEXCHR$(D$):NEXT I:RETURN
1400 '       ■       ■       ■       ■       ■       ■       ■
1410 DATA  97,00080F07070F3F7F774740006040400070700068604000
1420 DATA  98,008080000080E0F87E4040006704040 07F7F7F0077771720
1430 DATA  99,FFFFFFFFFFFF7F0000297D2908300000005602567 74F0000
1440 DATA 100,FCFCFCFCFCFCF8000808E840408000000BEB09A0A0600001
1450 DATA 101,0000000000000000 3E7F7F3EC1F7F7E100404038000404C1
1460 DATA 121,0000000000000107000B0F2F7F7F3F7FF4E0C082070F9F1F
1470 DATA 122,0000000000000800000A0F0F8F8F6FEFE5F070783C1E0F0F1
1480 DATA 224,0307070701000000 7F7F3F1F0F0703001F1F8FC7E3F0F8F8
1490 DATA 225,C0808080000000000FCFCF8F0E0C08000F1F1E3C78F1F3F3F
1500 DATA 226,0000000000000000 7E404000E70404007F7F7F00F7F7F700
1510 DATA 105,0307070000000000 0408183F3B1D0D6FF1E2C0838BCD8D6F
1520 DATA 106,E0C0800000000000 183C7EFF7FBFBFEF030100C070B0B0E0
1530 DATA 107,303F1F0F0F0F0000 470202020F000E1C4782D2E2E0E0EEDD
1540 DATA 108,00FCFCF0F0FC0200DE03E300F00CEE78C003E3000701EC7B
1550 DATA 113,788808078073E5E60777F7F87F3365668777F7F87F830506
1560 DATA 114,1E1110E0011AB6AEE0EEEF1FFE18B4ACE1EEEF1FFE19B5AD
1570 DATA 115,E6737FFFFFFF7F4066333F7F403F3F3F06838000003FBF80
1580 DATA 116,AF1FFFFFFCF871C2AC1FFCF7CF3FBE3CAC1800070C383001
```

★だれかFM-7に「N-TYPE」を移植してくれーっ。題はもちろん「F-TYPE」だ。(兵庫県神戸市・**畑中良輔** 13才)……【Dr.D：どうも最近は，自分でやってやろうという者がいないようじゃな。影：すいません。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

オセロを題材にしたパズルゲーム

SLIP（スリップ） OTHELLO（オセロ）



崎山　高博

⊙STORY & RULES

え～，早速，仕事の内容を説明しよう。君の仕事は，地下26階（全面で25面）にあるという，宝物を取ってきてもらうことだ。だが，そう簡単にはいかないだろう。なぜなら，そこはパズルになっているからだ。

その「パズル」というのは白と黒の石をくっつけて，ひっくり返すというものだが，床はつるつるしていて，石は大きく重いので，この特製の靴をはいて，けっとばしていくことにしてくれ。けっとばすからには，何かにぶつかるまでは止まらず，周りはすべて高質ゴムによって囲こまれているので，外周に当たっても跳ね返ってきてしまう。

ところで，ひっくり返る条件は，なぜか『オセロ』と同じで，けっとばした石ではさむことで，ひっくり返る。

すべての石の色を一色にしたところで，その階はクリアということになる。ただし，各階にはそれぞれ制限時間があるので，時間内にクリアするように。しかし，時間内ならば何回でもやり直せるということだ。

ということで，早速はじめてくれ！

⊙CONTROL

というわけで，2 4 6 8キーまたはジョイスティックで主人公を動かしてください。石をけっとばすのには，スペース・キーかトリガ1を押してください。カポッたらリターン・キーでTIMEが−10され，再開します。

⊙その他

とりあえず，リストを入れてRUN 1620を実行してください。それから後はRUN。

とにかく，プログラムがかなり長くなりました。そのかわり，自分が作った50面ぐらいの中から厳選したものですから，そう簡単に，全面クリアはできないはずです。はたして何人の人が全面クリアできるでしょうか。

あと，コンティニューについては，プログラム中のある3文字を取ればできます。簡単ですから自分で捜してみてください。

みょうなところにこっているので(歩いたりタイムの保存など)，長くなりました。

LOCATE文などをみんなDATAにしたので，たいへんDATAが多くなってしまいました。

このゲームは，なんとタイトルが先にできて，そこからルールを考えたというとんでもないゲームですが，自分ではなかなかよくできたパズルゲームだと思います。プログラム的には，たいへんやさしいと思いますので，ぜひ移植してみてください。

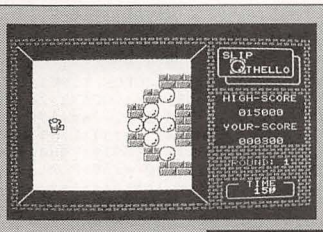
あと，オセロのプログラムというのがよくわからなかったので，自分なりのルーチンを作ってみたので，むだが多いかもしれません。

※プログラム中のコントロール・コードのだしかた

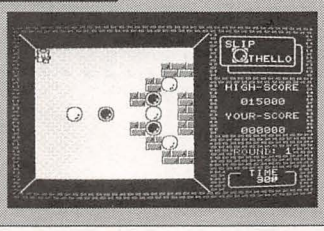
POKE &H01A2，&HB7↵とダイレクトで打ち込んだあと，ESCキーを1回押すごとに，その方向のカーソル・キーを押すとでます。



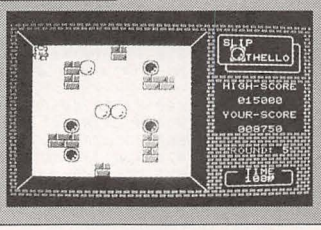
◀〈写真1〉タイトル画面。なかなかのおもしろパズルだよ



◀〈写真3〉ほら，まあこんなもんだい。すべて白にして面クリア



▶〈写真2〉1面は簡単にクリアできそう。すべて同じ色の石にするんだ



▶〈写真4〉5面です。よーく考えて…うーん，制限時間もあるから注意

★松本駅で買った「武田信玄」というお菓子も荻の月のマネであろう。しかし本物は卵のかおりがしていい。ところで本店なら1個60円というのは何ですか？(青森県三戸郡・内田　温19才)……【影：さあ。】

```
10 '┌──────────→ SLIP･OTHELLO ←──────────┐
20 '└──────────────────────86年12月6日  年12月6日──┘
30 GOTO 550
40 '◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣ GAME START ◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣◢◣
   ◥◤◥◤◥◤
```

```
890 FOR T=0 TO47:B$=MID$(A$,T+1,2):C$=HEX$(ASC(MIRROR$(CHR$(VAL("&H"+B$)))))
900 D$=D$+STRING$(2-LEN(C$),"0")+C$:T=T+1:NEXT:DEFCHR$(I+97)=HEXCHR$(D$):NEXT
910 LOCATE 11,12:PRINT"ROUND ":RESTORE 1360:FOR r=0 TO 24:READ a$
920 COLOR 6:FOR i=1 TO 45 STEP 5:b$=MID$(a$,i,5):FOR t=1 TO 5
930 c=VAL("&h"+MID$(b$,t,1)):POKE&HE001+i+t+r*90,c:LOCATE 18,15:PRINT 24-r
940 NEXT:NEXT:NEXT:POKE&HFD00,100
950 '／＼＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ CHRKTER ／＼＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
```

X68000用

キャラクターにこった誘導ゲーム

風の聖塔（かぜのせいとう）



軽澤　誉

序　章

剣士のマリエルは旅の途中に砂漠のオアシスにやってきました。涼しい風の吹く，いいところです。

おや？　誰かが悲しそうな顔をしてうつ向いています。服装からして，どうやら近くの神殿の神官らしいのですが…。マリエルはその人のところまで行って，話を聞きました。

神官「じつは，うちで育てているマン・ヒュードラーヘッドの五郎太が逃げだしてしまいました。そして，古代の聖塔の遺跡の中に隠れてしまったのです。塔の中は迷宮のようで，とても私には入っていく勇気がありません。もしもあなたが剣士であるなら，五郎太を連れもどしてくることを頼みたく思っています」

マリエルはその頼みを心良く引き受けました。風に吹かれた髪の毛はふわっとなびいて，優しい微笑(ほほえ)みと一緒にさらさらと光りました。そのマリエルの姿を見て神官は少しかわいそうになりました。神官はマリエルに頼みを聞かなかったことにしてくれと言いました。

でもマリエルは　心配しないでと言って，歌なんか歌いながら塔へと向かっていきました。

さて……

ジョイスティックでマリエルと心をかよわせて，五郎太を出口へ誘いだしてください。

トリガの，Aでジャンプ，Bで剣を振ります。

となりに別の石や針がなければ，石を動かせます。横に動かすときは石の横にきて剣を振ってください。上に動かすときは，ジャンプ中に石の真下に頭突きしてスティックを上にしてください。下に動かすときは石の真上に乗ってスティックを下にしてください。

戦術……

マリエルは縦は3キャラ分（24ドット）のすき間があれば通れます。これを知らないと後半でいきづまります。

五郎太は縦に1キャラ分の段差なら自分で昇降します。また，マリエルとの縦の距離がある程度近づき，進行方向にマリエルがいると，たまにジャンプします。ただし身動きができないようなところでは，ジャンプできないことがあります。

ジャンプするタイミングによってはクリアできなくなってしまうことがありますが，10面以外はほとんどそれに左右されずにクリアできます。

五郎太の乗っている石を上に押すと，五郎太も上に押しあげられます。

石を動かして五郎太を押しつぶすと大体マリエルの側に抜けてきますが，ヘタすると埋まり込んでしまいます。クリアできなくなったら，何かキーを押せばその面のはじめからとなります。

その他のキャラクター

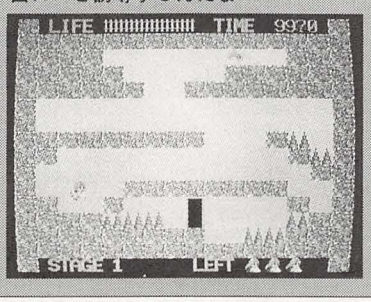
石：遺跡を構成しています。祭事用の装飾を施されたものもあります。押せば動きます。

針：誰も実際に解いてくれないハノイの塔の恨みがつのり，怨霊となって復活しました。乗ると痛いし，押しても動きません。

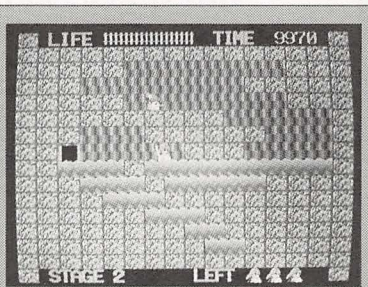
水：流れが止まっても，まだ流れていたい水流の思いが幻となって残っているものです。若き日の記憶のかたすみの，自分のところで水浴びをしたニンフを慕って今も待っています。



▲〈写真1〉タイトル画面。ジョイスティック専用ゲーム



▼〈写真2〉さて1面。五郎太を出口へと誘導するんだよ



▲〈写真3〉水の流れている2面。石が隠れているから注意

★**天気予報**：今日の天気は，晴れときどきつぐ美でしょう。**編**：なんだって!?　**Dr.D**：いかん，さあ早く逃げるんだ。急げ！（兵庫県神戸市・**檀野哲也16才**）……【**つぐ美**：私は嵐ですか？**影**：あら，しらなかった。】

後書き……

プログラムはかなり詰め込んであり，見苦しいのですが，内容はできるだけ良くしたつもりです。キャラクターにはかなり凝ってみました。メインBGMにはナムコ「バベルの塔」のものを使わせてもらいました（後は自作）。

石を動かすパズルゲームはよくありますが，自分が縦長だったり，自分や敵がジャンプしたり，8ドット石を動かせることで，より個性的で奥の深い方向へもっていけたと思います。

《第1表》主な変数

```
sh ……面数－1
time……制限時間
life ……いのち
left ……残り
mx, my, hx,hy ……
                今の座標
mvx, mvy, hvx, hvy……
                移動
drct, hdrc …向き
fall, hfal ……ジャンプと落下
s1 ……スティック
s2 ……トリガ
hout ……五郎太がドアからでたかどうか
```

風の聖塔のプログラム・リスト

```
 10 /* 風の聖塔 ···· by 軽沢　誉 ·· 16 Oct. 1988
 20 INT mx,my,mvx,mvy,drct,fall,s1,s2,swrd,hx,hy,hvx,hvy,hdrc,hfal,hout,sn
 30 INT h,i,j,k,life,left,form,time,map(13,11),pa(12,11),psm(12),wall(511)
 40 STR a,s,mozi(32),m(10)[256],mpdat(12,11)[256], err$="ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾁｶﾞｲﾏｽ"
 50 INT enf,cnt,mode :CHAR d(255) :data(): work()
 60 WHILE 1 :cnt=title() :IF cnt=2 THEN WIDTH 96 :END ELSE sn=sn*cnt
 70       WHILE left>-1 AND sn<13 :mkstage() :M_TEMPO(130) :COLOR 7
 80       m_select(1,9,3) :M_PLAY(1,2,3,4) :m_select(1,13,3)
 90       mx=pa(sn,8):my=pa(sn,9) :hx=pa(sn,10) :hy=pa(sn,11) :hout=0
100       time=10000 :life=9 :enf=0 :drct=0 :fall=0 :hvx=0 :hvy=0
110       WHILE INKEY$(0)="" AND time>=0 AND life>0 :mariel():hydra()
120          LOCATE  8,0 :PRINT LEFT$("#########",life)+"    "
130          LOCATE 24,0 :PRINT USING "#####";time :time=time-10
140          IF POINT( (mx+1)*8,my*8 )=10 AND hout=1 THEN enf=1:BREAK
150       ENDWHILE :i=(enf=0) :left=left+i :sn=sn+enf
160       M_STOP() :m_select(1,23+i*2,1) :M_PLAY(1,2)
170    ENDWHILE :REPEAT :UNTIL M_STAT()=0 :FILL(0,16,255,239,0) :CLS
180    BG_FILL(0,1):BG_FILL(1,1):IF sn=13 THEN epilogue():CLS
190    SP_OFF() :HOME(0,256,256) :IF sn<13 THEN m_select(1,23,1) :M_PLAY(1,2)
200    REPEAT :UNTIL STRIG(1) :ENDWHILE :END
210 FUNC bg_obj(p,x,y,c) :BG_PUT(p,x,y,c)   /* ようするに ×2 bg_put
220  BG_PUT(p,x,y+1,c+1) :BG_PUT(p,x+1,y,c+2) :BG_PUT(p,x+1,y+1,c+3) :ENDFUNC
230 FUNC bg_xmov(x1,x2,y1,c) :INT i,b,t1 :t1=x2-(drct=0) AND 63
240  FOR i=0 TO 1 :b=b+BG_GET(1,t1,y1+i):NEXT :IF swrd=0 OR b>0 THEN RETURN()
250  FOR i=0 TO 1 :BG_PUT( 1,x1,y1+i,0) :NEXT  /* 石を動かす1
260  M_PLAY(6,7) :bg_obj( 1,x2,y1,c) :ENDFUNC
270 FUNC bg_ymov(x1,y1,y2,c) :INT i,b,t1,t2 :t1=y2-(s1=2) :t2=y1-(s1=8)
280  FOR i=0 TO 1 :b=b+BG_GET(1,x1+i,t1):NEXT :IF s1=0 OR b>0 THEN RETURN()
290  FOR i=0 TO 1 :BG_PUT( 1,x1+i,t2,0) :NEXT :my=my-(s1=2)  /* イシウゴ2
300  M_PLAY(6,7) :bg_obj( 1,x1,y2,c) :ENDFUNC
310 FUNC wall_c() :FOR i=1 TO 5   /*壁の色を変える
320  PALET( i,SP_COLOR(pa(sn,4)+i MOD 16,,pa(sn,5)) ) :NEXT :ENDFUNC
330 FUNC e_symbol(x,y,s;STR,f,p1,p2) :INT i,j,x1,y1   /* ふもと゛り symbol
340  FOR i=0 TO 9 :j=(i<9) :x1=(i MOD 3-1)*j :y1=((i<3)-(i>5))*j
350  SYMBOL( x+x1,y-y1,s,1,1,f,-p1*(i=9)-p2*j,0 ) :NEXT :ENDFUNC
360 FUNC m_select(c,t,n) :INT i  /* トラックバッファを換える
370  FOR i=0 TO n :M_ASSIGN(c+i,t+i) :NEXT:ENDFUNC
380 FUNC mariel()  /* マリエルの考え
390  INT a1,a2,b1,c1,c2,f,s,x,x1,x2,y,hc,hr=1
400  s1=STICK(1) :s2=STRIG(1) :s=s1 MOD 3 :mvx=((s=0)-(s=1))*(s1>0)
410  swrd=(swrd=0)*((s2 AND 1)=1): IF swrd=1 THEN M_STOP(8) :M_PLAY(8)
420  form=(form=0)*(s1>0) :IF (s2 AND 2)=2 AND fall=-1 THEN fall=6
430  f=-(fall>0) :fall=fall-f :mvy=1-f*2 :y=my+2-f*4 :FOR i=-1 TO 0
440   IF BG_GET(1,mx-i,y)>0 THEN mvy=f :fall=(f=0) :BREAK ELSE fall=fall*f
450   NEXT :FOR i=-1 TO 0 :b1=BG_GET(1,mx-i,y-f) :a1=b1 AND &HFF
460   IF a1>43 AND a1<48 AND f=0 THEN my=my-1 :life=life-1 :M_PLAY(5) :BREAK
470   NEXT :a2=b1 AND 3 :c1=a1>51 AND a2=0
480   IF mvx THEN drct=-(mvx=-1)
490   hc=drct*&H4000 :IF s=2 AND c1 THEN bg_ymov(mx,y-f,my+3-f*7,b1-a2)
500   x=mx+2-drct*4 :x1=x+drct :x2=x+1-drct*2 :hr=hr-drct*2 :FOR i=-2 TO 1
510   b1=BG_GET(1,x,my+i) :a1=b1 AND &HFF :a2=b1 AND 3 :f=a1>43 AND a2=0
520     IF f THEN mvx=0 :IF a1>51 THEN bg_xmov(x1,x2,my+i,b1-a2) :BREAK
530   NEXT :c1=262+swrd+hc :c2=257+form+hc
540   mx=mx+mvx*-(BG_GET(1,x1,my+1)=0)
550   my=my+mvy+(BG_GET(1,mx+1-drct,my+1)>0) :x=mx*8+16 :y=my*8+16
560   SP_SET(16,x+swrd*14*hr,y-20+swrd*16,c1+2,2) :SP_SET(17,x,y-4,c1,2)
570   SP_SET(18,x,y-16,c2-(fall=-1),2) :SP_SET(19,x,y,c2+3,1) :ENDFUNC
580 FUNC hydra() :INT b1,b2,b3,f,x,x1,y  /*  五郎太君の心
590   IF M_STAT(1)=0 THEN M_PLAY(1,2,3,4)
600   IF hout THEN FOR i=0 TO 100 :NEXT :SP_OFF(10) :m_select(5,5,1) :RETURN()
610   f=-(hfal>0) :hfal=hfal-f :hvy=1-f*2 :IF hvx THEN hdrc=-(hvx=1)
620   FOR i=-1 TO 0 :b1=BG_GET(1,hx-i,hy+hvy+1)
630      IF b1>0 THEN hvy=f :hfal=(f=0) :BREAK ELSE IF hfal<0 THEN hfal=0
640   NEXT :x=hx+hdrc :x1=hx-1+hdrc*3 :b1=BG_GET(1,x,hy+1) :b2=BG_GET(1,x,hy-1)
650   b3=BG_GET(1,x1,hy) OR (BG_GET(1,x,hy+2)+BG_GET(1,x1,hy+3)=0 AND hfal=-1)
660   IF b3<>0 THEN hdrc=-(hdrc=0) :hvx=0 ELSE IF hfal=-1 THEN hvx=hdrc*2-1
670   hy=hy+hvy+(b1>0 AND b2=0) :x=hx-mx :hx=hx+hvx :y=ABS(hy-my+1):x1=1-drct*2
680   IF x=0 AND y<3 THEN M_PLAY(5) :life=life-1 :my=my+2*(fall<1) :mx=mx-x1
690   IF y<5 AND hfal=-1 AND hvx*x<0 AND RND()<0.25# THEN hfal=2
700   IF ABS(x-x1)<2 AND y<2 AND swrd=1 THEN { M_PLAY(6,7) :hdrc=-(hdrc=0)
710      hx=hx-x1*(BG_GET( 1,hx-hvx+2-drct*3,hy)=0)-hvx :hvx=-hvx }
720   IF POINT(hx*8+8,hy*8+8 )=10 THEN hout=1 :m_select(5,21,1) :M_PLAY(5,6)
730    SP_SET(10,hx*8+16,hy*8+16,266+hdrc*&H4000,2) :ENDFUNC
740 FUNC sky_c(p,hs) :FOR i=32 TO 223 :IF p=0 THEN j=i ELSE j=255-i
750   IF hs=0 THEN h=i*0.59# :k=i/12 ELSE h=i*0.49# :k=16-i/14
760   PALET( j,HSV(h,k,26) ) :NEXT :ENDFUNC  /* 空の色を変える
770 FUNC work():SCREEN 0,2,1,1 :WINDOW(0,0,511,511)  /* 初期設定と舞台造り
780   COLOR[,,,48916] :SP_INIT() :SP_OFF() :SP_DISP(1) :define_spr()
790   M_INIT() :FOR i=1 TO 24 :M_ALLOC(i,1000): NEXT :m_read()
800   wall_c():sky_c(1,1):PALET(8,48916):PALET(9,40530):PALET(10,0):APAGE(1)
810   FOR h=0 TO 1 :BG_SCROLL( h,0,0) :BG_FILL( h,1) :BG_SET( h,h,1)
820   FOR i=0 TO 7 :FOR j=0 TO 7:LINE(i*8+j,48,i*8+j,79,1+h+j/2,&HFF+h*&HFE01)
830   NEXT :NEXT :NEXT :GET(0,48,63,79,wall) :FILL(0,0,255,80,32)
840   FOR i=32 TO 223 :FOR j=0 TO  3 :LINE(j*64,i+48,(i+32,i):j=j+1
850      LINE(j*64,i+32,(j+1)*64,i+48,i) :NEXT :NEXT
860   APAGE(0) :FOR i=0 TO 3 :k=320+(i AND 1)*64 :h=-(i=0) :FOR j=0 TO 1
870   PUT( k,48+j*16, k+63,79+j*16,wall) :NEXT :PUT( k,352, k+63,383,wall)
880   e_symbol( 352-h*16, i*23+(h+1)*100, mozi(i+2), h, h*255, 32) :NEXT
890 FOR i=0 TO 1: h=i*2 :j=i*240 :FILL(0,j,255,j+15,10)
900   e_symbol(336,56+i*299,mozi(i),2,-(i=0)*6,12+i*19)
910   e_symbol( 24,j,mozi(6+h)+SPACE$(11-h)+mozi(7+h),1,8,9):NEXT :ENDFUNC
920 FUNC title():INT i,j,w,x=352,y=123   /*  タイトル  [ 曲名: 砂嵐の予感 ]
930   frame(1076,0) :HOME(0,255,0): m_select(1,1,7) :M_PLAY(1,2,3,4)
940   REPEAT :IF M_STAT()=0 THEN M_PLAY(1,2,3,4)
950   w=w-(w<13) :i=i+(j=1)-(j=0) :IF i MOD 31=0 THEN j=-(i=31)
960   s1=STICK(1) :s2=(s1>0)*((s1<4)-(s1>6))
970   IF s2<>0 AND w=13 THEN { SYMBOL(x,y+mode*23,mozi(3+mode),1,1,0,0,0):w=0
980     mode=(mode+s2+3)MOD 3 :SYMBOL(x,y+mode*23,mozi(3+mode),1,1,0,7,0)}
990   PALET(6,HSV(120,i,30)) :PALET(7,HSV(120,31-i,30)) :UNTIL STRIG(1)
1000  sn=sn*-(sn<13) :left=3 :HOME(0,0,0) :RETURN( mode ) :ENDFUNC
1010 FUNC frame(c,u) :INT p1 :p1=pa(sn*u,0)*4 :FOR i=0 TO 1:FOR j=0 TO 15
1020  IF (j MOD 15)*u>0 THEN bg_obj(1,j*2,i*26+2,c+(1-(i+j AND 1))*p1)
1030  bg_obj(1,i*30,j*2,c+(i+j AND 1)*p1) :NEXT :NEXT :ENDFUNC  /* 画面の枠
1040 FUNC epilogue() :COLOR 6 :HOME(0,0,256) /* 終章 [ 曲名: ＰＩＥＲＲＯＴ ]
1050  FILL(71,240,88,255,10) :sky_c(0,0) :m_select(1,17,3) :M_PLAY(1,2,3,4)
1060  FOR i=10 TO 47 :LOCATE 1,15 :IF i<33 THEN s=mozi(i) ELSE s=SPACE$(26)
1070  j=0 :WHILE s[j]<>0 :k=(k+1) MOD 192 :COLOR[,,HSV(k,16,31)] :j=j+1
1080  PRINT MID$(s,j,1);:FOR h=0 TO 170 :NEXT :ENDWHILE :PRINT :NEXT :ENDFUNC
1090 FUNC mkstage() :INT b,c,x,y,x1,y1  /* 画面作成中ゥ
1100  IF sn MOD 6=0 THEN sky_c( -(sn<>12),-(sn<>6) )
1110  FILL(71,240,88,255,10):e_symbol(72,240,ITOA(sn+1),1,8,9) :FOR i=0 TO 11
1120  a=mpdat(sn,i) :FOR j=0 TO 13 :map(j,i)=VAL( MID$( a,j+1,1)) :NEXT :NEXT
```

★PC－88MAに未来はあるか？今月はこれについて考えてみたいと思います。（静岡県富士市・水晶の龍15才）

……【編：PC－88MA2なんて新製品もでちゃいましたねー。Dr.D：ふむ。読者のみんなはどう思うかな？】

```
1130  SP_OFF() :IF sn MOD 6=0 THEN FILL(0,16,255,239,0) ELSE { FOR i=0 TO 5
1140  h=(6-i)*32: FOR j=0 TO 3 :PUT(j*64,h,j*64+63,h+31,wall) :NEXT :NEXT }
1150  wall_c() :BG_FILL(0,1) :FOR i=1 TO left :bg_obj(0,20+i*2,30,268) :NEXT
1160  b=52-(pa(sn,0)=0)*8 :frame(b+pa(sn,1)*256,1)
1170  FOR i=2 TO 13 :FOR j=1 TO 14 :M_PLAY(6) :h=map(j-1,i-2) :c=pa(sn,h)*256
1180     IF h=1 THEN bg_obj(1,j*2,i*2,b+(i+j AND 1)*4*pa(sn,0)+c) ELSE {
1190        c=c+(h+9)*4 :FOR k=0 TO 3 :x1=j*2-(k>1) :y1=i*2+(k AND 1)
1200        IF h>0 THEN M_PLAY(5,8) :IF h=3 THEN BG_PUT(1,x1,y1,0)
1210        BG_PUT(1+(h=3),x1,y1,-( k+c )*(h>1)) :NEXT } :NEXT :NEXT
1220  x=pa(sn,6)*8 :y=pa(sn,7)*8 :FOR h=1 TO 7 :FOR i=0 TO 2 :FOR j=0 TO 1
1230  k=(1-j*2)*(h-i) :LINE(x+k,y+2,x+k,y+31,i+8) :NEXT :NEXT :NEXT :ENDFUNC
1240 FUNC data() :INT n : mpdat={  /*   面データ ( 1/2 圧縮 )
1250  "54000050E","550015515","55415551E","000000000","000000000","55550181D",
1260  "40000060A","000000101","005555014","410000409","56A00091E","55550A523",
1270  "55000050F","50000550F","55000050F","555540018","501554014","40015000A",
1280  "7F7FFFF59","5FDFFD551","57F55552F","557F5552F","5557D552D","5555F552D",
1290  "100404009","010000001","000011103","404000008","100100002","010004005",
1300  "401010107","040001005","000440008","004004109","100100002","FF7FDFF5F",
1310  "500000005","7FFFFFF61","355555521","300000508","300000104","300000003",
1320  "FFFFFFF69","55555D52B","50000C516","40000C111","00000C00C","FFFFF5555",
1330  "000000000","000000000","040111108","040555518","441540012","041000207",
1340  "04000A917","4402A551E","04155AA23","041015510","400000004","000100506",
1350  "04041510F","04041110B","010411108","01041510C","010400106","15555551F",
1360  "100101003","115101009","111101005","111104008","11510400C","D001F7F33",
1370  "000000000","000000000","111111107","000000000","000000000","000000000",
1380  "000000000","000000000","000000000","000000000","000000000","AAAAAAA46",
1390  "341503111","34200300C","341013410","356143016","341143010","382503419",
1400  "381507820","35500B018","70000300A","304443416","340083012","780003012",
1410  "000000000","085F40020","52558051E","400508011","40000800C","154008517",
1420  "48018801D","501444012","400088418","00144400D","101100003","A96A4072E",
1430  "40505000E","40505000E","000050005","000050005","005000005","40540000D",
1440  "405550013","40515000F","40505000E","40505000E","555050014","55505551E",
1450  "044444014","101100003","50500140F","01404400D","144405416","411105410",
1460  "11151500E","444050011","11400510C","051505414","000140005","000144009",
1470  "50000050A","400000105","11110540D","44445541E","115117010","800003F1A",
1480  "051A96726","002000709","100000304","014405311","000000505","AAAAAAA46",
1490  "000000000","000000000","004000004","004040008","004040008","004140811",
1500  "085040819","08514481E","05514481B","485156825","48511541C","455515821"}
1510 FOR h=0 TO 12 :FOR j=0 TO 11 :a="" :s=mpdat(h,j) :k=0 :FOR i=0 TO 6
1520 n=VAL("&h"+MID$(s,i+1,1)) :a=a+ITOA(n SHR 2)+ITOA(n AND 3) :k=k+n :NEXT
1530 IF k<>VAL("&h"+MID$(s,8,2)) THEN PRINT "mpdat(";h ;",";j ;err$ :STOP
1540 mpdat(h,j)=a :NEXT :NEXT  /*  ↓ は各面の座標とパレットの設定
1550 psm={108,81,85,89,109,109,94,79,79,87,93,110,84 } /* pa ｶ ﾁｪｯｸ
1560 pa={ 1,4,2,4, 0, 3,17,22, 5,22,24, 4,  0,2,4,2, 7, 2, 5,14,13,15, 9, 8,
1570      1,3,3,3, 0, 4,26, 6, 6,23, 4, 6,  1,4,4,2, 0, 2,26, 4,16, 5, 5,20,
1580      0,2,2,2, 5, 3, 3, 4,24,24,28,12,  1,2,2,4, 5, 2,11,20,10,22,22, 8,
1590      1,4,4,4, 5, 4,16,18,24, 5, 4, 5,  1,2,3,3, 5, 4,15,10, 8,16, 8, 4,
1600      0,4,3,2,10, 4,25, 4, 2, 5, 4,16,  1,3,4,3, 0, 2, 3, 8,28, 5,25, 5,
1610      0,3,2,4,10, 2, 5,20, 2, 5,22,18,  1,4,4,2,10, 3,29,10,23, 5, 2,17,
1620      0,4,2,3, 5, 2, 4,18,10, 5,26, 5} :FOR i=0 TO 12 :h=0 :FOR j=0 TO 11
1630  h=h+pa(i,j) :NEXT :IF h<>psm(i) THEN PRINT "pa(";i ;err$ :STOP
1640 NEXT : mozi={"風の聖塔","Ｆｉｎ.","追い風五郎太",
1650  " Start !","Continue"," Adieu..","LIFE"," TIME","STAGE","LEFT",
1660  "神官 :マリエルさん、感謝です。","     本当にありがとう。     ",
1670  "     これ、五郎太、マリエル", "     さんにおわびをなさい。   ","","",
1680  "五郎太 :アイム ベリィ ソォリィ","","マリエル :では、神官さま。   ",
1690  "     五郎太君。", "     わたしは旅をつづけます。",
1700  "     今度この砂漠を通ったら、", "     きっと会って、",
1710  "     たくさんの思い出話を", "     聞かせます。","","",
1720  "  オアシスのほとりに、夕の近", "い、すずしくてさみしい風が吹",
1730  "きました。", "     彼女は旅に戻りました。その",
1740  "姿も、もうすぐ砂丘に隠れてし", "まいそうです。どこへ行くのか",
1750  "わかりません。でも、そこは", "あなたが知っている世界です。"}
1760 ENDFUNC
1770 FUNC m_read(): m={ "t136 l12|:4rarfrgrarfrgrg:|", /*   音楽
1780   "160@ 2v13c&g+&e&<c&>g+&<e&c&g+&e&<c&>e&<c&>e&g+&c&e&>g+&<c&>e&g+",
1790   "132@34 c&<c&>l24c&<d&c&>b&a&g&>b&a&g&>b&a&g",
1800   "l24q6 f2cef4..|:2l24cef8&f32 :|cef4&f32 {cde}4",
1810   "l8 |:2f.f16{edc}4d.e16f.g16 |1 b-.b-16{agf}4{ab-<c>}4g4:| {b-ab-}4",
1820   "{<c>af}4{dfe}4f4|:2{gdd}4g.b-16{ab-<c>}4g4 |1{gdd}4g.b-16a.f16<c4>" }
1830 m(6)=m( 4 )+m( 5 )+":| <f.f16{edcc>b-a}2{gfe}4"
1840 m(7)="l4|:2fedc>b-ag|1{a<ce}4:|>f ggafggaaggaf116d8.da8.a<c8.c>{a<ce}4>"
1850 m(8)="t110l8|:4gafg:|frerdrcdrccr|:4l32e&f:||:2l8 ecdefg e16&f16&f+1 |1"
1860 m(9)=m(8)+"cccd16e16d8r8c4.:| gferl16eede eedcredc dc>b<defgg efgaabba"
1870 m(10)=m(9)+"agff agferdcc dedcagff eddrffed c8<c1> g2a2 f1&f4 c1&c1"
1880  M_TRK(1,"q5@63v12y48,16r48"+m(0)+m(0) ):M_TRK(3,"@19<v13 y50,28"+m(0) )
1890  M_TRK(2,"q6@52v11y49,44   "+m(0)+m(0) ):M_TRK(4,"@22<v12 y51,80"+m(0) )
1900  M_TRK(5,"q6@2<v13 l64g&d&d>>g&d&<g&d&<g&d&<g&d&>g&d&<g&d&>g"
1910  M_TRK(6,"@68> v13 l60crrcrrccrrccrrcc2")
1920  M_TRK(7,"@ 6> v13 l60c<c>c>c<c<c<c>c<cf+<cf+<cf+<c" ) : M_TRK(8,m(1) )
1930     FOR i=0 TO 1 : j=i*4 : k=3+i*3 :M_TRK(12+j,"q7@41v13y51,12"+m(k+i) )
1940  M_TRK(11+j,"q7@19v13y50,28"+m(k) ):M_TRK(10+j,"q6@34v13y49,44"+m(k) )
1950  M_TRK( 9+j,"q4@34v13y48,16"+m(k) ):NEXT
1960  M_TRK(17,"q7<@55v12y48,20"+m(10) ):M_TRK(18,"q7<@35v11y49, 8"+m(10) )
1970  M_TRK(19,"q7<@19v11y50,28"+m(10) ):M_TRK(20,"q7<@19v12y51,80r24"+m(10))
1980  M_TRK(21,"q3<y48,32 v12  "+m( 2) ):M_TRK(22,"q6 y49, 8 v13"  +m( 2) )
1990  M_TRK(23,"t130v11 y48,40 @54<l16 cdefgab cdefgab<c2")
2000  M_TRK(24,"     v12 y49, 8 @54<l16 cdefgab cdefgab<c2") :ENDFUNC
2010 FUNC dc(n,sum,d1;STR):INT i,j,add :STR d2[64] :CHAR p(63)
2020  WHILE LEN(d2)<>64 :i=i+1 :a=MID$(d1,i,1) :j=ASC(STRUPR(a)) :add=add+j
2030    IF j>70 THEN d2=d2+STRING$(j-70,MID$(d1,i-1,1)) ELSE d2=d2+a
2040  ENDWHILE :IF (add AND 99)<>sum THEN PRINT "cd(";n ;err$ :STOP
2050  FOR i=0 TO 63 :p(i)=VAL("&h"+MID$(d2,i+1,1)) :NEXT:SP_DEF(n,p,0):ENDFUNC
2060 FUNC brock(n,r,t) :INT i,j,k  /*  乱数でブロック作成
2070  RANDOMIZE(r) :FOR i=0 TO 15  :FOR j=0 TO 15 :k=INT(RND()*5+1)-(t=2)*5
2080  IF i MOD 15=0 OR j MOD 15=0 THEN IF t=2 THEN k=k/3+7 ELSE k=k+5*(t+1)
2090  d(i*16+j)=k :NEXT :NEXT :SP_DEF(n,d) :ENDFUNC
2100 FUNC define_spr() :CHAR p(63) :STR pal(3)[72] :INT add
2110 dc(12, 3,"0K550J5650J6550I5I0I5I0I5I0H5I4005H442") /* スプパタ
2120 dc(13, 3,"005H12205H4F120554FH105404FA10404F3290H4021A004F421B00404HB")
2130 dc(14, 0,"550K4550J5450J54550I41450I41450I72F40I72740I")
2140 dc(15,34,"3210J2140J1F10J11A10I12920I9A9810H98A920HA9BA10H")
2150 dc(16,33,"0H4FFBA0IF4110I40BA0J11B0HAA1320AABB133BH0H230K13")
2160 dc(17,65,"0K120J1320J2310J320I2310I2310J2310K2310")
2170 dc(18,96,"A1A0J2210J99A0J9A1B0IB13B0I1230J1230J1230J")
2180 dc(19,33,"01210J1230J1230J1230K230K130K1230K12300")
2190 dc(20,67,"0IFFBA0J4110KBA0J11B0J1210HAA1330AABH23BH0H23")
2200 dc(21,66,"0L20L10K210J2120J1120J1230J1220K11")
2210 dc(22,67,"92A0J2210J99A0J9A1B0IB13B0I1230J2230J3220J")
2220 dc(23,67,"3110J220K310K30L30Z0020L"):dc(26,64,"0Z0K120H12H10H22110I110S")
2230 dc(24,65,"0HA9320IB9210IB9210IB9140I1BBEE0H1EED20HDD7220I1I")
2240 dc(25,35,"0J1H0J10Z0Z0M") :dc(28,35,"0J120K120J41120I44120K120K120L10M")
2250 dc(30,66,"0Z0L10H2BA1D9H2H1DBAA1IDBH0010D0H") :dc(32,97,"0Z0Y90LA0LA90J")
2260 dc(33,34,"0B90KB90KBA0LA0LB90KB90KB90KBA0I")  :dc(36,35,"0Z0P9MAMBL0O")
2270 dc(38,34,"0Z0P990KA0Z00") :dc(40,66,"0TC0KCC0JCH0ICI00DEJ0HDJ0400FI")
2280 dc(41,32,"004FF1880I12780I237823J880I3I0K330I3I0I3I")
2290 dc(42, 1,"CC0088A0CC890IC5C88A00558A0IC5CC0IEI0IDJ0HF4FF40H")
2300 dc(43,32,"1F41F40022F1F0F4321HF00332110F0332210H332110H22110I")
2310 dc(44,34,"0H50L40L70L90K5350J5250J9870JA990H")
2320 dc(45,35,"054H50H531250H998780HAA9H00544344505421125OA9876870AA988780")
2330 dc(48, 1,"0J1101100121122112H1232H3223231323223232323K2343H43343")
2340 dc(49,67,"434J33445443455454H5455454H55445J43445J4345I432345")
2350 FOR i=0 TO 3 :h=44+(i AND 1)-(i>1)*4 :SP_PAT(h,p,0) :SP_DEF(h+2,p,0):NEXT
2360   brock(13,129,0) :brock(14,14,1) :brock(15,181,2)
2370 SP_PAT(3,d) :d( 83)=5 :d( 98)=5 :d(113)=5 :d(129)= 5 :d(130)=0
2380    d(144)=5 :d(145)=0 :d(161)=0 :d(192)=4 :d(208)=15 :SP_DEF(1,d)
2390 SP_PAT(3,d) :d(106)=4 :d(114)=0 :d(145)=0 :SP_DEF(2,d) :pal={
2400 "0000A722BF68CFEE8DC0B6C1C6E142CCF7BCE734CE6FAD67B1E342EA53B26CC0 994AB",
2410 "000073BE633852B2422C31A6DFD4BF149E527D8E5CCC7BDE9CE6BDEEDEF6FFFE 86AB4",
2420 "000067D8571446503858C24C8ADFE95367C6E63A64ADE8DA4749A64164B123A8E 5B9AA",
2430 "0000CDA8BD24ACA093DA83149AFC8238697250A8402217C44FD287E0BFEEFFFE 8152C"}
2440 FOR i=0 TO 3 :add=0 :FOR j=0 TO 15
2450    h=VAL("&h"+MID$(pal(i),j*4+1,4 )) :add=add+h :SP_COLOR(j,h,i+1) :NEXT
2460 IF add<>VAL("&h"+MID$(pal(i),66,5)) THEN PRINT "ﾊﾟﾚｯﾄのﾃｰﾀが へんなんです"
2470 NEXT :ENDFUNC
```

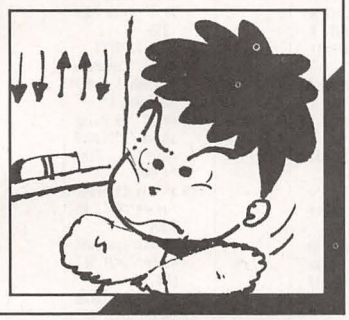

★チャレアベIVの表紙の山下　章先生は、なぜ「ふんどし」をつけているのでしょう。（北海道札幌市・菊地直人15才）……【影：とつは、赤いふんどしにしようなんて案もあったんだけどね。山下先生がはずかしがって…。】

PB-100シリーズ用

反射神経型ワンキー・ゲーム

反転症候群
～リバース・シンドローム～

おお！ぴいび♥



はじめに

ありきたりではないワンキー・ゲームで，しかも動きの速いものを作ろうとしたらこうなりました。

遊びかた

画面の左５マスにでている矢印（第１図の①）の上をカーソル(■)が左から右へ走っています。何かキーを押すとカーソル上の矢印が↑は↓へ，↓は↑へ変化するので，画面右５マスの矢印と上下逆になるように合わせてください。

上下逆になったら（たとえば画面右が↑↑↓↓↓なら↓↓↑↑↑となるように），カーソルが「：」の上にきたときに何かキーを押すとラウンド・クリアです（じつはこのタイミングがなかなかむずかしい）。

15ラウンド・クリアすると，タイム（短いほうがよい）とアベレージ（平均タイム）を表示してゲーム・オーバーです。リプレイはEXEキーを押してください。私の記録は234でした。

補足

タイムはカーソルが１マス動くたびに一つ加えられるようになっています。ラウンド・クリア判定で矢印がまちがっていてもロスタイムにはなりませんし，何回まちがっても15面クリアするまでは絶対に終わりません。

なぜ矢印を逆に合わせるかというと，

反転症候群－リバース・シンドローム－のプログラム・リスト

```
P0
  10 IF H=0:H=1E3
  20 L=50:A$="↑":B$=
     "↓":C$=A$:S$=":
     ":X=1:T=0
  30 PRINT "RECORD";
     H;:S$=":"
  40 U$="":V$="": FO
     R I=1 TO 5:Z= R
     AN#*2
  50 U$=U$+A$(Z):V$=
     V$+B$(Z):M$(I)=
     A$( RAN#*2)
  60 NEXT I:E=-1: PR
     INT : PRINT N$+
     O$+P$+Q$+R$+"::
     "+U$;
  80 T=T+1:E=(E+1)*
     SGN(5-E
  90 PRINT CSRE;"■";
      CSRE;M$(E);: I
     F KEY="" THEN 8
     0
 100 PRINT CSRE;"*";
     : IF E=5 THEN 1
     30
 110 $="↑": IF M$(E)
     =$;$="↓"
 120 N$(E)=$: PRINT
     CSRE;$;: GOTO 8
     0
 130 IF V$=W$+O$+P$+
     Q$+R$; GOSUB #2
     : GOTO 80
 140 IF X<15;X=X+1:
     PRINT : PRINT "
     ROUND";X;: GOTO
      40
 150 L=150: PRINT :
     PRINT " GAME OV
     ER!";: GOSUB #1
 160 PRINT "TIME";T;
     : IF T<H;H=T: P
     RINT "♦";
 170 SET F0:G=G+T:F=
     F+1: GOSUB #1:
     PRINT "AVERAGE"
     ;G/F;: GOSUB #1
 180 SET N: STOP : G
     OTO 20

P1
  10 FOR I=1 TO L: N
     EXT I: PRINT :
     RETURN

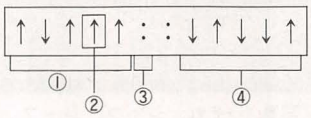
P2
  10 FOR I=1 TO 7: P
     RINT CSR0;U$; C
     SR0;V$;: NEXT I
  20 PRINT CSR0;N$+O
     $+P$+Q$+R$+":";
     : RETURN
```

そのほうがときどき混乱しておもしろいからです。

今回はプログラムがはずかしいほど単純なので，増設ＲＡＭを持っている人は容易に付け足しなどの改造ができるでしょう。ああ，はずかしい，はずかしい♥私は何を書いているんだ！



▲《写真１》左側の矢印を右側の矢印と逆向きにするわけです



①あなたの動かす矢印
②カーソル（■が点滅している）
③ここで面クリアの判定をする
④これと逆に矢印を合わせる
※カーソルは①と③の範囲を動きます。

《第１図》画面構成

《第１表》変数表

$	反転処理
A$, B$, C$	キャラクター・データ
E	カーソル位置
F, G	アベレージ決定用
H	最短記録
I	ループ
L	ループ値
N$, O$, P$, Q$, R$	画面左のＤＡＴＡ
S$	キャラクター・データ
T	タイム
U$	画面右のデータ
V$	画面右のリバース・データ
X	ラウンド
Z	乱数

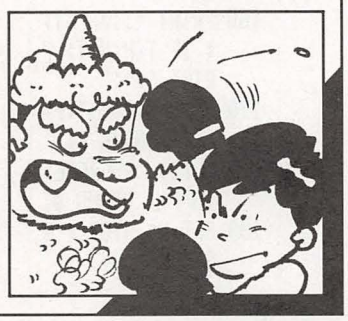
★「この味が　たまらないねと　影がピースした　10月８日は　焼きイモ記念日」11月号表紙より。字あまり。
（愛知県豊田市・小池　新14才）……【影：「表紙ネタ　増えに増えたが　Dr.の髪は増えず」字あまり。】

PB-110＋増設RAM用

タイトー「火激」がポケコンに！

加激（かげき）

石川　修



特　徴

なるべくＶＩＤＥＯゲームの「火激」に忠実に作りました（ストレートを失敗すると体が少しの間止まる，敵の特徴，ジャブ３回のあとストレートなどなど）。

ストーリー

「もしもし，おっ君か！　じつは私の国の姫がさらわれた。どうやら影鬼だか加激だか歌劇というやつらにつかまっているらしい，たのむ！　報酬は…よし姫と結婚させてやろう。

《第１表》変数表

A……敵防御力
B……ラウンド数
C……カウントの位置
D$…敵のパンチのキャラクター
E……攻撃力
F……敵パンチしたかどうか？
G……ビープ音なるか？
H……ビープ音
I$…敵の名前
J$…カウント時のキャラクター
K$…＝ＫＥＹ
L$…自分のキャラクター
M……自分の体力
N……敵の体力
O……ジャブかストレートか？
D$…自分のパンチのキャラクター
Q……パンチ力
R……ジャブの回数
S……秒
T……秒
V……エンディング用

加激のプログラム・リスト

```
P0
  1 $="   KAGEKI":A
    =30
  2 FOR B=1 TO A: P
    RINT : NEXT B:A
    =A-4
  3 PRINT : PRINT $
    ;: FOR I=0 TO 2
    0: NEXT I: IF A
    ≠2 THEN 2
  4 VAC : PRINT : P
    RINT "   KAGEKI
    ":L$="Q":$=":":
    B=1
  5 RESTORE 145+5*B
    : READ M,E,A,D$
    ,I$: PRINT "ROU
    ND";B:B=B+1
  6 IF B=9;R=5
  7 PRINT " vs ";I$
 10 M=99:X=3:W=0:G=
    0:P$=""
 20 PRINT : PRINT S
    TR$(M); CSR10;
    STR$(N); CSRX;L
    $; CSRW;"Q";
 21 PRINT CSRX+1;P$
    ; CSR2;$; CSR9;
    $;: IF F=1; PRI
    NT CSR(W- LEN(D
    $));D$;
 22 IF M≦0; BEEP 1:
     GOSUB 200: PRI
    NT : PRINT "You
     win!": GOTO 5
 23 IF M≦0; BEEP :
    GOSUB 200: PRIN
    T : PRINT "You
    lose!","→Round"
    ;B-1: END
 27 IF G=1; BEEP H
 28 W=W+ INT( RAN#*
    3)-1: IF W≧9;W=
    8
 29 IF W=X;W=W+1
 30 G=0:F=0:L$="Q":
    P$="":K$= KEY:O
    =O-1: IF O)0 TH
    EN 120
 35 IF K$="" THEN 1
    20
 40 IF K$="4"; IF X
    )3;X=X-1: GOTO
    120
 45 IF K$="6"; IF X
    〈W-1;X=X+1: GOT
    O 120
 50 IF K$="2";L$="o
    ": GOTO 120
 55 IF K$="X";O=3:P
    $="-O": IF W-X)
    3 THEN 120
 60 IF O=3; IF RAN#
    *3≦R+1;Q=2:R=0:
     GOTO 90
 65 IF K$≠"A" THEN
    120
 70 P$="o": IF W-X)
    2 THEN 120
 75 IF RAN#*A≦3;R=R
    +1:O=1: IF R≧5;
     IF RAN#≧.5;R=0
 90 N=N-Q*J- INT( R
    AN#*5):G=1:H=1:
    O=0:Q=0
100 IF O=1; IF RAN#
    〈.7 THEN 20
120 IF RAN#*E/263 T
    HEN 20
125 IF M≦X+ LEN(D$)
     THEN 130
128 GOTO 20
130 IF L$="o";G=0:F
    =1: GOTO 20
131 F=1:R=0:M=M+ IN
    T( RAN#*7)-E:X=
    X-1:G=1:H=0: IF
     X〈3;X=3
135 GOTO 20
150 DATA50,7,5,o,Os
    amu
155 DATA60,8,4,o,Iz
    awa
160 DATA 65,9,5,←,
    Zosamu
165 DATA70,11,4,^-,
    Miyano
170 DATA75,10,6,o=,
    Enda
175 DATA75,12,7,o=,
    Toru
180 DATA85,12,6,—,
    Nara
185 DATA1,9,3,*—,S
    himya
190 DATA90,13,6,o*,
    Masa
200 IF M≦0:C=0:J$="
    _ Q"
205 IF M≦0;C=9:J$="
    Q _"
210 FOR S=1 TO 3: P
    RINT : PRINT CS
    RC;S; CSR5;J$;
211 FOR T=0 TO 99:
    NEXT T: NEXT S
215 IF M≦0; IF B=10
     THEN 225
220 BEEP 1: BEEP :
    RETURN
225 GOSUB 220:B=0:V
    =0: PRINT
230 IF B=0;V=V+1
235 GOSUB 240+B*5:
    PRINT MID$(V,1)
    ;: IF V≠10 THEN
     230
237 STOP : PRINT :
    PRINT "Consratu
    lations ! and T
    hank you !"
238 PRINT "By O.Ish
    ikawa ","1988.8
    .12.F","  Fin.
    ": END
240 $="IataKtSnreu.
     u- P*":B=1: RE
    TURN
245 $="mia IaoaiaiS
    hs-Gp":B=2: RET
    URN
250 $="aw aGostncdh
    iu oy":B=3: RET
    URN
255 $=" aAnUshachai
    mdOd?":B=4: RET
    URN
260 $="t noWhivelsk
    eah. ":B=5: RET
    URN
265 $="aoaKDitasoha
    vt!eE":B=6: RET
    URN
270 $="twtAAte s is
    at  n":B=7: RET
    URN
275 $="aaaGNa [ sth
     aMHd":B=8: RET
    URN
280 $="ktwEo.aPPkai
    b.ya ":B=8: RET
    URN
```

おーそうか，引き受けてくれるか！　じゃあ後のことは頼んだぞ！　ガチャン　プープー」

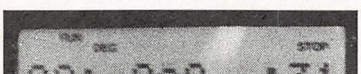
遊びかた

自分(左)を[4][6]で左右に動かし，[A]でジャブ[X]でストレートを打ちます。また敵の攻撃を防ぐには[2]でしゃがみます。

一番効果があるのはジャブ３回ストレート１回のパターンです。ただしストレートが失敗すると，少しの間自分の動きが止まります。

またＢＥＥＰ１だと自分のパンチがヒットしたことでＢＥＥＰ０だと相手のパンチがヒットもしくは相打ちです。

敵は９人で，全員倒すとHappyEndです。



▲《写真１》それ，ジャブ，ジャブ。なかなか遊べるぞ。火激もどきだ



▲《写真２》ばしっ！ストレートが決まった。相手のスタミナがなくなったぞ

プログラムについて

225行以降はエンディングですが，プログラムを打ち込んでもメッセージが読めないようにしておきました。

また敵が強いと思ったときはＤＡＴＡ文を変えてください。でも僕はクリアできました。９人目は最初にストレートを打ったほうが良いでしょう。

最後に

私は火激は９人目までしかいけません。それで作ったんだけど，９人目はやっぱ強い！ではがんばってください。

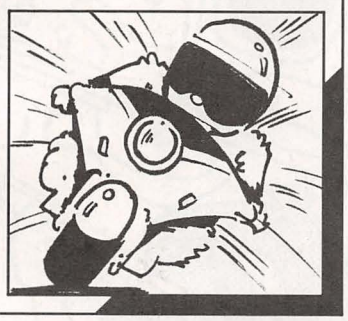
★私がいるＴ市は今，宅地開発が進んでいるが，そんなことをするのならベーマガ読者をもっと増やすべきだ！だが悲しいことにそんな奴がいない。(岡山県津山市・**諸葛亮孔明14才**)……**【影：そうだそうだのトンチンカン！】**

PC-1245/51/55用

バイクレースが今再び

FISCO（フィスコ）

今村　晃



内　容

バイクで富士スピード・ウェイを3周するゲームです。

RUN（以後DEFA）でデモがはじまり，そこで何かキーを押すとゲーム・スタート。やめるときはBREAKキーを押してください。

コントロールは7，4，1がスピードで順に高・中・低。2，3，×がハンドルで左・直進・右です。

画面左の横棒の高さがスピードを示します。表示はされませんが，カーブのきつさは3段階あって，それによってスピードを調節しないと，ハンドル操作だけでは外へとばされたり，内側へ落ちこんだりします。

ラスト・スパートで，画面は横からの表示に変わり，ここで新記録で高速ならば，ウィリーでチェッカー・フラッグにゴールインです。名前を登録して，1周のウイニング・ランですが，ここは自動操縦ですから，コントロール・キーにさわらないでください。

プログラム

10行のX＝&F805をX＝&2005に，Z＝20をZ＝120に変え，400行と500行のCALL&11E0を削除すれば，PC-1260／61でも同様に動き，以下の改造もまったく同じに行なえます。

改造は，20行のCの値が周回数です。これを変えてください。また，900行のデータ文を書き変えれば，好きなコースが作れます。データ文の形式は，自然数による区間の長さと，－3～3までの整数による，その区間のカーブで，その二つの数字の組を書き込んでいって，最後の一組の前に0，0という組を書き込めばOKです。

カーブは，負が右カーブ，正が左カーブ，0が直線で，左右とも，絶対値が大きいほど，カーブはきつくなります。また，0，0という組は，周回の終わりを判断するのに使うので，忘れずに書き加えてください。

もう一つ，むずかしくする方法として，コースの幅を狭くすることができます。10行のYに自然数を入れてください。左右とも，その数ずつ狭くなります。

なお，時間の数値の少なさを競うゲームですので，あらかじめハイスコアに大きめの数を入れておく必要があります。周回数を増やしたり，コースが長くなったりしたときは，それにあわせて，10行のHの値を適当に大きくしてください。今は600秒（10分）が入っています。

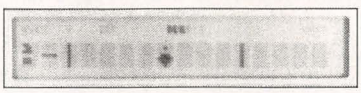
速く走るコツは，アウトにとばされるのをみこして，イン側に高速でつっこむことです。コースを覚えることが大切です。

'86年1月号のRACER REPLICA（レーサー・レプリカ）や，'86年3月号のバイクレースに似ていると感じるかもしれませんが，開発は前記の二つが発表される前で，参考にはしていません。

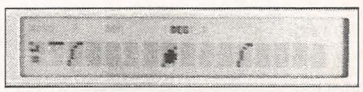
FISCOのプログラム・リスト

```
10:H=600,I$="TAIRA",X=&
   F805,Y=0,Z=20
20:"A"A=X+5*Y,B=X+50-5*
   Y,C=3,M=6,N=0,K=2,S=
   0: WAIT 0
30:PAUSE " **FISCO**":
   GOSUB 500
40:FOR J=0 TO 18 STEP 2
   : GOSUB 520: IF
   INKEY$ ="" NEXT J:
   GOTO 30
50:J=18: NEXT J: BEEP 1
   : PAUSE " GAME START
   ":E=H: GOSUB 505:
   GOSUB 510:E=0
60:FOR J=3 TO 1 STEP -1
   : BEEP 1: PAUSE STR$
   J: NEXT J: BEEP 1:
   PAUSE "GO !!"
70:RESTORE :T=0
80:READ P,U:D=0: IF P=0
   LET T=1,S=S+1: READ
   P,U: IF S=C THEN 150
85:GOSUB 530
90:GOSUB 400: IF M<2+Y
   OR M>9-Y PAUSE "COUR
   SE OUT": GOTO 300
100:IF D<10*P THEN 90
110:IF T<>1 THEN 80
120:GOTO 70
150:GOSUB 500: FOR J=0
   TO 18 STEP 2: GOSUB
   830: GOSUB 850:
   GOSUB 831: GOSUB 851
   :R$= INKEY$
160:IF E<H AND (K=3 OR R
   $="7") THEN 200
170:NEXT J: IF E>=H
   PAUSE "GOAL !!":
   GOSUB 505: PAUSE "YO
   UR SCORE ";F$;":";G$
   : GOTO 300
180:GOTO 210
200:T=J,J=18: NEXT J:
   FOR J=T TO 18 STEP 2
   : GOSUB 520
205:NEXT J
210:H=E: FOR J=1 TO 3:
   BEEP 1: PAUSE "VICTO
   RY !!": NEXT J:
   INPUT "NAME :";I$
220:GOSUB 505: PAUSE "WI
   NNING RUN": RESTORE
   :M=6
240:READ P,U:D=0: IF P=0
   THEN 280
250:GOSUB 530:N=2-O,K=4-
   ABS U: IF K=4 LET K=
   3
260:GOSUB 400: IF D<10*P
   THEN 260
270:GOTO 240
280:GOSUB 500: FOR J=0
   TO 36 STEP 2: GOSUB
   840: GOSUB 841: NEXT
   J
300:E=H: GOSUB 510: GOTO
   "A"
400:D=D+K*5,E=E+4: PRINT
   "":Q=8^(3-K): GOSUB
   800: GOSUB 810+O:
   GOSUB 820+N: CALL &1
   1E0
410:FOR J=1 TO Z: NEXT J
   :R$= INKEY$ : IF R$=
   "2" OR R$="3" OR R$=
   "*" LET N=(R$="2")*(
   -1)+(R$="*")
420:IF R$="7" OR R$="4"
   OR R$="1" LET K=(
   VAL R$-1)/3+1
430:IF U=0 LET M=M+(K*N)
   : RETURN
440:M=U*K+K*(4-K)*N+M:
   RETURN
500:PRINT "": CALL &11E0
   : RETURN
505:F$= STR$ INT (E/60),
   G$= STR$ (E-60* VAL
   F$): IF LEN G$=1 LET
   G$="0"+G$: RETURN
506:RETURN
510:PAUSE "REC ";F$;":";
   G$: PAUSE "RIDER ";I
   $: RETURN
520:GOSUB 830: GOSUB 840
   : GOSUB 831: GOSUB 8
   41: RETURN
530:O=(U<0)+(U=0)*2+(U>0
   )*3: RETURN
800:POKE X,Q,Q,Q,Q,Q:
   RETURN
811:POKE A+5,96,28,2,1,1
   : POKE B,96,28,2,1,1
   : RETURN
812:POKE A+7,127: POKE B
   +2,127: RETURN
813:POKE A+5,1,1,2,28,96
   : POKE B,1,1,2,28,96
   : RETURN
819:POKE X+5*M,26,60,60,
   56,64: RETURN
820:POKE X+5*M,16,56,122
   ,56,16: RETURN
821:POKE X+5*M,64,56,60,
   60,26: RETURN
830:POKE X+J,85: RETURN
831:POKE X+J+1,42:
   RETURN
840:POKE X+39-J,8,20,10,
   14,28,42,88,32,0,0,0
   : RETURN
841:POKE X+38-J,20,0,22,
   14,28,90,8,80,0,0,0:
   RETURN
850:POKE X+39-J,32,88,44
   ,8,26,28,24,44,80,32
   ,0: RETURN
851:POKE X+38-J,80,8,92,
   8,26,28,24,92,0,80,0
   : RETURN
900:DATA 4,0,3,-2,6,0,2,
   -2,2,0,2,3,4,0,11,-1
   ,0,0,5,0
```





▲《写真1》さあスタート！バイクレースだよ～ん



▲《写真2》カーブだってへっちゃらさ。見て見てほら

★近頃変な夢を見る。この前は，イシュトバーンがバスの運転をしてました。なんなんでしょうか。（北海道旭川市・**アキラ18才**）……【影：今度はどんな夢を見るかな？さっそく眠ってもらおう。ホーラ…。フニャフニャ。】

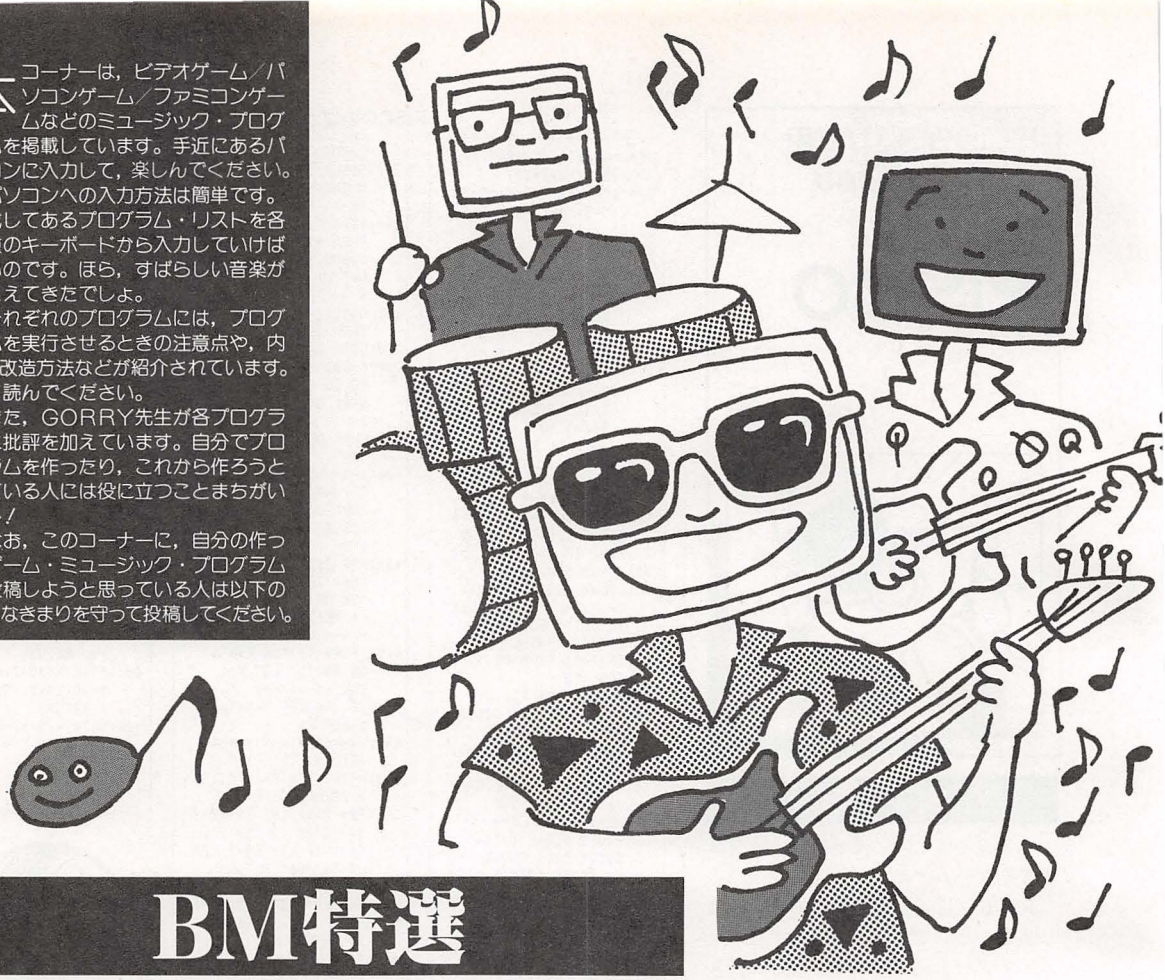
本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

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

PC-8801mkIISR以上(N88-BASIC V2モード)用

グラディウスII

―タイトル・デモ― ©コナミ

川野　俊充

みなさんお元気ですか？　今月もミュージック・プログラムの時間がやってまいりました。今回のプログラムは88用の『グラディウスII』。短いので気軽に打ち込んでくださいネ！

いきなりあやまってしまうのだだだ

ごめんなさい。先月88のサウンドボードII用のプログラムを作ると書いていたのに，ノーマル音源用のものになってしまいました。これもウチのボードIIがご機嫌ななめで音がでなくなってしまったせいです（やっぱり88をデスクから落としたのがいけないのかなあ…!?）。そこで，それまでサウンドボードII用に一生懸命に作っていたプログラムをノーマル音源用にアレンジしなおすハメになりました。

ボードIIが修理できたら必ずプログラムを作りますので，どうか待ってくださいネ！


でんぱ さうんどちーむ
徹底研究 vol.1
ベーマガ'87年2月号最終ページ
ベーマガ'87年2月号の最終ページ目に掲載と書いてあり，川野さんのゆうみつへの不信感と宣伝したさがうまばりになっている。
コリャ字がちーさいからボツだなあ
川野俊
ゆうみつ
上原敏
はちみつのボードはパラショックの構造上メインのパートを担当する。PSGとしてFM音源の6倍である。
下のヘアピ
中原敏
ごく普通のゆうみつだがしかし，褒められたカセットだり，たべていると何も考えないでプログラムを組んでしまう。
下原敏
結局，ゆうみつが結局ボツにして次回のもの。結晶が♪になっている
メインパート
ドラム
あまり
FM音源対応
僧侶
15才
ふじんちよ
OPTION
川野先生
大FANです。
銀髪スターンいろんな使えるかが増加するといわれる。
ん〜，川野先生 ゴメンナサイなのだだだ

by 藤村紀之

すかさず　プログラムの解説

今回のプログラムはサウンドボードII用に作ったものをむりやりノーマル音源用にアレンジしてあるので少々聞きづらいところがあると思います。たとえば，ベースをＰＳＧでやっているところとか，メインのエコーがないとか，シンバル音がないところとかです。

一応いいわけをしときますと，はじめはメイン，ベース，ドラムに１音ずつＦＭ音源を割りあてるはずだったのですが，そうするとあまりにもメインのブラス音が貧弱になってしまうので，２チャンネル使うことにしました。でも，ＦＭ音源の残りの１チャンネルをドラムに使うと，余るのはＰＳＧのみ。しかたなくベースはＰＳＧに演奏させることになったのです。

それで，メインのエコーがないというのは単なるチャンネル不足で，シンバル音がないというのはボクがシンバルの音色が作れなかったからです（関係ないけどサウンドボードのシンバル音は結構いい音色なんだよね）。

ま，あちこちムリがありますが，88ではこれぐらいが勢いっぱいではない

グラディウスII―タイトル・デモ―のプログラム・リスト

```
1 'save"gr2
2 '-----------------------------------------------------------
3 '-     GRADIUS II                                        -
4 '-                                                       -
5 '-     Title Demo                                        -
6 '-                                                       -
7 '-     By T.Kawano                                       -
8 '-                                                       -
9 '-----------------------------------------------------------
10 KEY 5,"run"+CHR$(13)
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CLEAR ,&HDDFF
110 DEFINT A-Z:DIM A%(4,9),OP(4):NO.MAX=13:OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
120 AD=&HE000
130 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
140 READ A$
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:POKE &HE13C,&HC3:POKE &HE13D,0:POKE &HE0D:POKE &HE003,NO.MAX
210 D=(&H76C1+NO.MAX*&H25):POKE &HE00E,D AND 255:POKE &HE00F,D ¥ 256
220 DATA E1,7B,D6,0D,38,0C,5F,01,25,00,CD,9E,6B,21,A2,78,360
230 DATA 19,C9,01,25,00,CD,9E,6B,21,00,DE,19,C9,00,00,00,A72
240 GOTO 1000
500 'VOICE SET-------------------------------------------------
510 *VOICE SET
520 IF NO>NO.MAX-1 OR NO<0 THEN PRINT"VOICE NO. ERROR":STOP
530 AD=&HDE00+&H25*NO
540 POKE AD  ,A%(0,0)                    'AF
550 FOR J=1 TO 4:I=OP(J)
560 AD=AD+1
570 POKE AD  ,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)  'DT/ML
580 POKE AD+4 ,A%(I,5)                    'TL
590 POKE AD+8 ,A%(I,6)*64+A%(I,0)         'KF/AR
600 POKE AD+12,A%(I,1)                    'DR
610 POKE AD+16,A%(I,2)                    'SR
620 POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)         'SL/RR
630 POKE AD+24,A%(I,9)                    'AMS
640 NEXT
650 AD=AD+25
660 POKE AD  ,A%(0,1)*16                  'OM
670 POKE AD+1 ,A%(0,2)                    'WF
680 POKE AD+2 ,A%(0,3)                    'SY
690 POKE AD+3 ,A%(0,4) AND 255            'SPEED L
```

★最近のゲーム・ミュージックのコーナーは，レベルが高くなり，よいＢＧＭが聞けて，とてもうれしいです。みなさん，どうもありがとう。(岩手県雫石町・築場由行18才)……【編：つぎはぜひプログラムを作ってみてね。】

```
700 POKE AD+4 ,A%(0,4) ¥ 255              'SPEED H
710 POKE AD+5 ,A%(0,5) AND 255            'PMD
720 POKE AD+6 ,A%(0,6) AND 255            'AMD
730 POKE AD+7 ,A%(0,7)            'PMS
740 RETURN
999 '-------------------------------------------------------------------------
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1010 '     AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS
1020 DATA  61, 15,  2,  1,    9000,  8,  0,  6,0,0
1030 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS        Brass
1040 DATA  16,  7,  0, 15,  5, 24,  0,  2,  3,  0
1050 DATA  31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  1,  3,  0
1060 DATA  31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  2,  3,  0
1070 DATA  31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  4,  3,  0
1080 NO=0:GOSUB *VOICE.SET
1090 '-------------------------------------------------------------------------
2000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
2010 '     AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS
2020 DATA  61, 15,  0,  1,   2000,-80,  0, 10,0,0
2030 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS        Short Snare
2040 DATA  20,  0,  0, 13,  0, 10,  0,  2,  0,  0
2050 DATA  31, 16,  0, 10, 15, 10,  0,  1,  0,  0
2060 DATA  31, 15,  0, 10, 15, 10,  0,  1,  0,  0
2070 DATA  31, 19, 17, 10,  3, 10,  0,  1,  3,  0
2080 NO=1:GOSUB *VOICE.SET
2090 '-------------------------------------------------------------------------
3000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
3010 '     AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS
3020 DATA  60, 15,  0,  1,   5000,-80,  0, 10,0,0
3030 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS        Snare Drum
3040 DATA  18,  0,  3, 15,  0,  5,  0,  4,  0,  0
3050 DATA  31, 13, 14, 15,  2,  0,  1,  1,  0,  0
3060 DATA  31, 22,  0, 15, 15,  0,  1,  3,  0,  0
3070 DATA  31, 17, 16,  7,  3,  0,  0,  1,  0,  0
3080 NO=2:GOSUB *VOICE.SET
3090 '-------------------------------------------------------------------------
4000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
4010 '     AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS
4020 DATA  61, 15,  0,  0,       0,  0,  0,  0,0,0
4030 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS        Brass 2
4040 DATA  16,  8,  0, 15,  5, 24,  0,  2,  5,  0
4050 DATA  31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  1,  5,  0
4060 DATA  31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  2,  5,  0
4070 DATA  31,  0,  0, 15,  0,  0,  0,  4,  5,  0
4080 NO=3:GOSUB *VOICE.SET
4090 '-------------------------------------------------------------------------
5000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
5010 '     AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS
5020 DATA  60, 15,  0,  1,   5000,-80,  0, 10,0,0
5030 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS        Snare 2
5040 DATA  31,  7,  6,  1,  0,  0,  0, 15,  7,  0
5050 DATA  31, 13, 14,  7,  1,  0,  0, 14,  3,  0
5060 DATA  31, 22,  9, 15, 10,  5,  0,  4,  3,  0
5070 DATA  31, 17, 16,  8,  5,  0,  0,  1,  7,  0
5080 NO=4:GOSUB *VOICE.SET
5090 '-------------------------------------------------------------------------
6000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
6010 '     AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS
6020 DATA  61, 15,  2,  1,   8000, 13,  0,  7,0,0
6030 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS        Main 2
6040 DATA  17,  5,  0, 15,  5, 24,  0,  2,  0,  0
6050 DATA  24,  5,  3, 14,  6,  0,  0,  1,  0,  0
6060 DATA  24,  5,  3, 13,  6,  0,  0,  2,  0,  0
6070 DATA  24,  6,  2, 12,  5,  0,  0,  4,  0,  0
6080 NO=5:GOSUB *VOICE.SET
6090 '-------------------------------------------------------------------------
7000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
7010 '     AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS
7020 DATA  60, 15,  0,  1,   4000,-26,  0, 10,0,0
7030 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS        Bass Drum
7040 DATA  31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0
7050 DATA  31, 21, 17, 15,  8,  0,  0,  0,  0,  0
```

```
7060 DATA  31, 23, 22, 15,  5,  0,  0,  0,  0,  0
7070 DATA  31, 16, 15, 15,  7,  0,  0,  1,  0,  0
7080 NO=6:GOSUB *VOICE.SET
7090 '-------------------------------------------------------------------------
8000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
8010 '     AF  OM  WF  SY    SPEED PMD AMD PMS
8020 DATA  61, 15,  2,  1,   9000,  8,  0,  6,0,0
8030 '     AR  DR  SR  RR  SL  TL  KS  ML  DT AMS        Brass 3
8040 DATA  16,  5,  0,  0,  5, 24,  0,  2,  3,  0
8050 DATA  31,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  1,  3,  0
8060 DATA  31,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  2,  3,  0
8070 DATA  31,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  4,  3,  0
8080 NO=7:GOSUB *VOICE.SET
10000 '
10010 A1$="@0v11o5l12d2f4b-b-b-a-2>c4e-4
10020 B1$="@3v11o4l12b-2>d4fffe-2a-4>c4<
10030  X$="@1f4f4f8.e32e32@2fff
10040 C1$="@1v15o3l12"+X$+X$
10050  Y$="v14cv11cv10cv9c":Y$=Y$+Y$
10060 D1$="o2l16"+Y$+Y$+Y$+Y$
10070  Z$="v13c<v10cv12>c<v8cv11>cv7<c>":Z$=Z$+Z$
10080 E1$="o7l24"+Z$+Z$+Z$+Z$
10090  U$="v12fv11fv9f6f2v12fv11fv12fv11fv12fv11fv12fv11fv9f6f2.
10100 F1$="o4l24"+U$
10110 '
10120 A2$="d2f4b-b-b-a-4e-4c4<a-4
10130 B2$="b-2>d4fffe-4c4<a-4e-4
10140 C2$=X$+"@1f4f4@4l16eeeeccccl12
10150 '
10160 A3$="d2f4b-b-b-a-4.a-16b-16>c4e-4
10170 B3$="b-2>d4fffe-4.e-16f16a-4>c4
10180 '
10190 A4$="@5v11e-4&e-e-e-<b-4g4f6a-6>d-6f6d-6<a-6
10200 B4$="@5v11<b-4&b-b-b-g4e-4d-6f6a-6>d-6<a-6f6
10210  X$="@6c6c@2e@6cc"
10220 C4$="@v127"+X$+X$+X$+X$
10230  Y$="v14e-v12e-v11e-v10e-v14e-v12e-v14e-v12e-v14e-v12e-v14e-v12e-
10240  R$="v14d-v12d-v11d-v10d-v14d-v12d-v14d-v12d-v14d-v12d-v14d-v12d-
10250 D4$="l24"+Y$+Y$+Y$+Y$
10260  Z$="e-a-b->e-<
10270  W$="fa->d-f<
10280 E4$="v12o6l16"+Z$+Z$+Z$+Z$+W$+W$+W$+W$+">a-fd-<a-
10290  N$="v12b-b-v11b-b-v13b-v12b-v10b-v9b-v13b-v12b-v13b-v12b-
10300  M$="v12a-a-v11a-a-v13a-v12a-v10a-v9a-v13a-v12a-v13a-v12a-
10310 F4$="o3"+N$+N$+M$+M$
10320 '
10330 A5$="g6a-b-2gb->e-d-4.d-16d-16<a-4f4
10340 B5$="e-6e-g2e-gb-a-4.a-16a-16f4d-4
10350 D5$=Y$+Y$+R$+R$
10360 '
10370 A6$="f2f6g6>c6c4.c16c16c2r4v12@0<b-4a4d4<@7a1
10380 B6$="c2c6f6g6e4.e16f16g2r4v12@0f4f4<b-4@7f1
10390 C6$=X$+X$+X$+"@6l16c@4eeeeeee@6c8
10400  Z$="v14cv12cv11cv10cv14cv12cv14cv12cv14cv12cv14cv12c
10410 D6$=Z$+Z$+Z$+Z$+"v13fv12fv11fv10fv9fff2.f1
10420  X$="cfg>c<"
10430  Y$="ceg>c<"
10440  Z$=">ceg>c<<
10450 E6$=X$+X$+X$+X$+Y$+Y$+Y$+Z$+"<fb->cfcfg>c<fb->cfcfg>c32.r64v13cv11cv10cv9cc2.
10460  X$="v12ggv11ggv13gv12gv10gv9gv13gv12gv13gv12g
10470 F6$=X$+X$+X$+X$+"o5v10r16.fb->cfcfg>c<fb->cfcfg>c32.r64v13cv11cv10cv9cc2.
20000 '
20010 CMD PLAY "Y38,187"
20020 CMD PLAY "T177","T177","T177","T177","T177","T177"
20030 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
20040 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,E1$,F1$
20050 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
20060 CMD PLAY A3$,B3$,C1$,D1$,E1$,F1$
20070 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
20080 CMD PLAY A5$,B5$,C4$,D5$,E4$,F4$
20090 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
```

のでしょうか？

おわりに

そう，ところでメガドライブがとー

とー発売されましたね。音源もグラフィックも動きもサイコーでうれし泣きをしているところです。しくしくしく（？）

もー「アフターバーナー」とか「アウトラン」とか買ったのを忘れてしまい「スペハリII」に熱中しています。ま，そんなわけでまた来月，バイ！

★僕は中学校で，科学部長をしています。今中3ですが，この部をやめる気にはなりません。ベーマガ編集部のように，もっと楽しい部にしたいです。（千葉県茂原市・超絶変人プラボーマン14才）……【影：その意気だぞ。】

X68000用

グラディウスII —ステージ8—

「Into Hostile Ship」　©コナミ

栗田　英樹

おはようございます。栗田英樹でっす。ベーマガでは3か月ぶりですが，山下先生の別冊の「AVG&RPGIV」のプログラムもよろしく。

この原稿を書いてる今，体調を悪くしたため，不自由してます。頭は痛いし腹は痛いし，耳にヤケドをするし(これ私にとって致命傷)，自己管理がたるんでるこのごろです。

ヒット ふたたび…

で，今月はコナミのグラディウスIIでステージ8の最初にかかる曲をお届けします。なんといってもイントロのオーケストラ・ヒットが目玉です。もっともゲーム中にそれを聞くことは不可能に近いため(一応1周ならできる)，CDから，ということになるのですが，アウトランなんか，ホントによかったですよねェ。それこそカー・ステレオから流れるBGMならぬVGMでゲームの雰囲気を盛りあげていたというのに……。

近頃のゲームのVGMといったらゲーム中はぜんぜん聞こえないし，ヘッドホン端子があっても効果音しか聞こえてこないようなもので……。まるで，後からCDを発売するときのためにもったいぶっているみたいで，VGMとはなんであるか，という根本的なことはどっかへ飛んでいってしまったようで残念です。

その他の話題

前回のA・JAXはやったら長すぎました。あれは自分でもあきれてます。打ち込んでくださったかた，感謝!!

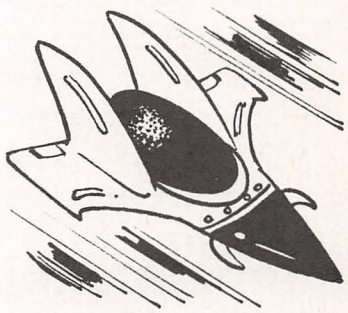
でもって，次回は何を作ろうかなあと思ってるわけで，またまたグラIIがでるか，それとも，パソコン・ゲームの曲へ走って……。未発表のハイドライド3（これは2種類あるぞ）もいいし……。

ときに，私もGORRY先生と同じく8月のイベントに行ったのでした(あれはよかった，うん)。

P.S.

Special Thanks to
田中剛様　　藤本整様
「忘れるもんか」の大倉俊輔様。
「まど口」の寺地昭浩様
（順不同）

では　また。



グラディウスIIステージ8「Into Hostile Ship」のBGMプログラム・リスト

```
100 /*      save"gd2_g8_1.bas"
110 /*
120 /*      GRADIUS II 「 Into Hostile Ship 」
130 /*
140 /*      Programed by  スーパーデリシャス遊星ゴールデン
150 /*
160 /*      スペシャルリザーブゴージャスアフターケアーキッド28号&5号
170 /*
180 /*      in  Oct./12/1988
190 /*
200 m_init()
300 dim str  p(30)[256],in
310 dim char  o(255),v(4,9),voi(4,10),vn
320 dim  str s4[256],s2[256],s3[256]
330 dim  str b8[256],b6[256],b2[256],b3[256]
340 dim  str  h[256], m[256], l[256]
350 dim  str sh[256],sm[256],sl[256]
360 dim  str hl[256],h2[256],h3[256]
400 /*
440 for i=1 to 8
450     m_alloc(i,10000)
460     m_assign(i,i)
470 next
500 /*
510 vdata()
520 ddata()
530 pdata()
900 m_play()
999 end
1000 /*
1010 /*      SET MML TO TRACK
1020 /*
1030 func t(tt)
1040     r=0
1050     while o(r)<>255
1060         m_trk(tt,p(o(r)))
1070         r=r+1
1080     endwhile
1090     return()
1100 endfunc
1500 /*
```

★さあ，今月も元気よくいってみよう！　♪エンヤーコーラショ，ドッコラシャーノコーラショ。(青森県十和田市・なっとまん15才)……【影：おいおい，乗りおくれてちゃ困るよ。もう終わりだよーのドッコイショ。】

★あんぎゃー行き止まりだー。私は何がというと，3D迷路はときらいなものはない。なんてあんなのがかかるんだ。こんな私には，ベーマガのQ&Aは欠かせません。(茨城県結城郡・秋葉昌良17才)……【影：あらら。】

```
1510 /*      V O I C E   S E T
1520 /*
1530 func set(vn)
1540    voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0)
1550    voi(0,1)=15
1560    voi(0,9)=3
1570    for x=0 to 3
1580      for y=0 to 9
1590        voi(x+1,y)=v(x,y)
1600      next
1610    next
1620    m_vset(vn,voi)
1900 endfunc
2000 /*
2010 /*      S E T   D R U M
2020 /*
2030 func ddata()
2100    s4="@72o3e4
2130    b8="@71o2e8
2150    b6="@71o2e16
2200    s2="@72o3e24
2210    b2="@71o2e24
2220    s3="@72o3e12
2230    b3="@71o2e12
2250     h="@74o4e&d&c&>b-&a-rrr
2260     m="@74o3b&a&g&f&e-rrr
2270     l="@74o3g&f&e-&d-&>brrr
2280    sh="@74o4e&d&c&>b-
2290    sm="@74o3b&a&g&f
2300    sl="@74o3g&f&e-&d-
2310    h1="@73o4e12
2320    h2="@73o4e12r12
2330    h3="@73o4e16e16e8
2900 endfunc
6000 /*
6010 /*      V O I C E   D A T A
6020 /*
6030 func vdata()
6040 /*
7000 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2       V O I C E     1
7010 v={  31,  4,  2,  6,  2, 32,  0,  0,  0,  0,
7020      31, 16, 12,  6,  6, 38,  0,  2,  0,  0, /*                BASS
7030      31, 12,  8,  6,  6, 28,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
7040      31,  8,  6,  7,  5,  0,  0,  0,  0,  0,       2,  7}
7050 set(70)
7060 /*
7100 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2       V O I C E     2
7110 v={  31, 20, 14,  7, 10, 25,  0,  1,  0,  1,
7120      31, 16, 14,  7,  8,  0,  0,  0,  0,  0, /*              B-DRUM
7130      31, 20, 14,  7, 10, 24,  0,  1,  0,  1, /* CON FBL
7140      31, 16, 14,  7,  8,  0,  0,  0,  0,  0,       4,  7}
7150 set(71)
7160 /*
7200 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2       V O I C E     3
7210 v={  31,  0,  0,  4,  0,  0,  0, 15,  0,  2,
7220      31, 15, 14,  6,  6,  0,  0,  1,  0,  0, /*              SNARE
7230      31, 22, 20,  2,  5,  0,  0,  0,  0,  3, /* CON FBL
7240      31, 16, 14,  7,  6,  0,  0,  0,  0,  0,       4,  7}
7250 set(72)
7260 /*
7300 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2       V O I C E     4
7310 v={  31, 10,  2,  7,  6,  0,  0, 15,  1,  0,
7320      31,  8,  6,  7,  4,  0,  0, 10,  2,  0, /*             HI-HAT
7330      31,  8,  6,  7,  4,  0,  0,  3,  3,  0, /* CON FBL
7340      31, 17, 14,  8, 10,  6,  0,  5,  0,  0,       0,  7}
```

```
7350 set(73)
7360 /*
7400 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2       V O I C E     5
7410 v={  31,  4,  0,  4,  2,  0,  0, 11,  0,  1,
7420      31, 21, 16,  7,  9,  4,  0,  1,  3,  0, /*          TOM TOM
7430      31, 16, 14,  9,  7,  0,  1,  0,  0,  1, /* CON FBL
7440      31, 16, 14,  9,  7,  0,  0,  0,  0,  1,       6,  7}
7450 set(74)
7460 /*
7500 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2       V O I C E     6
7510 v={  28,  4,  4,  5,  2,  0,  2,  1,  3,  0,
7520      28, 12, 12,  6,  4, 10,  0,  4,  0,  0, /*          MELODY 3
7530      28, 20, 16,  5, 14,  6,  0, 14,  0,  0, /* CON FBL
7540      28,  4,  4,  5,  2,  0,  2,  1,  7,  0,       7,  0}
7550 set(75)
7560 /*
7600 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2       V O I C E     7
7610 v={  16, 31,  8,  6,  0, 32,  1,  1,  1,  0,
7620      16, 31, 10,  6,  0, 36,  0,  1,  0,  0, /*          MELODY 1
7630      16, 31, 10,  6,  0, 40,  0,  1,  5,  0, /* CON FBL
7640      20, 31,  0,  7,  0,  0,  0,  1,  0,  0,       2,  7}
7650 set(76)
7660 /*
7800 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2       V O I C E     9
7810 v={  24, 31,  0,  6,  0, 36,  0,  1,  0,  0,
7820      31, 31,  0,  6,  0, 42,  0,  1,  0,  0, /*          BRASS
7830      26, 31,  0,  6,  0, 42,  0,  1,  0,  0, /* CON FBL
7840      28, 31,  0,  7,  0,  4,  0,  1,  0,  0,       2,  7}
7850 set(78)
7860 /*
7900 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2       V O I C E   1 0
7910 v={  31, 31, 12,  7,  0, 26,  0, 11,  0,  0,
7920      31, 31,  8,  7,  0, 20,  0,  5,  0,  0, /*          CHORD 1
7930      31, 31,  8,  7,  0, 28,  0,  3,  0,  0, /* CON FBL
7940      31, 31,  8,  8,  0, 14,  0,  1,  0,  0,       0,  7}
7950 set(79)
7960 /*
8000 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2       V O I C E   1 1
8010 v={  18, 31,  5,  6,  0, 28,  0,  1,  0,  0,
8020      31, 31,  5,  6,  0, 36,  0,  1,  0,  0, /*          MELODY 2
8030      31, 31,  0,  6,  0, 43,  0,  1,  0,  0, /* CON FBL
8040      31, 31,  0,  7,  0,  0,  0,  1,  0,  0,       2,  7}
8050 set(80)
8060 /*
8100 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2       V O I C E   1 2
8110 v={  22,  4,  4,  4,  3, 30,  0,  8,  3,  0,
8120      22, 11,  4,  5,  4, 30,  0,  8,  3,  0, /*     NORMAL HIT  1
8130      28,  4,  4,  4,  3, 30,  0,  4,  7,  0, /* CON FBL
8140      22, 14,  4,  5,  4, 10,  0,  4,  7,  0,       4,  7}
8150 set(81)
8160 /*
8200 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2       V O I C E   1 3
8210 v={  26,  2,  1,  5,  2, 30,  0,  8,  3,  0,
8220      20, 14,  8,  6,  7,  0,  0,  8,  3,  0, /*     NORMAL HIT  2
8230      26,  2,  1,  5,  2, 30,  0,  6,  7,  0, /* CON FBL
8240      20, 14,  8,  6,  7,  0,  0,  6,  7,  0,       4,  7}
8250 set(82)
8260 /*
8300 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2       V O I C E   1 4
8310 v={  18,  4,  2,  3,  2, 32,  0,  8,  7,  0,
8320      14, 14,  8,  6,  8,  0,  0,  8,  7,  0, /*     NORMAL HIT  3
8330      18,  4,  2,  3,  2, 32,  0,  6,  3,  0, /* CON FBL
8340      14, 14,  8,  6,  8,  0,  0,  6,  3,  0,       4,  7}
8350 set(83)
8360 /*
```

```
 8400 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   1 5
 8410 v={  31, 12,  0,  5, 15, 35,  0,  0,  0,  0,
 8420      31, 10,  0,  5, 15, 25,  0,  0,  0,  1, /*              NORMAL HIT  4
 8430      31, 10,  0,  5, 15, 35,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
 8440      31,  5,  0,  5, 15,  3,  0,  0,  0,  0,      2,  0}
 8450 set(84)
 8460 /*
 8500 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   1 6
 8510 v={  18,  2,  2,  3,  1, 32,  0,  8,  3,  0,
 8520      12,  3,  1,  6,  2,  2,  0,  8,  3,  0, /*              CHORD  2
 8530      18,  2,  2,  3,  1, 28,  0,  4,  7,  0, /* CON FBL
 8540      12,  3,  1,  6,  2, 10,  0,  4,  7,  0,      4,  7}
 8550 set(85)
 8560 /*
 8600 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        V O I C E   1 7
 8610 v={  14,  8,  2,  5,  4, 30,  0,  8,  7,  0,
 8620      22, 14,  8,  6,  8,  8,  0,  8,  7,  0, /*              NORMAL HIT  5
 8630      14,  8,  2,  5,  4, 28,  0,  4,  3,  0, /* CON FBL
 8640      22, 14,  8,  6,  8,  8,  0,  4,  3,  0,      4,  7}
 8650 set(86)
 8660 /*
 9900 endfunc
10000 /*
10010 /*       P L A Y   D A T A
10020 /*
10030 func pdata()
10040 m_tempo(170)
10050 /*
11000 p(0)="@79o5l16v12q6p3y48,20|:2e8eee8e8eee8ee8ee8eee8e8eee8e8ee:|@85o2l1v13
q8p3c>b|:255@76o5l12v14q6p3y48,32
11010 p(1)="fre&e2eefg4&gfed2fre&e2eefg4&gfeg2
11020 p(2)="f4&fe-dc4cde-d4&drf&f2f4&fe-dc4cde-drrg2.
11030 p(3)="@80v12grgggggg6<g6e-6>crccccc6<a6c6>grgggggg6<g6e-6>v14cde-de-fv15e-fg
fga-
11040 p(4)="@76v15<c4&cccc4&cccc2>ca-<c>db-<dc4&cccc4&cccc2cde-de-f
11050 p(5)="e-c>a-e-4<d>b-fd4<c>a-e-c4<c>a-e-<d>b-f<
11060 p(6)="e-c>a-e-4<fd>b-f4<e-c>a-e-4<e-c>e-<fd>f
11070 p(7)="@80@v127y48,20g2.&gggq8g2..r8:|
11800 o={0,1,2,3,4,5,6,7,255}
11900 t(1)
11990 /*
12000 p(0)="@79o5l16v12q6p3y49,20|:2c8ccc8c8ccc8cc8cc8ccc8c8ccc8c8cc:|r8@85o2l1v
7q8p1y49,32c>b2..|:255@76o5l12v 9q6p3y49,08r12
12030 p(3)="@80v7grgggggg6<g6e-6>crccccc6<a6c6>grgggggg6<g6e-6>v9cde-de-fv10e-fgfg
a-
12040 p(4)="@76v10<c4&cccc4&cccc2>ca-<c>db-<dc4&cccc4&cccc2cde-de-f
12060 p(6)="e-c>a-e-4<fd>b-f4<e-c>a-e-4<e-c>e-<fd>
12070 p(7)="@80y49,20@v127d2.&dddq8d2..r8:|
12900 t(2)
12990 /*
13000 p(0)="@81o3l8@v127q8p3y50,20|:2crr>b-rrrrarra-rrb-r<:|r8@85o2l1v7q8p2y50,0
8c>b2..|:255@76o4l12v13q6p3y50,32
13010 p(1)="arg&g2ggab-4&b-agf2arg&g2ggab-4&b-agb-2
13020 p(2)="a-4&a-gfe-4e-fgf4&frb-&b-2a-4&a-gfe-4e-fggrrb2.
13030 p(3)="@80v11b-rb-b-b-b-b-6<b-6g6>araaaaa6<a6f6>b-rb-b-b-b-b-6<b-6g6>v13ab-
<c>b-<cdv14cde-de-f
13040 p(4)="@76v12e-2e-2f2c4d4e-2e-2f2f4g4
13050 p(5)="e-2d2c2c4d4e-2f2e-2e-4f4@80v14c2.&ccccq8b2..r8:|
13800 o={0,1,2,3,4,5,255}
13900 t(3)
13990 /*
14000 p(0)="@82o1l8@v127q8p3y51,20|:2crr>b-rrrrarra-rrb-r<:|@85o1l1v13q8p3gg|:25
5@76o4l12v 8q6p3y51,08r12
14030 p(3)="@80v6b-rb-b-b-b-b-6<b-6g6>araaaaa6<a6f6>b-rb-b-b-b-b-6<b-6g6>v8ab-<c
>b-<cdv9cde-de-f
14040 p(4)="@76v7e-2e-2f2c4d4e-2e-2f2f4g4
14050 p(5)="e-2d2c2c4d4e-2f2e-2e-4f4@80v12g2.&gggq8g2..r24:|
14800 o={0,1,2,3,4,5,255}
14900 t(4)
14990 /*
15000 p(0)="@83o1l8@v127q8p3y52,20|:2crr>b-rrrrarra-rrb-r<:|r8@85o1l1v7q8p1y52,3
2gg2..|:255@78o5l12v10q6p3y52,32
15010 p(1)="r4fre&e2r2g4&gfer4fre&e2r2g4&gfer2f4&fe-cv13dd-de-de-ee-efef
15020 p(2)="v10r2f4&fe-cv13fefg-fg-gg-ga-ga-
15030 p(3)="<@7514v12q8p3grcrfr>ar<grcre-r>gr<
15040 p(4)="l12v7<c>ggc4c>ggc4<
15050 p(5)="<c>ffc4c>ffc4<
15060 p(6)="<c>ffc4b-a-ggfe-
15070 p(7)="g2a-2b-2b-a-ga-gfgfe-fe-de-dcdc>b-<c>b-a-b-a-ga-gfgfe-v9d1>g1:|
15800 o={0,1,2,3,4,5,4,6,7,255}
15900 t(5)
15990 /*
16000 p(0)="@84o3l8v15q8p3y53,20|:2errerrrrerrerrer:|r8@85o1l1v7q8p2y53,08gg2..|
:255@78o5l12v 5q7p3y53,08r12
16010 p(1)="r4fre&e2r2g4&gfer4fre&e2r2g4&gfer2f4&fe-cv8dd-de-de-ee-efef
16020 p(2)="v5r2f4&fe-cv8fefg-fg-gg-ga-ga-
16030 p(3)="<@7514v7q8p3grcrfr>ar<grcre-r>gr<
16040 p(4)="l12v3<c>ggc4c>ggc4<
16070 p(7)="g2a-2b-2b-a-ga-gfgfe-fe-de-dcdc>b-<c>b-a-b-a-ga-gfgfe-v5d1>g2.&g&g:|
16900 t(6)
16990 /*
17000 p(0)="@86o1l8v15q8p3y54,20|:2crr>b-rrrrarra-rrb-r<:|@70o2l12v13q6p3y54,20g
<g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<d>g<d>g<g>g<d>g<d>g<g
17010 p(1)="|:255@70o3l12v11q5p3y54,20
17020 p(2)="cgcg<c>gcgcg<c>g
17030 p(3)=">b-<f>b-<fb-f>b-<f>b-<fb-f
17040 p(4)=">a-<e->a-<e-a-e->a-<e->a-<e-a-e-
17050 p(5)=">g<d>g<dgd>g<g>g<g>g<g
17060 p(6)=">f<c>f<cfc>f<c>f<cfc
17070 p(7)=">f<cf>g<dg>a-<e-a->b-<fb-q7
17080 p(8)="cgcg<c>g>b-<f>b-<fb-f>a<e>a<eae>a-<e-a->b-<fb-
17090 p(9)="r1r1r1r1
17100 p(10)="q5v12o2a-<a->a-<a->a-<a->a-<a->a-<a->a-<a->a-<a->
17110 p(11)="v14o2g<g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<g>
17120 p(12)=":|
17800 o={0,1,2,3,2,3,4,3,4,5,2,6,2,7,2,3,2,3,10,10,10,10,11,11,12,255}
17900 t(7)
17990 /*
18000 p(0)="|:255@12@v127q8p3
18010 p(1)=b3+h1+b3+s3+h2+b3+h1+b3+s3+h2+b3+h1+b3+s3+h2+b3+b3+b3+s3+h2
18020 p(2)=b3+h1+b3+s3+b3+b3+b3+b2+b2+b2+b2+s4
18030 p(3)=b3+b3+b3+b3+b3+b3+s3+s3+s3+s3+s3+s3
18040 p(4)=b3+b3+b3+s3+b3+b3+b3+b3+b3+s3+b3+b3
18050 p(5)=b3+b3+b3+s3+b3+b3+sh+sh+h+h+m+l+l
18060 p(6)=b3+b3+b3+s3+b3+b3+s3+s3+s3+s3+s3+s3
18070 p(7)=b3+h1+b3+s4+b3+b3+b3+s4
18080 p(8)=b3+h1+b3+s4+b3+b3+b3+s3+s3+s3
18090 p(9)=s3+b3+s3+b3+s3+b3+s3+b3+s3+b3+s3+b3+s3+b3+s3+b2+b2+b3+s3+s3+s3+s3+
s3+s3+":|"
18100 p(10)="@l2@v127q8p3
18110 p(11)=b8+h3+b8+h3+s4
18120 p(12)=b8+h3+b8+"r8"+b6+b6+s4
18130 p(13)=b3+s3+b3+s3+b3+s3+b3+s3+b3+s3+b3+s3
18140 p(14)=s3+b3+b3+s2+b2+b2+sh+sm+sl+h+h+m+m+l+l
18800 o={10,11,12,11,12,13,14,0,1,1,1,1,2,2,2,3,4,5,4,6,7,7,7,8,9,255}
18900 t(8)
18990 /*
19900 endfunc
```

★とーとつですが、編集部での日常の会話を聞かせてくらはい。(福岡県北九州市・高校にならないと88を買ってもらえない悲しい13才)……【影：うーんいい天気だ。海水浴にでもいこうよ。つぐ美：冬だというのに、もう。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

ザ・リターン・オブ・イシター

～ローパーBGM～ ©ナムコ

草場　威人

ごあいさつ

このたびは「ゲーム・ミュージック・プログラム大全集Ⅲ」に載せていただきどうもありがとうございました。んでもって，調子に乗って今回作ったのが，イシターのローパーＢＧＭです。

内容

自分で思うのもなんだけど，デキはなかなかのもんだと思います。ただ，やはりＰＳＧ３音で鳴らすのには，多少苦労しました。

プログラムはちょっと長めですけど，それだけの価値があると思いますので，がんばって入力してください。

アドバイス

ベーマガの楽譜を参考にしているかたにアドバイスしますけど，途中で転調しているところがあるんですが，そこは変ロ長調（シとミにフラット）ではなく，変ホ長調（ラとシとミにフラット）だと思うので，後半の音が合わなくて悩んでいる人は，そこを直せば，バッチリだと思います（ベーマガの楽譜だって，たまにはちがう!!なんて失礼だろうか？）。

最後に

yeah!!なんてわけのわからないことは言いません（なんなんだ!?）。最近，ゲーム・センターでやるゲームがないっ!!グラⅡは１周しちゃったし，Ｒ-ＴＹＰＥは２周クリアしちゃったし，Ｄｒ.トッペル探検隊もクリアしちゃったし，俺は今，過激なシューティング・ゲームに飢えているっ!!

参考

ベーマガ'86年10月号楽譜

ザ・リターン・オブ・イシター～ローパーＢＧＭ～のプログラム・リスト

```
10 PLAY"T702Y1M1V15:T701Y1M1V15:T701M1
20 PLAY"C1DEF4G1:E1FGA4B1:C1CCCCCC
30 PLAY"E7:G3Y202GO3D4E1E3:CCCCCCCCCC
40 PLAY"C3D4E1:Y101E3F4G1:CCCCCC
50 PLAY"E7:G3Y202GO3D4C1C:CCCCCCCCC
60 PLAY"C1DEF4G1:Y101E1FGA4B1:C1CCCCCC
70 PLAY"E7:G3Y202GO3D4E1E3:CCCCCCCCCC
80 PLAY"C3F4E1:Y101E3A4G1:CCCCCC
90 PLAY"C7:E3O2Y2GO3D4C1C:CCCCCCCCC
100 PLAY"C1DEF4G1:Y101EFGHG4HG1:CCCCCCC
110 PLAY"E7:G3Y203CA4G1G3:CCCCCCCCCC
120 PLAY"C3D4E1:Y101EF4G1:CCCCCC
130 PLAY"E7:G3Y203GF4D1E:CCCCCCCCC
140 PLAY"C1DEF4G1:Y101EFGHG4HG1:CCCCCCC
150 PLAY"E7:G3Y203CA4G1G3:CCCCCCCCCC
160 PLAY"C3F4E1:Y101EHG4G1:CCCCCC
170 PLAY"C7:E3Y203GF4D1E3O2:CCCCCCCCCC
180 PLAY"Y3B3:M0V6R3:CC
190 PLAY"HA6O3:RHAG:HDHDHDHDHDHD":PLAY"HD3:HAO3:HDHD
200 PLAY"HD4D:C4O2HA:HGHGHGHGHGHG":PLAY"C3O2:HG3:HGHG
210 PLAY"HA5:GO1GO2:HAHAHAHA":PLAY"HG:FO1FO2:HAHAHAHAO2
220 PLAY"G:HDO1HDO2:CCCC":PLAY"F:HDO1HDO2:CCCCO1
230 PLAY"HD6:CCO1HGO2:HGHGHGHGHGHG":PLAY"HD3:CO3:HGHG
240 PLAY"HGGFHD:CO2HAHGG:FFFFFFFF
250 PLAY"MOHD7:G7:HAHAHAHAHAHAHAHA
260 PLAY"M1D5HA:F7:HAHAHAHAHAHAHAHA
270 PLAY"HA6O3:R3HAG:HDHDHDHDHDHD":PLAY"HD3:HAO3:HDHD
280 PLAY"HD4D:G4F:HGHGHGHGHGHG":PLAY"C3O2:HD3:HGHG
290 PLAY"HA5:D5:HAHAHAHA":PLAY"HG:CO2:HAHAHAHAO2
300 PLAY"GHAO3:HAV5G:CCCCCCCCO1
310 PLAY"CD:V7HGV9HAO3:FFFFGGGG
320 PLAY"HDG:V11CV13HD:HGHGHGHGAAAA
330 PLAY"MOG7:V15HD7:HAHAHAHAHAHAHAHA
340 PLAY"M1F5Y1O2:M1D5Y1O1:HAHAHAHAHA
350 PLAY"HD1FG:G1HGHA:HAHAHA":PLAY"HG4HA1:B4B1:HDHDHDHD
360 PLAY"G5:HA3Y2O2HAO3:HDHDHDHD":PLAY":HG4G1G3Y1O1:HDHDHDHDHDHD
370 PLAY"HD3F4G1:GHG4HG1:HDHDHDHDHDHD
380 PLAY"HD6:G3Y2O3HDF4:HDHDHDHDHDHDHD":PLAY":G1HDY1O1:HDHD
390 PLAY"HD1FG:G1HGHA:HDHDHD":PLAY"HG4HA1:B4B1:HDHDHDHD
400 PLAY"G5:HA3Y2O2HAO3:HDHDHDHD":PLAY":HG4G1G3Y1O1:HDHDHDHDHDHD
410 PLAY"HD3F4HD1:GHG4G1:HDHDHDHDHDHD
420 PLAY"HD6:G3O4CO3HA4:HDHDHDHDHDHDHD":PLAY":HG1G:HDHD
430 GOTO 10
```

GORRY先生より一言

さて，ひっさびさのファミコン用ＶＧＭです。ＧＭ大全集Ⅲ以来ですからね。でも，デキはバッチリ！ちょっとテンポが遅いですが，ファミコンでは仕方のないこと。音とりもＯＫです。



★編さん，影さんと一緒になって変なことばかりやっていると〝変さん〟になってしまいますよ。(宮城県気仙沼市・**パーダ14才**)……**【つぐ美**：編さんは昔のような落ち着きがなくなったという読者の声が，多いですね。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

MSX/MSX2(要FMPAC)/MSX2+用

GRADIUSII

グラディウス

"Burning Heat"
©コナミ

北村　康高

●使いかた

ＭＳＸ本体にＦＭＰＡＣをさし込んだ後，プログラムを打ってＲＵＮしてください。ＭＳＸ２＋を使っている人はそのままで……。

●プログラムのしくみ

ＤＡボイスに自作の音色を使用。メロディ＆コーラスはＦＭ＋ＰＳＧ，ＤＡボイスもＦＭ＋ＰＳＧで，それぞれデチューンがかかってます。

●苦労した点

なにしろはじめてＦＭ音源をいじったので，ノウハウがよくわからず大変でした。音色の作りかたは，'88年８月号のＦＭ音源110番を見ていたら，そのうちわかってきました。

●最後に

今までＰＳＧしか使ったことのない私にとって，ＦＭ音源はまさに神からのさずかり物でした。しかし，私は決してＰＳＧを見捨てたりはしません。だってＰＳＧは今まで数々の名作を作ってきたのですから。

●参考

ベーマガ'88年８月号　ＦＭ音源110番
アポロン音楽工業の楽譜

GORRY先生より一言

今月もＦＭＰＡＣ用です。持ってない人は早く買わないと時代に遅れるゾ！ＭＳＸ２＋を買っちゃうって？あっそう。

先月もすごいプログラムでしたが，今回はもっとすごいものです。内蔵音色＋１音でよくここまでいい音がだせましたね。これでドラムがポコポコでなかったらなあー，と思うＧＯＲＲＹでした。

GRADIUSII "Burning Heat"のプログラム・リスト

```
100 ' GRADIUSII Burning Heat(+FMPAC)
110 '
120 CLEAR 1000
130 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
140 DIM A%(16)
150 FOR I=0 TO 15
160 READ A$:A%(I)=VAL("&h"+A$)
170 NEXT I
180 _VOICE COPY(A%,@63)
190 _BGM(1):_PITCH(442):_TEMPER(9):_TRANSPOSE(0)
200 '
210 DATA 0000,0000,0000,0000
220 DATA 0c00,00ff,0000,0000
230 DATA 2131,fff0,0080,0000
240 DATA 3f31,f2f0,0080,0000
250 '
260 PF$="t255v12
270 PP$="t255v10
280 FB$="18o3@v110@23a->a-<a-b->b-<b-
290 GB$="@v120b8s16s8s8s8b8
300 AC$="18o5@v120@14fedec<g&g4.g>c<ga->c<a>e-4.<b->d<b>f4.
310 DC$="18o5@v100@24c4ccccc4ccc<a-4a-a-a-a->b-4b-b-b-
320 EC$="18o5@v100@24g4gggggggggge-4e-e-e-e-f4fff
330 EC$="18o5@v100@63c1r8ccc<a-2.b-2.
340 FC$=">c4ccccc4ccc4ccccccc<ab-b
350 G1$="b8h8b8s8b8h8b8h8b8s8b8c8":GC$=G1$+G1$
360 AD$="fef4.&g4.g>c<ga-e-a->c4.<b-fb->d4.
370 GD$="b8h8b8s8b8h8b8h8b8h8b8s8b8h8b8h8b8s8s8s8s8s8s8
380 AE$="@6<e4.f8ef4f4e4f4c4f4a2.
390 CE$="@14>cecg>c<cecg>c<c<fcac>c<<fcac>c
400 EE$="@48>e2.e4g4>c4<f2.>c2.
410 FE$="b-4b-b-fb-b-4b-fb-b-a4aafaa4afa>c
420 G1$="b8h8b8s8m4":GE$=G1$+G1$+G1$
430 AF$="a-ga-b-2r16e-16g16b-16>e-<b-gb-ab->c2.<a>cf
440 CF$="<e-ge-b-e->e-<e-ge-b-e->e-<faf>c<f>f<faf>c<f>f
450 EF$="<b-2.e-2.>c2.<f2.
460 FF$="e-4e-e<b>e-4e-e-<b>e-f4ffcff4ffc<f
470 GF$="b8h8b8s8m4b8h8b8s8m4b16s16s8s8s8b8m8m8m16m16m16m16m16m16
480 AG$="@10d4.r8de-f2.f4.r8fb->e-4d4<b-4
490 BG$="18o5@v120@10b-4.r8b->cd2.d4.r8df>c4<b-4f4
500 CG$="@24<<b-4b-b-b-b-4b-b-b-a-4a-a-a-4a-a-a-a-
510 DG$="f4fffff4ffffe-4e-e-e-e-e-4e-e-e-e-
520 EG$="@63<b-4b-r4r8b-4b-r8b-b-a-4a-r4r8a-4a-r8a-a-
530 FG$="b->b-<b->f<b->b-<b->b-<b->b-f<b->b-<a->a-<a->e-<a->a-<a->a-<a->c<a->a-
540 AH$="d-4.&d-<b-g->d-4.<g-b->d-f4c4<b-4a4f4c4
550 BH$="b-4.&b-g-d-b-4.d-g-b->c4<a4f4f4c4<a4
560 CH$="g-4g-g-g-g-4g-g-g-g-a4>c4f4>f16c16<a16>c16<a16f16a16f16c16f16c16<a16>
570 DH$="d-4d-d-d-d-4d-d-d-f4a4>c4>c16<a16f16a16f16c16f16c16<a16>c16<a16f16
580 EH$="g-4g-r4r8g-4g-r8g-g-f4f4f4f4f4f4>
590 FH$="<g-g-g-<g-d-<g->g-<g->g-<g->d-<g->g-<f>f<f>c<f>f<f>f<ffga
600 GH$="b8h8b8s8b8h8b8h8b8s8b8c8s8b8s8b8s8b8s8b8s8s8
610 AH$="b-4.r8b->dg2.r8d-d-4.r8e-e-e-16c16<a-16e-16c16<a-16
620 BH$="g4.r8gb->d2.r8<b-b-4.r8>cc16<a-16e-16c16<a-16e-16
630 CH$="g4gggg4gggggr8g-g-g-4.r8a-a-a-4.
640 DH$="d4ddddd4ddddr8d-d-d-4.r8e-e-e-4.
650 EH$="g4gr4r8g4gr8gr8g-4g-4.r8a-a-a-4.
660 FH$="<g>g<g>d<g>g<g>g<g>d<g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<a->a-<a-4.b->fb-<b-4.
670 GH$="b8h8b8s8b8h8b8h8b8s8b8c8b8s8s8s8b8h8b8h8b8s16s16m16m16m16m16
680 '
690 PLAY#2,PF$,PF$,PF$,PF$,PF$,PF$,PF$,PP$,PP$,PP$
700 PLAY#2,"","","","","","","","","","",""
710 PLAY#2,AC$,"","",CC$,DC$,EC$,FC$,GC$,AC$,"","",EC$
720 PLAY#2,AD$,"","",CC$,DC$,"",EC$,FC$,GD$,AD$,"","",EC$
730 PLAY#2,AE$,"","",CE$,"","",EE$,FE$,GE$,AE$,"","",EF$
740 PLAY#2,AF$,"","",CF$,"","",EF$,FF$,GF$,AF$,"","",EF$
750 PLAY#2,AG$,BG$,CG$,DG$,EG$,FG$,GC$,AG$,BG$,EG$
760 PLAY#2,AH$,BH$,CH$,DH$,EH$,FH$,GH$,AH$,BH$,EH$
770 PLAY#2,AG$,BG$,CG$,DG$,EG$,FG$,GC$,AG$,BG$,EG$
780 PLAY#2,A!$,B!$,C!$,D!$,E!$,F!$,G!$,A!$,B!$,E!$
790 GOTO 710
```

★同じ月に同じ機種でよい作品が数作きた場合はどうするのですか？また，作品が１作もこなかったらどうするのですか？（埼玉県幸手市・**中村　修19才**）……**【編：いいものは残しておいてつぎの号にまわすなどしますよ。】**

THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-8801mkIISR以上(N88-BASIC V2モード)用

ダライアス

Cosmic Air Way ◎タイトー

加藤　貴久

内容

タイトーのビデオゲーム「ダライアス」の山岳地帯のテーマ（Cosmic Air Way）をMRで作ってみました。

操作方法

リストを打ち込んでセーブしたあとにRUNさせてください。カナ キーをロックしている間はループします。

プログラムのしくみ

マクロ命令を文字変数にLETして，CMD PLAY文で鳴らしています。ただそれだけです。

♪　♪

プログラム入力時の注意

＆，＜＞などは，ファンクションに定義したほうがぜったいにEASYです。あと，後半のYコマンド群は，Y7，248とY7，234がほとんどなので，これも，ファンクションに定義したほうがいいと思います。

そして…

ドラムラインのタムタムは，Yu-You先生の方法を勝手に使わせてもらいました。スミマセン。音色のベースは'87年2月号の源平討魔伝のものを参考にして作りました。メロディは，VGM大全集のスペースハリアーを参考に作りました。

GORRY先生より一言

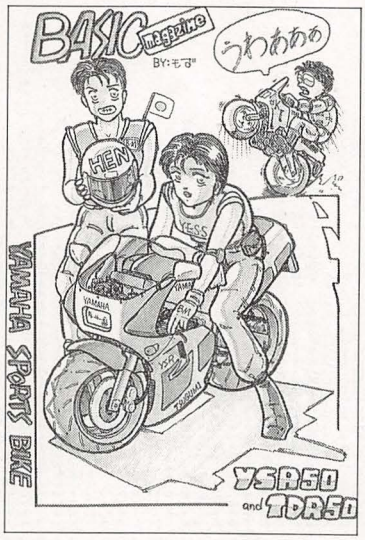
TONE CHANGERを使っていない（というよりはそれより前に送られたプログラムだったりする。ゴメンなさい）わりによくできています。けっこう88の内蔵音源って多彩な表現ができるものだなーと思わせる作品です。少々音とりのミスがあるようですが，そのくらいはデバグだと思って各自直しましょう。

評…ゲームはやってみた？（編）



by　ユんちゃん

評…きまってるでしょう（つぐ美）



by　もずくん

ダライアスCosmic Air WayのBGMプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
20 POKE &HE21A,221:CMD STOPM
30 CMD VOICE REG 6,128:CMD VOICE REG 7,&HDC
40 CMD VOICE LFO 5,2,1,500,127,0,11
50 DIM MAIN%(4,9),BAS1%(4,9)
60 '
70 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
80 READ BAS1%(X,Y)
90 NEXT Y,X
100 '
110 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
120  READ MAIN%(X,Y)
130 NEXT Y,X
140 '
150 DATA 2,15,0,0,0 ,0,0,0,0,0
160 DATA 31,7,5,9,3,43,1,2,3,0
170 DATA 31,7,6,9,2,34,0,0,3,0
180 DATA 31,7,6,9,3,4 ,1,0,3,0
```

★私はつぐ美さんのような，活発で元気でかわいい女性が好きです。（京都市・ヨヨギ8番号14才）……【つぐ美：うれしいわ。でも，おしとやかで……というほうが私にぴったりだと思うんだけど。影：さあ仕事，仕事。】

```
190 DATA 29,4,6,9,10,0,1,1,3,0
200 '
210 DATA 59,15,0,0,  0,0,0,0,0,0
220 DATA 31,2,3,2,8,24,2,2 ,0,0
230 DATA 31,2,3,2,8,25,1,2,  0,0
240 DATA 31,3,6,3,5,32,1,1  ,0,0
250 DATA 31,2,2,3,5,0,  0,2  ,0,0
260 '
270 ' ﾈｲﾛ ﾃﾞｰﾀ
280 '
290 A1$="t132q7v10@11l8o6cccc&cc&cc&c<a-a-a-b-b-b-b->cccc&cc&cc&cl16<a-a-  a-&a-&a-&a-  b-b-  b-&b-&b-&b-  b-&b-
300 B1$="t132q8v10@111l8o5aaaa&aa&aa&a aaagggg        aaaa&aa&aa&al16 fff&f&f&f g gg&g&g&g g&g
310 C1$="t132q7v10@11l8o3ffff&ff&ff&f d-d-d-e-e-e-e-  ffff&ff&ff&fl16 d-d-  d-&d-&d-&d-  e-e-  e-&e-&e-&e-  e-&e-
320 D1$="t132q8v8l8o5    ffff&ff&ff&f d-d-d-e-e-e-e-  ffff&ff&ff&fl16 d-d-  d-&d-&d-&d-  e-e-  e-&e-&e-&e-  e-&e-
330 E1$="t132q8l8o3s9 m2500b16b16g ea&ae rr <aarraarr":E1$=E1$+E1$
340 F1$="t132q8l8rrrrrrs0m500o4am2000brrm1000>g<<arr>>g<<a":F1$=F1$+F1$
350 '
360 A2$="l8gggggggg gggggggg gggggggg v12r>crrc&cr
370 B2$="l8eeeeeeee eeeeeeee eeeeeeee v12r grrg&gr
380 C2$="l8ccccccccc ccccccccc ccccccccc v12r c&cr8c&cr
390 D2$="l8ccccccccc ccccccccc ccccccccc v12r erre&er
400 E2$="aarraarr":E2$=E2$+E2$+"aarraar
410 F2$="rr>>g<<arr>>g<<a":F2$=F2$+F2$+F2$+"rb&brb&br
420 '
430 A3$="@11o5f&f&f&fv12@48>fa>cfrfrfe-&e-c&ce-&e-&e-&e-&e-d-e-d-&d-<<  @11d-d-d-d-d-e-&e-
440 B3$="@11o5a&a&a&av9@10rrrr>c&c<b-&b-a&af&fg&g&g&gfgf&fv12@11fffffg&g
450 C3$="q7o2v8f>f<f>f<f>f<f>f<f>f<f>f<f>fe-c":C3A$="d->d-<d->d-<d->d-<d>d-<":C3$=C3$+C3A$+"d->d-<d->d-rd-e-&e-
460 D3$="o5c&c&c&c v10fa>cfCf<B->fe-&e-c&ce-&e-&e-&e-&e-d-e-d-r8 <<a-a-a-a-a-b-&b-
470 E3$="aarraarraarraarraarraa>b16b16g<a>a&aa&abb&b<
480 F3$="rrg&grrg&grrg&grrg&grrg&grrrrrrrrrb-b-&b-
490 '
500 A4$="v12@48o6B->cd-e-rd-r<b->e-16e-16d-r<b-&b-&b-rr":A4$=A4$+A4$
510 B4$="q7v11@23o5b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-  b-&b-&b-&b-rq6>d-d-d-q7":B4$=B4$+B4$
520 C4$="v10<g->g-<g->g-<g->g-<g->g-<g->g-<g->g-16g-16<g->g-<e->e-<e->e-<e->e-<e->e-<e->e-<e->e-<e->e-16e-16<d->d-
530 D4$="r32v10o5b->cd-e-rd-r<b->e-16e-16d-r<b-&b-&b-rr16r32":D4$=D4$+D4$
540 E4$="aarararaaarar>bb16b16a<":E4$=E4$+E4$
550 F4$="rrgrrrgrrrgrrrrr":F4$=F4$+F4$
560 '
570 A5$="v13   @43o6c<cfgra-gf>c<b-fgrrrr":A5$=A5$+A5$
580 B5$="v13r32@43o6c<cfgra-gf>c<b-fgrrrr16r32l8":B5$=B5$+B5$
590 C5$="<c>c<c>c<c>c<c>c<c>c<c>c<c>l16ggg&ge&el8":C5$=C5$+C5$
600 D5$="o5C<b-a-gb->c<b-a q7gccc l16f&fc&cc&cc&cl8q8":D5$=D5$+D5$
610 E5$="a&aa&aa&al16a&arrl8":E5$=E5$+E5$+E5$+"a&aa&al16a>bge<a>bgel8<
620 F5$="rrrrrrrb16b16":F5$=F5$+F5$+F5$
630 '
640 A6$="b-&b-&b-&b-&b-&b-&b->c16<b-16a-&a-&a-&a-g&g&g&ga-&a-&a-&a-&a-&a-&b-16a-16
650 B6$="rrrrrrrrv11@13 o5a-&a-f&f<b-&b->e-&e-c&c&c&c&c&c&c
660 C6A$="e->e-<e->e-<e->e-<e->e-<":C6$=C3A$+C3A$+C6A$
670 D6A$="o4l8v12q4rfa-fa-fa-fq6rfa->c&c<a-&a-f":D6$=D6A$+"q4rgb-gb-gb-gq8
680 E6A$="a&arraarr":E6$=E6A$+E6A$+E6A$
690 F6A$="rrg&grrg&g":F6$=F6A$+F6A$+F6A$
700 '
710 A7$="g&g&g&ge-frf&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&fg16f16e&e&e&e&e&e&e&e
720 B7$="<b-&b-g&gf&fe-&e-f&f&f&f&f&f&f&f&f&fg&ga-&a-b-&b->c&c&c&c&c&c&c&c
730 C7$=C6A$+C3A$+C3A$+"c>c<c>c<c>c<c>cl16o5
740 D7$="rgb->e-&e-<b-rg"+D6A$+"q4regegerr
750 E7$=E6A$+E6A$+E6A$+E6A$
760 F7$=F6A$+F6A$+F6A$+F6A$
770 '
780 A8$="o5v12l16f&f&f&f&f&fq6a-&a-&a-&a-f&f&f&fO4
790 B8$="@43o4l16V13gg>cceeggb-b->ccee
800 C8$="@11l16v12c&c&c&c&c&cq6d-&d-&d-&d-c&c&c&c
810 D8$="<l16q6c&c&c&c&c&cd-e-fd-c&c&c&c
820 E8$="l16>b-b-b-&b-aag&gee
830 F8$="l16rrrrrrrrrrgggg"
840 '
850 A9$="v12f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&fe-&e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-c&c&c&c&c&c&cf&f&f&f&f&f&f&f&f&fg&g&g&ga-&a-&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a&a
860 B9$="@22q6o5v11f&f&f&f&f&f&f&f&f&f&f":B9$=B9$+"a-&a-&a-&a-&a-&a->g&g&g&g&g&g&ge-&e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-"+B9$+"g&grrf&frr@45>c&c<b-&b->e-&e-c&c<b-&b-a-&a-b-&b-
870 C9$="@43o6v11q6ff>cc<ff>cc<ff>cc<ff>cc":C9$=C9$+C9$+C9$+C9$
880 D9$="Q4 o4v11f&fg&ga-&a-f&f>c&c<f&fg&gf&f":D9$=D9$+D9$+D9$+D9$
890 E9A$="y7,248<a&a&a&ay7,234a&a&a&ay7,248a&aa&ay7,234a&a&a&a>":E9$=E9A$+E9A$+E9A$+"y7,248<a&a&a&ay7,234a&a&a&ay7,248>bba&agge&e
900 F9A$="y7,248q6o2v10ff>ff<ff>ff<ff>ff<a-a->a-a-":F9B$="<d-d->d-d-<d-d->d-d-<d-d->d-d-<ff>d-d-":F9$=F9A$+F9A$+F9B$+F9B$
910 '
920 AA$="b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-g&g&g&g&g&g&g&ge-&e-&e-&e-&e-&e-&e-f&f&f&f&f&f&f&f&f&fg&g&g&gf&f&f&f  >g&gg&gg&ga-&a-a-&a-b-&b-b-&b-
930 BA$="@22g&g&g&g&g&g&g&g&ga-&a-&a-&a-&a-&a-b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-g&g&g&g&g&g&g&gb-&b-&b-&b-&b-&b-a-&a-&a-&a-&a-&a-rrrrrr":BAA$="@45>c&c<b-&b->e-&e-c&c<b-&b-a-&a-b-&b-":BA$=BA$+BAA$
940 CAA$="<e-e->b-b-<e-e->b-b-<e-e->b-b-<e-e->b-b-":CA$=CAA$+CAA$+"<d-d-a-a-d-d-a-a-d-d-a-a-d-d-a-a-rr@11o4c&cc&cc&cd-&d-d-&d-e-&e-e-&e-
950 DAA$="g&ga-&a-b-&b-g&g>e-&e-<g&ga-&a-g&g":DAB$="f&fg&ga-&a-f&f>d-&d-<f&fg&gf&f":DA$=DAA$+DAA$+DAB$+DAB$
960 EA$=E9A$+E9A$+E9A$+"y7,248<a&a>b&bb&bg&gg&gg&ge&ee&e"
970 FA$="<e-e->e-e-<e-e->e-e-<e-e->e-e-<e-e->e-e-":FA$=FA$+FA$+F9B$+"c&cc&cc&cc&cd-&d-d-&d-e-&e-e-&e-
980 '
990 EB$=E9A$+E9A$+E9A$+"y7,248<a&aa&ay7,234a&a&a&ay7,248>bbbb<a&ay7,234a&a
1000 '
1010 AC$="b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b->c&cd-&d-c&c<b-&b-g&grrf&frre-&e-f&fg&gf&fg&g&g&gf&fg&gf&f&f&fo5@11g&gg&gg&ga-&a-a-&a-b-&b-b-&b-
1020 BC$="@22g&g&g&g&g&g&g&g&gg&ga-&a-&a-&a-&a-&a-b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-g&g&g&g&g&g&g&gb-&b-&b-&b-&b-a-&a-&a-&a-&a-&a-rrrrrr"+BAA$
1030 CC$=CAA$+CAA$+"<d-d-a-a-d-d-a-a-d-d-a-a-d-d-a-a-rr@11c&cc&cc&cd-&d-d-&d-e-&e-e-&e-
1040 EC$="y7,248a&a&a&ay7,234a&a&a&ay7,248a&a&a&ay7,234a&a&a&a":EC$=EC$+EC$+"y7,248a&ay7,234bby7,248a&ay7,234bby7,248a&ay7,234bby7,248a&ay7,234bby7,248a&a>b&bb&ba&aa&ae&ee&ey7,234b&by7,220
1050 '  Let's play music
1060 FOR I=1 TO 2
1070 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1080 NEXT
1090 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
1100 CMD VOICE ,,BAS1%
1110 FOR I=1 TO 2
1120 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
1130 NEXT
1140 FOR I=1 TO 2
1150 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
1160 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
1170 NEXT
1180 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
1190 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
1200 CMD VOICE MAIN%
1210 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
1220 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
1230 CMD PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$
1240 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,EB$,F9$
1250 CMD PLAY AC$,BC$,CC$,D9$,EC$,F9$
1260 IF INP(8)=&HDF THEN 1060 ELSE END
```

★このページマガは，おフロの中に落として，くちょくちょになって，かわかした。このハガキもぬれていた。(神奈川県横浜市・堤　康浩15才)……【編：おフロで見てるの？影：まさかパソコンまでおフロに…。】

PC-8801mkIISR

THE GAME MUSIC PROGRAM

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)+FM音源ボード用

ドラゴンスピリット —Ending—

©ナムコ

上田　順一

はじめに

この曲は，私がＮＥＷ　ＦＭ音源ドライバーを使って作ったはじめての曲です。だから，あまりじょうずにはできていませんが，とにかく打ち込んでみてください。

プログラムについて

ＣＺ-８ＦＢ01を立ちあげて，ＮＥＷ ＦＭ音源ドライバーを読み込んで，あとは，このプログラムを打ち込んでＲＵＮすればＯＫです。

苦労したところ

この曲で最も苦労したところは，曲のバックでなっているコーラスのような音です。でもやっぱり作れませんでしたので，なんとかごまかしています。

それにドラムですが，よくわかりませんが，Ｓ255，０，210，０としておくと音がさがっていくようです(第１，第３パラメータを変えると音がさがる速さが変わります)。

最後に

ステレオにつないで聞いてください。また，ヘッドホンで聞くと，少しおかしく聞こえます。

★

★　　★

GORRY先生より一言

X68000でもやっと発売になったドラスピのエンディングです。本人も言っているコーラス，ビデオゲーム版では効果音用のナムコＰＳＧで，X68000版ではＡＤＰＣＭでだしています。ＮＥＷ　ＦＭ音源ドライバーではＰＳＧをサポートしていないので，ゴマかすしかないですね。

あと，ドラムのＬＦＯですが，Ｓ(200～255)，－127，(100～255)，０くらいでいいと思います。

《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 ｷﾞｮｳ ｶﾞ ｸﾜﾜﾘﾏｼﾀ。
40 POKE &HFC10,&HA0,&H1F                   'X1ﾉ ｶﾀﾓ ｲﾚﾙﾖｳﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ。
50 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
60 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
70 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o4l4p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
80 A=USR3(120):A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
90 ' NEW FM-DRIVER CTRL KEY SET
100 CLEAR &HEDC7
110 MEM$(&HEDC7,32)=HEXCHR$("00 3A 05 FC 32 C7 ED 3E 01 32 05 FC CD EF FB AF CD
1B 00 B7 20 F9 3A C7 ED 32 05 FC CD EF FB C9")
120 MEM$(&HEDE7,12)=HEXCHR$("11 FE ED 18 03 11 FF ED 3E 03 06 01")
130 MEM$(&HEDF3,13)=HEXCHR$("C3 09 F2 3E 02 CD 0B F2 C3 F7 07 50 53")
140 FOR I=&HEDC8 TO &HEDFF
150 A=A+PEEK(I)
160 NEXT
170 IF A<>&H1C52 THEN PRINT"ｳﾁﾏﾁｶﾞｲ ｶﾞ ｱﾙﾖ!":BEEP:END
180 MEM$(&H89,2)=HEXCHR$("E7 ED")      ' ^P  A$=USR4("P")
190 MEM$(&H8F,2)=HEXCHR$("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 &HFCBB,80        'AMS -> AMD
250 POKE &HFCBE,70        'PMS -> PMD
260 POKE &HFCE3,50-6      'PMD -> PMS
270 END
```

★９月のＮＨＫ「クイズ百点満点」でソーサリアンの「ここであえるね」がながれたよ～ん。(埼玉県深谷市・だいてん15才)……【編：最近はテレビ番組のＢＧＭや効果音にゲーム・ミュージックがよく使われてますね。】

《リスト2》NEW FM音源ドライバー②のプログラム・リスト

```
10 CLEAR &HEE00:DEFINT A-Z:DEFSNG C
20 AD=&HF200:CLS
30 FOR I=10000 TO 10000+&HB5*10 STEP 10:CS=AD:LOCATE 0,0:PRINT"NOW WRITING LINE"
;I
40 FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE AD,D
50 CS=CS*256+D:CS=CS-INT(CS/3179)*3179:AD=AD+1:NEXT:READ D$:IF VAL("&H"+D$)<>CS
THEN PRINTI;"ｷﾞｮｳ ﾉ DATA ｵｶｼｲﾖ!":BEEP:END
60 NEXT
100 BEEP:BEEP:BEEP
110 PRINT"ｶｷｺﾐｶﾞ ｵﾜﾘﾏｼﾀ。 SAVEﾗ ｵｺﾅｲﾏｽ。":ON ERROR GOTO 200
120 PRINT"B TAPE(DISK)ﾗ ｲﾚﾃ RETURN KEY ﾗ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ。":KEY0,""
130 IF INKEY$(1)<>CHR$(13) THEN 130
140 SAVEM"NEW FM-DRIVER.Bin",&HF200,&HFEFF
150 END
200 IF ERL<>140 THEN 230
210 PRINT:PRINT"ｶｷｺﾐ ｴﾗｰｶﾞ ﾊｯｾｲ ｼﾏｼﾀ。"
220 BEEP:RESUME 120
230 ON ERROR GOTO 0
9999 '      +0:+1:+2:+3:+4:+5:+6:+7:+8:+9:+A:+B:+C:+D:+E:+F:SUM
10000 DATA C3,75,FC,C3,3E,FC,C3,14,F9,18,49,2A,FD,FE,7C,B5,9CC
10010 DATA C8,11,46,F2,CD,02,12,CD,83,04,E5,7C,D6,40,26,00,A04
10020 DATA 6F,0E,18,CD,E7,F5,C6,31,CD,C8,04,E1,CD,BA,04,11,84C
10030 DATA 14,00,B7,ED,52,44,4D,1C,ED,78,CD,C8,04,03,1D,20,B78
10040 DATA F7,3E,0D,C3,BC,04,48,C3,DE,20,45,52,52,2E,20,C4,783
10050 DATA D7,AF,B8,00,FE,03,C0,1A,13,E6,5F,FE,46,CA,4C,F9,9E3
10060 DATA FE,53,CA,7D,FA,FE,50,C0,10,07,3E,18,32,BC,F2,18,967
10070 DATA 09,3E,3E,32,BC,F2,78,FE,08,C0,F3,ED,73,D3,FE,31,3A4
10080 DATA FD,FE,F5,08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,927
10090 DATA EB,DD,21,5F,FD,11,28,00,AF,4F,06,08,05,AF,DD,77,912
10100 DATA 14,D5,3E,07,90,32,A0,FE,CD,C0,F5,D1,04,3E,01,DD,7E9
10110 DATA 77,04,DD,77,05,3D,DD,77,02,DD,77,03,18,0B,7E,23,18F
10120 DATA FE,31,3E,00,17,F5,81,4F,F1,DD,77,15,DD,19,10,CC,A25
10130 DATA AF,32,A0,FE,32,FD,FE,32,FE,FE,32,CD,FA,32,D2,FE,218
10140 DATA 3E,08,91,32,9F,FE,CD,17,FC,CD,EF,FB,DD,21,5F,FD,86B
10150 DATA C3,0C,FB,DD,4E,00,DD,46,01,C5,FD,E1,FD,E5,C1,ED,138
10160 DATA 78,FD,23,B7,CA,5E,FA,FE,20,28,F1,FE,40,CA,DD,F7,5D1
10170 DATA FE,3E,CA,3F,F6,FE,3C,CA,43,F6,FE,5E,CA,8A,F6,FE,2D2
10180 DATA 7C,CA,89,F8,FE,3A,CA,A1,F8,FE,5B,CA,D9,F8,FE,5D,311
10190 DATA CA,EF,F8,FE,9F,CA,52,F9,FE,2F,CA,B9,F5,FE,28,CA,412
10200 DATA D7,F9,E6,5F,FE,50,CA,7F,F6,FE,58,CA,24,F9,FE,59,261
10210 DATA CA,63,F5,FE,56,CA,14,F7,FE,52,CA,05,F6,FE,4C,CA,556
10220 DATA 53,F6,FE,4F,CA,26,F6,FE,51,CA,5C,F6,FE,54,CA,07,B18
10230 DATA F9,FE,53,CA,6D,F9,FE,57,CA,9B,F9,CD,83,F3,DA,93,ACA
10240 DATA FA,18,25,D6,41,D8,FE,07,3F,D8,57,FD,E5,C1,ED,78,B68
10250 DATA FE,23,28,0D,FE,2B,28,09,FE,2D,37,3F,C0,3E,0E,18,9E3
10260 DATA 02,3E,07,82,57,FD,23,C9,7A,32,14,F4,21,33,FD,85,7F2
10270 DATA 6F,3E,00,8C,67,DD,7E,0E,86,DD,77,08,57,3A,A0,FE,8BC
10280 DATA C6,28,CD,3B,F5,DD,56,13,DD,72,09,C6,08,CD,3B,F5,9A0
10290 DATA CD,97,F5,AF,DD,77,24,DD,77,25,DD,7E,1F,DD,77,23,848
10300 DATA AF,08,11,00,00,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,19,EB,257
10310 DATA FD,E5,C1,ED,78,FE,26,37,3F,20,22,FD,23,08,3C,08,A53
10320 DATA FD,E5,C1,C5,ED,78,FD,23,E6,5F,D5,CD,83,F3,7A,D1,ACE
10330 DATA C1,38,04,FE,00,28,CE,C5,FD,E1,08,C6,FF,3E,00,17,C60
10340 DATA DD,77,14,EB,E5,DD,4E,0F,CD,D1,F5,0E,08,CD,E7,F5,7A7
10350 DATA DD,75,02,DD,74,03,D1,EB,B7,ED,52,23,24,DD,75,04,9E6
10360 DATA DD,74,05,18,11,FD,E5,C1,ED,78,FE,26,3E,00,20,03,443
10370 DATA 3C,FD,23,DD,77,14,FD,E5,C1,DD,71,00,DD,70,01,C3,2CC
10380 DATA 91,FB,FD,44,FD,4D,ED,78,FE,25,28,26,CD,B1,F4,30,BE1
10390 DATA 05,DD,7E,10,18,09,21,C0,00,4F,CD,E7,F5,38,1D,4F,72D
10400 DATA 06,01,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,2E,79,C0,04,FD,23,2F8
10410 DATA 18,F0,FD,23,CD,B1,F4,38,03,06,01,C9,F1,C3,93,FA,409
10420 DATA D5,C5,54,5D,05,28,07,CB,3A,CB,1B,19,18,F6,C1,D1,C2A
10430 DATA C9,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,24,CA,00,F5,D6,30,D8,025
10440 DATA FE,0A,3F,D8,C5,4F,FD,23,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,D6,34A
10450 DATA 30,38,0E,FE,0A,30,0A,47,79,87,87,87,81,81,80,18,649
10460 DATA E4,79,C1,B7,C9,FD,E5,C1,ED,78,FE,2D,28,07,CD,B1,47B
10470 DATA F4,DA,9C,F4,C9,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,F4,F6,80,C9,9F4
10480 DATA FD,23,CD,06,F5,C9,C5,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FD,23,5F5
10490 DATA CD,2B,F5,38,14,0F,0F,0F,0F,4F,D9,FD,E5,C1,ED,78,C3F
10500 DATA D9,FD,23,CD,2B,F5,38,01,B1,C1,C9,FE,30,D8,FE,3A,5E4
10510 DATA 38,06,D6,07,FE,40,3F,D8,E6,0F,C9,C5,01,01,07,08,45E
10520 DATA ED,78,CB,7F,C2,40,F5,0D,08,ED,79,0C,ED,51,C1,C9,462
10530 DATA D6,60,D8,FE,20,D0,D5,11,A1,FE,83,5F,3E,00,8A,57,5B9
10540 DATA F1,12,C9,CD,B1,F4,DA,93,FA,FD,23,4F,C5,CD,B1,F4,430
10550 DATA C1,DA,93,FA,57,79,CD,3B,F5,F5,D5,CD,50,F5,D1,F1,A0B
10560 DATA D6,30,DA,FC,F2,FE,08,D2,FC,F2,0E,28,CD,CE,F5,01,0A7
10570 DATA 72,FD,09,72,C3,FC,F2,DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,DD,1B8
10580 DATA 86,07,57,3E,08,CD,3B,F5,DD,7E,17,3D,C0,3E,01,16,55F
10590 DATA 02,CD,3B,F5,16,00,C3,3B,F5,21,FC,F2,E5,C3,C5,F5,336
10600 DATA DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,57,3E,08,C3,3B,F5,6F,26,89D
10610 DATA 00,D5,EB,F5,21,00,00,79,CB,3F,30,01,19,CB,23,CB,5AB
10620 DATA 12,B7,20,F4,F1,D1,C9,D5,EB,21,00,00,44,3E,10,EB,36D
10630 DATA 29,EB,ED,6A,B7,ED,42,38,09,13,3D,20,F2,7B,B7,EB,7A2
10640 DATA D1,C9,09,18,F5,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,23,24,707
10650 DATA DD,75,04,DD,74,05,AF,DD,77,02,DD,77,03,DD,77,24,7DB
10660 DATA DD,77,25,C3,45,F4,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,09,D2,93,371
10670 DATA FA,CA,93,FA,3D,87,87,87,87,DD,77,0E,C3,FC,F2,3E,B20
10680 DATA 10,18,02,3E,F0,DD,86,0E,FE,80,D2,93,FA,DD,77,0E,BB2
10690 DATA C3,FC,F2,CD,62,F4,DD,77,10,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,285
10700 DATA 93,FA,FE,09,D2,93,FA,DD,77,0F,C3,FC,F2,DD,7E,11,238
10710 DATA E6,3F,B0,57,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,C3,FC,F2,CD,7BD
10720 DATA B1,F4,DA,93,FA,0F,0F,47,18,E3,FD,E5,C1,ED,78,FE,257
10730 DATA 2B,28,19,FE,2D,28,48,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,13,A32
10740 DATA 57,3A,A0,FE,C6,30,CD,3B,F5,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,C28
10750 DATA F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,86,F5,57,3E,B89
10760 DATA 30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,CE,00,47,E6,03,FE,03,60C
10770 DATA 3F,78,CE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,72,C3,FC,F2,FD,878
10780 DATA 23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,47,168
10790 DATA 7E,90,F5,57,3E,30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,DE,00,928
10800 DATA 47,E6,03,FE,03,3F,78,DE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,179
10810 DATA 72,C3,FC,F2,CD,1A,F7,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,9C,F4,0C3
10820 DATA 0E,03,CD,CE,F5,3E,50,85,18,3A,FD,23,FD,E5,C1,ED,207
10830 DATA 78,FE,2B,28,16,FE,2D,20,25,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,4A4
10840 DATA F4,ED,44,DD,86,06,38,1C,AF,18,19,FD,23,CD,B1,F4,68D
10850 DATA DA,9C,F4,DD,86,06,FE,80,38,0A,3E,7F,18,06,CD,B1,888
10860 DATA F4,DA,9C,F4,DD,77,06,4F,3A,A0,FE,21,B9,FE,85,6F,4F6
10870 DATA 3E,00,8C,67,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,78,CD,3B,70A
10880 DATA F5,DD,7E,11,E6,07,FE,04,D8,11,08,00,ED,52,F5,7E,75A
10890 DATA CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,70,CD,3B,F5,F1,FE,05,D8,B32
10900 DATA 11,08,00,ED,52,F5,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,68,7C6
10910 DATA CD,3B,F5,F1,FE,07,C0,11,08,00,ED,52,7E,CD,CA,F7,02E
10920 DATA 57,3A,A0,FE,C6,60,CD,3B,F5,C9,C5,47,3E,7F,91,80,B99
10930 DATA 47,3A,D2,FE,80,FE,80,38,02,3E,7F,C1,C9,FD,44,FD,870
10940 DATA 4D,ED,78,21,FC,F2,E5,FE,56,CA,2A,F7,FE,76,CA,2A,11D
10950 DATA F7,E1,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,21,D2,93,FA,26,00,6F,391
10960 DATA 29,29,29,29,29,EB,2A,5D,FD,19,56,23,3A,A0,FE,42,A53
10970 DATA FE,07,20,07,3E,0F,CD,3B,F5,18,2D,B7,20,2A,AF,CB,5FA
10980 DATA 70,28,01,3C,DD,77,17,3E,01,16,02,CD,3B,F5,16,00,506
10990 DATA CD,3B,F5,56,23,3E,18,CD,3B,F5,56,23,3C,CD,3B,F5,451
11000 DATA 56,3E,1B,CD,3B,F5,18,02,23,23,7E,E6,78,DD,77,07,9AB
11010 DATA 23,56,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,DD,72,11,C6,18,23,3BF
11020 DATA 56,CD,3B,F5,DD,72,12,C6,08,23,56,CD,3B,F5,F5,CD,1D5
11030 DATA 50,F5,F1,C6,08,30,F2,23,56,CB,FA,3E,19,CD,3B,F5,6DE
11040 DATA DD,7E,06,CD,64,F7,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,F4,30,02,6E0
11050 DATA 3E,02,DD,77,16,FD,E5,C1,DD,71,0A,DD,70,0B,C3,FC,757
11060 DATA F2,FD,E5,C1,ED,78,FE,7C,20,1B,FD,23,DD,35,16,CA,828
11070 DATA FC,F2,03,DD,70,27,DD,71,26,DD,4E,0A,DD,46,0B,C5,AEB
11080 DATA FD,E1,C3,FC,F2,DD,7E,16,3D,C2,FC,F2,DD,4E,26,FD,1EC
```

★4番：影ふみのワルツを歌います。(静岡県裾野市・勝又　康17才)……[影：カーン。5番：赤鼻のトナカイを歌います。いや，やっぱり，ジングルベルにしよ。まてよ，恋人はサンタクロースにします。一同：……。]

```
11090 DATA 69,DD,46,27,FD,60,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,02,3E,02,1FD
11100 DATA DD,77,18,FD,E5,C1,DD,71,0C,DD,70,0D,C3,FC,F2,DD,144
11110 DATA 7E,18,B7,28,06,DD,35,18,CA,FC,F2,DD,4E,0C,DD,46,162
11120 DATA 0D,C5,FD,E1,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,FA,4F,CD,18,43B
11130 DATA F9,C3,FC,F2,FE,02,C0,4E,21,26,26,CD,E7,F5,32,05,655
11140 DATA FC,C3,EF,FB,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,06,20,0D,21,11,206
11150 DATA F3,36,3C,21,16,F3,36,3E,C3,FC,F2,3D,C2,93,FA,21,3A0
11160 DATA 11,F3,36,3E,21,16,F3,36,3C,C3,FC,F2,05,28,0C,1A,BA1
11170 DATA 18,0B,CD,B1,F4,21,FC,F2,E5,30,02,3E,08,32,CA,FA,1AD
11180 DATA 32,D1,FE,3E,34,32,CD,FA,AF,32,D2,FE,C9,CD,B1,F4,72C
11190 DATA DA,93,FA,DD,77,19,FD,23,CD,E5,F4,DA,93,FA,DD,77,6A1
11200 DATA 1A,FD,23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,1D,FD,23,CD,B1,749
11210 DATA F4,DA,93,FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,1D8
11220 DATA FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,09,DD,7E,0E,C16
11230 DATA B7,0F,0F,0F,0F,3C,0E,0C,CD,CE,F5,E5,FD,E5,C1,ED,B06
11240 DATA 78,FD,23,CD,83,F3,7A,DA,9C,F4,21,48,FD,85,6F,3E,C0E
11250 DATA 00,8C,67,7E,C1,81,C9,CD,A8,F9,22,30,FA,F5,FD,23,8C0
11260 DATA CD,A8,F9,FD,23,C1,90,38,15,F5,CD,62,F4,26,00,6F,473
11270 DATA CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,CD,E7,F5,18,1C,ED,44,B9E
11280 DATA F5,CD,62,F4,26,00,6F,CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,A4E
11290 DATA CD,E7,F5,EB,21,00,00,B7,ED,52,DD,75,24,DD,74,25,197
11300 DATA F1,DD,77,02,AF,DD,77,03,3C,DD,77,04,DD,77,05,21,49A
11310 DATA 00,00,11,15,00,ED,52,DD,7E,0E,86,57,3A,A0,FE,C6,0BD
11320 DATA 28,CD,3B,F5,DD,72,08,DD,56,13,C6,08,CD,3B,F5,DD,552
11330 DATA 72,09,CD,97,F5,DD,7E,1F,DD,77,23,C3,45,F4,FD,7D,413
11340 DATA DD,77,00,FD,7C,DD,77,01,3E,01,DD,77,15,21,9F,FE,24E
11350 DATA 35,C2,B1,FA,CD,7D,FA,FD,21,01,00,18,19,CD,0F,FC,68B
11360 DATA 21,FF,FD,01,28,00,16,07,3E,08,CD,3B,F5,15,20,FA,033
11370 DATA C3,3B,F5,CD,7D,FA,FD,2B,FD,22,FD,FE,FD,E1,DD,E1,AC3
11380 DATA E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,798
11390 DATA 4D,11,28,00,DD,19,3A,A0,FE,3C,E6,07,32,A0,FE,C2,B0B
11400 DATA 0C,FB,21,D1,FE,35,C2,D3,FA,36,00,23,7E,00,FE,7F,BB5
11410 DATA D2,74,FA,FD,E1,DD,E1,E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,71B
11420 DATA F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,4D,ED,73,D3,FE,31,FD,FE,F5,64E
11430 DATA 08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,01,01,1A,49A
11440 DATA ED,78,E6,40,C2,00,FB,F3,DD,21,5F,FD,DD,7E,15,3D,057
11450 DATA CA,B1,FA,DD,7E,06,CD,67,F7,21,23,00,DD,54,DD,5D,6DF
11460 DATA 19,7E,B7,CA,3B,FB,35,C2,91,FB,2B,77,2B,DD,7E,1A,498
11470 DATA CB,2F,CB,B7,77,2B,AF,77,C3,3E,FB,2B,2B,2B,7E,DD,291
11480 DATA 86,19,77,D2,91,FB,23,46,DD,4E,08,DD,7E,09,CB,78,3C3
11490 DATA CA,6B,FB,DD,96,1D,DD,77,09,79,DE,00,57,E6,03,D6,451
11500 DATA 03,3F,7A,DE,00,DD,77,08,C3,80,FB,DD,86,1D,DD,77,AA5
11510 DATA 09,79,CE,00,57,E6,03,D6,03,3F,7A,CE,00,DD,77,08,08A
11520 DATA 05,78,E6,7F,C2,90,FB,DD,7E,1A,E6,7F,80,EE,80,47,755
11530 DATA 70,DD,66,08,DD,6E,09,DD,5E,24,DD,56,25,19,7C,E6,029
11540 DATA 03,FE,03,C2,B1,FB,7A,17,3E,00,17,17,94,ED,44,3C,96F
11550 DATA 67,3A,A0,FE,C6,28,54,CD,3B,F5,DD,74,08,C6,08,55,388
11560 DATA CD,3B,F5,DD,75,09,DD,6E,02,DD,66,03,7C,B5,CA,E0,783
11570 DATA FB,2B,DD,75,02,DD,74,03,7C,B5,CC,C0,F5,C3,B1,FA,2B0
11580 DATA DD,35,04,C2,B1,FA,DD,35,05,C2,B1,FA,C3,F3,F2,01,B57
11590 DATA 04,07,3E,07,ED,79,3E,20,ED,79,3E,58,ED,79,0E,07,BF9
11600 DATA 3E,C7,ED,79,3E,00,ED,79,21,E8,FA,22,5E,00,C9,01,26E
11610 DATA 04,07,3E,03,ED,79,C9,11,27,00,21,5F,FD,3E,40,0E,231
11620 DATA 00,71,23,77,19,C6,18,20,F8,C9,3E,40,0E,00,21,C1,ACE
11630 DATA FE,71,23,77,23,47,ED,49,C6,18,20,F5,18,D9,FE,03,9B8
11640 DATA C0,78,B7,C8,1A,D6,30,D8,28,E0,3D,FE,08,D0,C5,DD,986
11650 DATA E1,21,C1,FE,87,85,6F,3E,00,8C,67,E5,4E,23,46,13,0A2
11660 DATA DD,E5,E1,25,28,08,1A,ED,79,13,03,25,20,F8,ED,61,698
11670 DATA E1,71,23,70,C9,1A,FE,20,D0,0E,20,D5,CD,CE,F5,EB,709
11680 DATA 2A,5D,FD,19,D1,13,1A,FD,6F,13,1A,FD,67,FD,46,64,9B9
11690 DATA FD,7E,1E,0F,0F,B0,77,23,FD,7E,28,77,23,FD,7E,50,300
11700 DATA 77,23,FD,46,14,FD,7E,0A,87,87,87,80,77,23,FD,46,490
11710 DATA 00,FD,7E,5A,0F,0F,B0,77,23,FD,46,3C,FD,7E,32,87,8F0
11720 DATA 87,87,87,B0,77,23,11,04,00,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,B7F
11730 DATA FC,FD,2B,FD,2B,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,FC,11,14,00,6A8
11740 DATA 19,FD,7E,40,F6,80,77,C9,E5,FD,46,48,FD,7E,52,FE,C5B
```

```
11750 DATA 08,DA,F8,FC,ED,44,C6,04,87,87,87,87,B0,77,19,FD,A8D
11760 DATA 7E,34,77,19,FD,46,02,FD,7E,3E,0F,0F,B0,77,19,FD,258
11770 DATA 46,0C,FD,7E,66,0F,B0,77,19,FD,46,16,FD,7E,5C,0F,844
11780 DATA 0F,B0,77,19,FD,46,20,FD,7E,2A,87,87,87,87,B0,77,8B6
11790 DATA E1,23,C9,18,1A,0C,0E,11,12,15,19,1C,0D,10,12,14,307
11800 DATA 16,16,19,0B,0D,10,11,14,09,0B,00,02,04,05,07,0A,0AA
11810 DATA 0C,01,03,05,06,08,08,0A,FF,01,03,04,06,00,EE,00,9BA
```

《リスト3》ドラゴンスピリット—Ending—のBGMプログラム・リスト

```
10 DIM A%(4,10),D$(15),B$(15),S$(15),P$(15),Q$(15),M$(15),N$(15),O$(15)
20 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
30 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
40 RESTORE:FOR T=0 TO 7:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10
50 READ A%(I,J):NEXT:NEXT
60 B$=USR1(CHR$(T)+MKI$(VARPTR(A%(0,0)))):NEXT T
70 '    [BRITE GUITAR]
80 DATA 35, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
90 DATA 23, 26,  5,  5,  3, 20,  1,  7,  0,  0,  0
100 DATA 22,  9,  9,  5,  7, 24,  0,  1,  0,  0,  0
110 DATA  7, 11,  3,  5,  0, 43,  0, 10,  0,  0,  0
120 DATA 31, 22,  2,  7,  2,  0,  2,  4,  0,  0,  0
130 '    [ATTACK BASS]
140 DATA 41, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
150 DATA 31, 18,  7,  8, 12, 20,  0,  0,  0,  0,  0
160 DATA 31, 13,  0,  8, 15, 50,  1,  5,  4,  0,  0
170 DATA 31,  6,  0,  8, 15, 31,  1,  0,  0,  0,  0
180 DATA 31, 15,  6,  8,  0,  0,  1,  0,  0,  0,  0
190 '    [SYNTH DRUM]
200 DATA 59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
210 DATA 31, 31,  0,  3,  0,  4,  0,  5,  0,  1,  0
220 DATA 31, 23,  0,  5,  9, 15,  0,  0,  0,  0,  0
230 DATA 31, 22, 12,  8, 15, 27,  0,  1,  0,  1,  0
240 DATA 31,  0, 13,  8,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
250 '    [POWER BRASS]
260 DATA 56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
270 DATA 16, 15,  0,  3,  3, 26,  0,  3,  3,  0,  0
280 DATA 19, 31,  0,  3,  0, 27,  0,  1,  0,  0,  0
290 DATA 26, 31,  0,  3,  0, 26,  0,  1,  0,  0,  0
300 DATA 27, 31,  0,  8,  0,  2,  0,  1,  0,  0,  0
310 '    [SOFT BRASS]
320 DATA 61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
330 DATA 13,  9,  5,  5,  2, 29,  1,  1,  3,  0,  0
340 DATA 15, 31,  0,  7,  0,  1,  2,  1,  4,  0,  0
350 DATA 15, 31,  0,  7,  0,  1,  2,  1,  4,  0,  0
360 DATA 15, 31,  0,  7,  0,  0,  2,  1,  4,  0,  0
370 '    [BACK BRASS]
380 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
390 DATA 25, 31,  0,  0,  0, 21,  0,  2,  3,  0,  0
400 DATA 20, 31,  0,  7,  0,  3,  0,  2,  3,  0,  0
410 DATA 25, 31,  0,  0,  0, 22,  0,  2,  4,  0,  0
420 DATA 20, 31,  0,  7,  0,  1,  0,  2,  4,  0,  0
430 '    [ATTACK BRASS]
440 DATA 42, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
450 DATA 16,  7,  0,  8,  4, 23,  0,  1,  0,  0,  0
460 DATA 26, 19,  0,  8, 12,  6,  0,  2,  0,  0,  0
470 DATA 22, 12,  0,  8,  8, 29,  0,  1,  0,  0,  0
480 DATA 25, 31,  0, 11,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
490 '    [BELL]
500 DATA  4, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
510 DATA 31, 12,  0,  6,  2, 39,  0, 10,  3,  0,  0
520 DATA 31,  8,  0,  8, 15,  2,  0,  2,  3,  0,  0
530 DATA 31, 12,  8,  6, 15, 44,  0,  7,  4,  0,  0
```


★うれしいな。(P.S.)ぼくの行ってるゲーム・センターの女店員さんが由香里さんに似てて、とおってもかわいいんだ。(大阪府吹田市・渡辺高広14才)……【編集長：伊東ゆかりか？影：「小指の思い出」じゃないんだから。】

```
540 DATA 31,  8,  0,  8, 15,  2,  0,  1,  4,  0,  0
550 A$=USR2("0")
560 ' [DRUM]
570 D$(1)="@2O2Q8V15L16X6P3S255,0,210,0T80R16
580 D$(2)="ER8.ER8.ER8R32<A64A64F32F32DD>B64B64B32
590 D$(3)="ER8.ER8.ER8.ER8.ER8.ER8G<E4>
600 D$(4)="ER8.<E4>ER8.<E4>ER8.BB8.E<EE8>E<EEE>
610 D$(5)="|:4ER8E<E4>ER8.ER8.:|ER8E<EE8.>ER8.ER8.
620 D$(6)="|: ER8E<E4>ER8.ER8.:|ER8E<EE8.E32E32E>BBEE<E64C64>A64G64E
630 D$(7)="ER8.<E4>ER8E<E4>ER8.<E4>EER8<EEE8>
640 D$(8)="ER8.<E4>ER8.<E>B8.ER8.<EE8.>E<EE8>E<EEE>
650 D$(9)="|:13ER8.<E8.>E:||:ER8.<EE8>E:|<E32E32E>BBEE<E64C64>A64G64E
660 D$(10)=D$(7)+D$(8)+D$(9)
670 D$(11)="ER8.<E4>ERER<E4>ER8.<E4>EER8<EEE8>
680 D$(12)="ER8.<E4>ER8.<E>B8.ER8.<EE8.>E<EE8>E<EEE>
690 D$(13)="|:3ER8.<E8.>E:|ER8E<EE8>ERER<E8.>E|:9ER8.<E8.>E:|
700 D$(14)="ER8.ER8.ER8.<EE8>BER8.ER8.ER8.E<EEE>ER8.ER8.ER8.ER8.ER2...
710 D$(15)="ERERERER2R1<E32E32>E8
720 ' [BASS]
730 B$(1)="@1O3Q8V15L4X6P3R16S0,0,0,0
740 B$(2)="CCCCCQ6
750 B$(3)="CC>BBA+A+A+A+AAAAQ8GAA+<C>Q6
760 B$(4)="|:3A+A+8.A+16A+A+AA8.A16AA:|A+A+8.A+16A+A+<CC8.C16CC
770 B$(5)=B$(3)+B$(4):B$(6)=B$(3)+B$(4):B$(7)=B$(3)
780 B$(8)="|:3A+A+8.A+16A+A+AA8.A16AA:|A+A+8.A+16A+A+<|:2CC8.C16CC:|
790 B$(9)="Q5CCCCQ8C1C8C8C8C8&C2&C1
800 ' [BACK BRASS 1]
810 S$(1)="@5O3Q8V9L16X6P3R^0S220,9,2,0
820 S$(2)="G1V8
830 S$(3)="E2D2D1C1>A+4<C4D4E4
840 S$(4)="|:3D1E1:|D1F2E2
850 S$(5)=S$(3)+S$(4):S$(6)=S$(3)+S$(4):S$(7)=S$(3)
860 S$(8)="|:3D1E1:|D1F4F4F4F4E4E4E4E4 E4E4E4E4E1>V11E8E8E8E8&E2&E1
870 ' [BACK BRASS 2]
880 P$(1)="@5O3Q8V10L16X6P1R^0S200,9,2,0
890 P$(2)="D1>V8P3
900 P$(3)="B+2B2A+1A1G4A4A+4B+4
910 P$(4)="|:3A+1B+1:|A+1<C2C2>
920 P$(5)=P$(3)+P$(4):P$(6)=P$(3)+P$(4):P$(7)=P$(3)
930 P$(8)="|:3A+1B+1:|A+1<C4C4C4C4C4C4C4 C4C4C4C4C1>V11C8C8C8C8&C2&C1
940 ' [ATTACK BRASS/GUITAR 1]
950 Q$(1)="@5O3Q8V10L16X6P2R^0S210,9,2,0
960 Q$(2)="C106V10P1^30S235,9,13,0<E2D8.E8.D8D4A4G2B+2G8.A8.G8A+4A4F4G4
970 Q$(3)="D2.AG8.E2.B+B+RR D2.FG8.E2.<CCRC>
980 Q$(4)="D2.AG8.E2.B+B+RR D2.FG8.G2G2
990 Q$(5)="E4E4D8.D&D4D4F4E4E4E2E8GE&E4D4D4D4E4
1000 Q$(6)=Q$(3)+Q$(4)+"@0O4V14P1S255,8,14,30
1010 Q$(7)="E4E4D4G4D4A4G2G2G2F4D4D4E4
1020 Q$(8)="D1B+1D1E1D1E1D1G2G2
1030 Q$(9)=Q$(7)
1040 Q$(10)="D1B+1D1E1D1E1D1G4G4G4G4G4G4G4G4G4G4G4G1>V15G8G8G8G8&G2&G1
1050 ' [ATTACK BRASS/GUITAR 2]
1060 M$(1)="@4O4Q8V8L16X6P3^0RS235,9,13,0
1070 M$(2)="G1@6V10P2^30>B+2B8.B+8.B8A+4<F4E2G2E8.F8.E8D4D4D4E4
1080 M$(3)=">A+2.<FE8.C2.GGRR>A+2.<DE8.C2.GGRG
1090 M$(4)=">A+2.<FE8.C2.GGRR>A+2.<DE8.F2E2
1100 M$(5)="C4C4>B8.B&B4A+4<D4C4C4C2C8EC&C4>A+4A+4A+4<C4
1110 M$(6)=M$(3)+M$(4)+"@0O4V14P2S255,8,14,30
1120 M$(7)="C4C4>B4<D4>A+4<F4E2E2E2D4>A+4<C4C4
1130 M$(8)=">A+1<A1>A+1B+1A+1B+1A+1<F2E2
1140 M$(9)=M$(7)
1150 M$(10)=">A+1<A1>A+1B+1A+1B+1A+1<F4F4F4F4E4E4E4E4E4E4E4E1>V15C8C8C8C8&C2&C
1
1160 ' [MELODY]
1170 N$(1)="@4O4Q8V9L16X6P3^15RS235,9,10,0
1180 N$(2)="D1S255,8,10,30E2D8.E8.D8D4A4G4GAA+8B+2G8.A8.G8A+4A4F4G4
1190 N$(3)="D2.AG8.E1D2.FG8.E1D2.AG8.E1D2.FG8.G2G2
```

```
1200 N$(4)="E4CDE8D4G8F8D8>A+<DA4G4GAA+8B+8EGBB+8.G8AG4&GA+4ADEAF4GCEG
1210 N$(5)="D8A8G8F8E2B+1F2.FG8.B+AGAFGCDC2D8E8F2.E8F8G2.D8>FA+<DE4..FG8.G2G2
1220 N$(6)="@7O5V12E4CDE8D4G8F8D4A4G4GAA+8
1230 N$(7)="B+2G8.A8.G8A+4A4F4G4
1240 N$(8)="D8A8G8F2&F8B+1F2.FG8.B+AGAFGCDC2
1250 N$(9)="D8E8F8A+2&A+8E8F8G8B+2&B+8D8>FA+<DE8F4&FFG8.G2G2
1260 N$(10)="@3O4V12E8G8CDE8D4&(4D,3E)8.&>(E,D)16<(C,D)8&D8A4G4&GAA+8
1270 N$(11)="<(C,D)8&(D,C)16&C4&C>G8.A8.G8A+4A4F4G4
1280 N$(12)="F2G4A4G2<C2DC>AB+AGAGF8GAD8EF<CD>GAFGCDC2
1290 N$(13)="D8E8F8A+4.A8A+8E8F8G8B+2&B+8D8>FA+<DE8F4&FFG8.
1300 N$(14)="G1G1Q5T76G4T73G4T70G4T67G4Q8T80G1>V12^30P1C8C8C8C8&C2&C1
1310 ' [SUB MELODY]
1320 O$(1)="@4O4Q8V9L16X6P3^15RS235,9,10,0
1330 O$(2)="C1S255,8,10,30C2>B8.<C8.>B8A+4<F4E2G2E8.F8.E8G4F4D4E4
1340 O$(3)=">A+2.<FE8.C1>A+2.<DE8.C1>A+2.<FE8.C1>A+2.<DE8.F2E2
1350 O$(4)="C4>ABB+8B<CD4>B8A+4<F4E2E2E8AE4&ED4D4D4E4
1360 O$(5)=">A+8<F8E8D8C2A1D2.DE8.C2>A2A+1B+1A+2.<DE8.F2E2
1370 O$(6)="@7O5V9^5R8E4CDE8D4G8F8D4A4G4GAA+8
1380 O$(7)="B+2G8.A8.G8A+4A4F4G4
1390 O$(8)="D8A8G8F2A1&A8F2&F8DE4&EB+AGAFGCDC2
1400 O$(9)="D8E8F8A+2&A+8E8F8G8B+2>A+4FA+<DE8F8.DE8.F2E2
1410 O$(10)="@3O4V10R8E8G8CDE8D4&(4D,3E)8.&>(E,D)16<(C,D)8&D8A4G4&GAA+8
1420 O$(11)="<(C,D)8&(D,C)16&C4&C>G8.A8.G8A+4A4F4G8V11
1430 O$(12)="D2E4F4E2A2&A8V10<DC>AB+AGAGF8GAD8EF<CD>GAFGCDC2
1440 O$(13)="D8E8F8A+4.A8A+8E8F8G8B+2&B+8D8>FA+<DE8F8.V11DE8.
1450 O$(14)="F1E1Q5E4E4E4E4Q8E1>V12^10P2C8C8C8C8&C2&C1
1460 FOR I=1 TO 15
1470 A$=USR2("1"+D$(I)):A$=USR2("2"+B$(I))
1480 A$=USR2("3"+S$(I)):A$=USR2("4"+P$(I))
1490 A$=USR2("5"+Q$(I)):A$=USR2("6"+M$(I))
1500 A$=USR2("7"+N$(I)):A$=USR2("8"+O$(I))
1510 NEXT
1520 A$=USR4("P")
```

まだNEW FM音源ドライバーを打ち込んでない方へ

①X1 BASIC（CZ-8CB01／8FB01 V1.0／V2.0）を立ちあげます。NEW BASICの場合は，NEW ONは設定しないほうがよいでしょう。

②新しいテープ，またはディスクを2本（2枚）用意します。それぞれA，Bとします。

③リスト1を入力し，テープ（ディスク）Bにセーブします。

SAVE "NEW FM-DRIVER. INI"

と入力すればいいのです。

④リスト2を入力し，テープ（ディスク）Aにセーブします。

SAVE "NEW FM-DRIVER. Bas"

と入力しましょう。また，RUNしないように。

⑤テープ（ディスク）を一度全部抜いてください。

⑥リスト2をRUNします（テープまたはディスクAにセーブされているもの）。途中でエラーがでたり，万一暴走したらデバグして④にもどってください。

⑦⑥で「テープ（ディスク）を入れてください」とでたら，テープ（ディスク）Bを入れてリターン・キーを押してください。セーブが行なわれます。

これでNEW FM音源ドライバーのテープ（ディスク）のできあがりです。実際に使うのはテープ（ディスク）Bのみです。

さて，ロードですが，テープ（ディスク）Bを入れて，

RUN "NEW FM-DRIVER. INI"

と入力してください。

そして，リスト3をRUNするとOKです。

XEVIOUS

★常連になろうと思えば，来春からでも間に合うだろうか？……がんばってください！（大阪府高石市・村田浩之14才）……【編：そんなノンキなこと言ってると間に合わないぞい。ほーら来月号はもう新年号だぜい。】

あくせすROOM

ベスト・プログラマー・インタビュー

編：今月のベスト・プログラマーは，PC-8001mkII用「Dragon」を作った岡本　学(桐朋……研究会)くんに決定しました。それでは質問していきましょう。今回の作品はどういうことから生まれてきたのですか？

岡本：ズバリX68Kのドラスピを見てこんなゲームをP8mkIIで作れないかなぁーと思って作りました。

編：なるほど，でも，いざ作るとなるとたいへんだったでしょう。どのようにして作ったか手順を教えてくれませんか？

岡本：僕の場合，まず自分で作ったアセンブラでマシン語部分を作り，それにＢＡＳＩＣでいろいろ付け加えていくって感じですね。シューティング・ゲームはスピードが命ですから，キャラクターを動かすルーチンはどうしてもマシン語でやらなくては，迫力不足になります。

編：その他にどのような点に注意しましたか？

岡本：まずスピードですね。つぎに単調にならないように注意しました。ボスキャラを入れたのはそのためです。あっ，それから，最初に作ったときは，画面の全部が見える普通のシューティングでしたが，あとから見える範囲を限定してみるとよりおもしろかったのであとで付け加えました。

編：最後に，常連の岡本くんからこれから投稿しようとしている人に，採用されるためのアドバイスを一言お願いします。

岡本：それは，リストは長くなく，内容がおもしろく，しかも目立つものを作るように心がけて作ることですね。

読者のあくせす・コーナー

○全国のＪＲ－200ファンへ！本格ＲＰＧ「The First Wind」完成！奥の深さには自信あり!!やってくれる人はお手紙くださいネ。
☎300 茨城県土浦市天川１－２－16・**小沼孝浩**

○「ベーマガProgrammar's SQUARE」では，ベーマガのプログラム・コーナーの投稿者，およびプログラム・コーナーに関心がある人を対象にメンバーを募集しています。会員には，新野恵貴君，まき・ろえうるさん，小野孝臣君，蒲生　敬君そして私Random 田村もおります。興味のある人は60円切手を同封のうえ下記まで
☎811-32 福岡県宗像郡福間町415－22・**田村方「入会希望」係まで**

○「MHClub」はPC-88，ＭＳＸ，PC-60を中心に，ナイコンの人でも楽しめるように，ＡＶ，アニメ，伝言板なども扱っています。当然，違法行為等は一切行なっていません。興味のある人は120円切手を同封のうえ下記まで。
☎059-17 北海道勇払郡厚真町軽舞229番地・**MHClub 事務局**

☆**編集部からのお願い!!**

来月号から，クラブの会員募集を載せたい人はつぎの要項を守ってください。

① サークルの活動内容を明記する。すでに活動中のサークルは，会報や会則などを同封してください。

② 責任者の住所，氏名，連絡電話番号を明記する。

以上の２点を守って封書で送ってください。クラブ紹介以外の同人誌の発刊，伝言板，プログラム・コーナーへのおたよりなどは，従来どおり付属のハガキ等でかまいません。　**(編)**

明日のSTAR PROGRAMMER

「究極ＤＤＤ」
（大阪府堺市・**遠藤高志**）

「BATTLE GAME」
（新潟県佐渡郡・**小田真亮**）

「HIGH－SPEED KAME」
（福島県郡山市・**大越長晴**）

「M. S. BAS」
（愛知県瀬戸市・**一色浩史**）

「STARING GAME」
（岐阜県養老町・**カメタの住民**）

「クリスタール」
（岩手県盛岡市・**西尾英朗**）

「競馬ゲーム」
（千葉市・**梶原　大**）

「換算表プログラム」
（広島県呉市・**塩形将志**）

「モグラたたき３」
（群馬県館林市・**小林正義**）

投稿ありがとう!!

Rei／渡辺竜志／菊地真也／高田清一／S･Y／近藤吉朗／上原智樹／ズオ／柿内一宏／四杉誠一／ＪＩＧ・Ｒ・／平光利浩／崎山高博／福島忠興／西尾英朗／山田　豊／小林　恵／カメタの住民／平川智久／トイポンプ／沖　信義／松尾真臣／Out of memory／清野智弘／PORIDENT／REBECCA／ＬＥＯ／清水博之／遠藤高志／稲葉忠／鷲見大和／山本拓也／江頭　相／中田譲二／小林正義／桐朋個人電子計算機研究会／Kim Sung Gil／小田真亮／ＫＹＯ／宮園雅廣／平田朋広／ミトッチ／橘木直也／山田　学／志水和也／秋田谷洋／青木大悟／NST－T2f／東　孝幸／西海石洋介／坂口雅一／小門前伸司／UINAL／電人／小枝直隆／住吉政英／福島寛二／木村淳一／PANICMSX／笹井也／久留島健太郎／伊藤　薫／SAKANA／佐々木幾久／谷　広幸／桑原智成／鈴木幹也／木本雅彦／酒寄正章／柴田　篤／悪役モアイ／古田弘二／菅原　悟／小笹龍一／藤山健二／大元友紀／宮川正洋／Ⓣ T PM. CO／原神啓二／伊藤　学／元嶋憲司／下西英之／重枝賢史／おお！ぴいぴ♡／山下和隆／国賀宏隆／上田順一／湯原清吾／郵便屋けんちゃん／加藤貴久／草場威人／タカちゃん／とっつあん／梶　大／山崎勇雄／Kim Smmy Gil／軽澤　誉／いずみちゃん／東京ボンボン太

☆まだまだたくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてゴメンネ！これからも，どしどし投稿してくださいね。

マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

このコーナーは，ビデオゲームやパソコンゲームなど，「スーパーソフト」と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。

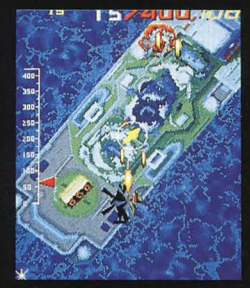


















267 **'88AMショー・レポート**

アミューズメント・マシン業界の88年秋の祭典『アミューズメントマシン・ショー』に出展されたアーケード、ビデオゲーム全37タイトルをすべて紹介。ビデオゲーム・ファンは、必見!

285 山下 章の…
ホンキでPlay ホンネでReview
今、再びゼビウス
——前 編——

58年12月に登場し、多くのゲームファンを虜にした『ゼビウス』。その後、パソコン、ファミコンなど多数の移植版を生みだし、今さらにMSX2用が発売されようとしている。この『ゼビウス』の魅力を山下 章が探る。

290 チャレンジ!セガ・メガドライブ
メガドライブ・ソフト一挙紹介

話題のメガドライブと同時発売のソフト『スーパーサンダーブレード』『スペースハリアーII』『獣王記』をレポート。さらに来春までのリリース予定のゲームを一挙に紹介。

AMショー出展注目ビデオゲーム特集
イメージファイト 272

アイレムのヒット作『R・TYPE』のスタッフの手による最新作。いつでも自由自在に自機のスピードを4段階変えられる可変スピード・システムをはじめ、斬新さいっぱい!

サンダークロス 275

コナミ『グラディウス・シリーズ』に続く横スクロール・シューティング。オプションの間隔を自由に変えることができたり、スペシャル・パワーアップも豊富。

メタルホーク 278

ナムコの本格的な体感シューティング・ゲーム登場! 前後左右に加え高低移動の動きで真の3Dフィールドを再現し、戦術的ゲーム性をそなえた傑作。

クレイジークライマー2 280

ツインレバーで操作するビル登りゲーム再登場! キングゴリラやコンドルなど不条理キャラ(?)も健在。グラフィックとサウンドがパワーアップしたリメイク・ゲーム。

大魔界村 282

超難度ゲームとして知られた『魔界村』の続編。攻撃範囲が上下にも可能になったほか、魔法も使えるようになった。その分、難易度もさらにアップ!?

チャレンジ!PCエンジン 294

『ソンソンII』(NECアベニュー)、『ビジランテ』(アイレム)、『YAKSA』(ビッグクラブ)、さらにNCSの新作予定4タイトル紹介。

チャレンジ!X68000 296

話題の移植版『沙羅曼蛇』の完成度はいかに!? その他『サンダーフォースII』横スクロール面、ボードゲームのコンピュータ化『たんば』紹介。

河野光の **ナムコット情報局** 298
—ベーマガ支局—
ファミコン版『ファミリースタジアム'88』開幕!

新コーナー開始 **新着ソフト情報** 299

ゴーファーの野望／デスブリンガー／エグザイルII／中華大仙／カラテカ／ガーディアン／ネクロポリス／ロードス島戦記

ベラボーマン
怪獣・怪人大図鑑 最終回 307

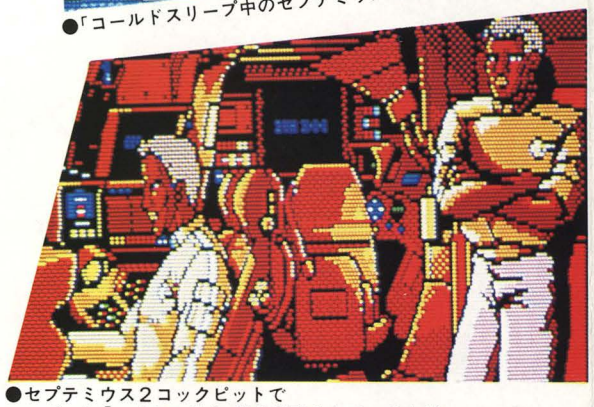
わや姫／ブラックベラボーマン編

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"ラクーン"が冷たい音声で告げる。
「最深心理層に未確認回路侵入。ニューロ・サーキット破損
太陽系消滅まであとわずか……」
最後のカウントダウンが始まる。



●「コールドスリープ中のセプテミウス2乗組員ドナン夫妻だ。」



●セプテミウス2コックピットで
ロバート:「マイケルは今、船外調査をしているんだ。」

◉宇宙編









●「誰だ。くっ、苦しい。」キース危し!









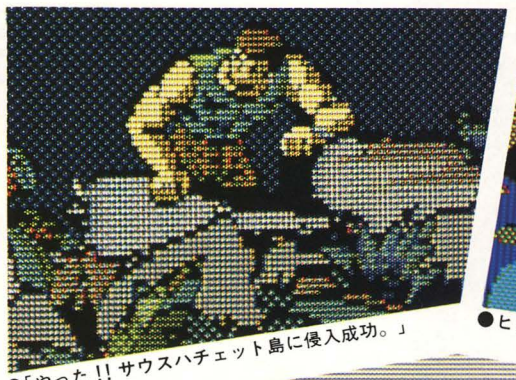
●コンピュータ室で
キース:「ソフィア、ラクーンと交信できたかい?」

地上で、遥か宇宙で……巨大な陰謀が渦巻く。

COUNT DOWN START !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

太陽系消滅まであとわずか。

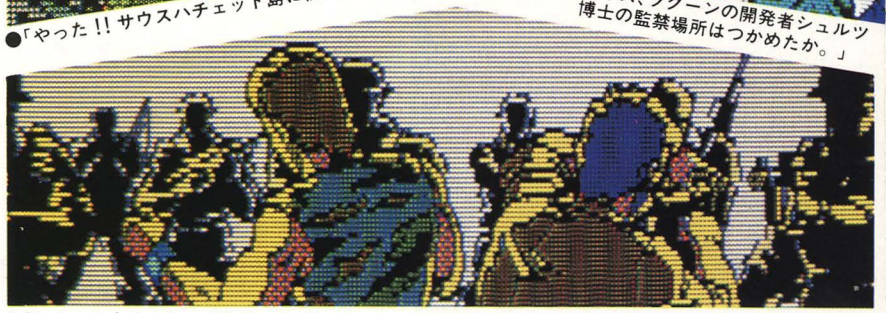
CAUTION



●「やった!! サウスハチェット島に侵入成功。」

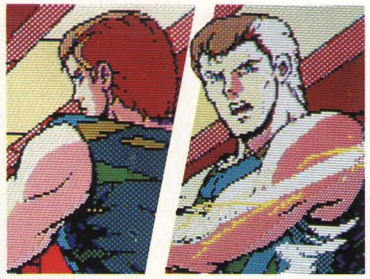


●ヒューイ:「ルイス、ラクーンの開発者シュルツ博士の監禁場所はつかめたか。」



●「しまった!みつかってしまった!!」

◉地上編













●「出ろ、尋問する。」



●「検問だ。うまく通り抜けなければ…。」

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。内蔵FM音源にも対応。
MSX2 : MSX-MUSIC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。

A.V.G.ファンの夢をのせて “サイオブレード” いよいよ登場!!



S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

発売機種・価格／各 ¥8,800

- **PC-8801mkⅡSR以上**（2ドライブ専用）**5″2D・5枚組▶11/19発売!!**
- **FM77AVシリーズ**（2ドライブ専用）**3.5″2D・5枚組▶12/3発売!!**
- **MSX2**（RAM64K以上／VRAM128K以上）**3.5″2DD・3枚組▶12/17発売予定!**
- **X1 turboシリーズ**（2ドライブ専用）**5″2D・5枚組▶12/17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**

※MSXマークはアスキーの商標です。

謎のメロディーモジュールが付いている!



T&E特製ディスケットケース付!!

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）

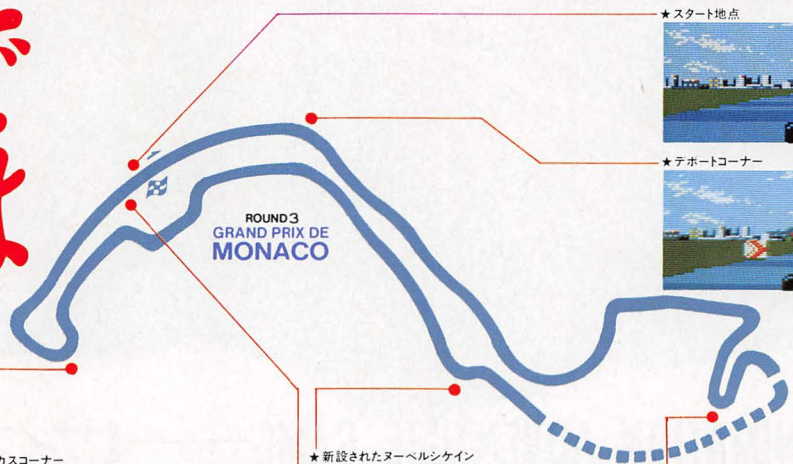
闘魂だけでは勝てないものがある。

スピリッツ



日本から一万数千里離るモンテカルロの町並みを
700馬力のマシンが駆け抜ける。
16のサーキット中
最も狭く、最も曲がりくねったこのコース
エンジンの低回転域が勝負の分れ道だ。
あらゆるデータをどう分析し、どう判断するか
熱い体の中で、頭だけがクールに働き続ける
優れたテクニックと冷徹な判断力も必要だ
チャンピオンはただ1人。
物語の幕はもう上っている

Produced by T&E SOFT RACING TEAM



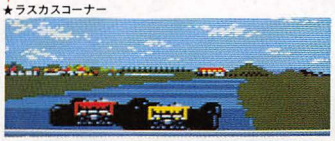
★スタート地点



★テポートコーナー



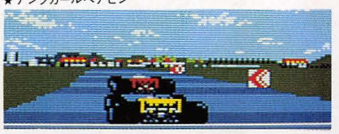
★ラスカスコーナー



★新設されたヌーベルシケイン



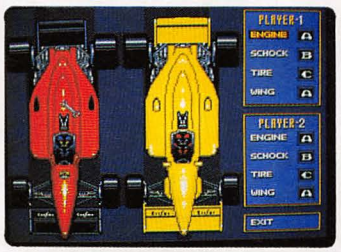
★アンクガールヘアピン

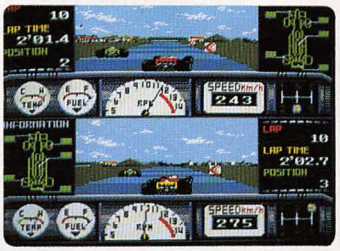


★ピットワークはレースのキーポイント



絶賛発売中!





ジー・ディー
GREATEST DRIVER

© 1988 T&E SOFT

MSX2 RAM64K以上/VRAM128K以上
3.5"2DD・2枚組……¥7,800

MSX2 is a trademark of ASCII corp.

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 グランプリレース。
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〕グ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達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバース・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・ノーズやブロッキング等、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。
★MSX-MUSIC 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。

*T&E SOFTでは、大小のパターン切り替え表示や背景スクロールによって疑似的遠近感を表出しているものに関しては「3D」と表示せず、「疑似3D」と表示しています。
*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。

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。





MSX2+専用

レ・イ・ド・ッ・ク・2

LAYDOCK 2

LAST ATTACK

MSX2+（RAM64K以上 VRAM128K以上）専用 3.5″2DD・2枚組……¥6,800

PROPAGANDA

★MSX2＋専用の新次元シューティングゲーム。
★縦、横、斜め、あらゆる方向に対して1ドット単位のスムース・スクロールを実現!! 緻密に書き込まれた地形マップ・グラフィックスは、これまでのパソコン・シューティングゲームの概念を打ち破る。
★縦スクロール面・4ステージ、横スクロール面・4ステージ、2画面サイズの巨大キャラが登場するスペシャル面・2ステージ、なんと12画面フルサイズの超ド級キャラが登場するハイパースペシャル面・?ステージと、プレイヤーの時空感覚を狂わせる異次元スペースで最大最後の決戦が始まる。
★2機のストーミーガンナー2（自機）で出撃することにより、2人プレイ可能。ドッキング・エネルギーが高まると、縦横2種類の合体でさらにパワーアップ。
★シューティング・ゲームにRPG的レベルアップを採用。得点のみを競う他のシューティング・ゲームとは異なる独特のゲーム展開が体験できる。
★ストーミーガンナー2のレベルは、ディスケット、PAC、FM-PACのいずれかに保存。電源を切っても以前のレベルでプレイ続行可能。
★ストーミーガンナー2は、レベルに応じて10種類のオプション・ウェポンを装備（1人プレイ時においても、すべてのオプション・ウェポンが装備可能）。さらに縦合体、横合体でオプション・ウェポンがパワーアップ。
★MSX2＋の持つ自然画モード（19,268色表示）に対応した、リアルで美しいタイトル・イラスト。
★オープニング、エンディングはもちろんのこと、各所に散りばめられたアニメーション・デモがゲームの雰囲気を盛り上げる。
★MSX-MUSIC（FM音源）対応のBGMは全部で10曲。もちろん内蔵PSGにも対応。
★キーボード、ジョイスティックどちらにも対応。

開発・発売/(株)ティーアンドイーソフト
販売元/松下電器産業株式会社 パナソフトセンター
MSX2+ is a trademark of ASCII corp.

■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.19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

T&Eマガジン No.19 請求券 ヘーマガ 12月号

爆烈！MSX2+ハリケー

もうこの進撃は誰にも止められない!!

2+対応ソフトもガシガシ出る！



ミステリーAVGの新シリーズ
事件の鍵となるタロットカードの示す意味は？



●リバーヒルソフト
12月発売予定
¥9,800
2+用ディスク付/
自然画で2+対応
MSX2
(3.5"2DD)
©リバーヒルソフト





主役はモンスター
地球征服をねらうエイリアンとの壮絶な戦いが始まる。本格RPGのタイコ味！

●ブレイングレイ
¥7,800 発売中
MSX2
(3.5"2DD)
©BRAIN GRAY

●スキャップトラスト



女性乗組員しかいない謎の宇宙船、何のためにキミを誘い込むのか。

MSX2
¥7,800 発売中
(3.5"2DD)
縦横スクロールと自然画で2+対応
© SCAP TRUST ©ARK LIGHT

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】



●T&Eソフト
12月発売予定
¥8,800

全編アニメーション
A.V.G. ムービー
感覚のB.G.M.と
迫真の効果音
MSX2
(3.5"2DD)
自然画で2+対応
©T&E SOFT



かわいい ファミクル 一家が繰り広げる過酷でスリルあるホバークラフトレース
●パナソフトセンター
¥6,800 発売中
自然画で2+対応
MSX2
(3.5"2DD)
©Panasoft/BIT²



原作とアニメ版をミックスアレンジ。ゴキゲンなヒット曲をB.G.Mに素敵なアドベンチャーゲーム。

●マイクロキャビン
¥7,800
12月発売予定
MSX2
(3.5"2DD)
©まつもと泉 集英社・日本テレビ・東宝



変幻3画面方式。スピーディーなアクション性と数々のリアルタイムトラップ。

●コンパイル
MSX MSX2
(3.5"2DD)
縦横スクロールと自然画で2+対応
年末発売予定
¥7,800
©COMPILE



8ビット機最強のアルゴリズム/ファンタジーウォーゲーム
●システムソフト
MSX2
(3.5"2DD)
12月発売予定 価格未定
自然画で2+対応
©SYSTEM SOFT

片山まさゆきのギャグマンガ原作の爆笑ギャグ麻雀

●ゲームアーツ
¥6,800 発売中
MSX MSX2
(2MROM)
©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
©1987 GAME ARTS YELLOW HORN



マルチプレイヤーケーブルをつなげば、2台のMSX2+でゲームセンターさながらのバトルを展開できるぞ！
マルチプレイヤーケーブルはコナミから発売されます。

ワープロソフト、FM音源搭載の
MSX2+マシン

パナソニック
MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格 69,800円

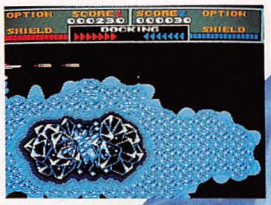
ン上陸!!

2+専用



アーケードで一世を風びしたあの興奮がよみがえる！
新MISSIONの追加で
2倍のおもしろさ。

¥6,800　12月発売予定
●ナムコ
MSX2
♪(2MROM)
©NAMUKO



これでも中キャラだぜ！



シンセサウルス

君も今日から作曲家
FMサウンドでノリまくれ！
発売中
●Bit²　¥6,800
MSX　MSX2
♪(ROM)
©BIT²

FM Pana Amusement Cartridge　¥7,800



MSX対応ソフトも楽しいぜ！

レイドックシリーズ遂に完結！

MSX2+の機能をフルに使った究極のシューティング体験。縦、横、斜めぐるんぐるんスクロールでエキサイト。12画面の超巨大母艦に驚がく。最大最後の戦いが始まる！

MSX2+　3.5 2DD 2枚組　発売元　株式会社ティーアンドイーソフト
11月18日発売　¥6,800　販売元　松下電器産業株パナソフトセンター
SW-M006　©T&E SOFT/MATSUSHITA

LAYDOCK 2

Moji Moji体験コーナー

A1WXのすぐれたワープロ機能を使って文字遊び
ハンディープリンターを使ってさまざまな文書印刷
2プラスの本格派ワープロ機能を体験できる。

スーパーゲーム体験コーナー

LAYDOCK 2 やF1 SPIRIT 3D SPECIALの
2プラス専用ゲームは、もちろん
MSX2プラス対応ゲームやFM音源対応
ゲームも超新作約20タイトル体験できる。

超自然画体験コーナー

19,286色モードの自然画と世界のトップクラスの
アーティストのCGをMSX2プラスのスクロール機能
も組み合わせてモンストレーション

ゲーム大会

MSX2プラス専用ゲーム2タイトルを使って
のゲーム大会！予戦を勝ち抜いて
決勝ステージへ進め!!
LAYDOCK 2　F1 SPIRIT 3D SPECIAL

集れ！
会場はここだ！

THE NEW MSX FAIR

THE NEW
MSXフェア開催
ソフトハウスの有名人
ぞくぞく大集合!!



生フロッピーを
持って参加しよう！

プレゼントも満載！

参加者全員にシールカレンダーとMSX小冊誌！抽選で、なっなんと豪華スタッフジャンパー、テレカなどなど…
プレゼントは盛りだくさん用意してあるぞ！

占いの部屋

コナミの占いセンセーション
なんと凄い占いソフトの登場だ〜ぁ！
この部屋へ入った瞬間から、
君の未来が見えてしまうかも！
※占い特製用紙にプリントして持ち帰りOK

おもしろデジタイズコーナー

フロッピー持参の人は、ビデオカメラで撮った君の顔や、あこがれのゲームデザイナーと一緒のひとコマを超自然画19,286色にデジタイズしてもらえるぞ〜！
※当日会場でのフロッピー販売も予定しています



イベント・スタッフカード
（君だけのシリアルナンバー入り）
スタッフジャンパー



ステージ

ソフトハウスや雑誌社など、参加各社がプレゼントやクイズなど盛りだくさんのメニューで、一日中楽しいステージを繰り広げるぜ！君も参加しようネ

Pana Amusement EVENT-STAFF

イベント・スタッフ大募集
スタッフカードをその場で発行!!春からのイベントでの特典や楽しい事が……

場所	会場	日程	時間	電話番号
札幌	そうこ電器　YES	11月20日(日)	10:30～17:00	☎011-214-2850
東京	新宿スタジオ　アルタ	12月11日(日)	11:00～18:00	☎ 03-350-1290
名古屋	テクノ名古屋	11月23日(水)	10:00～17:00	☎052-581-1241
大阪	ABC　エキスタ	12月25日(日)	10:00～17:00	☎ 06-348-0001
神戸	せいでん 三宮本店南館	12月27日(火)	10:00～17:00	☎078-391-8171
広島	ダイイチ ハソコンCITY	12月 4日(日)	10:00～17:00	☎082-248-4343
福岡	ベスト電器 福岡本店	11月27日(日)	10:00～17:00	☎092-781-7131

〈主催〉　T&E /コナミ/Panasonic

〈協賛〉　アスキー、イーストキューブ、エニックス、ゲームアーツ、コンパイル、システムサコム、システムソフト、スキャップトラスト、ナムコ、テクトソフト、パナソフトセンター、BIT²、ビクター音楽産業、ブレインクレイ、マイクロキャビン、リバーヒルソフト（アイウエオ順）　MSXマガジン、MSX FAN



なんと3.5FDが付いて3,000えん

A1WX専用（ワープロ編）VHS〈45分〉

オペレーション ビデオ マニュアル

★このビデオを見ればワープロはすぐにマスターできる！
オペレーションビデオマニュアルでは、電源の入れ方から、入力方法、編集、印刷までを年賀状、宛名管理、リフィル印刷、AVラベル印刷などの豊富な実例をもとに徹底解説

★君のカードが、ポップになる！
付属の3.5"FDには、クリスマスカードや年賀状(89'版)、暑中見舞用のグラフィックデータ満載！このデータを使えば簡単にポップな文書ができあがる

〈発売元〉ミリオンエンタープライズ「A1WXビデオ係」　TEL.0482－22－8173

MSX は、アスキーの商標です。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.2

戦国ソーサリアン

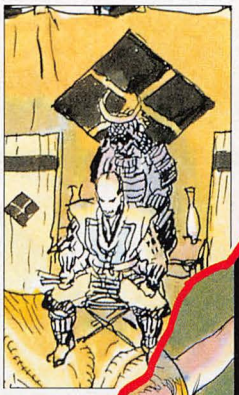
今回のシナリオは、5本を通じてひとつの大きな物語を形作っているのだ。ファン待望の長編シナリオ、といってもいいだろう。しかも、前作を超えようとシナリオを練り上げた結果、5インチ2Dディスクでは、シナリオディスクを2枚組にしないと収まりきらないほどに、ボリュームアップされているのだ！さらに、各シナリオに登場する敵キャラは、なんと、これまでのシナリオレベル5と同等という強さ！生半可なパーティーじゃ、新たに用意された“戦闘ソーサリアンのエンディング”を見ることはできないぞ！

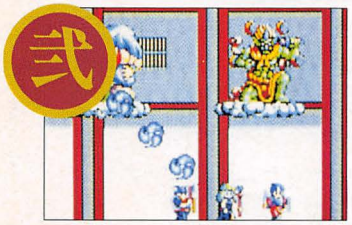


(武田信玄の章)

アシュラ／3つの顔と6本の腕を持つ悪神。アシュラが出てくる部屋では、床と左右の壁から槍が飛んでくる。この槍には猛毒が塗ってあり、ひとつでも当たると致命傷になりかねないので、先にその仕掛けを壊すことが必要だ。アシュラ自体は、25回叩けば、やっつけられる。

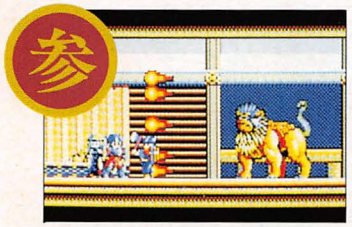






(織田信長の章)

風神・雷神／風を司どる風神と雷を自由に操る雷神は、ふたりで一対となって攻撃を仕掛けてくる。ふたりは円を描くようにまわりながら、交互に、そして素速く向かってくるが、惑わされてはいけない。冷静にその動きを見極め、まずは風神を倒そう。残る雷神は、10回叩けばやっつけることができる。このふたりとは、最低でも3回は戦わなければならないので、1回の対戦でコツをつかんでおこう。



(豊臣秀吉の章)

ぬえ／頭は猿のごとく、胴は狸に似て、尾は蛇、手足は虎という狂暴な妖怪。火の弾を2発吐いたあと、石化弾を1発吐き、飛び回ったのちに、一定時間静止するので、このときをのがさず、突っ込んで攻撃しよう。そして、火の弾を吐き始めたら逃げるのだ。これを繰り返し、100回叩けば、退治することができる。



(真田幸村の章)

天狗／山伏の姿に似て、鼻が高く、翼を持っている。その神通力で空中を自由自在に飛び回るため、剣を当てることは難しい。かといって、もちろん魔法は効かないので、やはりタイミングを合わせて斬りつけるしかない。高空から舞い降りつつ、蹴りを放つ瞬間だけを狙って叩くのが、最良の攻撃方法だが、ヒットポイントは260もあるぞ。



(徳川家康の章)

暗黒神 邪鬼／暗黒神邪鬼という名前からもわかるように、災厄の元凶の神である。現われたり、消えたりしながら、扇子を飛ばして攻撃してくるうえに、この扇子がふたつ以上出ているときは下にはおりてこず、強力な雷を発する。できるだけ早く扇子を叩き落とし、低い位置に現われたところを剣で叩く、という攻撃を心がけよう。20回叩けば、倒すことができるぞ。





	機種	メディア	
SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.2 戦国ソーサリアン	98F/VM/VX	5.2DD	好評発売中! 3,800円
	98U/UV/UX	3.5"2DD	
	88SRシリーズ	5.2D(2枚組)	
	X1 turbo	5.2D(2枚組)	
	88VAシリーズ	5.2DD	

■同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

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

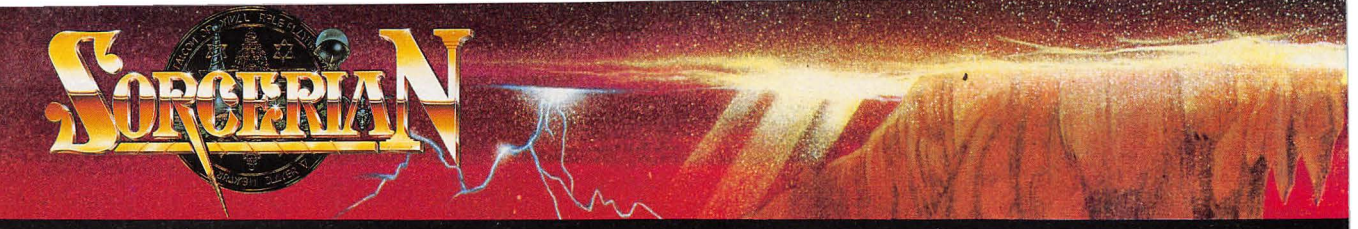
通信販売(送料無料)

●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。



ソーサリアン

SORCERIAN

RPG 15

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 60

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。

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	好評発売中!
	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	

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 ジを伝える一種のメディアです。

SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1	98F/VM/VX	5 2DD	3,800	好評発売中!
	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	

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。

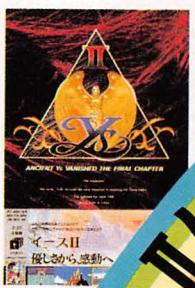
大いなる奇跡の書"イース"が呼び覚す壮大な物語。

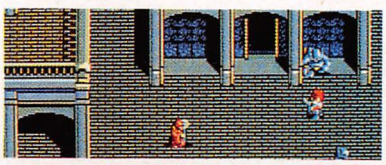
- 立体感あふれる美しいグラフィックが謎の世界を彩る
- 多彩な攻撃バリエーションの個性派デカキャラが7種
- 第一部・第二部構成のドラマチックで深いストーリー
- ハードの限界まで追求した、BGMの域を超えたBGM
- ゲーム後には、感動に近い爽やかな余韻が残るだろう

■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。

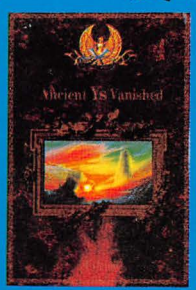
■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。





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



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

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。

世界初! Falcom のレコードレーベル誕生!!

ゲームソフトメーカーから

ファルコムレーベル 12.5 ON SALE 発足記念★特別企画

ファルコム スペシャル・ボックス'89 Falcom SPECIAL BOX '89

ゲームミュージックという新しい音楽のジャンルから、さらに新しい何かを生みだそうとしている!

イメージソング「ザナドゥ」から始まった、キングレコードのファルコム・ゲーム・ミュージックのシリーズは、「ミュージック・フロム・イース」「ソーサリアン・スーパー・アレンジ・バージョン」など、次々と新鮮な話題をふりまいて、立て続けにヒットを飛ばした。中でも、「ミュージック・フロム・イース2」は、発売と同じに、オリコン初登場26位を記録する爆発的なヒットとなった。そして今回、当然の成り行きというか、待ってましたと言うべきか、ついに"ファルコム・レーベル"が発足した。この「ファルコム・スペシャルBOX'89」は、レーベル発足の記念企画であると共に、"ファルコム・レーベル"作品第1号。ホンキの*長時間8cmCDミニ・アルバム6枚組の限定版だ。フュージョン界の大物D.マシューズを始めとする超豪華な参加スタッフや、ニューヨーク録音、最新音響システムの導入、斬新な企画etc…と、とにかくすべてがスペシャル! たかが8cmCDなどと侮ってはいられない、ものすごいサウンドがぎっしり。こいつは見逃せない。

※長時間8cmCDミニ・アルバムとは、普通のCDシングルが2曲入りで7分に対して、長いものでその3倍の20分以上の録音が可能です。







FUSION FALCOM MEETS DAVID MATTHEWS

フュージョン界の大御所であり、マンハッタン・ジャズ・クインテットのリーダーとして有名なデビット・マシューズ、プロデュースによるNY直送サウンド。当然、ゲームミュージックと国際的レベルの大物ミュージシャンのジョイントは、世界初の試みである。

★D・マシューズ氏プロフィール
1960年代後半から、NYジャズ〜ポップス界で作曲、編曲活動を展開。CTI、S&G、ビリー・ジョエルなど、数々の活動を残している。1984年夏、マンハッタン・ジャズ・クインテット結成の際、プロデューサー、ピアニストとして参加。以来、MJQのリーダー格として、ジャズ・ディスク大賞金賞を始めとする、数々の賞を受賞。その位置を不動のものとした。またその多彩な音楽感覚から、個人としても数多くの音楽参加、アルバム・プロデュースを残している。

★参加アーチスト
Arrenge, Produce and key／D. Matthews (デビット・マシューズ)
Sax./G. Young (ジョージ・ヤング)
Tp./L. Soloff (ルー・ソロフ)
Eg./G.Wadenius (ジョージ・ワディニアス)
Synth Sounds Progrum／C.Carter (クリフ・カーター)
Engineer／E.Rak (エド・ラック)

★使用機材
Synth and Drums/MACINTOSH Computer (By D.Matthews)
Drums/AKAI S-900, YAMAHA RX-5

★録音スタジオ
Recorded at CLNTON Studios, N.Y653, 10th Ave N.Y N.Y 10036



SORROUND THEATER from YSII

最新システムS・D・A・Sとサラウンドの未体験ファンタジーワールド!

普通サウンドシアターと言うと、ようするに台詞中心のラジオ・ドラマなんだけど今度のものは、サラウンド効果と最新音響システム［S・D・A・S］処理によるSE(特殊効果音)や音楽などで、情景を、いままで経験したこともない程超立体的に表現されます。これは、繊細な音から大迫力の音まで超HI-FIで再現できるデジタル(CD)でなければ実現不可能です。





VOCAL from SORCERIAN

ポップな英詞でピュアなシティ・サウンドに変身した、ソーサリアン・ヴォーカル・ヴァージョン!

★森口博子(VOCAL)プロフィール
1985年、アニメ「機動戦士ガンダム」の主題歌「水の星へ愛をこめて」でデビュー。以来、歌はもちろん、ドラマ(CX「暁橋みすずや学園」他)、バラエティ(NTV「鶴ちゃんのプッツン5」他)、ラジオのパーソナリティ(FM横浜「OUITY MIDNIGHT CINQ」他)と幅広く活躍。また、1987年には、ロックミュージカル「BAD BOYS BAD GIRLS」に主演するなど、マルチ・アイドルとして注目を集めている。



★フィリップ・H・ローズ(作詞)プロフィール
オフコースやプレッド&バターなどの英詞を数多く手掛けている作詞家。

Arrenge/矢野立美



DISCO Super nonstop Version

ノンストップでビートが駆け抜ける、ハイ・パワー・ディスコ・サウンド!



★作山功二氏プロフィール
1978年、フリーのミュージシャンとして音楽活動を開始。ロック、ジャズ、フュージョン、ポップス、歌謡曲、クラシック、環境音楽と幅広い音楽制作を行う。現在は、テレビVP音楽、CMソングなどの分野で活躍。1987年度クリオ賞(アメリカの広告賞)の食品部門に入賞した実力者でもある。

★参加アーチスト
Arrenge/作山功二
演奏/TOKIO DANCE BEAT BAND

SYMPHONY from XANADU. YS. SORCERIAN

交響曲「イース」(11/5発売)で華麗なシンフォニーの世界を演出した、羽田健太郎氏のフル・オーケストラ第二弾!!



★羽田健太郎氏プロフィール
桐朋学園音楽部ピアノ科卒業と同時に、フリーピアニスト、及び作曲家、編曲家として活動開始。1981年の日本アカデミー賞音楽賞優秀賞と、1983年の日本アニメ大賞音楽部門賞受賞で、広くその実力が認められた。最近は、「機甲戦記ドラグナー」などのアニメ音楽を始め、映画音楽(東映系「別れぬ理由」他)、テレビ音楽(TBS系「女は一生懸命」、ANB系「新選組」他)、交響曲コンサートなどで活躍中。

Arrenge/羽田健太郎
演奏/キング・シンフォニック・オーケストラ

PLUS MIX from YS. YSII. SORCERIAN. XANADU

パソコンが楽器になった!? ゲーム・サントラに32chメガミックスした、迫力の難波サウンド!



★PLUS MIXとは?
パソコンのオリジナル音源に普通の楽器を重ねていったもの。どういった効果があるかというと、音色・テンポ等がオリジナルのままなので雰囲気やイメージが変わらない。パソコンの限界を超えたことが出来るので、音に厚みや広がりがでて普通の曲として聞くことができる。つまり、パソコンの音をそのまま使うので、本物感を失わず、また、パソコンを楽器のひとつとして扱う試みが面白いのではないでしょうか?

★難波弘之氏プロフィール
1973年より、プロのキーボード・ミュージシャンとして活動する一方、作曲家、編曲家として、数多くの映画音楽やテレビ音楽(NTV系「25オたち危ない予感」他)、CMソングなどを担当。また、「飛行船の上のシンセサイザー弾き」を始めとする作品で、SF作家としても活躍中。最近では、日本ファルコムの一連の「スーパー・アレンジ・バージョン」を手掛け、ファルコム・ファンにもおなじみ。

★S・D・A・S(シンクラビア・デジタル・オーディオ・システム)とは?

S・D・A・Sは、ハリウッドのユニバーサル・スタジオやルーカス・フィルム・スタジオなど、大手映画会社のスタジオが導入している最新の音響システムで、日本では、アニメーション映画「アキラ」で一部使われている程度で、もちろんCDによるこうした試みは世界でも初めてである。
従来、テープを使って行ってきたMA処理をディスクで行うもので、デジタル・オーディオ情報を、画面に合わせて使用でき、7.5KH2~100KH2までのサンプリングレイトの変更が可能な上、マウスによる電子サウンド編集では、オーディオ部分を10万分の1秒まで除去したり、コピーしたり、移動したりすることもできる。これらをスピードもピッチも変えないで変更ができ、編集による音質の低下がないのが最大の特徴である。

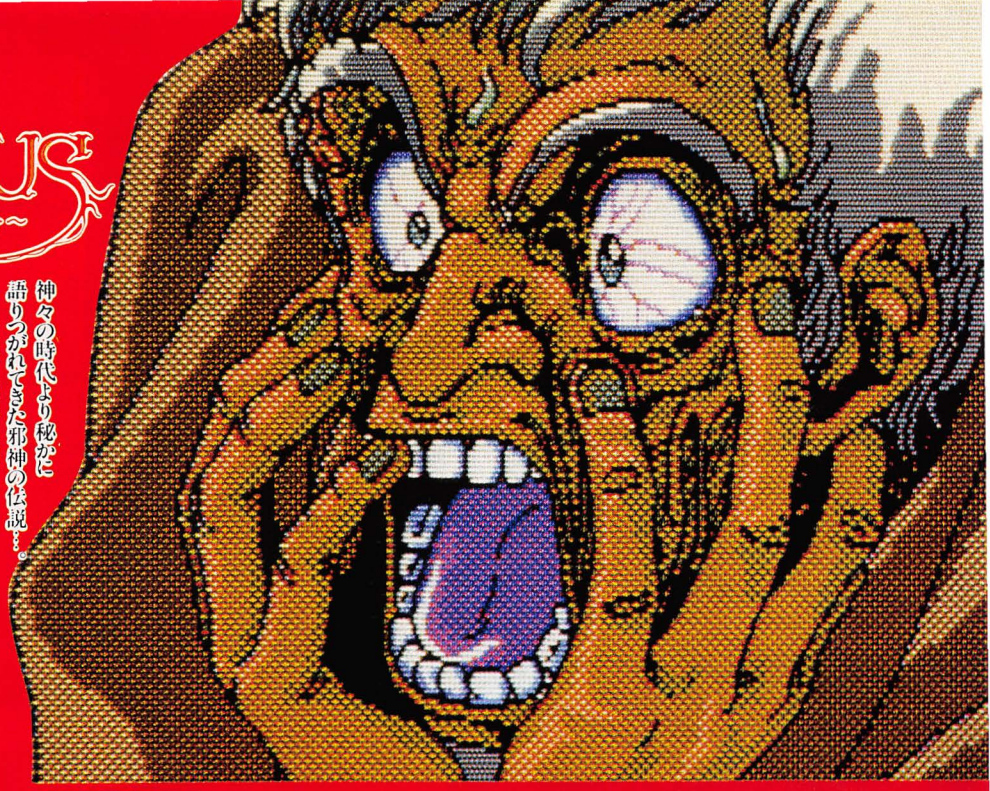
豪華特典

★ファルコム・オリジナル新作ポスター(予約者のみ)★オリジナル・イラスト・カレンダー(6枚組)★ファルコム・ミュージック楽譜集★ファルコム・スタッフ寄せ書き★特製ステッカー★特製レーベル★特製ボックス
■プラス2大特典=抽選で1,000名様に「ファルコム特製テレフォン・カード」200名様に「ソーサリアン・プロモーション・ビデオ」をプレゼント!!

6枚組 ¥7,800
8cmCDミニ K13X-23041~6

●発売元
キングレコード株式会社

ANGELUS
アンジェラス〜悪魔の福音〜



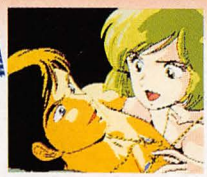
神々の時代より秘かに
語りつがれてきた邪神の伝説…。
そして数々の謎は今、
"悪魔の福音"により解明される
"悪魔の福音"とは13世紀、
北イタリアの果てに栄えたといわれる
幻の村"デルリエ"に住む
超能力者の手により
書かれたと伝えられている…。

多くの謎を秘めた衝撃のラストシーン！
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…。

絶賛発売中!

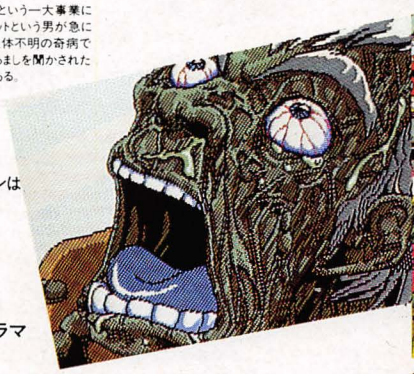


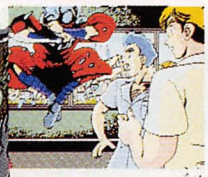


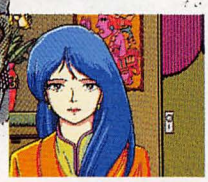


プロローグ

西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーは現在ペルーにてピラミッド移転、そして、その跡地にダムを建設するという一大事業にとりくんでいた。ダムも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）。シーンは数は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

MSX2版で登場!
★ただ今、発売に向け、順調に開発中——!!





パパも夢中のスポーツシミュレーションゲーム

構成・プログラム/村守将志
イメージグラフィック/真島真太郎
音楽/すぎやまこういち

ワールドゴルフII

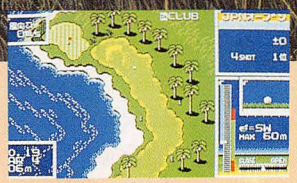
新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

●アマチュア➡国内プロ➡世界トッププロとプレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
●トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール／トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルファーが登場／
●ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。ズームアップ機能付。
●賞金制度と資格制度あり。



MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上
3.5インチディスク2DD(2枚組)
¥7,800
絶賛発売中！





■PC-8801FA/MA
■PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組 ¥7,800
■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD) ¥7,800
■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組 ¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組 ¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
¥7,800

MSX2版で絶賛発売中!

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
♪MSX MUSIC対応
価格7,800円
MSXマークはアスキーの商標です。

好評発売中!
PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク3枚組 ¥7,800

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

THE RETURN OF ISHTAR
ザ リターン オブ イシター

X68000 好評発売中 ¥7,800
X1turbo 専用 好評発売中 ¥6,800
FM-77シリーズ 近日発売 ¥6,800



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

★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。フロッピーディスクドライブは純製品を御使用下さい。メモリー256KB以上必要。FM音源対応。ジョイスティック対応。
GS-152	PC-9801シリーズ（旧PC-9801を除く）	5DD ¥6,800	
GS-153	PC-9801Uシリーズ	3.5DD ¥6,800	
GS-154	PC-9801シリーズ（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用 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、かなりの確立で回避します。
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. Human68K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　SUN、CRC128／1024をサポートし送信時はSUN／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が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

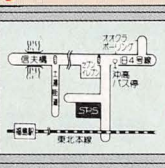


全シリーズ発売中
PC-9801 シリーズ ¥7,000
FMR シリーズ ¥7,000
好評発売中!!

戦慄の アドベンチャー リ・バース

HIGH QUALITY ADVENTURE GAME
Re Birth

FM音源対応
PC-9801シリーズ
FM77AVシリーズ
MSX2/2+シリーズ
X1turboシリーズ
¥7,800



株式会社 マイコンハウス
SPS
〒960 福島市太平寺字宮ノ内5 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郵山5-12258 ●加入者名称エス・ピー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄（裏面）に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。）

真の1200/2400ボーのスピードをご存知ですか?

JET ターボターミナル

X1turbo (MODEL10を除く) 専用パソコン通信ソフト

日本語入力は文節変換でO.K.
フロントプロセッサにJET-CORE™を採用

BASIC ↔ JET ターボターミナル ← JET-X1
ファイル転送MS-DOS ↔

150〜9,600bps対応
¥9,800

32ビットホストコンピュータ使用! TEL(0245)46-1167(代表)
24時間運営(N81XN)ゲストID(GUEST)　2400/1200/300bps自動識別

SPS-NET

10月7日より運営開始 TiP 入会加入（2回線）

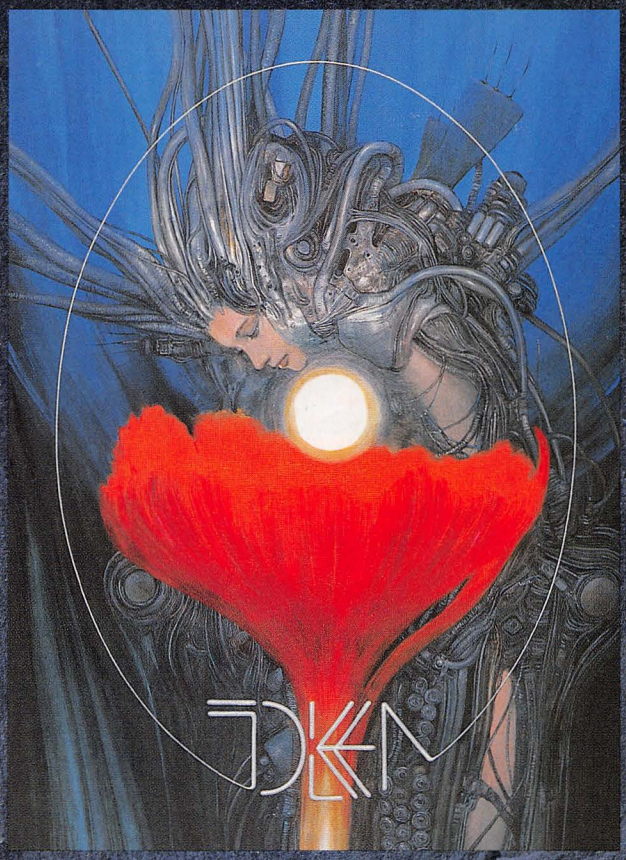
SPS-NET入会方法
メモに次の項目を書いて送ってください
●住所 ●氏名 ●電話番号 ●年令 ●職業 ●パスワード ●自己紹介 ●システム（登録料¥3,000 会費無料）

※60円切手を添えてSPSまでメモをお送り下さい。仮IDを発行後折返し案内状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再登録致します。
※GUESTアクセスは無料ですので一度試してください。

空想実現大仕掛。

ディガの魔石

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。人と人との出会いが、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はんはひろふみが担当！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(メインメモリ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.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F
☎011-561-1370

たんたんたんばがゲームに成った!

好評発売中!



©1987 丹波哲郎 相原コージ
高橋章子 YONEZAWA

ついにX68Kに、輪廻転生霊界双六ゲーム「たんば」登場!!

X68K 5"2HD 7,800yen

このゲームは、ボードゲーム「たんば」(発売元㈱ヨネザワ/プロデュース A.A.STATION)をマイクロネットが忠実にパソコンにさいげんしたものです。

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人の陽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?(エキサイトしすぎて彼女にきらわれないように!)

(X1・FM-77AV・MSX2・PC-9801 12月上旬各機種順次発売予定!)

普通に、つかえるスーパーツール

GRAPHIC TOOL
GABAN MSX2 がばん

マウス対応 メモリー 64K VRAM 128K
MSX2 3.5"2DD 9,800yen

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!

麻雀狂時代 SPECIAL

ゾクゾク登場

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

インテリジェントマウス対応 1ドライブ可
FM77AV 3.5"2D 6,800yen

12月上旬 新作 INFORMATION "極道陣取りゲーム"

「シミュレーションゲーム!?」と聞いただけで、けいえんしてしまう君。操作がむずかしい、時間がかかる、グラフィックが貧弱、音楽性が無いなどなど、今までのS.L.Gに、不満をもっていた君。「S.L.Gならば、まかせて!」という君にも、マイクロネットが自信をもって送ります!。

もちろんマウス対応、しかもとぎれることの無いBGM! かくしコマントもあって、ちょっとしたゲームをするとそれも、教えてもらえちゃう!。しかも、ヒントはマニュアルのなかに?。X1 PC-88 MSX2と対応機種も豊富にそろえて近日発売予定!!。

The SUPER LAS VEGAS



さあ、いよいよカジノへ乗り込むぞ。



ひとくせ、ありそうな5人が相手だ。



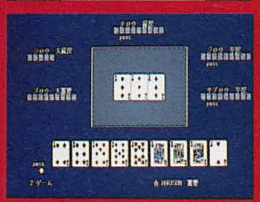
美人ギャンブラーの微笑みの裏には。



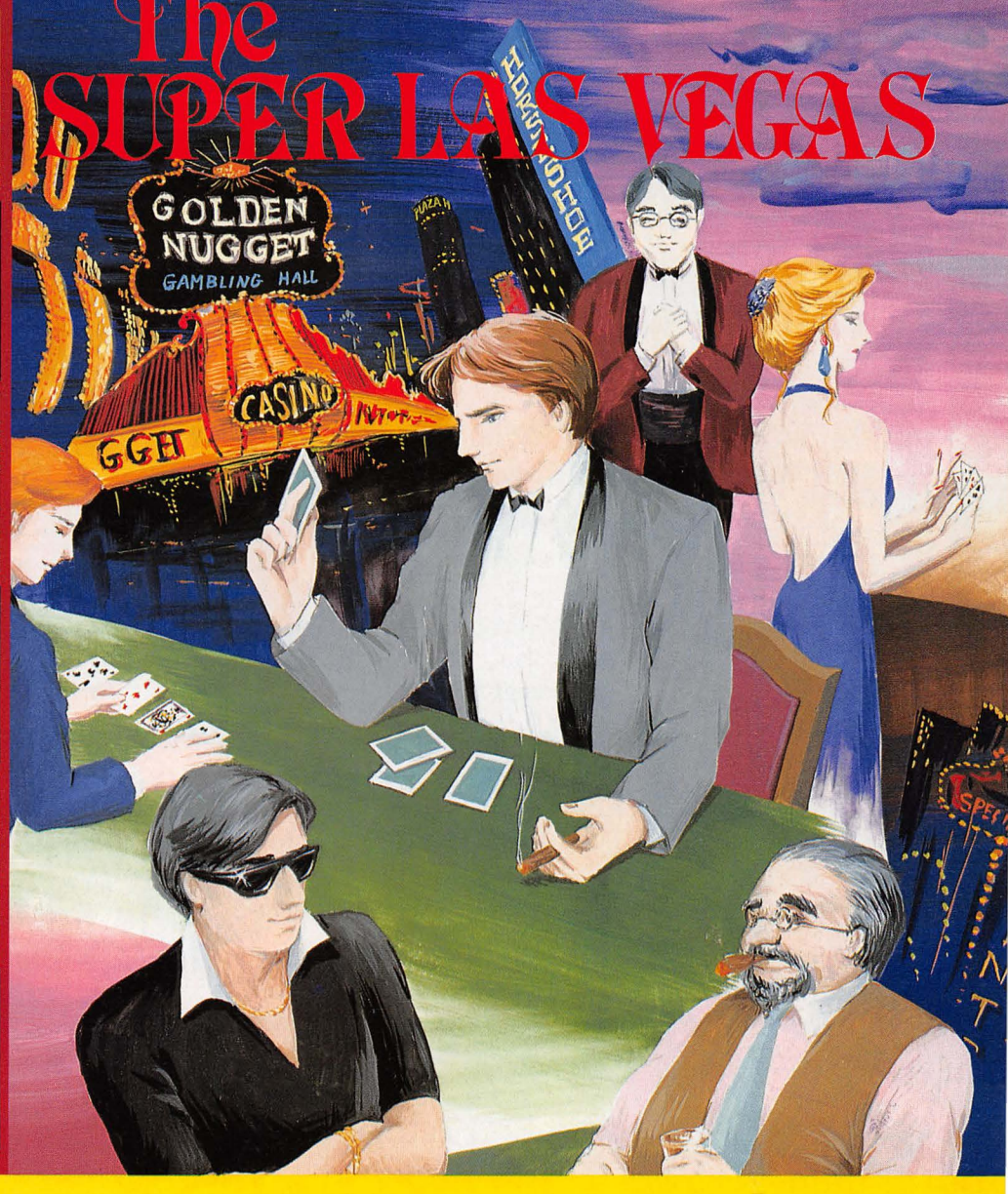
ラスベガスの夜景がムードを盛り上げる。



緊張のゲームスタートだ。活ち割け!



勝負!勝たなければ後がない!!



その一瞬、ラスベガスへ。君はカジノの支配者になれるか。

ラスベガスのカジノで、つわものギャンブラーたちと虚々実々の駆け引きをしながらの大勝負。ゲームのおもしろさ＋カジノのスリリングなムード、それが「ザ・スーパーラスベガス」です。プレイする楽しさはもちろん、ディスプレイに映し出される鮮明なグラフィックにもご注目!ラスベガスの美しい夜景、カジノの華やかなネオンライト、悲喜こもごもに表情をかえるキャラクターたち…と、トップクラスの鮮やかでキメ細かな画像をお楽しみください。

主人公のカジノ荒らしに扮する君は、勝負に勝って稼がなければ、次のエリアの新たなゲームに挑むことができません。勝ち進んで億万長者になるか、それとも無一文で寂しくカジノを去るか。それは、君の実力とツキしだい。さあラスベガスで、ギャンブラーたちとの勝負にチャレンジだ。

〈ゲーム内容〉マニアからファミリーまで楽しめる、10種類もの多彩なゲームが充実しています。
コントラクトブリッジ／ブラックジャック／セブンスタッドポーカー／スロットポーカー／大富豪／ナポレオン／七並べ／セブンブリッジ／ページワン／ルーレット

●「ザ・スーパーラスベガス」をさらに楽しんでいただくために、コントラクトブリッジなどのプレイ方法をわかりやすく説明した豪華カラー解説書(約160P)が付いています。

11月25日発売予定

ザ・スーパーラスベガス

ND-22FD 12,800円

PC-9801シリーズ/X68000用

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

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

namcot

XEVIOUS

ゼビウス〜ファードラウト伝説(サーガ)〜



12月新発売

MSX2

MEGA ROM

FM音源
MSX MUSIC対応
VRAM128K要

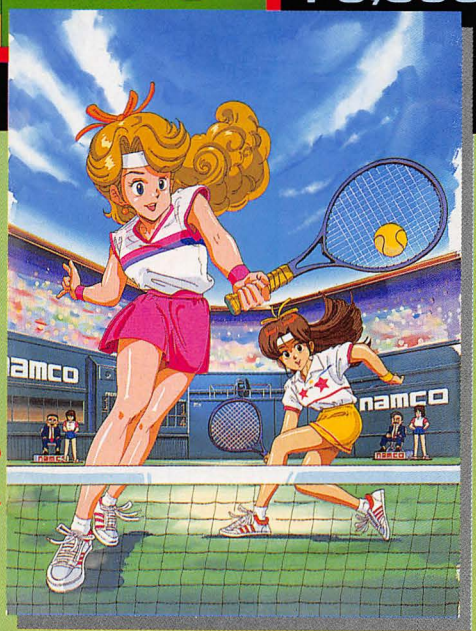
¥6,800

開発進行中

プロテニス センサコート

大好評!!
「イシターの復活」
MSX2　¥6,800
絶賛発売中

大人気！　ナムコのテニスゲーム！
パソコンは，MSX2にて初登場。
シングルはもちろん，ダブルスも
プレイ可能。



MSX2

¥6,800(予価)

★MSXマークは㈱アスキーの商標です。
★通信販売ご希望の方は，現金書留で料金と商品名，住所，氏名，電話番号を明記の上，当社宛にお送り下さい。

「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 ナムコット事業部 TEL 03(756)2311(大代)

©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED



究極TIGER

ゲームサウンドファンに応えて、タイトーの究極7アイテムを完全収録!なつかしの「タイガーヘリ」から「究極タイガー」までのタイガーシリーズ3部作に加え、リクエストの高い「ミッドナイトランディング」「ラスタンサーガ」「コンチネンタルサーカス」、更に「トップランディング」までも収録。

ゲームサウンドを究極に楽しむためのサイトロン・オリジナル各1曲1インデックス信号記録(CDのみ)、メドレーバージョン!

GSM TAITO 2 究極タイガー 11月21日発売!!

CD:D28B0008 ¥2,800/CT:25P50008 ¥2,500 楽譜、タイトーサウンドチーム 解説書付 予約特典:B2サイズ・カラーポスター

(収録曲)TIGER HELI/飛翔鮫/究極TIGER/MIDNIGHT LANDING/RASTAN SAGA/CONTINENTAL CIRCUS/TOP LANDING(以上すべてオリジナルサウンド)(今回はLPのリースはありません。)

SCITRON INFORMATION

●11月21日 サイトロン初のCDV発売

CDVはCDと同じサイズのディスクに5分の映像と20分の音声が収録可能なメディアです。サイトロンでは最新のゲームを早くも商品化。

CDVプレーヤーを持っていない人でも普通のCDプレーヤーで音楽は再生できるので、今後システムアップを考えている人は先行投資で買っておいて損のない物ですよ。

セガ	パワードリフト	E20H1003	¥2000
セガ	メガドライブスペシャル (スペースハリアII、獣王記、スーパーサンダーブレード)	E20H1004	¥2000
カプコン	大魔界村	E20H1005	¥2000
タイトー	チェイスH.Q.	E20H1006	¥2000

●無料でクライマックスあげる。

世界で初めてデスクトップ・ビデオ技法による無料レンタル・ビデオ・マガジン「デジタル・ビデオ・プレス」サイトロンより遂に創刊。(内容)AMショー新作ニュース、ホビーマシン新作ソフト情報、アーケードゲーム最新情報、サイトロン作品紹介等々盛りだくさんのラインアップ。全国指定のレコード店、ビデオ店にて大好評レンタル中!

詳しいお問い合わせ 03-221-3151

㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部まで

●FM富士「サイトロン・デジタル・プレス」話題集中ON AIR中(東京78.6MHz)

毎週土、日夜9:55~10:00サイトロンの最新の音とゲームに関する楽しいおしゃべりをお届けしています。

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ

㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL.03-221-3151
サイトロン・アンド・アート㈱
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 TEL.03-498-7273

販売元/株式会社 ポニーキャニオン
札幌支店/011-232-5151 仙台支店/022-261-1741 東京支店/ 03-221-3271
名古屋支店/052-562-0111 大阪支店/ 06-541-1971 広島支店/082-243-2915
福岡支店/092-751-9631 ニッパンポニー/ 03-667-3741

SCITRON & ART INC.
PONY CANYON INC.

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

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

イシュラル

The story of Calvan

Ishural



壮大な幻想の世界へようこそ

伝説の昔、創世の神イシュラルより贈られし魔法の石『カルヴァン』カルヴァンを受けし者、この世の王となる。
初代国王なき後、カルヴァンを受けんとする者二人現わる。
統治者ウェールズ、そして魔法使いファラド。二人の対立を期に国は別れ神イシュラルのさばきが下る。
太陽と月の重なる時、カルヴァンは二つに砕けウェールズとファラドの手へとわたった……。

ファンタジーRPG イシュラル

対応機種：X1シリーズ/turbo(200ラインモード)
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)
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：X1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



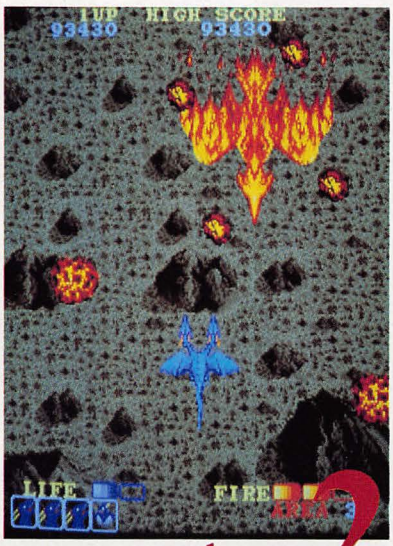
Area 1



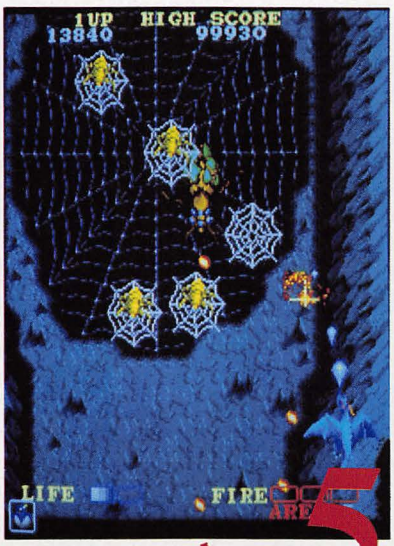
Area 4



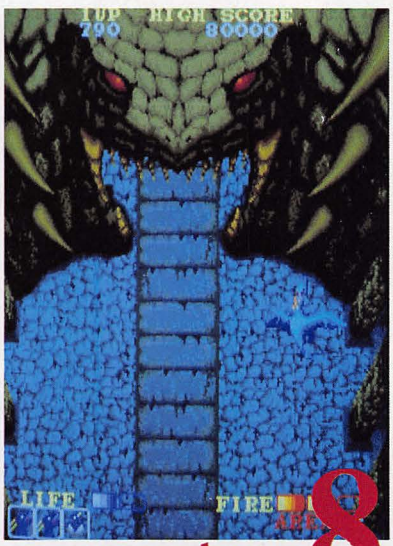
Area 7



Area 2



Area 5



Area 8



Area 3



Area 6



Area 9

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

明けの空に聖剣を掲げる時、青龍伝説が甦る



コンピュータ・グラフィックアートの極致ともいえる圧倒的に美しい画面。
聴く者を虜にしてしまう重厚なミュージック。
各シーンごとに訴えかける強烈なメッセージ性。
それらが緻密に計算されつくしたゲーム性で織りあげられた、シューティング・ゲームの超大作をX68000に再現！

主な仕様

■画面モード選択
画面サイズの設定モード。モニターの向きを縦、または横に設定するモード。この二つを組み合せ、自分の好みの画面でプレイすることができます。

■テスト
オリジナルをも凌ぐ美しい音楽を聴くことができるBGM、効果音のテストモード。（ステレオ対応になっています。）

■セレクト
エリア1から9まで、どの面からでも始めることのできるエリアセレクト・モード。コンティニュー機能もついています。

■トレース・プレイ
前回の自分のプレイを見ることができるトレース・モード。まるで、自分のプレイをビデオで見るような新感覚モード。

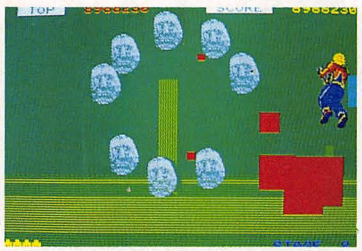
©株式会社ナムコ

DRAGON SPIRIT for X68000

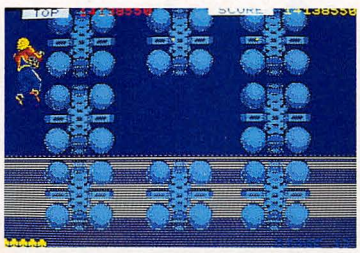
ROMANCING SHOOTING GAME

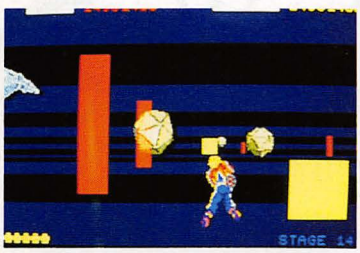
●5インチディスク版（2枚組）
標準価格8,800円
●5インチディスク版（2枚組）オリジナルジョイスティックXE-1PRO付
標準価格16,800円 限定発売
●5インチディスク版（2枚組）オリジナルジョイスティックXE-1ST付
標準価格12,500円 限定発売
パッケージには、ドラゴンスピリット バナー がついています。

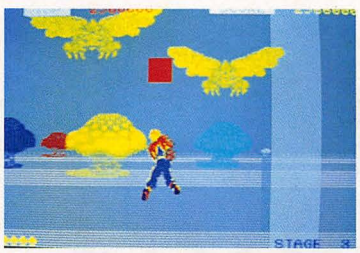
WELCOME TO THE FANTASY ZONE













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

スペース

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

エネルギー充電!エンジン始動!PC-88とX1がパワー全開で走り出す。

おまたせしました。ハードの限界に1年半の歳月をかけてチャレンジ!PC-8801mkIISR以降対応と，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。

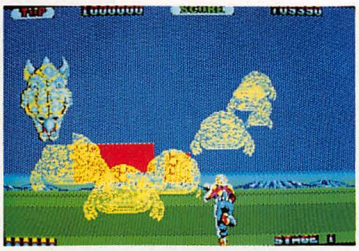
2ドライブ専用，X1バージョンではBGMはFM音源ボードが無いと演奏されない等の制限がありますが，8ビット・パソコンのリアルタイム・ゲームとしては，最高の仕上りと自負しております。特に音に関してはX68000対応には負けていません！店頭デモなどでプレイされる場合でも，ぜひともヘッドホンをお使いいただき，Hi-Fiサウンドをバックにお楽しみください。

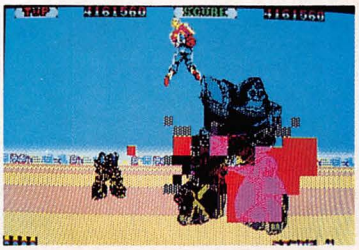


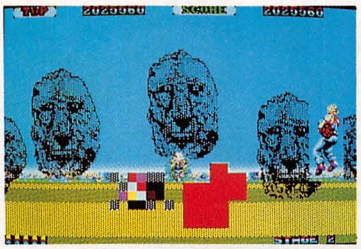




X1版









ACE
RIER
ハリアー

©SEGA 1985

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)

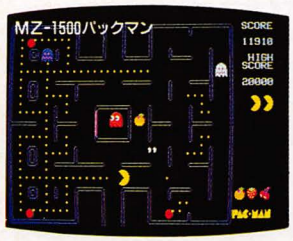
FM音源ボード対応(FM音源ボードが無い場合は効果音しか出ません)

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

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。

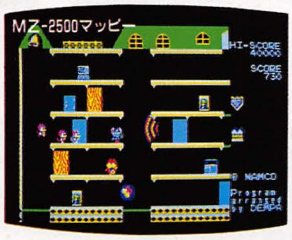
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM-7/77テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



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！上手に掘ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-8001Nモード版をのぞく。)

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8001/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。

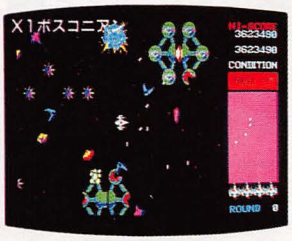
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- **FM-77AV** 3.5インチ……定価6,000円



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。

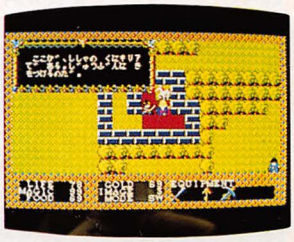
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ 定価3,800円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,000円



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

遊気凛凛 マイコンソフト ソフト・ライブラリー

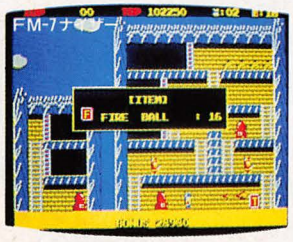
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



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。正義のドラゴンニユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

- **PC-6001mkⅡ/SR** テープ…定価4,100円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,200円
- **X68000** 5インチ……定価6,800円
- **FM-77AV** 3.5インチ(2ドライブ専用)……定価7,500円
- **PC-8801mkⅡ以降** 5インチ(2ドライブ専用)……定価7,800円
- **X1turbo/F/G** 5インチ(2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、ポスコニアン、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グラバーは©DATAEASTスペースハリアーは©SEGAの作品です

namcot

秋まっさかり！
おいしいソフトが実ったぞ。

11月 2大ソフト同時発売

貝獣物語

SHELL SAURUS STORY

心の冒険不足へ。11月18日新発売!!

この「貝獣物語」は、登場する四人のキャラがみんな主人公。広いマップのあちこちで別々にプレイをすすめるんだ。勇者どうしがであうと、パーティーを組む事もできるワケ。もちろん最後は四人の協力が必要になる。さあ、キミたちだけのストーリー展開でチャレンジしよう。





●ゲームの目的は、4つの貝の力を合わせて、暗黒大魔王ファットバジャーを倒すことだ。●敵を倒してレベルアップをさせ、いろんな謎を解きながらゲームを進めていこう！●バッテリーバックアップによるセーブ機能も便利だね。

冒険がぎっしり詰って5,500円

ファミリーマージャンII 上海への道

頭のスポーツ不足へ。11月25日新発売!!

「実戦麻雀」「世界一周クイズDE麻雀」「麻雀グランプリ」と、3つのおもしろモードを盛り込んだ新タイプの麻雀ゲームだ。なかでも注目は「麻雀グランプリ」！上海の老君にとらわれた大切な人を探して、キミは世界のグランプリに挑戦してゆく。お金をかせぎながら、世界を巡る、まさにさすらいのギャンブラー気分だ。





●ロン、ポン、チーなど音声合成によるかけ声で、本番の緊張感もたっぷり。●このゲームは世界をまたにかける内容なので「セブンアップ」や「南北戦争」などアメリカ式役満も採用されている。●「食い断」や「ツモ平和」の有無など、独自のルール設定もOK。

世界をまたにかける面白さ4,900円

© NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED ＊ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です

お求めは電波新聞社（本社、各支局）ソフト販売部に現金書留もしくは郵便為替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社・出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号　電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361　札幌支局011-641-5591　静岡支局0542-54-6405　金沢支局0762-63-8661　広島支局082-228-5581　名古屋支局052-261-4541　関東総局0273-26-3206　松本支局0263-36-2266　神戸支局078-391-5885　西部本社092-431-7411　仙台支局022-227-7211　新潟支局0252-45-2526　京都支局075-221-8021　高松支局0878-61-3111　下関支局0832-67-7478　熊本支局096-380-7500　鹿児島支局0992-26-3630

KONAMI

F-1体感

セッティングもチューンもお手のもの!!

ホンモノ以上にリアルな迫力!!

3D画面でおなじみのSFX爆発!!

16連装ターボエンジン!!

ハードなコースがあなたを待っている!!



コナミのMSX2+専用ソフト第1弾

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL™

©KONAMI 1988

MSX2+専用(RAM64K VRAM128K以上) 3.5"2DD(ディスク2枚組)

♪MSX-MUSIC&ジョイハンドル対応 6,800円 11月19日発売

●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。

もっとリアルに、もっとエキサイティングに——あの『F-1スピリット』が、話題のMSX2+仕様で新登場!ビデオ表示機能・オーディオ機能などを飛躍的に向上させた新ハードの特徴をフルに活かして、ハイテックな夢の走りが楽しめる!! モードは全4種類。

MSX2+の魅力を体験しよう!/ THE NEW MSX FAIR開催

楽しいイベントが盛りだくさんの「ザ・ニュー・MSX・フェア」は、11月20日(日)から全国7ヶ所で開催の予定。みんなでおでかけよう!!

発売元 コナミ株式会社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25 販売元 松下電器産業株式会社 パナソフトセンター 〒106東京都港区六本木4-8-5 和幸ビル

KONAMI

近未来の衝撃。

ついに登場

サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー

SNATCHER™





MSX2対応　3.5"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付　9,800円
PC8801(SR以降)対応　5"2D(ディスク5枚組) FM音源対応(ステレオ)　8,800円
© KONAMI 1988

11月28日同時発売

●画面は開発中のものです。●MSXマークはアスキーの商標です。

人気爆発のグラディウスシリーズに待望の続編!

ゴーファーの野望 EPISODE II





COMING SOON

MSX対応　2Mビット　SCC搭載　5,800円(予定)　12月下旬発売予定

案内役はご存知、あけみさん&ペンギン君!

コナミの占いセンセーション

© KONAMI 1988 TM



MSX2対応　3.5"2DD(ディスク版)　4,800円　12月3日発売予定

KONAMI GAME COLLECTION

コナミ・ゲームコレクション

懐かしのあのゲームこのゲームがパックに!

Vol.1 アクションシリーズ(特別攻略)　**Vol.2** スポーツシリーズ I
魔城伝説・オリンピック1など各5タイトル収録
MSX　対応 3.5"2DD(ディスク版)各4,800円 11月16日発売予定

Vol.3 シューティングシリーズ　**Vol.4** スポーツシリーズ II
ツインビー・オリンピック2など各5タイトル収録
MSX　対応 3.5"2DD(ディスク版)各4,800円 12月15日発売予定

SNATCHER NEWS

1 店頭デモンストレーション展開中!
ただいま、全国的に「SNATCHER」店頭デモンストレーションを展開中!のそけば、何かいいコトあるかも…お店へ急こう!!

2 ゲームコレクションを当てよう!
SNATCHERを買ったら、ハッケージの中に入ってる登録カードを送ろう!抽選で100名にコナミ・ゲームコレクションVol.1、Vol.2のうちのどちらかが当たるぞ!!締切は12月3日、当日消印有効

3 サイバーパンク・フェスタ当選者発表!
★A賞・10万円娘品券／小寺真宙(京都府)　★B賞・トランシーバー／渡辺ちきり(大阪府)佐藤和雄(北海道)井元克直(鹿児島県)中山知信(岐阜県)苅田淳(福島県)　★C賞・レーザーガン／相楽弘治(福島県)佐々木武徳(宮城県)大賀英治(島根県)平田敦也(神奈川県)黄木孝大郎(長崎県)松尾正樹(香川県)佐藤昌彦(東京都)桔梗伸一(兵庫県)中島章明(北海道)野川賢介(千葉県)以上

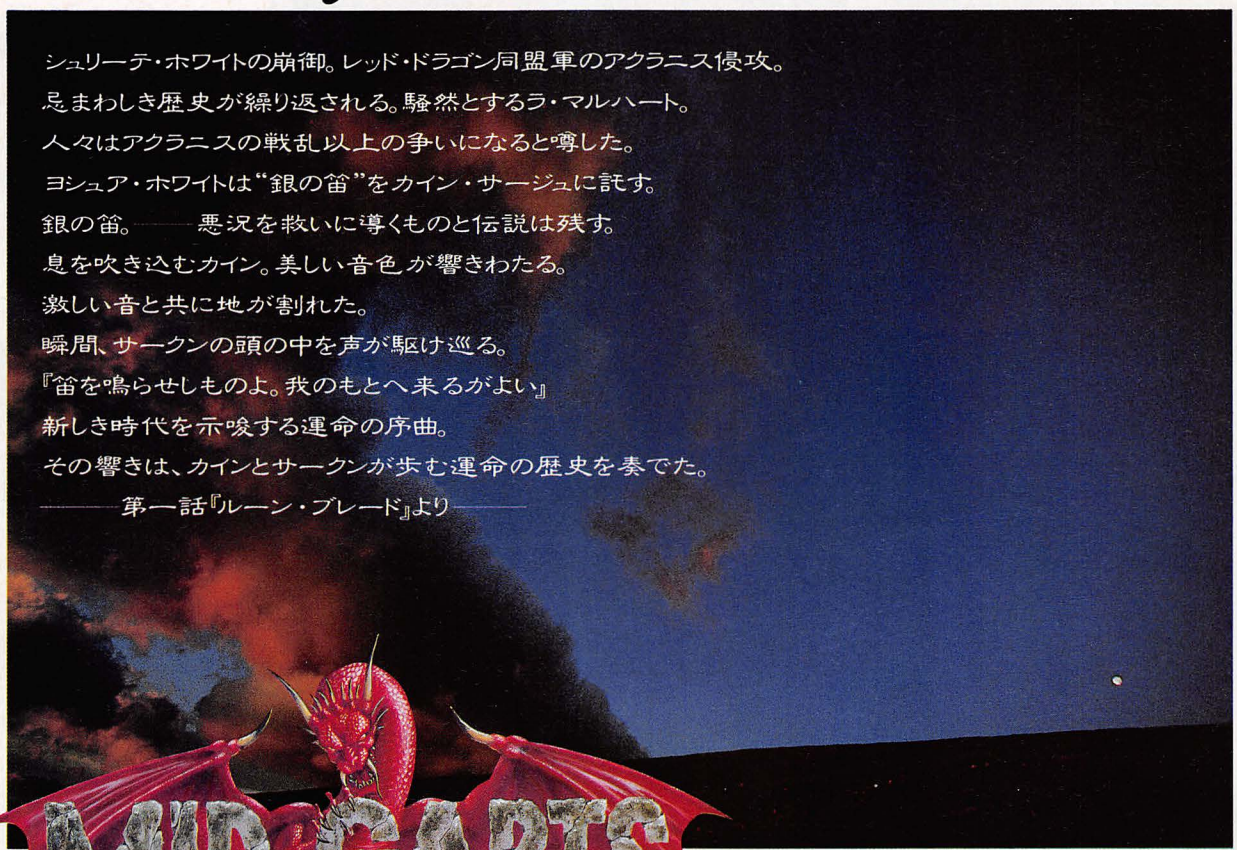
週刊テレホンサービス実施都市

関東地区	北陸地区
本社:03-262-9110	新潟:025-229-1141
関西地区	四国地区
大阪:06-334-0399	愛媛・松山:0899-33-3399
北海道地区	九州地区
札幌:011-851-3000	福岡:天神:092-715-8200
東北地区	福岡:大牟田:0944-55-4444
青森:0177-22-5731	鹿児島:志布志:0994-72-0606
秋田:0188-24-7000	

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

Hope Springs Eternal With My Dear Friends…



※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、現金書留にてお申込ください。(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レンタル行為、及び複製行為について、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。

セイクリッド・ファンタジー・シリーズ

秩序と混沌と調和の神々、その宿命と存在。
人間の存在と、個々の運命を描きながら綴る物語。
運命の糸を手繰りながら、己の在るべき姿を知る。そして、神と人間の争い。
その後に見るのは、輝ける未来でしょうか。哀しき現実でしょうか。
神聖なる幻想世界。SFSは単に神々を扱った物語ではありません。
今、永い歴史の扉が開かれたのです。





PC-98Vシリーズ版　¥9800　11月下旬発売

5'2HD版ディスク4枚組、
3.5'2HD版ディスク4枚組要RAM384K以上
FM音源対応・ジョイスティック対応・PC286対応

PC-88R/H/A版

sideA(5'2D 5枚組)　¥7800　12月上旬発売予定
sideB(5'2D 5枚組)　¥7800　12月下旬発売予定
※純正内蔵ディスクドライブ以外での動作は保証しかねます。

The Work Of WOLF TEAM Volume Three

STAFF

Original	M.Akishino
Scenario	S.Komatu
Music	M.Uno
Art	A.Sekine M.Satou H.Takizawa M.Tashiro
Program	H.Izumino H.Fujinishi
Produce	M.Akishino

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



'88アミューズメント マシン・ショーレポート

Reported by 見城こうじ

アミューズメント・マシン業界秋の祭典，恒例の『アミューズメント・マシンショー』が，去る10月5日・6日に東京流通センターで開催されました。このショーはＪＡＭＭＡ（日本アミューズメント・マシン工業協会）とＪＡＰＥＡという二つの協会が共催するもので，基本的に業界関係者のみを対象とした，各種アミューズメント・マシン（メダルゲーム，プライズマシン，遊園地などの乗物も含む）の新作展示会です。

AMショー・今年の傾向

これだ！という目玉が見られなくなってきた，と言われて久しいＡＭショーですが，今回のビデオゲームの出展作の傾向を述べるならば，シューティング物が比較的粒ぞろいであった，という点がまず挙げられるかと思います。シューティング物を得意ジャンルとするコナミ『サンダークロス』，『Ｒ・ＴＹＰＥ』のスタッフが制作したというアイレム『イメージファイト』，実績ある『飛翔鮫』『究極タイガー』の流れをくむ最新作・タイトー『ＴＡＴＳＵＪＩＮ』，システム24の緻密なグラフィックが売りのセガ『スクランブルスピリッツ』，この他にも既に発売済のナムコ『オーダイン』など，どれも新しい路線を切り開いた，という作品ではないものの完成度はまずまず，ある程度のヒットは確実に見込めるものばかりでした。ただ，部分部分のアイデアでは，アイレムの『イメージファイト』に，新しい流れにつながりそうなユニークな発想がいくつか盛り込まれて光っていました。

新しい方向性

いろいろな意味で新しい方向性を示すものかな？と思ったものをリストアップしてみましょう。



▲ＡＭショー会場にて。これはナムコ・ブースの前だ



▲ナムコ『メタルホーク』の説明をするＭＣのお姉さん



▲これがハイビジョン用ソフト『ホームランコンテスト』

まずナムコの『ホームランコンテスト』。これはゲーム内容だけ見ると単純な野球のホームラン競争なのですが，これは一般公開用に開発されたソフトなので単純明快な内容なのは当然のことなのです。ポイントは，これがあの日本独自の高品位ＴＶ「ハイビジョン」用のソフトとして作られたということです。そのすばらしく鮮明な画像は，今後の開発ソフトしだいでは，すごいものができるであろうという期待をさせてくれます。また，ハイビジョンの特徴として，従来のＴＶよりモニタが横に広いということが挙げられます。

このため，この『ホームランコンテスト』の画面構成は同社のアーケード・ソフト『ワールドスタジアム』そっくりであるものの，グラウンドがキッチリ１画面内に納まっていました。



▲タイトー・ブースにて。『サイバリオン』が並んでいる



▲ナムコに負けじとタイトーも『チェイスＨ．Ｑ．』の説明嬢が懸命



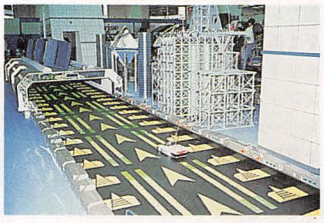
▲セガ・ブース。通り道が一段高くなっていて，ゲームがのぞきやすくなっている

同じくナムコの『未来忍者』。これも方向性としては新しく，おもしろいと言えるでしょう。ナムコ自身が映画を製作し，それと同時発表の形でビデオゲームもだす。これは，それぞれの作品がしっかりしたものであれば，かなりの相乗効果が期待できると言えます。映画『未来忍者』のビデオは12月２日から発売されます。

セガの『スーパーサーキット』。以前にも紹介しましたが（ビデオゲームではありませんが），これはカメラを搭載したラジコン・カーをジオラマの中に作られたサーキット内に走らせ，プレイヤーはモニタに映しだされる映像を見ながらプレイするというものです。



▲これがセガ『スーパーサーキット』。整理券をもらわないとプレイできないほどの人気



▲『スーパーサーキット』のコース。未来的なデザインになっている

サイバリオン(タイトー)

トラックボールとファイヤー・ボタンでメカニック・ドラゴンを操作。時間内に通路を抜け，敵ボスを倒せ！脱パターン・ゲームを一つのコンセプトとして開発されており，プレイするたびに迷路構成，グラフィック，サウンド，シナリオの展開，そして敵キャラの強さ等すべてが変化する。



感想をひとこと：何回もプレイしていくと，エンディングの種類がやや片寄ることがわかる。バッド・エンドが多くて涙がでる。

チェイスH.Q.(タイトー)

覆面パトカーによる犯人逮捕を目的としたユニークなニュータイプのドライブ・ゲーム。本部からの無線連絡を頼りに，逃走車に追い着き，体当たりでダメージを与えて停車させると犯人逮捕でラウンド・クリア。１ラウンド中３回だけボタンでターボ可能。一時的に強力なスピードアップが得られる。逃走車に体当たりするときはカーブの内側などから真横にぶつけるとダメージを大きくできる。



感想をひとこと：音声が笑える。

トップランディング(タイトー)

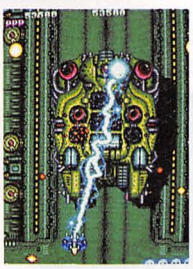
同社『ミッドナイトランディング』の昼間バージョン。緻密な３D処理の施されたグラフィックが見応えあり。前作とのちがいを挙げると，曇や雨など天候の変化が入ったこと，離陸シーンが入ったこと，そして八つの中から好きな空港が選べるようになったことなど。飛行中はインフォメーション・パネルの注意信号をよく見るようにすると初心者の助けになる。



感想をひとこと：隠れ（？）でちゃっくんやバブルンが見れるよ。

TATSUJIN(タイトー)

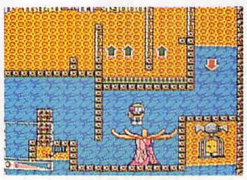
『究極タイガー』に続く，同社フライング・タイガース・シリーズ。『スラップファイト』以来久々のＳＦ物。ショットと達人ボムで攻撃する。ショットはパワーショット，達人ビーム，サンダーレーザーの３種類。武器選択アイテムで選んでいくことができる。スピードアップ・アイテムもある。



感想をひとこと：「究極」そして「達人」，つぎは「神様」かあ？

ニュージーランドストーリー(タイトー)

ノースアイランドでヒョウアザラシにさらわれたピューピューと仲間たちを助けだすために旅にでたティキの物語。迷路を抜けて仲間を１匹助けだすと１面クリア。通常は攻撃とジャンプの２ボタンで操作するが，風船などを取るとジャンプ・ボタンで上昇できる。水中はレバーのみで操作し，酸素ゲージに注意する（なくなると水死してしまう）。



感想をひとこと：とにかくかわいい。エンディングは感動もの！

ゴー・フォー・ザ・ゴールド(タイトー)

三つボタン（うち二つは同じ役割）の連打オリンピック物。複数プレイは2人まで。種目は100m走，重量上げ，鉄棒，110mハードル，棒高飛び，100m自由型，砲丸投げ，跳馬，三段飛び 400mリレーの全10種目。好きな種目からセレクトしてプレイできる。棒高飛びと重量上げは失敗しない限り，上へ記録を伸ばせる。３Ｄ風の視点が多用されている。



感想をひとこと：次回はバルセロナでお会いしましょう！…かぁ？

パワードリフト・通信タイプ(セガ)

あの『パワードリフト』に，ナムコ『ファイナルラップ』のような通信機能がついた！シットダウン・タイプの新筐体でお目見え。ただ，まだ未完成だったようで何とも言えないが，たとえば通信している敵車が後ろから自車を抜くとき，その様子がよくわかるようにと，自車が画面前方へ少し飛びだしてしまうのだ。ちょっとプレイしずらくないだろうか？



ダイナマイトダックス(セガ)

システム16用ソフト。悪漢アチャチャ大王に連れ去られた愛する主人のルーシーを救うべく立ちあがったペットのBinとPinの物語。８方向レバーとショット，ジャンプの２ボタンで操作を行なう。通常はショット・ボタンでパンチを放つが，ボタンを長く押してから放すと強力な「ぐるぐるアッパー・パンチ」が打てる。パワーアップの武器攻撃もある。



感想をひとこと：キャラクターがユニーク。特異でセガチック。

ワンダーボーイⅢ モンスターレア (WESTONE/セガ)

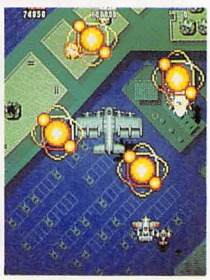
Ⅰ，Ⅱ共に傑作として知られるワンダーボーイ・シリーズの第３弾。今回はシューティング・ゲーム的様相が濃い。８方向レバーとショット，ジャンプの２ボタン。２人同時プレイも可（このとき，相手の頭の上に乗れる）。パワーアップには，スパイラル，ワイドリング，ビーム，ミサイル，ファイヤーボール，ビッグファイヤーがある。バイタリティ＋ストック制。



感想をひとこと：ⅠⅡⅢと全部ジャンルがちがうというのがすごい。

スクランブルスピリッツ(セガ)

セガ・システム24第２弾。21世紀初頭に勃発した全面核戦争後，生き残った少数の人々は各地で小国家を作り，そして新たなる統一国家を作りあげていた。そこへある日，正体不明の敵が奇襲を…。



８方向レバーと３ボタンで自機を操作する。オプションの味方機のフォーメーションを変えたり，特攻が特徴。

感想をひとこと：無難な内容。

エキサイトリーグ(セガ)

同社『メジャーリーグ』『スーパーリーグ』に続く野球シリーズ。視覚面での，もっとも大きな特徴は，画面がピッチングとバッティングそれぞれの視点から上下に2分割されたこと。また，チームのメンバー，オーダー，個人成績は88年度の最新版データが入っている。ハード・レベルでは大リーガー，ON，カネヤンなどの夢の最強チームと対戦できる。



感想をひとこと：全然関係ないがヤクルト・長島監督が見たかった。

オーダイン(ナムコ)

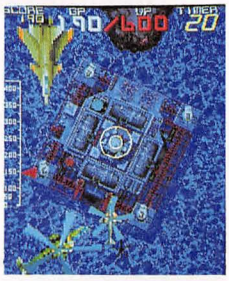
拡大・縮小・回転機能をそなえた，同社マザーボード「システムII」第2弾。悪人クボタに連れ去られた香奈ちゃんを奪回せよ！強制横スクロール・シューティング・ゲーム。敵を倒したときなどに得られるクリスタルを集めてショップでアイテムを購入できる。また，ときおり現れる「DREAM CO, Ltd.」では宝くじができる。



感想をひとこと：（裏話）みゆきちゃんは水中インにおいても「空中インへようこそー」としゃべる。

メタルホーク(ナムコ)

ナムコ初の本格的体感マシン。対空ガンと対地ミサイルのついた操縦桿，そして上昇・下降用レバーで戦闘ヘリを操作する。敵をひたすら破壊しまくって時間内に規定のポイントを獲得すると面クリア。その際，レーダー表示された目標物はポイントが高いので，これを狙っていくと有利。



感想をひとこと：非常にテクニカルでゲーム性は高い。おもしろい。

プロテニス・ワールドコート(ナムコ)

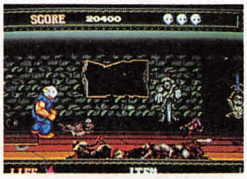
『プロ野球・ワールドスタジアム』に続く，同社スポーツゲーム・シリーズ第2弾（システムI第11弾）。プレイヤーは個性豊かな20名の中から好きな選手が選べる。さらにコートも3種類の中から好きなものが選べる。シングルス・ダブルス共にプレイ可。操作は8方向レバーとA（確実なサーブ，ゆるい球），B（速いサーブ，速い球）の2ボタンで行なう。



感想をひとこと：この手のゲームとしては難易度がやや高めみたい。

スプラッターハウス(ナムコ)

ホラー感覚の不気味なグラフィックが売りの格闘タイプ・ゲーム。主人公リックを操作し，とらわれのジェニファーを救え。8方向レバーと攻撃，ジャンプの2ボタンで操作する。攻撃は，通常はパンチで，レバー下でキック，さらにジャンプして着地直前にレバーを下に入れて押すとスライディング・キックとなる。なたや棒切れを拾ってパワーアップだ。



感想をひとこと：ポルターガイスト・ステージがバカウケした。

未来忍者 慶雲機忍外伝(ナムコ)

映画「未来忍者」との同時発表をめざして制作された横スクロール・アクション物。8方向レバーと攻撃，ジャンプの2ボタンで主人公・不怒火を操作する。攻撃は近くの敵は剣，遠くは手裏剣に自動的に変わる。バイタリティ制で，バイタリティは「気合度」という言葉で表される。パワーアップには「力の玉（気合回復）」「技の玉（3ウェイ・ショット）」「祈の玉（一定時間無敵）」等がある。



感想をひとこと：未完成なので…。

フェイスオフ(ナムコ)

同社マザーボード「システムI」採用のアイスホッケー・ゲーム。アップライト筐体で参考出展。対コンピュータ戦も対人戦も可能。筐体の両側にそれぞれスティックが2本ずつ並んでおり（上にボタンが一つ付いている），これで1チーム内で2人の選手を同時に動かすことができる（片方はゴールキーパー兼用）。このスティックを1人で2本使いこなすのもよし，2人で1本ずつ持つもよし。

開発中

感想をひとこと：演出がかわいい。

脱獄(SNK)

奥ゆきのある，横スクロール格闘ゲーム。収容所を抜けだし，パンチやキックで敵を倒したり，敵の武器（銃，ナイフ）を奪い取ったりして進んでいく。最終エリアで待っている救助のヘリに乗って敵基地内から脱出するとゲーム・エンド。操作は8方向レバーとキック，ジャンプ，パンチの3ボタンで行なう。レバーやボタン操作の組み合わせで多彩な技がでる。



感想をひとこと：ダブルドラゴン・タイプもそろそろ食傷気味では？

カントリークラブ(SNK)

トラックボールとクラブ選択，画面切り換えの2ボタンで操作するゴルフゲーム。画面切り換えはグリーンの様子を見るときに使用する。成績により，プレイできるホール数が増え，パー数の2倍を打ってしまうと，そのホールはギブアップとなり，つぎへ進む。2人プレイではマッチプレイ，ストローク・プレイの勝負をすべてポイント制で競い合う。



感想をひとこと：ゴルフも何度ゲーム化されたことだろう。

タッチダウンフィーバーII(SNK)

同社『タッチダウンフィーバー』のバージョン・アップ版。フットボール型の特殊ループレバーと，ランニング，パスの2ボタンで操作する。18種類のフォーメーション（キック，パス，ラン）を使いわけてゲームを行なう。ハーフタイムにはチアガールやマスコットによるハーフタイム・ショーがある。タイム制で，5試合を勝ち抜くとゲーム・エンドとなる。



大魔界村(カプコン)

同社ＣＰシステム第２弾。『魔界村』から３年後の物語。４方向レバーと攻撃，ジャンプの２ボタンで主人公アーサーを操作する。前作と異なり，レバーを上に入れながらボタンを押すと上へ，ジャンプ中にレバーを下に入れながらで下へ攻撃ができる。魔法のヨロイを着ていると，現在持っている武器に合わせていろいろな魔法が使える。



感想をひとこと：やっぱりむずかしい。大木が風になびくのがよい。

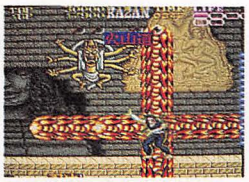
ストライダー飛竜(カプコン)

同社ＣＰシステム第３弾。同名の人気コミックをゲーム化したもの。主人公「飛竜」は近未来最強の忍者集団「ストライダーズ」の若い戦士である。世界を制覇した謎の男「グランドマスター」を倒すため，彼は世界各地を闘って進んでいくのである。８方向レバーとショット，ジャンプの２ボタンで操作する。プレイヤーには機械獣のオプションが付き，自動的に敵を捕捉し攻撃してプレイヤーを援護する。12月上旬発売の予定。



伊賀忍術伝　五神の書　(ジャレコ)

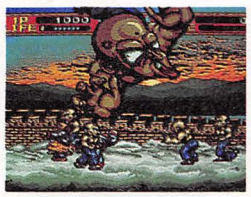
伊賀の里に代々守られていた五神の書が何者かに奪われてしまった。うち一つは見つけだしたものの，残る四つは世界に散らばっているという。行け，カザン！五神の書を取りもどせ！８方向レバーと攻撃，ジャンプの２ボタンで操作を行なう。攻撃ボタンを押し続けると画面下の忍法ゲージがあがっていき，離したときに表示していた忍法が使える。



感想をひとこと：忍法ゲージをあげたまま移動できるのが親切かな。

破　兆(ジャレコ)

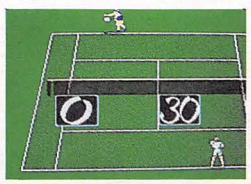
かつて妖術を使って中国全土を征服した妖魔王が二千年ぶりに復活しようとしていた。時間がない！夜明けまでに石像に封印をするのだ！天雲と龍雲の２人が長く険しい戦いに挑んだのであった。８方向レバーとパンチ・キック，ジャンプ，投げ，の３ボタンで操作する。全６ステージ，１面が風雲の巻，以下，妖岩，邪落，地龍，天竜，封印の巻となっている。



※ショーではまだゲームが未完成でした。

VSグレートテニス(ジャレコ)

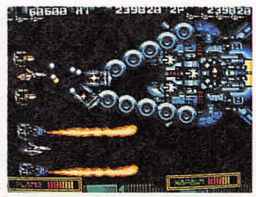
テニスゲーム。８方向レバーと２ボタンで操作を行なう。レバーの入れかたでいろいろな球が打てる。１人用では６人を勝ち抜いていく。２人用はＶＳモードのみ。１ゲームごとにサーバー交代で，各セット奇数番目のゲームが終わるとコート・チェンジとなる。



感想をひとこと：登場キャラクターはどちらかというとリアルなタッチでデザインされており，ナムコの『ワールドコート』とは対照的という感じ。

サンダークロス(コナミ)

横スクロール・シューティング物。８方向レバーとショットの他に，オプション間隔調整ボタンというのがあり，これを押して自機とオプションとの間隔を微調整することができる。基本的なパワーアップの類は７種類。その他に３種類のスーパー・パワーアップがあり，これはオプションから強力な武器が発射されるものなので，当然オプションがないと使えない。



感想をひとこと：オプション調整はけっこうおもしろいかな。

ハードパンチャー　血まみれの栄光　(コナミ)

ボクシング・ゲーム。８方向レバーと顔面パンチ，ボディパンチ，ガードの３ボタンで操作する。開始ゴング前にスピード，パンチ，スタミナの３種類のパワー配分を自由に設定できるのが大きな特徴。また，２勝ごとにトレーニングがあり，ここで弱点の克服や長所をさらに伸ばすなどが可能。間合い，レバー・ボタン操作で，ある瞬間にスーパー・パンチが打てる。



感想をひとこと：ノックダウン時などの派手な演出は大爆笑もの。

ホットチェイス(コナミ)

ある秘密結社が超小型核ミサイル搭載の高速カーを開発した。このままでは世界が危機にさらされる！当局はこの高速カーを奪取すべく１人の情報部員を送り込んだ。



コクピット・タイプのドライブ・ゲーム。敵の攻撃や障害物をかわしながら一定時間内に検問所を通過していく。陸走トラックを利用してジャンプし，前方をふさぐ列車を飛び越えたりする。

感想をひとこと：３D処理が今イチ。

BLOODY WOLF(データイースト)

特殊戦闘部隊〝ＢＬＯＯＤＹ ＷＯＬＦ(血だらけの狼)〟に所属する２人の男たちに極秘任務が！「拉致された大統領を無事，救出せよ」男たちは出発した。彼らは別名〝ならず者戦闘部隊〟と呼ばれていた。



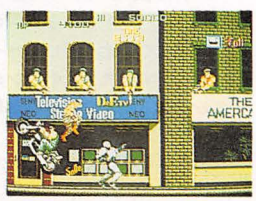
８方向レバーとショット(ナイフ)，ジャンプ（潜水），手りゅう弾の３ボタンで操作を行なう。捕虜を助けるなどするとさまざまなアイテムが手に入る。

感想をひとこと：新しくない。

ロボコップ(データイースト)

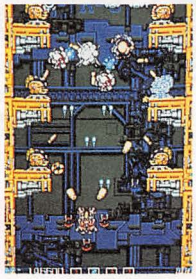
同名の映画のゲーム化。デコ・マザーシステム第４弾にあたる。

８方向レバーとショット＆パンチ，ジャンプの２ボタンで操作を行なう。近くの敵はパンチ，遠くの敵は銃を自動的に使いわける。ダメージ制とストック制が併用されている。ボーナス・ステージでは射撃訓練を行なう。



感想をひとこと：最近のデコの集大成的作品とも見える。オープニングとボーナス・ステージがいい味をだしている。

イメージファイト(アイレム)



同社『R・TYPE』のスタッフが制作したという縦スクロール・スペース・シューティング。全8面中，5面までが戦闘訓練という設定になっており，そこまでの成績が%で表示される。成績が悪いと飛行強化訓練を受けるハメに…。

感想をひとこと：難易度が高いのは辛いけど，今これだけ豊富に新鮮なアイデアを1作に投入するパワーを持つメーカーはそうはない。

クレイジークライマー2(日物)

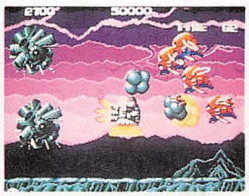
1980年に発表され，その奇想天外なゲーム内容，そして卓越した完成度をもって不朽の名作と呼ばれる『クレイジークライマー』のリメイク。ツインレバーでクライマーを操作し，さまざまな妨害が待ち受ける超高層ビルを登頂せよ。ツインレバーはそのままクライマーの両腕の動きに直結している。開閉する窓に注意して登ろう。

感想をひとこと：原作にかなり忠実なつくり。この不条理感覚は笑いを超えて感動さえ呼び起こす。



アトミックロボキッド(UPL)

シューティング物。大別して横スクロール面と迷路面の2種類のステージから成る。原子炉を背負ったロボットが，自分の出生の秘密と過去を探るために旅にでるというストーリー。8方向レバーとショット，武器選択（もしくはジャンプ）の2ボタンで操作を行なう。パワーアップしていくと使用できる武器の種類が増えていき，武器選択でその場に合ったものを選んで使用する。まだ未完成らしくゲーム内容が変化に乏しかった。



アパッチ3(タツミ)

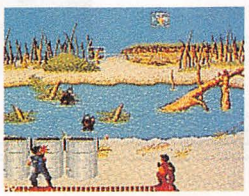
「血液が沸騰する」とのコピーで堂々登場の，タツミ・体感戦闘ヘリ・シューティング。 テロリスト・グループにとらわれた3人の同盟国首脳をただちに救出せよ！極秘指令が発せられた。恐怖はない，ただ闘争細胞が炸裂するだけだ！

操縦桿とスロットル・レバーで自機の操作を行なう。セガ『サンダーブレード』をほうふつとさせるが，3D面のみで構成され，リアルさはこちらが上か？



カベール(TAD)

トラックボールと機関銃，手りゅう弾の2ボタンで操作を行なう。トラックボールでカーソルを操作し，敵を狙い撃つ。画面上の建物や障害物を壊すことによっても敵にダメージを与えることができる。敵のダメージ・メーターが一杯になると面クリア。トラックボールはカーソルと共に，主人公の左右移動も兼ねていて，強く回すとジャンプや回転をすることができる。アイテムに，機関銃の連射や破壊力がUPするものなどがある。



スーパーピンボールアクション(テクモ)

開発中
(2面モニタ)

※出展はされていたものの未完成でほとんどプレイできる状態にはなっていなかった。

同社『ピンボールアクション』の続編。今回は小さなピンボール台を模した筐体を採用しており，玉もプランジャーで打ちだすようになっている。2面のモニタを使っており，上はスコア表示などのためのもの。バック・フリップ，ストップ・ショット等が使える。

忍者龍剣伝(テクモ)

※出展予定だったが制作が間に合わなく未出展。ゲームの資料はあるので簡単に紹介しておこう。

近未来，1999年アメリカを舞台とした忍者アクション物。忍者は「3段連続拳」「首切り投げ」「反動蹴り」「飛鳥がえし」「縄渡り術」の五体技の使い手。これらで街中の看板，ゴミ箱などからアイテムを取り，敵を倒していく。こうしてアメリカ六つの地域をバトル・トラベルして暗殺組織を粉砕することが使命である。



取材後記

以上，AMショー出展作のほぼすべて，37タイトルを紹介してきました。半分以上は先月号で既に紹介済でしたので，ちょっと説明がくどくなってしまった感じの機種もあったかも知れませんね。

最初のページで書き忘れていましたが，今回のショーの特徴として，やはり続編やシリーズ物が多かったということが挙げられますね（もちろんリメイク物もいくつかあったし）。これはちょうど洋画の世界でもある程度ネームバリューのある作品の続編やシリーズ物が乱発しているのと同じような現象だと思います。

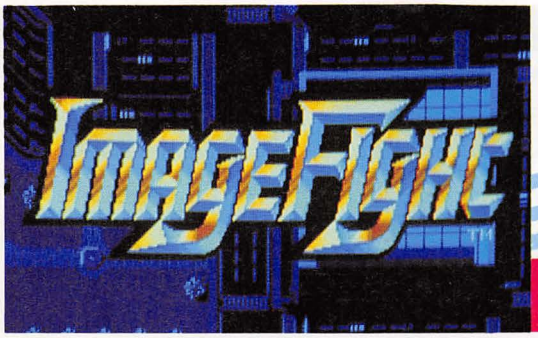
新しいものを作って賭けをするより安全にということで，こういう傾向があるのでしょう。もちろんそういった作品の中にも，いいものもあるとは思いますが，もっともっと新しいものへ挑戦してほしいと思います。

今回の出展作で個人的に気に入っている作品は『サイバリオン』『メタルホーク』『クレイジークライマー2（←結局，古い人間なのでリメイク物には興味をひかれてしまう）』の3作です。

また今回の出展作で紹介できなかったものの中からいくつかをリストアップしておきます。

- **アームチャンプ(ジャレコ／YOVO)**
…モニタに敵の顔が映る対コンピュータ腕相撲ゲーム
- **スーパーサーキット（セガ）**
- **ホームランコンテスト（ナムコ）**
- **麻雀殺人事件（日物）**
- **バックファイアー（テクモ）**…昨年のAMショー特集を参照してください。ボツになった作品じゃないのかな？

（見城こうじ）



ヒット作「R・TYPE」のスタッフが贈る力作！

イメージファイト

©アイレム

Written by 見城　こうじ

今，アーケード・ビデオゲームで，シューティング・ファンにもっとも高い評価を受けているシューティング・シリーズと言えば？異論のある人も当然いるだろうけど，一つは『沙羅曼蛇』を含むコナミ・グラディウス・シリーズ，二つめは『飛翔鮫』『究極タイガー』『ＴＡＴＳＵＪＩＮ』等のフライング・タイガース・シリーズ。そしてここに『Ｒ・ＴＹＰＥ』に続く同一スタッフによる新作『イメージファイト』が発表された。この２作をして，アイレム・シューティング・シリーズと呼ぼう。これが三つめだ。

そしてこれらを'88年現在のビデオゲームを代表する３大シューティング・シリーズと呼んでも差しつかえないのではなかろうか？

ストーリー

２０××年，わずかでも軍事的優位に立たんとする東西陣営の果てしなき兵器開発競争が続く中，突然西側のムーンベースが大爆発を起こした。事態の収拾を急ぐべく最新戦闘機〝ＯＦ－１〟が用意された。パイロット訓練は完璧でないものの一刻の猶予も与えられない。訓練飛行をクリアした者は即，宇宙へ飛び立って行った。

特殊戦闘訓練から宇宙実戦まで

さすがは『Ｒ・ＴＹＰＥ』の制作スタッフが関わっているだけあって，本当に斬新なアイデアが豊富に盛り込まれている。

その中でもまず一つ，実にユニークなのが「戦闘訓練システム」だ。『イメージファイト』は全８ステージから成るのだが（２周目もあるぞ），１～５ステージは「特殊戦闘訓練」と呼ばれ，そのすべてが戦闘シミュレーションであるという設定になっているのだ（『イメージファイト』というネーミングもここから来ている）。

そこでは１ステージ・クリアごとに成績パーセンテージが表示される。このパーセンテージが５ステージ・クリア時に平均90％に達しているかどうかチェックされる。達していれば，そのまま６ステージ以降の「宇宙実戦」へと進むことができる。達していない場合は，ここで補習ステージである「飛行強化訓練」を受けねばならない。これを無事くぐり抜けることができれば６ステージ以降に進めるのだ。



◀オープニング画面。５ステージまではすべてが模擬体験に過ぎないのだ。このシミュレーションで合格すれば実戦が待っている

操作方法

８方向レバーと攻撃，スピード・チェンジの２ボタンで操作を行なう。何と言っても，このスピード・チェンジ・ボタン採用のアイデアには感服するほかはない。ご存じのとおり，従来のシューティング・ゲームでは，パワーアップ・システムの中に自機移動スピード調整の要素が取り込まれてしまっていて，いろいろと不自由が多かったのは確かだ。

それが，この『イメージファイト』ではちがう。ボタンを押すことによって，いつでも自由自在にスピードを変えることができる。珍しいシステムなので，そのボタンの存在すら気付かずにプレイしてしまう人もいるかも知れない。忘れずにドンドン活用しよう。

パワーアップは，自機のヘッド部分につけて特殊攻撃を行なうパーツ，そして自機のまわりに付いていっしょに弾を撃ってくれるポッド，大別してこの２種類にわけられる。

スピード・チェンジとバック噴射

スピード・チェンジは１～４の4段階。数が大きくなるほど自機の移動スピードが速くなる。現在何番目の速度を選んでいるかは，画面下部のゲージで一目でわかる。スタート時は「１」に設定されていて，ボタンを１度押すたびに「２」「３」「４」とスピード・アップしていき，「４」（最高速）のところでさらに押すと今度は「３」「２」「１」とスピード・ダウンしていく。何回でもチェンジ可能。

また，スピード・チェンジ・ボタンを押したとき，自機の後部からバック噴射がでる。これが単なる視覚的演出かと思うとそうではなく，この噴射で敵にダメージを与えることができるのだ。うまく攻撃に使おう。



◀スピード・チェンジの確認は，画面下のゲージで！４段階の中からいつでも好きな自機スピードが選べる



▶バック噴射の瞬間。スピード・チェンジ時の噴射は，なんと攻撃にも使える！

ポッドの取扱いに関するすべて

ポッドは自機の補助でいっしょに弾を撃ってくれる，いわゆるオプション。自機の左右と後方に，最高三つまで装着すること



◀ブルーポッド：前方攻撃に固定されている

▶レッドポッド：攻撃方向が自由に選べる



ができる。これにはブルーポッド（青）とレッドポッド（赤）の２種類があり，青は常に前方固定攻撃（つまり画面上方のみ），それに対して赤は常にレバー入力と反対に向いて攻撃をしてくれる。だから赤なら敵から逃げながらその方向を撃ったり，好きな方向に攻撃を固定したり自由自在。こちらのほうが使用頻度は高い。



◀「パウボックス」。この中にポッドやパーツが隠されている

ポッドは，画面に出現する「パウボックス」を撃つことによって中から現れる（特殊攻撃パーツもこの中から現れる）。青と赤交互に色が変わっていくので，ほしい色のときに取ろう。取ったときの色のままで固定される。また，すでに三つのポッドを持っているときにさらにポッドを取っても，もう数は増えないが，最後に取ったポッドの色に全部のポッドが統一されてしまうので注意が必要。

また，ポッドを使ったテクニックに「ポッド・シュート」がある。これは，ポッドを装備中に攻撃とスピード・チェンジの二つのボタンを同時に押すと，ポッドが前方に瞬時に飛びだして敵にダメージを与えてくれるというものだ。

何回でも使用可能だが，威力はそれほど強くはない。



◀装着しているポッドを撃ちだして攻撃する技「ポッド・シュート」

特殊攻撃パーツの選択がポイントだ！

特殊攻撃パーツは，先のポッドと同様「パウボックス」を破壊すると中から現れる。これには全９種類あるが，同時に二つ以上を装着することはできない。

また，これを装着することによって，さまざまな特殊攻撃が可能となるが，装着時は初期設定時の通常弾は撃てなくなるので注意が必要。

パーツをつけ換える方法は，まず現在装着しているパーツを破壊してしまわないと別のものをつけることができない。破壊してしまうには，１発敵弾に当たればよいのだ。

するとうまくパーツの部分だけ壊れて別のパーツをつけることができる（逆に言えばパーツはシールド１枚分の役割も果たしてくれるということになる）。

Vバルカン



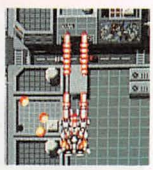
前方のＶ字方向にバルカンが発射される。



ドリルレーザー



強力なレーザーが発射される。



バルカンF



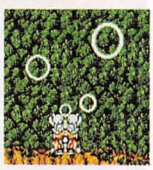
前方を広角カバーする７ウェイ・バルカンが発射される。



リングレーザー



リング状のレーザーが前方広角に発射される。



反射ボール



壁に当たると反射するエネルギー弾が，前方Ｖ字方向に発射される。



サーチミサイル



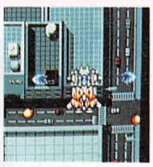
ターゲットを追尾する強力な誘導ミサイルを発射する。



サイド



左右方向に弾が発射される。



サーチレーザー



ターゲットを見つけると急角度で方向転換するレーザーを発射する。



バリア

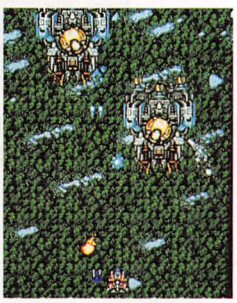


攻撃ボタンを押している間中，前方にバリアが張られる。



ダイジェスト画面紹介！ 実戦への道のりは険しく，そして長い

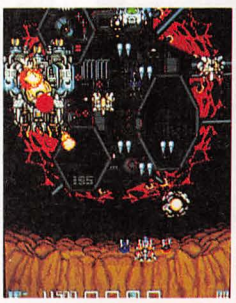
STAGE 1



◀ステージー・スタート。早速、雲で視界がさえぎられる。厳重な注意を払おう



◀1面で注意するのは、この「フォトンドーニ」。プレイヤーのＹ座標に合わせて弾が曲折してくる



◀1面は、まあどちらの色のポッドを取っても致命的な損はないと思う。スピード・チェンジの感触にも慣れておこう

STAGE.5

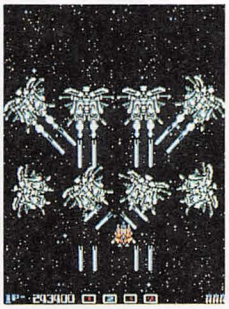


◀5面は障害物がでてこない。写真の蛇は「メドゥサ」

補習ステージ



▶おおっと、5ステージ分の成績平均が90%に満たなーい！これは敗者復活の補習ステージへGOだぜ



◀何とこのステージはパワーアップが一切なし！終わってくださいと言ってるようなもの

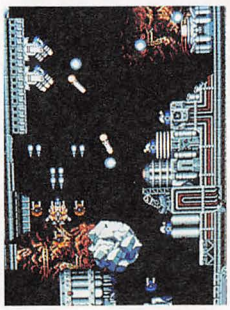


▶もしも、もしもこの面が抜けられれば、キミは実戦へ旅立つ資格を得たことになる！

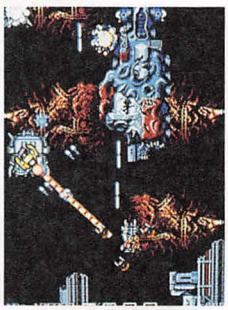
INFORMATION

※『イメージファイト』ポスター・プレゼントのお知らせは，339ページをご覧ください。

STAGE.3



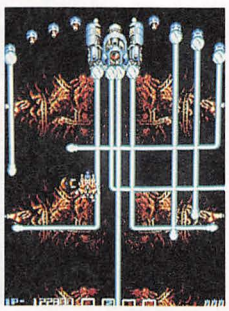
◀3面。前後左右からの猛烈な攻撃。いよいよアイレムらしさが実感される



▶ビビビッと舌(?)を伸ばして攻撃してくるのは「パメラ」。これはいやらしい

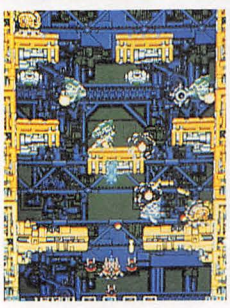


◀イン石群！このイン石は破壊してしまわないと画面下部に堆積（たいせき）してしまうのだ。どういうフィールドなんだ？



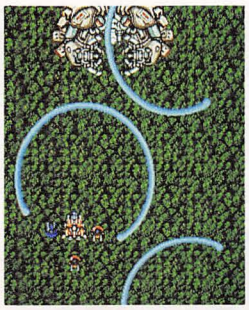
▶3面のボス「MICHAEL」。この曲折レーザーが画面中をおおうさまは圧巻！本体を攻撃できるポジションを確保しろ！

STAGE.4



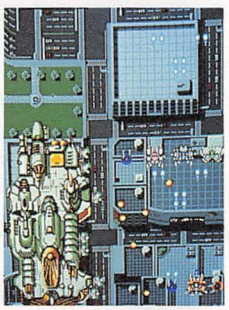
◀4面、5面は1点ずつだけサービスで紹介。ちょっとシューティング・ゲームには見えないフィールド構成がユニーク

STAGE.1

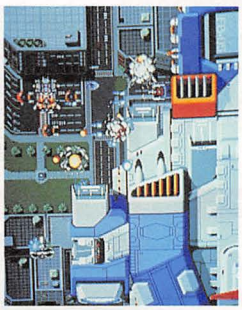


◀1面のボス「LINDA」。この回転リング・レーザーの攻撃には感動する。動きに逆らわずに本体に近づいて行こう

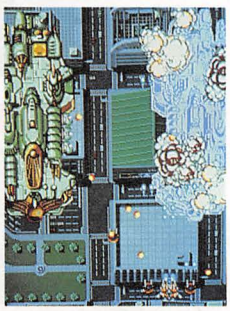
STAGE.2



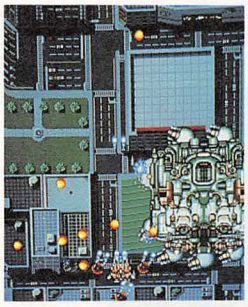
▶2面はいきなり巨大メカの連続攻撃。パーツがたくさん並んで選択に困る。さあどうする？



◀巨大戦艦がゆっくりと横を通過する。R・TYPE、3面のノリ。ここは初心者第1の難関だ



▶両サイドから戦艦が！これはさほど強くない。画面に出現と同時に速攻でダメージを与えよう



◀2面のボス「JURRY」。あふれるほどの砲台を持って画面中を動き回る。2面は終始レッドポッドが絶対に必要だ



サンダークロス

©コナミ

Written by EXCHANGER

すっかり『グラディウス』シリーズが定着したコナミが，新たなるシューティング・ゲーム『サンダークロス』を発表しました。ＡＭショーでも好評を博していたこの作品は，間隔調整可能なオプションや数多くのパワーアップでプレイヤーを楽しませてくれます。

このオプションは，自機の上下に固定されるもので，グラディウス・シリーズのように振り回すことはできません。その分，間隔をその情況に合わせて調整していくテクニックも要求されてきます。

今月は，このゲームの４面までを紹介していきます。

ストーリー

銀河規模の星間国家を築きあげた人類は，辺境の星「ハニアムⅣ」の開拓を進めていた。ある日，そこからの連絡が突然途絶えたため，近くの惑星パトロールが調査に向かった。

そこに待ち受けていたものは，アンドロメダ星雲で強大な力を持つ，超機械化軍団だった。

HOW TO PLAY

このゲームの基本操作を説明しよう。まずレバーは一般的な８方向レバー。そしてボタン二つ。一つはショット・ボタンで，プレイヤーが持っている武器を発射。もう一つがちょっと変わっていて，オプション間隔調整ボタンという，オプションの上下位置移動とスペシャル・パワーアップを使用するときに使うボタン。このボタンをいかにうまく使うかが，このゲームの決め手になってくるのだ。

また，２人同時プレイ可能で，コンティニュー，途中参加が可能といういたってポピュラーなシステムを採用している。そして他のメーカーが強制ゲーム・オーバー（要するにＥＮＤＩＮＧがある）方式を採用しているなかで，この『サンダークロス』は，エンドレス・ゲームになっている。

パワーアップはノーマル，スペシャルの2系統

『サンダークロス』には，ノーマル・パワーアップとスペシャル・パワーアップの２種類がある。画面上にオプションが四つ表示されているときにのみ，スペシャル・パワーアップが出現するシステムだ。

ノーマル・パワーアップ

スピード・アップ

自機のスピードがあがる。最高16段階まで。ただ，筆者は２段階にしかしたことがない。



バルカン

ノーマル弾ではあるが，３段階にパワーアップして，弾の速度，発射数，連射スピードがアップする。

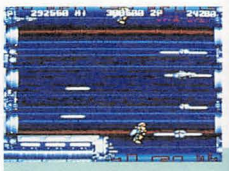
▲バルカンの最強パワーアップ



ブーメラン・レーザー

ブーメラン状の弾が直進して飛ぶ。ただ,壁などに当たるとはねかえる。せまい通路などではかなり有効な武器だ。これも３段階までパワーアップ。

▲ブーメラン・レーザーの最強パワーアップ



ツインレーザー

前後方向にレーザーを発射する。もちろん貫通力があり，かなり強力な武器だ。後方からの敵に有効だが，それ以外のときでも他の武器に見劣りしない。３段階パワーアップ。

▲ツインレーザーの最強パワーアップ

※これらの四つは，単独に出現するのではなくて，一つのパワー・ユニットが時間によって変化していく。変化の順番は，スピード・アップ前ならＳ→Ｖ→Ｂ→Ｔ，スピード・アップ後なら，Ｖ→Ｂ→Ｔ→Ｓの順である。



オプション

グラディウス・シリーズのオプションとちがって，常に自機の上部と下部に位置している。オプション間隔調節ボタンで上下にのみ調整が可能。また，スペシャル・パワーアップはオプションからのみ発射できる。オプションの数は１Ｐと２Ｐ合わせて四つまで。

▲オプションを開くと画面外まで広がることもある



▲このように，すぐそばにもっていくことも可能。せまい通路はこうやって引きつけておこう

ボーナス

ボーナス得点。スペシャル・パワーアップ装備時のみ出現する。



１UP

自機が一機増える。

▲１UP。やはりうれしいネ

スペシャル・パワーアップ

オプションからのみ発射できるため，オプションがないときは，まったく意味を成さない。また，スペシャル・パワーアップには，カウント制限があって，残量がメーターとして画面下に表示される。また，武器を使う際にオプション間隔調整ボタンを使用するためオプションの移動はできない。



マクロ・レーザー

グラディウスIIの4面のボスが発射するような巨大レーザーを発射する。

▲これがマクロ・レーザー。こんなレーザーにやられる敵のことを考えるとおぞましい。ただ幅広いだけだという見方もある



スーパー・ナパーム

前方に発射され大爆発を起こし，一帯の敵を全滅させる。

▲ミサイル・コマンドのバリアのごとく，強力なナパーム。こうすると，前方の敵は自機に近づくこともままならない



火炎放射

火炎を一直線に放射する。ただ射程が短いという欠点を持つ。

▲他のものに比べて見劣りするところもあるけれど，なんのなんの，意外に使える。硬い敵などには継続的にダメージを与えられる

ステージ紹介

この『サンダークロス』も，グラディウス・シリーズ同様，各面特徴的な仕上りになっていて，それだけでも楽しめる。それでは各ステージを見ていこう。

※このスペシャル・パワーアップもタイマー制で変化する。順番はL→N→Fで，Fのつぎはノーマル・パワーアップになってしまう。

STAGE 1

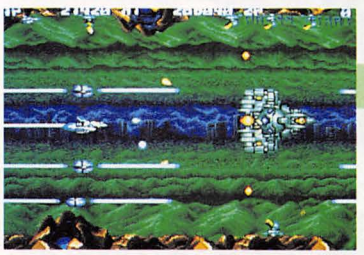
はじめのステージだけあって敵も弱いし，これといった障害物もない。このステージでしなければいけないのは，いかに最強パワーアップにするかということ。この時点でオプションを四つ持っていることが必要であろう。背景も緑の丘陵といった感じで落ちついていてGood！



◀緑色の背景が美しい。背景処理がうまく，疑似3Dで動く。ぜひ一度観察してみるといいんじゃないかな



◀下方から突然出現したドーム状のキャラクター。撃ってもなにも反応がない。こいつぁいったい…



◀前方に見えるのが「モコボコー」というキャラクター。前方の敵にも十分有効なツイン・レーザー。こんな敵は楽々！



◀こいつぁ，ボスキャラの「エッガー」。ドーム状だけに「エッガー」とは真に，ジャイアンツV2ならずといったところでしょうか

STAGE 2

このゲームには物語背景があって，敵はDNA生態を機械化したとある。そして，この機械軍を「ブラック・インパルス」という。さて，STAGE2は，そんな機械化軍団のための機械都市といった感じ。巨大ミサイル「エイジ」など重厚な敵キャラがプレイヤーをおそう。



◀ステージ2の前半。スクロールが止まって2体の防御キャラが弾をはきだしてくる。早めにやっつければ攻撃してこないぞ



◀ついに米ソ戦争ぼっ発か…！いやいや「エイジ」というミサイル型キャラで，核弾頭ではありません。しかし迫力あります



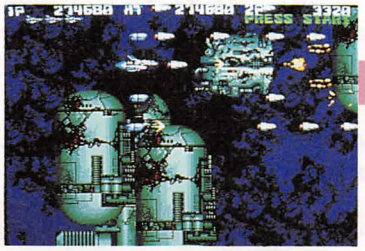
◀ボスキャラ「ガンガー」登場。ところどころで，すでに火を吹いている。あと少しで破壊か……



◀前方がやられると突然分離してレーザー攻撃をはじめた。レーザーの間隔は一定だがゆだんは禁物

STAGE 3

機械都市の内部のような造りのＳＴＡＧＥ３。ところどころにはガラクタのように浮遊している障害物があって，プレイヤーもヘタに動けない。また，物陰に隠れている敵も多く，オプションがないときびしい戦いになるだろう。幻想的な背景が先の面への不安を抱かせる。



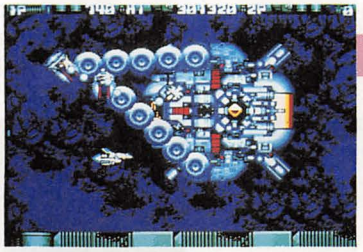
◀もうすでにスクラップ寸前の浮遊障害物。その陰にひそんでプレイヤーの命をねらう敵もいるのだ



◀毎週水曜日の実験の授業でガスバーナーを使っている僕は，この敵に親しみを感じるのだ。ただちょっとガスのだしすぎか



◀障害物の陰から弾をくりだす「UFO」。オプションがあれば楽だが，ないと少しむずかしい

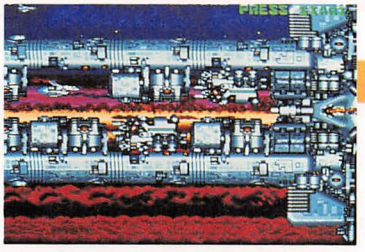


◀ボスの「ガーチャイーガー」。二つのハサミがプレイヤーめがけて飛んでくる。さらにその先から弾をだすというハードさ。機敏な動きが大切だ

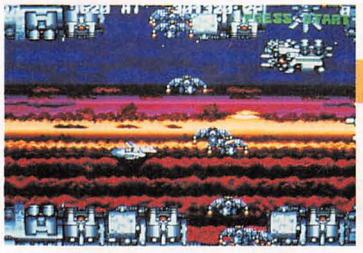
STAGE 4

いきなりコアが出現して，ボスキャラ登場。このステージはずーっとボスキャラとの戦いなんだ。ボスキャラはU字型をしていて，その内部に侵入することになる。背景の夕陽がやけにまぶしい。

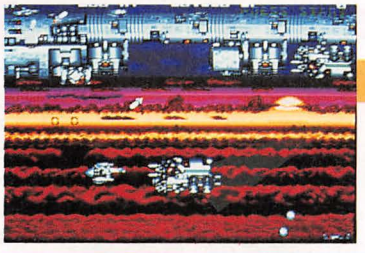
ボスキャラを倒すのは至難の技（かもしれない）。自機の当たり判定が非常小さいことを頭に入れて戦え。



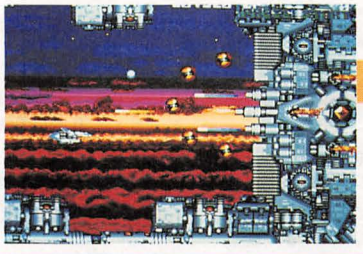
◀急に間がせまくなる。巨大戦艦「ビッガー」の中に入ったところ。すき間はせまいけど，通り抜けられる



◀離れたところからつぎつぎ戦闘機が飛んでくる。これがなかなかしつこい。なんといっても量が多い



◀「ビッガー」から離れて飛んでくる砲台。もちろん，破壊できる。ただ，こいつがはずれると……



◀中心の３門のレーザーが強力だ。コアがでてすぐやっつければ問題ないのだけれど，単体ではむずかしい

高得点者続出！

この原稿を書いている間にも，すでに１千万点達成者が何人もでているようなので，意外と簡単かもしれない。４面までの紹介ではかなり物足りないかもしれないけど，続きは別の機会ということで……。

キミも，ぜひプレイしよう！



ナムコから登場！
本格体感シミュレーション

メタルホーク

©ナムコ　　Written by 見城こうじ

ナムコ初の本格的体感シミュレーション『メタルホーク』！キミはもうプレイしてみたかな？

まず僕のこのゲームに対する見解を最初にはっきりさせておきたい。

かなり客観的かつ公平な意見であるという確信があるのだが，「これは非常に優れた良質のゲームであり，斬新かつおもしろい」。

体感ということで1プレイ200円に料金設定されているゲーム・センターが多く，その点にだけ目をとられて「セガの体感に比べて見劣りする」といった表面的な意見が若干見受けられる。しかし，そういった先入感を持ってしまってはあまりにもったいない。

キミが「いいゲーム」を求めているのなら『メタルホーク』，これは自信を持っておすすめしたい。

基本的なゲームのシステム

トップ・ビュー（上空からの視点）タイプの戦闘ゲーム。戦闘ヘリ「メタルホーク」を操作し，敵機，戦艦，基地などを破壊していく。

勝利ポイントとは？

ゲームはラウンド制で，各ラウンド・スタート時に"VPOINT（勝利ポイント）"というものが表示される。たとえばラウンド1の場合，そのポイント数は「400」だ。ゲームがスタートしたら，あとは普通のゲームと同じように敵を破壊していくことによってスコアが入っていく。制限時間内に（たとえばラウンド1の場合，120秒），そのスコアが「400」に達すれば，その時点でラウンド・クリアだ。



◀左上のわく内が現在の面数（MISSION）と，そのエリア名。右上はこのエリアの勝利ポイントと制限時間。下はマップ。選択可能なエリアがつぎつぎと明滅していくので進みたいところでボタンを押して選択する

ラウンドが選択できる！

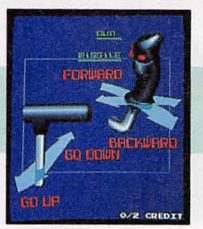
ラウンド2以降は，自分で好きなエリアを選択していくことができる。と言っても一つのエリアから行くことのできるエリアは2～3に限られている（マップ上で近い箇所）。そして同じエリアでも，それをラウンド3に持ってくるか，ラウンド4に持ってくるかで難易度が変わってくるのだ。だから攻撃ルートの決定には，プレイヤーの作戦性が反映されることになる。

操作方法

まず操縦桿（そうじゅうかん）。これでメタルホークを前進，後進，右旋回，左旋回させることができる。旋回すると背景がそれに合わせて回転する（同社『アサルト』と同じような感じ）。

つぎに上昇・下降レバー（サイドレバー）。これで自機を自由自在に上昇・下降させることができる。これも同社『アサルト』同様，拡大・縮小機能を駆使したシステムで，背景が自在に近づいたり遠ざかったりと大迫力だ。今回は『アサルト』の比ではないほど頻繁（ひんぱん）に使うことになる。

攻撃は操縦桿についた対空ガン（自機と同じ高度にいる飛行物を撃つことができる）と対地ミサイル（地上物を攻撃することができる）の2ボタンで行なう。



▶操縦方法の説明デモ。右手が操縦桿、左手でサイドレバーを持つ

攻撃テクニック

矢印に従って進め！

ゲームをはじめると，画面に『アサルト』のように矢印が表示される。この方向に進むと，やがて照準のついた目標物が見えてくる。これはポイントの高い，つまり配点の高い重要ターゲットであるということを意味する（ロックオンされている訳ではないので勘ちがいしないように）。もちろん，照準のつかないキャラも破壊すればポイントは獲得できるが，配点が段ちがいだ。限られた短い時間の中で，規定の勝利ポイントに達するには，この重要ターゲットをつぎつぎと効率よく破壊していくことが絶対条件だ。

上昇・下降を駆使せよ！

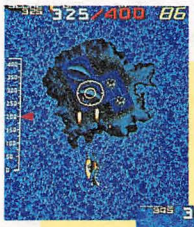
このゲームの売りであり，コンセプトのすべてであると言っても過言ではないのが，上昇・下降を含めた自機のリアルな動き！とくに上下移動があることによって，本当の意味での3次元移動（Z軸方向の移動）ができるようになったのである。3Dというとドライブ・ゲームのような視点を思い浮かべる人がほとんどだと思うが，あのタイプのゲームはどれも決められたルートに沿って進むだけなので（『アフターバーナー』や『ギャラクシーフォース』にしてもそうだ），進路を自由に選ぶということはできなかった。

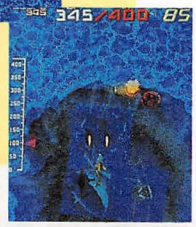
話がやや横道にそれたが，『メタルホーク』においては，この3次元移動が実にゲーム性に絡んでくるのだ。それは以下に一つ一つ解説していこう。

高度の高低 それぞれのメリット

まず当然のことながら高度が高い場合，視界が広い。加えてこれが重要なのだが，自機の移動スピードが速い。だから矢印に従って目標物を捜索中のときは，絶対に高い高度で移動しよう。

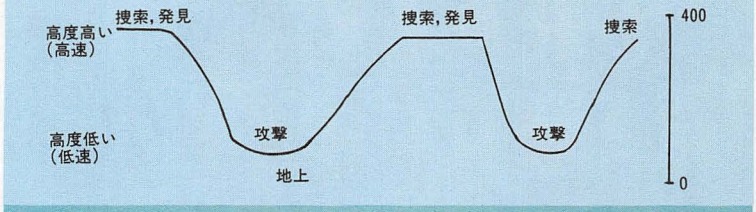
目標物を発見したら，ただちに急降下だ。地上物を破壊するのは対地ミサイルだが，これは高度を約300（フィート？メートル？）ぐらいまでは落とさないと，地上に届かないのだ（画面左の高度計を見よう）。もちろん地表に近づけば近づくほど目標物は眼前に迫り，狙いがつけやすくなる（注：高度を最低まで落としても自機が地表に激突することはない。なんでも，開発中はそこまでリアルに設定してあったそうなのだが，プレイする人する人が必ず地表に激突してしまい，むずかしくなり過ぎるのでボツにしたそうだ）。





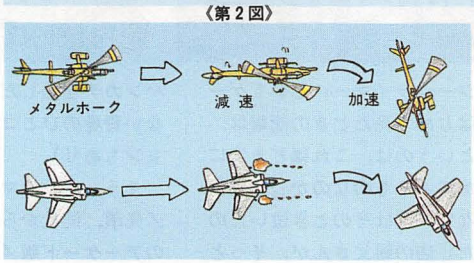
▲▶急降下爆撃／上昇・下降を頻繁（ひんぱん）に使うと敵弾や飛行物から狙いをつけられにくいというメリットがかなり大きい

《第1図》基本攻撃パターン



サイド・フレア・クイック・ストップ戦術

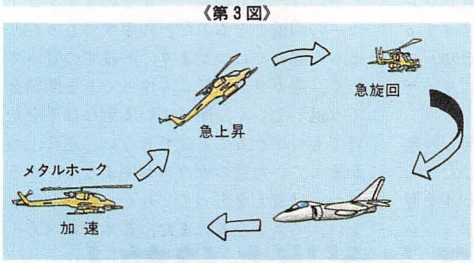
《第2図》



敵を十分に引きつけておき，機体を横に傾ける。敵はメタルホークが旋回に入ったものと思い攻撃してくるので，結局オーバー・シュートになってメタルホークの前方に敵機がでてくる。そこで自機を加速させ，相手の後方につき対空ガン発射でOK！

ウイング・オーバー・アタック戦術

《第3図》



運動エネルギーを最大限に確保し，敵より上位を占めるために急加速・急上昇を行なう。そして敵機に対して急旋回をして，敵後方につき対空ガンを発射すればOK！

ダイジェスト画面紹介



◀メタルホーク発進シーン。アサルトのそれとそっくりなんだけど，こちらは高くあがると雲を突き抜ける



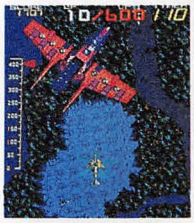
▶低空飛行してタンクや物資輸送トラックを狙う。実際にプレイすると感じるが，逃げるトラックを追っているとすごい生々しさがある。乗員の兵士にも家族がいるんだろうなあとか考えていると撃ちたくなくなる？



◀雲のすき間から敵の飛行場が見えてくる。当然，重要拠点だ！さあたたけ！



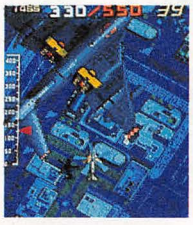
▶戦闘空母と交戦中。飛行物も混じってくる。攻撃トリガーは押しっ放しでもかなりの速度でオート連射してくれるぞ



◀圧巻！最新大型空中空母！これにはAREA B—6でお目にかかれる。このゲーム最大の見せ場と言ってもよい

▶これは毎面クリア時にでてくる戦績発表。操縦者の腕前は階級によっても表わされる





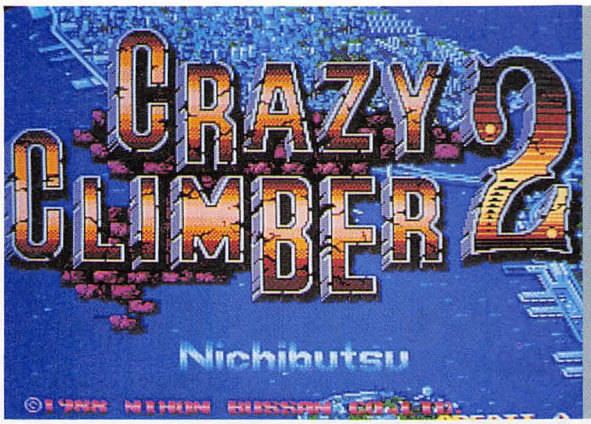
◀敵の空軍基地上空で空中戦！この臨場感はすごい！



▶空中空母へ向かって急降下接近！破壊すべき箇所は山ほどある。あらゆる攻撃テクを駆使して挑め！このエリアはほとんどこれを破壊するだけで勝利ポイントに達してしまう



◀ランキング表示。ちなみに獲得ポイント300点ごとに1階級昇進し，自機が破壊されるごとに1階級降格となる



あの名作が，今甦る！
超高層ビルを征服しろ！

クレイジークレイマー2

©日 物

Written by 見城こうじ

今を去ること８年前，『クレイジークライマー』というゲームがあった。僕がこのゲームをはじめて見たときの衝撃は，今でも忘れようがない。「ゲームというのは，これほどまでにおもしろい世界を作りだすことができるものなのか」。僕は目頭が熱くなった。誇張などではない，僕はそのとき泣いたのだ。涙で画面がよく見えなかった。店の親父さんが，そっとハンカチを差しだしてくれた。「涙をおふきよ」――甘くせつない青春のひとコマ。僕は決して忘れない（若干のフィクションもあり）。

そう，クレクマが帰って来たのだ！本家・本元の日物から！先頃，同社からファミコン版も発売されたが，今回は堂々のアーケード版！『クレイジークライマー２』の登場だ！

『クレイジークライマー2』とは？

要するに，あの名作クレクマ（＝『クレイジークライマー』の略）のリメイク＋αなんだけど，みんながみんな内容を知っている訳ではないと思うので，簡単にルールの説明をしようね。

ゲーム目的は極めて単純。「超高層ビル無装備クライミング」！　障害物をひたすらかわし，あるときは耐えながら，ビルを登る登るよじ登る！　操作は８方向ツインレバーのみ。左右のレバーがそのままクライマーの両腕となるのだ。片手ずつしっかりビルの窓わくにつかまり，一段ずつ登っていく。窓ガラスはどこもゆっくりと開閉をくり返していく，閉じている窓には手をかけてもつかまることはできない。逆に，つかまっていた窓のガラスが閉まると，クライマーは支えを失ってビルから転落してしまい，ミスとなる。また，基本的に（あくまで基本的に）落下物に当たっても，そのときしっかり両手が窓わくにかかっていれば，クライマーはそれに耐えることができるが，片手だけで体を支えている状態のときに当たると耐えられずに転落してしまう。横移動は体勢を整えた状態でレバーを２本同時に横に倒す。屋上へ到達するとヘリコプター（もしくは飛行船）が降りてくるので，それにつかまってクリア。

不条理なことが当たり前！一体このビルどうなってんの？

クレクマの見ものは，そのユニークな障害物の数々。これらがこの，「『コミカル』ではなく，『現実的だが不条理な世界』（日物談）」を構築しているのだ！

おじゃまマン



◀おじゃまマンはそれぞれ個性豊か。いろいろと物を落としてクライマーを妨害する

キック看板



◀ゲーム・スタート後，最初の障害，キック看板。〝２〟のオリジナル・キャラだ！顔の表情が変わるのにも注目。キックされたら１発でアウトだが，足の下はくぐれるぞ

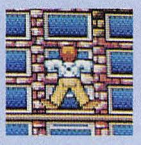
両手だけが頼りのクライマー



◀①クライマー操作方法。まずこの状態からゲームがはじまるので，両レバーを同時にさげてみよう



◀④今度はそこから右レバーは下，左は上，この操作を同時にやってみよう。体を持ちあげて１段上に手をかける動作が１度にできる



◀②するとクライマーは体を持ちあげて，このようなポーズをとる（これは通称「耐えのポーズ」と呼ぶ）



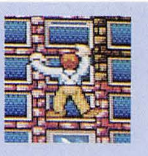
◀⑤あとは④の操作を左右逆にしながらくり返して登っていく。また，レバーを両側に開くとこのように窓２列分に腕を開いて登ることもできる



◀③つぎに右レバーをあげてみよう。このように１段上の窓わくに右手をかけることができる



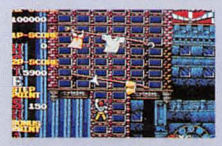
◀ダメなポーズ・その１。レバー入力を中途半端でやめて右手が浮いている



◀ダメなポーズ・その2。左手が窓わくと窓わくの間で遊んでいる

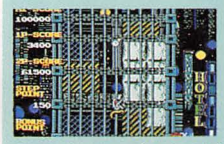
ボーナスキャラクター

洗濯物



◀これまた〝2〟のオリキャラ，洗濯物。ロープを伝って画面をスルスルと横切る。当たってもちゃんとつかまっていれば下の段へ少しすべり落ちるだけ

パイプ

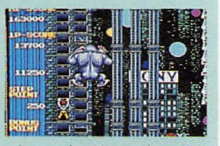


◀〝2〟のオリジナル・フィーチャー。パイプを伝って登っていく箇所がある。メリットは横移動が自由自在ということ。デメリットは落下物に当たってしまうとパイプの一番下まですべり落とされてしまうこと

キング・ゴリラ



◀でたぁ，クレクマ名物キングコング…と呼んではいけない。これはキング・ゴリラ。これは多分，以前任天堂がドンキーコングでユニバーサル映画から訴えられたことがあるので（キングコングのキャラを無断使用したということで）注意を払ったのだろう。でも任天堂が勝訴したんだけどね



▶なんと，これにはビックリした！ゴリラがビルをよじ登ってクライマーを追い抜いていくではないか！これじゃますますキングコング以外の何者でもない



◀あげくの果てに屋上で待ち伏せしております。これは1度ゴリラが左へ飛ぶのを待って右からヘリにつかまればOK（この写真，ちょっとBUGってて ゴメン）

ジェット・コースター



◀これは爆笑もの。なぜこんなところをジェット・コースターが走っているのか，それは誰にもわからない。線路があっても来ないときがあって，それは音で判断できる。しかしこのゲームのキャラクターの大小関係はメチャクチャとしか言いようがない

コンドル



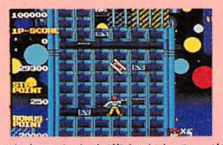
◀なな，懐かしいじゃあないか。旧名を「しらけコンドル」といい，「し～らけど～り～飛～んでゆ～く♬」のテーマにのって登場していたんだけど，今回は「コンドルは飛んで行く」に曲が変更されてしまっている。卵などを落として攻撃してくる。高次ステージでは3匹編隊で攻撃を仕掛けてくる

風　車



◀〝2〟のオリキャラ。ゆっくり回転しているのでタイミングよく駆け抜けよう（当たっても数段落ちるだけ）。ここは右の風車のほうが回転が遅いぞ。何となく前作のシビレ看板のかわりに登場しているようなイメージのあるキャラ

鉄　骨



◀鉄骨が2面から降りはじめるのは前作といっしょ。鉄骨は重量があるので「耐えのポーズ」をとらないと確実にたたき落とされる。当たりかたその他の条件で，必ずしも耐えられるとは限らないのでかわしたほうが無難

はずれ看板



◀看板が「ガーン，ガーン」と引っかかりながら落下してくる。引っかかるたびに横軸がズレていくタイプと直下タイプがあるので注意しよう。前作のように逃げ場のない狭い2本道で落ちてくるようなことはなくなってしまった

クレーン



◀これも〝2〟のオリキャラ。2面の工事中ビルで2回でてくるが，1回目はチェーンを振り回して，フックでたたかれるだけ。当たってもしっかり両手でつかまっていれば下段に少し落とされるだけ。2回目はクライマーの座標めがけてフックをのばしてきて，これに引っかけられるとブンブン振り回されたあげくビル外へ飛ばされてアウトだ

戦闘機



◀なぜビルを登ろうとしているだけで戦闘機にまで攻撃を受けなければならないのだろうか？これは最終面（ステージ6）に何度となく登場して弾を撃って攻撃してくるが，戦闘機本体には当たり判定はない。ただすごいとしか言いようがない。〝2〟のオリキャラ

ギャル



◀ハッ！窓辺でギャルが手を振っている。これは悪魔の誘いかあ？



▶行ってみるとギャルからキッスの嵐！「がんばってね♥」思わぬ歓待を受けてしまったよん。このとき首を窓に突っ込んで足をバタバタさせているクライマーがかわいい。その上ステップ・ポイント（1段登る度に入るスコア）アップまでくれるなんて！ああ彼女の顔がマリア様に見えて来た。

そうそうギャルのいた窓は絶対にガラスが閉まらないということも覚えておくと便利

ラッキーバルーン



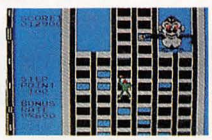
◀前作ではこれにつかまるとドラえもんの「こんなこっとっいいなっ，でっきたらいいな♬」の曲にのって勝手に一定段上昇してくれた。さすがに今回はドラえもんの曲は使われていない。上昇中はステップ・ポイントが2倍だ！余談だけど前作にはメインBGMがなかったけど今回の〝2〟にはすごくノリのよいBGMがついている。またオープニング・ミュージックは前作のアレンジ・バージョンだよ

ステージ・クリア



◀屋上で待つヘリコプターにつかまるとステージ・クリア。〝VERY GOOD!!〟のメッセージが流れる。この写真の直後に花火もボンボンあがって実に派手なデモが演出される。ステージによっては飛行船が待っていることもある。また，ある条件を満たすと花火にプラスして紙吹雪やクラッカーまで飛びだしてお祝いしてくれる

おまけ これが旧クレクマだ



▶旧クレクマ・ゲーム画面。今見てしまうとこの程度のグラフィックかと思ってしまうが，当時としてはこれですごかった。それよりもゲーム内容は現在に至って近年のゲームと比較してもまったく遜色がないということが驚異的だ。また，当時先の面に進むとビルが火事になるとかいうデマが流れて，それを固く信じている者もいた。さらに「ハッピーゴンドラ」とかいうキャラがでるとかいう噂もあったが，これは多分開発段階でボツったものだろう。



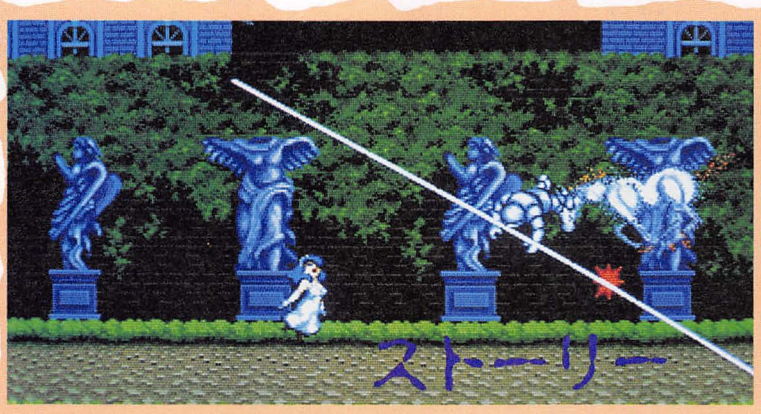
大魔界村

©カプコン

Written by
EXCHANGER

カプコンから,「カプコンＣＰシステム」第２弾『大魔界村』が発売されました。かつて，その内容の多彩さと，異様なまでのむずかしさで，多くプレイヤーを魅了し，苦しめてくれた前作の『魔界村』。それをはるかに越えるおもしろさ，そして，むずかしさ。これが『大魔界村』です。

「カプコンＣＰシステム」の『ロスト・ワールド』,そしてこの『大魔界村』。正に鬼に金棒，カプコンにＣＰシステムといったところでしょうか。



ストーリー

騎士・アーサーは，大魔王を倒し無事プリンセス姫を救い，この世に平和をもたらした。そして，アーサーはプリンセス姫を城へ連れて帰ると，そのままどこかへ旅立って行った。

あれから３年の歳月が過ぎた満月の夜。悪魔たちが再びこの地上に姿を現した。やつらにとって大魔王たちはほんの手下にすぎず，アーサーの見た魔界は，再び現れた悪魔たちの棲む魔界の一部だったのだ。アーサーは，愛馬を駆り疾風のごとく城へと急いだ。

城も悪魔たちに襲われており，逃げまどう人々の中には，プリンセス姫の姿はなかった。城の門をくぐり抜けるとそこには，美しくなったプリンセス姫の姿があった。プリンセス姫はアーサーを見つけると走り寄ってきた。



そのとき，一筋の怪光線が飛んできて，愛馬に当たり，前に放りだされた。アーサーの目の前に横たわるプリンセス姫。首をうなだれるアーサーの頭上にぼんやりと悪魔の笑う姿が現れ，消えていった。

アーサーは立ちあがり再び魔界に入る決意をした。

基本ルール

プレイヤーは，画面中央にいるアーサーを操作する。操作系は８方向レバーと攻撃，ジャンプの二つのボタンを使用。

前回の『魔界村』では，左右のみの攻撃であったのが，今回は上下への攻撃も可能になった。これで攻撃が楽になったと思ったらアマイ！　攻撃範囲が広がった以上に設定がむずかしくなったということなのだ。

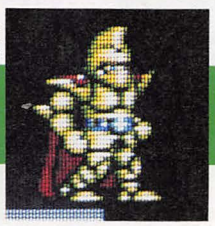
アーサーの装備も多彩

ゲーム・スタート時には，プレイヤーはヨロイを着ていて，攻撃を受けるとヨロイが壊れてしまう。ここまでは前作といっしょ。『大魔界村』では，ヨロイを着ているときにさらに金色のヨロイを着れるようになった。こうなると，ヨロイにマントが付き，プレイヤーは持っている武器に応じて魔法が使えるようになる。

▶ノーマルなヨロイ



▶魔法のヨロイ



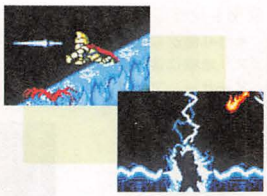
▶裸の状態。さむい!?



武器と魔法

前作の武器は，ヤリ，ナイフ，オノ，十字架，たいまつの５種類だったのに対して今回は７種類。それぞれにちがった魔法も使える。金のヨロイを取ると，左下にパワーゲージが表示され，攻撃ボタンを押しっ放しにすることによってパワーをためる。その後，ボタンをはなすと魔法が発射される。

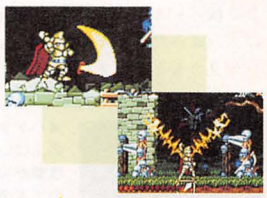
ヤリ



通常攻撃：横方向に飛んでいき，高さもつねに一定の，いたってノーマルな武器。プレイヤーははじめにこれを持っている。

魔法：雷の魔法が使える。頭上から雷が落ちて，左右に放雷して敵をせん滅する。

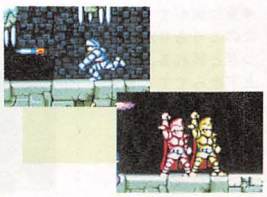
剣



通常攻撃：他の武器はすべて飛び道具。この剣だけは近距離の敵しか殺せない。そのかわりに，ひと振りで２ダメージを与えることができる。

魔法：雷竜の魔法。斜め２方向に雷竜を放ち，敵をやっつける。

ナイフ



通常攻撃：ヤリ以上のスピードで飛んでいく。投げる高さは決まってなく，４段階の高さから発射される。連射も効き，かなり強力である。

魔法：分身の魔法が使える。アーサーが１人増え２人になって攻撃ができる。要するにオプション的存在。

大鎌

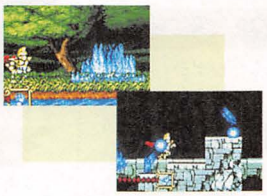


通常攻撃：敵を貫通して飛んでいく。ただ真横には飛ばず，斜め上に飛んでいく。

魔法：爆烈の魔法を使用できる。体のまわりで大きな爆発を起こして，上方の敵をやっつけられる。

???もう一つ武器があるので，捜してみよう！???

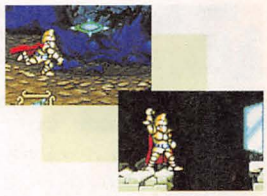
ナパーム



通常攻撃：投げるとすぐそばに落ちて，地面が燃えあがり敵にダメージを与える。連射は２発までしかきかない。

魔法：火球の魔法。渦状（うずじょう）に火球を左右上空に放つ。四つの球をだす。

円盤



通常攻撃：ちょっと見るとヤリとのちがいがわからないが，地面との差が一定の距離になると，地面に沿って飛んで行く。

魔法：鏡の魔法が使える。アーサーの前に１枚の鏡をおき，敵が触れると爆発する。

魔法の箱の中味は…

ゲーム中，地中から魔法の箱が現れることがあって，３発攻撃すると中身を取りだせる。中身はというと，ヨロイ，武器，ボーナス，そして，魔術師。

前作では魔術師は，岩を撃つと出現し，プレイヤーをカエルにしたが，今回は魔法の箱から出現する。

そして，プレイヤーが裸のときには老人に，ヨロイを着ているときにはアヒルに変わる魔法をかけてくる。アヒルになると攻撃は一切できなくなる。また，老人になるとすべての動作のスピードが半分になってしまう。

もちろん，両方ともすぐにもどるようにはなっている。



▲これが魔法の箱。重厚な作りだ



▲魔術師登場。アーサーを何かに変えてしまう



▲じいさんになったアーサー。攻撃はできるが，スピードがおそい



▲ガーガー！アヒル。攻撃ができなくなる。前作のカエルと大差ない

ステージ紹介

さあ，それでは簡単にステージを見ていこう。どのステージも前作以上にバラエティに富んでいるのだ。

STAGE 1

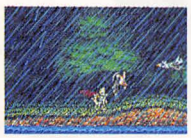
ＳＴＡＧＥ１は全部で三つのパートにわけることができる。

はじめのパートは処刑場。ここには死神が住みついていて，地中やもの陰からでてきてはプレイヤーを襲う。この死神は前作のゾンビみたいなもの。また，木の上にはハゲタカもとまっていて，プレイヤーに襲いかかる。



◀ハゲタカ軍団が木の上にいるが，上方攻撃が可能になったので楽勝。プレイヤーめがけて突っ込んでくる

つぎのパートは風雨の場面。アーサーの進行を妨げるべく激しい雨と風が起こり，カマイタチがくる。このカマイタチは，回転しているときには倒せない。



◀風雨の中を進むアーサー。そばにいるのがかまいたち。この状態のときだけやっつけることができる

最後のパートは，怪植物の巣といった感じ。毒花と怪根の２種類がプレイヤーの行く手をさえぎる。この場所は人喰いの丘とも呼ばれる恐い場所なのだ。上方には前作の〝大男〟の親せきの〝豚男〟がいてプレイヤーに嘔吐してくる。



◀雷の魔法だ。怪根と毒花がそばをうろついている。怪根のほうは，赤いところを撃たなければいけない

これだけやって，やっとボス。大きな守護神像が突然くずれ，邪神の登場である。

この邪神は，自らの首をはずしてプレイヤーを攻撃してくる。口から火をはきながら向かってくるのだ。



◀ボスの邪神。自らの首を持っての攻撃をしてくる。こうなったらマジンガーＺでも呼ぶしかないな（だいぶ古いか）

STAGE 2

ＳＴＡＧＥ２は，かつての繁栄のおもかげも無残な小麦の丘。ここは風車がたくさん点在する丘である。突然前方から岩(岩亀)が飛びはねながら襲いかかってくる。岩亀は頭をだしているときしか倒せない。



◀ＳＴＡＧＥ２はここからはじまる。岩亀は意外と強く，タイミング良くかわさなければいけない

丘一番の風車の中には，大きなアリ地獄がある。つり橋がかかっているのだが，そのつり橋に穴があいて楽には通してくれない。ここを越えると中間点。その先は，あの〝レッドアリーマー〟の進化した〝レッドアリーマーキング〟だ。相変わらずいやな動きをしてくる。上下攻撃も使って倒せ。



◀つり橋から落ちてアリ地獄に落ち込むアーサー。アリは硬くてやっつけられないのだ

さらに進むと，今度は地震が起こる。崖はくずれ，穴があく。もちろんジャンプでかわして行くと，火炎の村へ到着。ここでは炎のこうもりなどのキャラクターがアーサーを襲う。



◀急に火がでてきて炎のこうもりがつぎつぎと現れる。また上下からでてくる火柱にも注意

ボスは地獄の番狼〝ケロベロス〟。炎につつまれた狼という感じ。すごいスピードでプレイヤーに襲いかかる。



◀ＳＴＡＧＥ２のボス。炎の狼こと〝ケロベロス〟。アーサーに飛びかかる他に火をだしてくる

STAGE 3

さあ，この辺からさらにむずかしくなってくる大魔界村。ＳＴＡＧＥ３はいきなり縦スクロールの面からだ。アーサーはせりあがるフロアの上にいて，どんどんあがっている。もちろんフロアなどにはさまれると死んでしまう。敵も多く，倒し逃すとハマる。



◀上にせりあがっていくフロア。剣を持った騎士が待ちかまえているが，足がないので動けない

ここをうまく抜けると，鬼の形をした岩があって，そこから舌がでている。その上をうまくつたっていかなければいけない。



◀舌の上に乗って移動する。ここはパターンを作っていこう。ただし空中の敵はランダム



◀台風のようなボスキャラ。目をねらえばいい。ただ，ときたま放電して無敵になる

ボスは台風みたいに真ん中に目のある雷雲。プレイヤーのまわりを回転しながら襲ってくるのだ。

STAGE 4

このステージのはじめでは，うかつにジャンプができない。クリスタルに当たってすぐに死んでしまうからだ。死神がうろつく中，いかにかわすかがむずかしいところ。

そして，つぎに来るのが凍りついた坂を



◀天井にはクリスタルが張りつめられていて，へたにジャンプできない。わかっていてもジャンプしちゃうんだなあ

くだるところ，坂の上には巨大な手が弾を投げつける。すべり落ちるなかでいかにかわすかがポイント。

ボスキャラは大きいイモ虫みたいな敵。



◀氷の坂はすべる。ある程度いきおいがないと登れない。手につかまったらえらいこっちゃ！

しかし，ボスキャラ自体は動かないで，そのボスキャラについている寄生虫が攻撃してくる。ボスの五つの心臓をすべて壊すとクリアだ。



◀不気味な寄生虫をだしてくるボスキャラ。五つの心臓をねらえ。ただ，武器によっては心臓に当てられないという悲しさがある

STAGE 5

さあラスト・ステージ。いったい何が待っているであろうか。さて，といいたいところだけど，今回はここまで。写真だけ見て想像してね。



◀このおやじ，どっかで見たと思ったら大魔王さまではないですか。２人もいるなんてどうしよう



◀台風19号と20号と21号が一辺に来たなあ。どうやって倒せばいいのだ

Ｐ．Ｓ．ラスト・ステージをクリアして待っていたのは……。



◀こ，この敵こそ，今回の目玉!!

ホンキでPlay（プレイ）ホンネでReview（レビュー）!!



TARGET 6
ゼビウス
前　編

ナムコ
対応機種：MSX 2
価格：6,800円

なぜ今再び『ゼビウス』なのか――？1982年12月に業務用（ビデオゲーム版）が発表されてから早6年。にもかかわらず，新たな移植版が今またMSX 2用に登場しようとしているというのは，サイクルの早いアクション・ゲーム業界において，もはや驚異と呼ぶのにも値する現象だ。

思えばビデオゲームが芸術の世界にまで高まったなどという素晴らしい形容詞をはじめて得たのがこの『ゼビウス』であった。ゲーム・ミュージックのレコードで最初にヒットしたのも『ゼビウス』なら，BASICマガジンでビデオゲーム・コーナーの連載を決定的にしたのもこれまた『ゼビウス』である。

それほどまでにビデオゲーム界に多大な影響をもたらした『ゼビウス』の魅力とは何なのか？　そして，なぜ『ゼビウス』は今なお根強い人気を保持しているのか？

今回は特別に前・後編の二部構成をとって，MSX 2版にスポットを当てながら，『ゼビウス』のおもしろさの秘密を解剖していこうと思う。ゼビウス・ファンのみなさん，最後の応募方法を読んで，どしどしご意見を!!

知られざるコンセプトに見たゼビウスの真骨頂（しんこっちょう）

ボクと『ゼビウス』との出会い

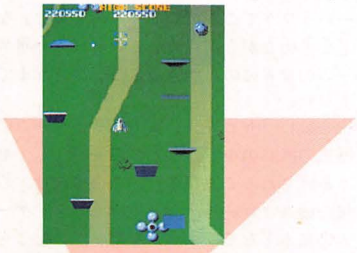
ボクが高校三年だったときの冬，ちょうど中森明菜（ちまた）の『セカンドラブ』が巷で大ヒットしていた頃――。

受験勉強と，『ディグダグ』以来熱くなれるゲームがなかったという二つの理由から，しばらくゲームから御無沙汰（ごぶさた）していたボクは，友達に誘われてじつに久しぶりにゲーム・センターを訪れたことがあった。

そのとき，ボクの目をくぎづけにしたひとつのゲームがあった。

キンキンキンと響きわたる金属音。迫力ある爆発パターン。自機の前方に付けられた照準（ボクは最初コレを敵だと信じこんでいた）。

――なんだ，あのメタリックなグラフィックのシューティング・ゲームは？



▲『ゼビウス』はその質感あふれるグラフィックがきっかけで一世を風靡（ふうび）した。ゲーム・センターにおいてＳＦシューティング・ゲームの地位を不動のものとした記念すべき一作でもある。（写真はビデオゲーム版）

言うまでもなく，それが『ゼビウス』だった。敵キャラクターのメカニカルさ，バキュラのいかにも硬そうな感じ，アンドアジェネシスの重厚感，そのどれを取っても当時の他のゲームとは比較にならないほど素晴らしいデキだったのだ。

ハイセンスなグラフィックばかりでなく，高度なゲーム性をも『ゼビウス』は兼ね備えていた。とりわけ注目されたのが，ザッパー（空中弾）とブラスター（地上弾）を撃ちわけるというニュー・システムだ。はじめは戸惑（とまど）ったものの，空中と地上の敵がそれぞれまったく別の物なんだという，このゲーム独特の考えかたを理解するにつれ，『ゼビウス』のおもしろさがより深まったように感じたのを今でも覚えている。

注）『ゼビウス』以前にもじつは『ミッションＸ』（データイースト）という同システムのゲームがあったのだが，当時のボクはそれを知らなかった。また，ある意味では『ゼビウス』は，『スクランブル』（コナミ）の影響を強く受けていると言えるかもしれない。

「そのエリアの70％以上クリアすれば，たとえやられてもつぎのエリアに進める」「ゾルバクを破壊すると敵の出現テーブルを少し前にもどせる」「アンドアジェネシスは周囲のアルゴから壊していったほうが点が高い」など『ゼビウス』はプレイすればするほど新たな設定がわかる，するめいかのようなゲームだった。なかでも衝撃的だったのが，隠れキャラの走りとも言われているソルだ。他人がソルを出現させながらプレイしているのを見て，思わず初対面のその人にソルの見つけかたをアドバイスしてもらったというのも，今となっては懐しい思い出である。

その後，これまた言うまでもなく，ボクは『ゼビウス』の世界にどっぷりとのめり込んでいった。

全国のゲーム・プレイヤーたちの間でゼビウス・ブームが起こり，さまざまな情報が飛びかったのもその頃のことである。そ



▲カウンター・ストップ間際になると，プログラムが暴走して点数が入るたびに１ＵＰするという怪現象も起こった。写真は，ゼビウス・プレイヤーなら誰もが夢見たという9,999,990点の状態である

れでは，当時世間をにぎわした（？）『ゼビウス』の話題をいくつか――。

①ギャラクシアンやファントム，犬といった隠れキャラが出現する？

②森の中に地上の敵キャラが出現することがある？

③地上絵の口ばしのあたりにブラスターを落としつづけるとスペシャル・ボーナス

が入る？
④バキュラにザッパーを255発撃ちこむと破壊することができる？
⑤ある特定のポイントでやられると，1エリア飛ばしてワープすることができる？
⑥46本目のソルが存在する？
⑦シオナイトは破壊することができる？

以上，すべての答えがわかったら，キミはかなりのゼビウス通だ（解答は289ページ）。

なぜ『ゼビウス』はおもしろいのか？

さて，どうして『ゼビウス』はあれほど世のゲーム・プレイヤーたちのハートをつかむことに成功したのだろうか？

「おもしろいから」——もちろん，この単純なひとことですべてを片付けることは可能なのだが，その裏には綿密に練られた設定があるということを見逃してはならない。このへんについては，ボクの言葉よりも，『ゼビウス』のゲーム・デザイナーである遠藤雅伸氏の言葉のほうが説得力があるだろう。以下が，ゲームスタジオに取材にうかがったときに，遠藤氏が語ってくださった『ゼビウス』のコンセプトだ。

「『スペースインベーダー』や『ギャラクシアン』というヒット作と呼ばれるビデオゲームをプレイしていて，ボクは不思議に思ったことがひとつありました。どうして敵のエイリアンたちは，いつもキチンと隊列を整えて，プレイヤーの前に身をさらしているのかということです。また，その他のシューティング・ゲームをプレイしているときにも，体当たり攻撃を仕掛けてくる敵がいることに疑問を感じました。考えてもみてください。もしも自分が主人公を倒す立場にいたとして，1機の戦闘機を与えられたとしたら，だれが好き好んで特攻なんてするでしょうか？

敵だって命は惜しいはずです。『ゼビウス』ではそのへんの矛盾をなくすため，戦闘機タイプの敵は一撃離脱をモットーに，決して体当たり攻撃をしてくることはありません。敵が生き残るということが『ゼビウス』最大のコンセプトだったわけです」



●遠藤雅伸氏・プロフィール
昭和34年2月23日，東京都渋谷区に生まれる。千葉大学工学部写真工学科卒業後，昭和56年4月に㈱ナムコに入社。昭和60年8月にナムコを退社，㈱ゲームスタジオを設立する。代表作は『ゼビウス』『ドルアーガの塔』『グロブダー』『イシターの復活』（以上ビデオゲーム版），『Zガンダム』『ファミリーサーキット』『ウィザードリィ』『クエスト・オブ・カイ』（以上ファミコン版）など。

そう，まさに『ゼビウス』のおもしろさは，このコンセプトに凝縮されている。ゲームのシステムはもちろん，すべてのキャラクターの性格付け，マップ構成と，どれを取っても矛盾なく設定することによって，『ゼビウス』は独自の世界観を見事に作りあげているのだ。そのバックボーンとなっているのが，例の遠藤氏作の『ファードラウト』という小説（『ゼビウス』はゲームを作るのとほぼ同時に，ストーリーも書かれていた）であることは言うまでもない。

遠藤氏は語る。

「ザカートがガルザカートとブラグザカートという2種類の武器形態にわかれた過程，ソルが地面の下に隠れている理由など，『ゼビウス』に関することなら，どんな鋭い突っ込みでも矛盾なく答えられますよ」

胸を張ってこう断言できる遠藤氏が——ひいては『ゼビウス』が，ボクは本当にスゴイと思う。だからこそ，たとえバック・ストーリーを知らない人にでも，『ゼビウス』はあれだけのストーリー性を感じさせたのかもしれない。

ひとくちに矛盾のない設定とは言うけれど…

なぜ遠藤氏が，そして『ゼビウス』がスゴイと言い切れるのか。答えは明解。現時点のゲームでさえ実現がむずかしいことを『ゼビウス』は6年前にして成し遂げているからだ。

ゲームのコンセプトからシステム，ストーリーまですべて矛盾のないように固める——そんなのゲーム・デザイナーがちょっと気をつければできることじゃないかと思う人もいるかもしれないが，実行に移すとなるとコレは死ぬほどむずかしいであろう。

たとえばAVGの場合。ゲームの中の主人公は，あれだけのアイテムをどうやって持ち運んでいるんだろう？

同じくRPGの場合。どうしてモンスターを倒すとお金が手に入るんだろう？　また，なぜモンスターたちは意味もなくフラフラとフィールド上を歩き回っているんだろう？

論理的に考えてみると，AVGやRPGの従来のシステムには，これらに代表されるような矛盾点が山ほどある。しかし，ほとんどのゲームが「AVGなんだから，RPGなんだから，こうでいい」という大前提を掲げ，あえて矛盾のクリアにチャレンジしようとすることはまずない。もちろん，おもしろければ，そんな多少の矛盾は無視してもかまわないには違いないのだが。

こうして考えてみると，すべてのゲームは，つぎのような2種類に分類することができるようだ。

ひとつが，「おもしろければそれでいい」路線。現在発売されているほとんどのゲームがこのタイプだと言えるだろう。あるビデオゲーム・メーカーの人は，「どんなゲームだろうと，あとからストーリーをこじつけることは可能です」と言っているそうだけど，たしかにそれは事実だ。業務用のシューティング・ゲーム等の場合，この要素をこう見せればおもしろくなるというアイデアが先行し，ストーリーがそのあとを追いかけていくというパターンがほとんどであるらしい。

そしてもうひとつが「矛盾のないことを第一とする」路線。徹底的にこだわりを持ったデザイナーでなければそこまではやらないかもしれないが，一部のAVGはキチンとこの路線をおさえている。どちらかと言えば，『ゼビウス』もこちらのタイプだろう。もちろん，おもしろいゲームであることが，こちらでも絶対条件ではあるのだが。

前者と後者のちがいは，ようするに一から十まで理づめで追っているかどうかの差である。しかし，べつにボクはここで，だから後者がいいとか，そういうことを言いたいわけじゃない。

行きつくところ，ゲームはおもしろくなければいけない。これが，あらゆるジャンルのゲームに通じる永久不変の大定義であると思う。おもしろければ，少々現実にそぐわないような設定があっても，それぐらい目をつぶってもいいと常日頃ボクは考えている。ただ，そのゲームをおもしろく見せるための手段のひとつとして，後者のようなやりかたもあるのではないかと，ここで言いたいわけだ。

キチンとした設定をしておけば，冒頭のほうで書いたように，プレイすればするほど奥の深さが見えてくる。それがプレイヤーの想像力をさらにかき立て，よりゲームに没頭できるようになる。『ゼビウス』でも，「あ，シオナイトか。コイツはあれこれこーいうワケでここにでてくるんだよな」などと考えながらプレイしていれば，一層ゲームの世界にのめり込めることは言うまでもない。

一般に『ゼビウス』は，ビデオゲームの歴史の流れの中で，ひとつの節目として取りあげられることが多い。その理由は，以後の縦スクロール・シューティング・ゲームの基本となるシステムを持っていたこともたしかなのだが，それよりもむしろ，ゲームのおもしろさの新たな見せかたを開発したからなんじゃないか——今回，この原稿を書くにあたり，今一度『ゼビウス』を

振り返ってみると，そんな思いに強くかられた。以上，ちょっとむずかしかったかもしれないけど，これがボクの『ゼビウス』に対する自論である。

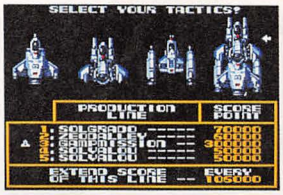
MSX2版はこうなっている!!

さてさて，アーケード版の話ばかりしていると編さんに怒られてしまいそうなので，そろそろ今回発売になったＭＳＸ２版に話題を移すとしよう。

ＭＳＸ２版『ゼビウス』には，つぎのような二つのモードが搭載されている。

まずひとつめが，Recon（偵察）モード。これはアーケード版をほぼ忠実に移植してある，いわゆるノーマルの『ゼビウス』だ（なぜ「ほぼ」と書いてあるのか，その理由は次号までのお楽しみ）。

そしてもうひとつが，ＭＳＸ２版オリジナルのScramble（緊急発進）モード。Reconモードのほうは今さら改めて説明するまでもないと思うので，ここではこのScrambleモードを中心に話を進めていきたい。



▲これが自機の発進する順番を選ぶシーン。それぞれの機体に基本となるエクステンド・スコアがあって，それを平均して最終的なエクステンドする点数が決められる

まず，ゲームをスタートする前に，自機を４種類ある機体の中から選択することができる。それぞれの機体によって装備してある武器が異なるので，どれを選ぶかによって展開がラクになるかどうかが決まっていく。ただし，装備が強力な機体は，サイズが大きかったり，エクステンドするために必要な点数が高かったりと，別の意味でのハンディを背負うことになる。また，このときにおもしろいのが，自分の持ち機それぞれに，異なった種類の機体をあてがうことが可能だということだ。たとえば，１機目がソルバルウで，２機目がソルグラー

○Reconモード





▶ノーマル・ゼビウスは，南米のナスカの地上絵があるあたりを舞台に展開していく。ソルバルウ，発進せよ！

○Scrambleモード





◀Reconの戦いを終えてひと休みしている間もなく，さらに増大したゼビウス軍が出現した！　パワーアップした新型機を操り，ヤツらを撃滅するのだ!!

Scrambleモードに登場するニュー・キャラクターたち

空中物

●グニビロー〈GUNIVIROR〉



コードネーム：ガンナー〈GUNER〉
通称：バード
スコア：100pts
後方から現れ，ブラグザカートのような拡散弾を放って画面外に消えていく。

●ブラグスパリオ〈BRAG SPARIO〉



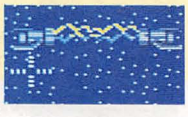
コードネーム：ファイヤーボール〈FIRE BALL〉
通称：レッズアイ
スコア：破壊前……800pts
破壊後……50pts
真紅のガルザカート。破壊後，数発のギドスパリオを発射する。

●ザクロイド〈ZAKUROID〉



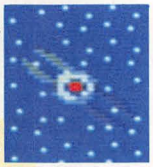
コードネーム：ワッシャー〈WASHER〉
通称：なし
スコア：100pts
ゆるやかな曲線を描きながら，自機の方向に体当たり攻撃を仕掛けてくるトーロイドの亜流。

●シオン〈SION〉



コードネーム：バイキング〈VIKING〉
通称：ヘルメット
スコア：分裂前……350pts
分裂後……150pts
左右に広がり，間に高圧電流を流しながら画面下方へ落ちていく。けっこうカタい。

●コンベックス〈KONBEX〉



コードネーム：ウイング〈WING〉
通称：プロペラ
スコア：150pts
しばらくほうっておくと，プロペラをクルクルとまわしながら自機の方向に突っ込んでくる。

●アキュラ〈ACURA〉



コードネーム：ローリングボード〈ROLLING BOAD〉
通称：ヤード
スコア：縦方向飛来・250pts
横方向飛来・400pts
破壊可能な薄っぺらいバキュラ。縦回りと横回りのものがある。

●グロバルウ〈GULOVALOU〉



コードネーム：ブラックバード〈BLACK BIRD〉
通称：ブラックソルバルウ
スコア：200pts
ソルバルウと同型の真っ黒な戦闘機。相殺できる弾（おそらくスパリオ系）を連射してくる。

●ザンダー〈ZANDAR〉



コードネーム：レーザーキャノン〈LASER CANNON〉
通称：レーザークルー
スコア：600pts
後方から放物線を描きながら出現し，レーザーを撃って画面外に消える高速機。

空中物・中ボス

●ガーネル〈GARNEL〉



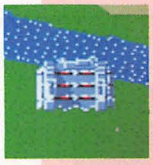
コードネーム：クルーザー〈CRUISER〉
通称：シザース
スコア：2,000pts
中ボスのひとつ。レーザーを１門装備している。ハッキリ言って弱い。

●ジェネシス〈GENESIS〉



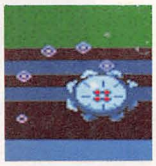
コードネーム：バトルシップ〈BATTLE SHIP〉
通称：アンドアJr.
スコア：1,600pts
２機同時に出現し，円を描きながら画面上を動き回る。ブラスターでないと破壊できないイヤなヤツ。

●モトテーラ〈MOTOTERA〉



コードネーム：マザーシップ〈MOTHER SHIP〉
通称：なし
スコア：4,000pts
一定軌道上を移動するのみのカタい敵。

●ガルゾシー〈GARU ZOSHI〉



コードネーム：ソーサー〈SOURCER〉
通称：ビッグオクトパス
スコア：1,600pts
弾をうず巻き状にはきだしながら，ゾシーと同じ軌道で飛行する。



・ソルバルウ
（エクステンド：50,000pts）

ノーマルの『ゼビウス』にも登場する戦闘機。ガンプミッションと並んで移動スピードが速い。





・ソルグラード
（エクステンド：70,000pts）

前方に3方向にわかれるザッパーを発射する（いわゆる3Wayショット）。なかなか使える機体。



地球防衛機構第一空隊所属戦闘機



・ゼオダレイ
（エクステンド：60,000pts）

前方一方向，ななめうしろ2方向にザッパーを撃てる戦闘機。編集部ではイマイチ人気がない。





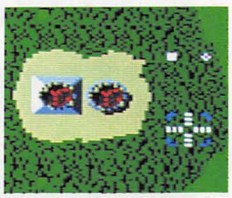
・ガンプミッション
（エクステンド：300,000pts）

前方3Way＋真うしろ1方向のザッパー，さらにワイド・ブラスターまではじめから装備している最強機。機体が大きいのが唯一の欠点か。



ド，3機目がガンプミッション……というように出撃の順番を決めることができるのだ（もちろん，同種の機体が連続で出撃してもかまわない）。その際に，エクステンドしたときの4機目，5機目をも設定できるという念の入れよう。たとえるなら，ビデオゲーム版『グラディウスII』のゲーム・スタート時の設定を，自分の残機1機ごとにできるようなものだと言えるだろう。なかなか目新しいシステムである。

おつぎは，ゲームの中味の部分。同じくオリジナルで，『ゼビウス』を好きなようにアレンジしまくったファミコン版『スーパーゼビウス～ガンプの謎』とは大きくちがい，ＭＳＸ２版のScrambleモードはわりとビデオゲーム版『ゼビウス』の世界を壊さないように作られているというのが好感度大だ。マップひとつを取ってみても，エリア



▲ＭＳＸ２版は，地上物の破壊後のパターンがちょっぴりちがう。よりリアルにしたというわけだね

●ジオン〈ZION〉



コードネーム：バリアーアタック〈BARRIER ATTACK〉
通称：ヘッド
スコア：2,000pts
ブラスターをはね返すバリアを自分のまわりに作りだすが，攻撃はしてこないのでアセらなければ楽勝。

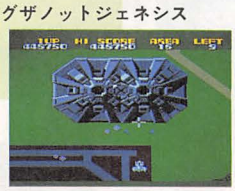
空中物・ボス

●ガウルザンジェネシス
〈GAURUTHAN GENESIS〉



コードネーム：オクタグナル〈OCTAGONAL〉
通称：アンジェネ8
アンドアジェネシスの強化型。中央のコアが開閉シャッターによって守られている。

●エグザノットジェネシス



コードネーム：なし
通称：なし
16エリアの最後にでてくるボス。ハデな構造をしているものの，じつは全然強くない。落ち着いて対処するように。

地上物

●アレスタン〈ALESTAN〉



コードネーム：フライ〈FLY〉
通称：モスキート
スコア：400pts
巨大空母に搭載されているゼビウス軍の最新鋭主力戦闘機。だが，まだ空母から飛び立っていないので，破壊するにはブラスターを使う。それにしても，この名前は……？

●ムータニ〈MOOTANI〉



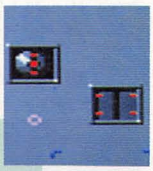
コードネーム：スーパータンク〈SUPER TANK〉
通称：アサルト
スコア：400pts
グロブダーの改良型。ブラスター感知機能，サイド回転機能を持っている。対空砲を撃つときに機体の前方を持ちあげるのも，これまたアサルトっぽい。

●リングステラ〈RING STERA〉



コードネーム：サブマリン〈SUBMARiNE〉
通称：サブマリン
スコア：2,000pts
海中からときどき出現し，弾を撃っては再び潜る。海面に姿を現しているときでないと破壊できない。

●シャイン〈SHAIN〉



コードネーム：シールドサイト〈SHIELD SITE〉
通称：シャッター
スコア：800pts
シャッター付きの砲台。シャッターが開いているときでないと破壊できないのは言うまでもない。

●ダーム〈DARM〉



コードネーム：スーパーガンナー〈SUPER GUNNER〉
通称：ドアノグ
スコア：2,000pts
ギドスバリオを連射してくる砲台。下部はバキュラで作られているため破壊不能。

●グール〈GOOR〉



コードネーム：ローリングガンナー〈ROLLING GUNNER〉
通称：スプリンクラー
スコア：1,500pts
地中からニョキッと出現し，うず巻き状に大量の弾をまき散らす。早目に破壊しておかないとやっかい。

●グバーラ〈GUBARRA〉



コードネーム：レーダー〈RADAR〉
通称：なし
スコア：800pts
巨大空母に搭載されているコンピュータの情報収集システム。バキュラの柱に守られてメモリー中枢部があるが，ブラスターでかろうじて破壊できる。

パワーアップの種類



・ワイドブラスター
ブラスターの照準が大きくなる。





・シールド
敵の弾に一度だけ当たれるシールドが付く。



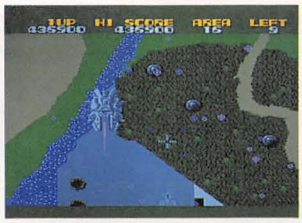
・全滅
画面上の敵を全滅させる。同時に画面内に隠されているソルも出現させる。



・連射
ザッパーが連射できるようになる。



・ボーナス
ボーナス・ポイントが加算される。

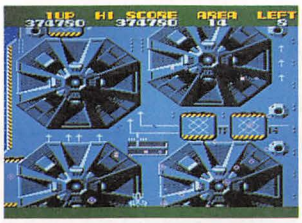


Scrambleモードの16エリアでは、し烈な攻撃がキミを待ち受けている。地上物を手際よく壊していかないとキツいぞ！

こそ一致しないものの，元となっているのは例の１枚のゼビウスワールドのマップなのだ。

変更された点はと言うと，まず最近ハヤリのパワーアップ・システムを取り入れたということ。地上物を破壊したときに，Ⓦや㊎などの特殊なマークが出現することがある。それを取ると，自機の照準が大きくなったり，シールドが付いたりとそれなりのパワーアップをするのだ（これはファミコン版『ガンプ』とほとんど同じ）。

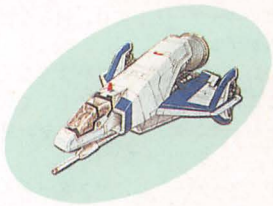
それから，今までの『ゼビウス』からは



▲アンドアジェネシスを大量に搭載している超大型空母リバーフラックのこのド迫力！　残念ながら(？)ここのアンドアは攻撃してきません。なんとなく『飛×鮫』を思いだしちゃうのはボクだけ？

考えられなかったニュー・キャラクターたちが登場するということ。これがけっこう笑える。レーザーを撃ってくる敵や，バック・アタックしてくるテラジ（これは新キャラじゃないか），さらにはダブル・アンドアジェネシスなんてのもでてきちゃうのだ。なかでも一番おかしかったのが，ボクらの間で通称〝アサルト〟と呼ばれているヤツ。一見するとグロブターとほとんど変わらないのだが，いざ破壊しようとすると，ゴロゴロ横に転がってブラスターをよけてくれる演技はもう涙もの(！)。とにかく，マップが似ていて，ニューキャラクターたちがウジャっと入っている――それがひとことで表現したScrambleモードなのだ。

というわけで，今月はＭＳＸ２版『ゼビウス』の内容を紹介したところまでで一段落としておく。新年号では，『ゼビウス』の移植の歴史をたどりながら，ＭＳＸ２版のデキに対するさまざまな角度からの評価などを書いていくつもりだ。お楽しみに！



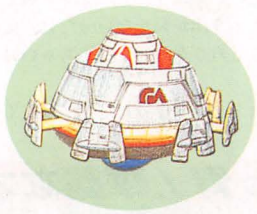
ゼビウス・クイズ解答

①ふつうにプレイしていても絶対に現れないが，ギャラクシアンとファントムはキャラクターROM内に入っていたので，プログラムが暴走(？)したときなどに奇跡的な確率で出現することがあったらしい。犬に関しては，遠藤氏自身まったく覚えがないと語っているので，何か別のキャラの見まちがいではないかという説が強い。

②CPU間でデータを転送している最中に自機がやられると，こうなることがあった。比較的よく見られた現象である。

③まったくのウソ。遠藤氏が「ゼビウス」をプレイしているとき，４本目のスペシャル・フラッグが見つからず，地上絵にブラスターを落としまくったことがあった。それを目撃していたゲーム・プレイヤーたちが「あのへんには何かあるにちがいない」と推測，それが





このような形のニセ情報としてまことしやかに流れたというのが真実らしい。

④もとはと言えば，遠藤氏が某誌上でそれらしきことを臭わせたのが事の発端だったのだが，それが誤りだったと氏は別の場所で訂正した。それでも疑う人は，自分の手でバキュラにザッパーを256発撃ちこんでみるといいかも？

⑤これはけっこう有名な話。特に15エリアのラスト近くで死ぬと，16エリアを飛ばせるというワザ(？)が話題になった。

⑥プログラム内には入っていたが，実際のゲーム中では，他のキャラクターと重なってしまい出現しなかった。これまた，最後の１本のソルを捜せということで一時期騒がれた。

⑦破壊することはできなかったが，ゾシーなどを残したままシオナイト出現エリアまで行くと，ごくまれにシオナイトの半分が消えてしまうことがあった。

新連載のお知らせ

次号から，白黒ページで「読者の意見・ホンキでPlay ホンネでReview!!（仮題）」というコーナーがスタートする。そこではボクが書いている「ホンキ・ホンネ」に対する意見（まったくそのとおり，ここはちがうんじゃないか等）から，キミがふだんから思っている，ゲームやメーカーに対しての意見まで，幅広くみなさんの声を載せていくつもりだ。とりあえずは手近なところで今月の『ゼビウス』に対する意見でもいいし，他の特定のゲーム，あるいはゲーム一般論に関するものでも大歓迎。キミの鋭い意見を待ってるヨ！

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「読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!!」係まで

チャレンジ！セガ・メガドライブ

Written by MUNEPI♬

さる10月29日，セガから待望の16ビットマシンが，つぅいぃにぃ発売された。「セガ・マークⅤ」と呼ばれ，噂されていたこのマシンは，「メガドライブ」と名付けられ，この世にその姿を現した。

価格はなんと21,000円！

ついに，福沢諭吉たった2枚で16ビットマシンが買える時代（2万円をはした金だ，なんて言う気はない。あくまでも従来の16ビットマシンの値段を考えた上での表現だ）が来た。

あぁ，愉快だね，愉快だね。

発売は10月29日!!

さて，メガドライブの詳しい性能に付いてはモノクロページにある丹治先生の記事を見てもらうとして，ここでは，その高性能なハードで走るソフトのほうについて触れていこう。

メガドライブ対応ソフトは，最初の1年で，25タイトルの発売が予定されている。そのうち，本体と同時に発売されるソフトは以下の3本。

＊スーパーサンダーブレード
＊スペースハリアー　II
＊獣王記

今月は，とりあえずこの3本を紹介しよう。

ちなみに今後のソフトの掲載予定は，最後に表にしてまとめておくので，ま，それを見てちょうだい。

スーパーサンダーブレード

7月号で紹介したサンダーブレードが，メガドライブ用として，さらにパワーアップして登場した。

わずか半年も経たないうちに，こんな形でバージョン・アップするなんて，ねえ。誰が想像できるかって！？

セガのユーザーとしては，何とも複雑な気持ちがするよねぇ。

嬉しいような，腹立たしいような……。ま，ここは素直に喜んでおくとして，早速『スーパーサンダーブレード』をお見せしよう。

この〝スーパー〟は，マスターシステム・バージョンに比べ，よりアーケード版を意識した造りになっているんだ。意識しているとは言っても，むやみやたらと似せようとするんじゃなくて，アーケード版の香りを前より濃く漂わせながら，メガドライブでしか味わえないおもしろさを求めているのがいい。

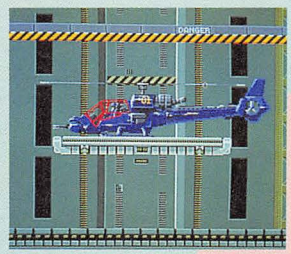
処理速度がアップしているから，前作では味わえなかったスピード感を味わえるのがうれしいな。アーケード版より小気味いいみたい。やはり，アーケード版とちがって，きょう体が動かない分だけ，他の部分のおもしろさを追加しなくちゃいけないからね。

それと，速くなっただけではなくて，速さにスムーズさが加わった。近づいて来るビルなどのパターンが細かくなってるからなんだけど。

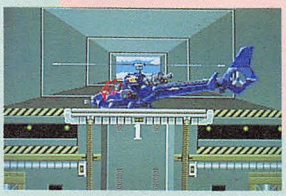
▼Superがついただけというてぬきな感じがしないでもないが，カッコイイ！

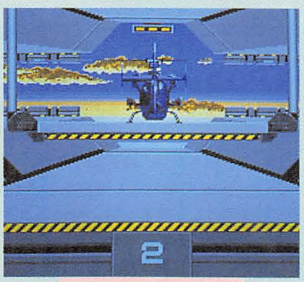


業務用マシンまっ青！華麗なオープニングデモ



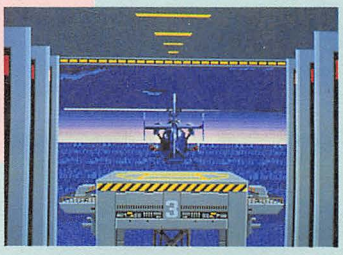
◀▼格納庫からカタパルトへと移動する〝スーパー・サンダーブレード〟ミクロマンの秘密基地を思い出すなあ（古い！）



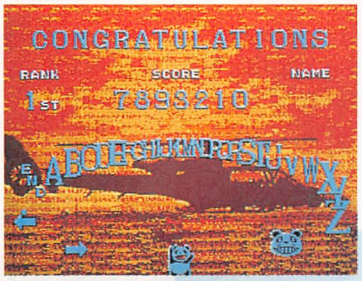


▲これはステージ2のオープニングだ。メガドライブは，マスターシステムに比べ，やはり発色数が多いことを実感できる，きれいなグラフィックだ。かっこいいよね

▼そんでもって，ステージ3はこんな感じ。このステージは，海上が舞台になってるんだ。オープニングにこれだけ凝れるんだから，4メガって，たいした容量だよね



スーパーサンダーブレードSTAGE1〜3まで



◀ネーム登録はアーケード版そっくり。ちゃんと文字列のリングは回転するぞ！驚き！

アーケード版，マスターシステム版とちがって，メガドライブ版には，縦スクロール・パースがない（ちなみに，アーケード版サンダーブレードは88年2月号で紹介）。つまり，3Dパースからいきなりはじまって，すぐ最終攻撃パースになるわけだ。その面のボスキャラと戦うまで，トップビューの状態にはならないワケ。

「え〜っ！？」と思う人もいるだろうけど，悲しむなかれ。実は，これがゲーム展開のテンポの良さにつながっているんだ。縦スクロール・パースって，アーケード版のようにスロットルで高度を変えられないと間抜けなだけだよ（対ボス戦時，Bボタンで減速することは可能だが高度は不変）。

やっぱり，シューティング・ゲームは，きびきびと進まなきゃ。

STAGE 1

まずは市街戦。

ビルの谷間をすり抜けながら，敵軍のヘリや迎撃機を撃墜！

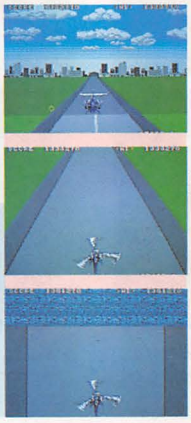
ちなみにA，B，Cと，三つあるボタンのうち，AとBはショットとして使用し，残るボタンを押すと減速することができる。うまく利用して，敵の攻撃やビルをかわそう。



▶ステージ1は，市街戦だ。高速3Dスクロールは，スリル満点！　さすが！

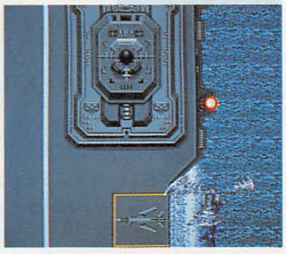


▲各3Dパースの終わりに出現する中ボス。ステージ1は巨大な戦車だ。楽に勝てるぞ！



◀◀▲中ボスを倒すと3Dパースから最終攻撃パースへと移り変わる。ちょっと不自然な気もするけど，気にしない，気にしない

▼ステージ1の親玉は巨大な空母。艦載機も飛んでくるぞ！



STAGE 2

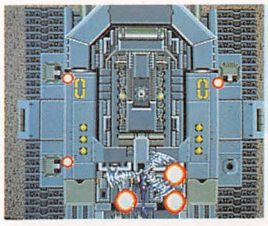
おつぎは荒野が戦場。

木々の間に隠れている敵軍に，注意をおこたらないようにしよう。

それと洞窟内に入るときは，慣れるまで十分減速したほうが確実。また，中に入ったら入ったで，鐘乳石（しょうにゅうせき）と敵の攻撃の両方に気を配らなければならず，結構つらいステージだ。

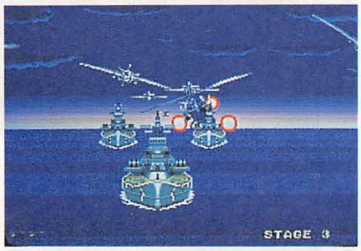


▲洞窟の中を高速でくぐり抜けていく。う〜ん，スリリング!!



◀砂漠を我が物顔です進む陸上戦艦。その迫力のスゴさったらなかなかのもの

STAGE 3



▲アーケード版ではアマゾン流域って感じだったけど，ここでは海の上が舞台



▲海上に浮かぶ艦船は破壊不可能なんだ。攻撃をうまく回避しろ！

さっきまで内陸部を飛んでいたと思いきや，今度は海上での作戦だ。

海の上を進み来る駆逐艦らしき艦船は，破壊不可能なんて必要以上に気を取られないように。

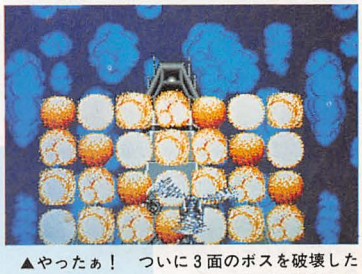
絶え間なく弾を撃ち続ける中ボスの潜水艦は，その攻撃を直線的に回避しないようにするのがポイント！？

大ボスの超巨大なジェット機は，何とも圧巻！　が，焦らなければ，それほど恐くない相手と言えるかも知れない。

それにしても背景のグラデがきれい!!



▲アーケード版と同じく，ステージ3の最終攻撃目標は超巨大な飛行機。アーケード版よりデザイン的にカクカクしてるのがいい。これって，やっぱり爆撃機なんだろうか？



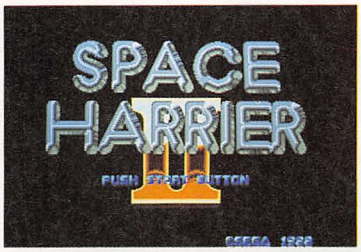
▲やったぁ！　ついに3面のボスを破壊したぞ！！　見てみて，この超ド派手な爆発のしかた。とはいえ全ステージこんな感じで終わるんだけどね。次は最終ステージか？

スペースハリアーII

セガと言ったらスペースハリアー

スペースハリアーと言ったら，セガが発売したアーケード・ゲームの中の最高傑作の一つだ。なにせ，一連の体感ゲームの第1段という，記念すべき作品でもある。

マスターシステム用に，ノーマル・バージョン：3Dバージョンの，2種類が発売されたってことからも，このゲームの人気の高さが判ると言うもの。そしてさらに，メガドライブの登場にともない〝II〟の誕生となった。



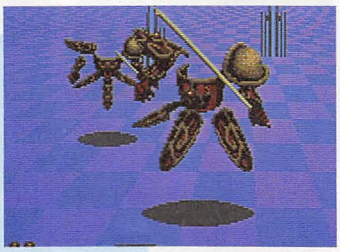


◀この微妙な色使いが，たまらなく不気味。うっすら浮きでた顔が怖い





▲これ，ステージ1のボスキャラなんだけど，はっきり言って，三つ首のガメラだね。これ。見かけだおしで，なかなか弱い



▲これ，ボクがこの取材で見たすべてのキャラの中で，一番のお気に入り。透明人間が着ているヨロイなのか，それとも……

一つのゲームなのに，こう何作も発売されるというのはよっぽどのことだと思わない？これだけの人気を誇っている秘密って，何だろう？

発表会のとき走っていたこれをみて，ホント，驚いたね。



◀これもボスキャラの内の1匹。ある程度ダメージ与えると翼がもげる





◀ドムもしっかりでて来るぞ！　これなしに〝スペハリ〟は語れない





▶このムカデみたいなキャラって，なんとなくPCのネクロマンサー風だね

獣王記

早くも獣王記が家庭用ゲームマシンに登場!!

いつだったか，セガに，このコーナーの取材で行ったときのこと。ロビーに置いてあったこのゲームをプレイさせてもらった。湯水のように使えるクレジット（磁気カードだったの。まるでマイナスがついても耐えてくれる，ボクの銀行口座みたいだった）のおかげで，無理やり最終シーンを見ることができたんだけど，そのとき感じたのは，「大味なゲームだな」ってこと。派手な変身シーンにしろ，攻撃方法にしろ，アーケード・マシンの，あのハードだからこそできたようなゲームだと思った。

ところが，だ。もう家庭用ゲームマシンに登場と来た。それも，ハードの性能の差を考えて，安易に妥協した感じが見え見えのちゃちなできなんかじゃない。アーケード版と，同等なレベルでの完成度なんだ。

▼2人同時プレイもできるのが，獣王記のおもしろさの一つ。パワーアップ・アイテムの取り合いだ





▲これが〝獣王記〟のタイトル画面だ。アーケードからのかなり忠実な移植なんだけど，こんなにも早く，これがでるとは，誰が予想しえただろう



▲怪物に娘を捕われた神ゼウスが，自分の都合だけで，昔滅ぼした獣人族を甦らせ，こき使うというなんとも物悲しいストーリーが秘められているんだけど，そんなことを感じさせない大味な展開がおもしろい



◀ステージを一つクリアするごとにこういった感じで，捕われたアテナが映しだされる。「早く助けに行かなくちゃ!!」とつい思ってしまうほどキレイな画面

変身シーンこそ，この獣王記の醍醐味さ！

やっぱり，この獣王記のおもしろさって，変身シーンと，その後の戦闘の豪快さにある，とボクは思う。最初は，化け物どもに苦戦を強いられていたとしても，パワーアップを重ねて獣人の姿に変身しさえすればもうあとは怖いものなし！　ドッカンドッカン暴れ回ることができるんだもん。

このゲームで遊んでると，ゴジラや，キングコングの気持ちがわかっちゃいそうな気までしてくるね。これって，先月紹介した，『ランページ』に通ずるモノがあるよ，うん。

ちなみに，このメガドライブ版だと，どのステージで，何に変身するかを選択することが可能なんだ。こういうのって，ゲーム・センターでは味わうことのできないおもしろさだよね。



▲ステージ一つクリアするたびに，こうやって，変身を解かれちゃうんだけど，だからこそ毎ステージちがった獣人に変身できるおもしろさがあるんだ。一度変身しちゃうと，強いぞぉ!!



▲これがステージ１の大迫力変身シーン!!かあっこいいなぁ!!



▲ステージ２はドラゴンに変身，ドラゴンスピリットも真っ青!?



▲熊さんになるのは３面。なんとなくユーモラス。思わず笑みが……



▲「あっ，タイガーマスク!」と言った人は，失格。反省してなさい。意味不明

メガドライブ・ソフトをドシドシ紹介！

下の表には，ベーマガで，これからどのソフトをどういうペースで紹介して行くかってことも書かれているんだけどマスターシステム用のソフトはどうしようか思案中。なるべく紹介していきたいんだけど……。





▲パソコン・ゲーム界に，ＳＬＧの大ブームを巻き起こした大戦略



▲Tommy 氏もお気に入りのアニメが原作。だよ～ん，だよ～ん。そんなもんだよ～ん



▲おなじみアレックスがまたもや登場!!　どんなゲームになるか，楽しみだね





▶好評だったファンタシースター。続編はメガドライブ用ソフトとして登場。前作から１０００年後が舞台となっている。戦闘シーンなどが変わった

発　売	タイトル	掲　載
'88年12月	アレクの天空魔城	１月号
'89年１～２月	おそ松くん ファンタシースターII スーパー大戦略	２～３月号
３～４月	スーパーリーグ(仮名) スーパーサッカー(仮名) ランボーIII 対戦ベースボール(仮名)	４～５月号

CHALLENGE! PC Engine

チャレンジ！PCエンジン

セガのメガドライブが発売されるやら，スーパーファミコンの噂も乱れとぶやら，やたら活気づいているテレビゲーム界ですが，ＰＣエンジンも負けちゃいません！

今月は，『ソンソンII』をはじめ，ビデオゲームからの移植『ビジランテ』，そして開発中の『ＹＡＫＳＡ』やＮＣＳの新作４作も一挙に紹介しちゃいましょう。

Written by 石井弘一

ソンソンII

NECアベニュー

価格:5,400円 発売：89年1月27日



©NEC AVENUE LICENSED BY CAPCON

この『ソンソンII』は，ビデオゲーム版『ソンソン』とは，まったくちがう内容で，目的だけは同じもの。敵にさらわれた三蔵法師らその一行を助けるという西遊記のお話しをゲームにしたものです。もちろん主人公は孫悟空ですが如意棒を片手に大迷路を三蔵法師を捜して歩くという，アクション・ゲームに仕上っています。



◀カプコン・オリジナルだけあってＰＯＷも健在。これを取れば画面内の敵が全滅



▶ボス部屋に入るにはカギが必要。３面以降はボス部屋でなくてもカギがないと開かないトビラもあるぞ



◀こいつが１面のボス「虎力大仙（こりきたいせん）」。剣を突きだしながら迫ってくる

ゲームは１から７までのラウンド制になっていて，各ラウンドには当然のようにボスキャラが待ちかまえています。ただし，ここまでたどり着くには，ワープ穴を使って迷路状のマップをぬけたり，ボス部屋に入るためのカギを捜したりと，なかなかハードなのです。

プレイヤーである孫悟空はバイタリティ制で，武器はもちろん如意棒。ただし，如意棒にも伸びる距離や攻撃力で６種類あったりします。また，魔法アイテムとして，ピーチボール（爆弾），シールド，サンダーなど５種類がショップで買えます。



◀これは中ボス的存在の「ステゴン」。２面以降から登場する。当然バイタリティも高いぞ



▶カベの中には，いろいろな隠れアイテムがある。ただし，ゲーム進行にさしつかえる物は隠されていないということで，ホッ！

この『ソンソンII』では，武器はもちろんのことコンティニューするにもアイテムを買わなくてはなりません。つまり，ＺＥＮＮＹ（お金の単位です）がなくてはコンティニューもできないという仕掛けになっていて，まさに，三途の川も金しだいというような感じです。

実際にゲームをやってみると，ＰＣエンジン版の『ビックリマンワールド』に近いものを感じます。取った点数でヒット・ポイントがあがったり，ＺＥＮＮＹ（お金の単位のこと）で買い物をしたり，魔法があったり，その他にもいろいろと似たようなところがありますが，全体にカプコンらしさがあって，それなりに遊べるんじゃないかと思います。



◀2面のボス「紅孩児（こうがいじ）」。こいつにはきんと雲に乗って攻撃だ



▶３面以降はステゴンをはじめ強敵やインケンな敵が多数登場してくる



▲長時間同じラウンドにいると現れる「カミナリさま」。イナズマを飛ばして攻撃してくる

ビジランテ

アイレム

価格未定 発売：12月末



カンフー・アクション・ゲームの元祖，あの『スパルタンＸ』(ゲームとファミコンで発売) を開発したアイレムが，カンフー・アクション第２段『ビジランテ』(ビデオゲームではむずかしかった記憶がある)が，はやくもＰＣエンジンに移植されました。



◀唯一の武器であるヌンチャクを手にしたところ

ゲーム内容は，愛するマドンナを悪のローグス団にさらわれてしまい，それを助けるのが目的になっている，ごく普通のカンフー・アクションです。

面数は全部で５面あり，ビデオゲームで

描かれていたとってもキレイなニューヨークの街も，ノリのいいハードロックのBGMもそのまま入っています。特徴があまり見あたらないけれども，とってもバランスのとれたいいゲームに仕上っています。



◀飛び道具とは，ひきょうだぞ！



◀1面のボス。時間で体力を回復していくので速攻あるのみ



◀2面のボス。2人同時のソバットに注意

YAKASA --神武伝承--

ストラテジ・アクション（戦略を持った，プレイヤーの自由度が高い展開を採り入れたアクション・ゲーム）という新しい考えを採用した『YAKSA』が，PCエンジンで発売されるのは知ってますよね。PCエンジン版を開発・販売するのは，新規に参入したビッグクラブという会社です。



◀変な忍者が，あっちこっちからでてくるぞ

PCエンジン版は単なる移植というのではなく，タイトルも『神武伝承』として，3Dアクション・ゲームに変わりました。そして，この3Dアクションには，〝フリー・フォワード・システム〟というプレイヤーが後退できるシステムを採用しています。



◀1面のボス。どっかで見たことがあるようなキャラだな？



▶この岩の上を飛んで行かないとアウト。これがけっこうつらい

資料によると，後退可能にすることにより，プレイヤー・キャラクターの正面をプレイヤーに認識させて，より感情移入を促すとのこと。さらに型破りなことに，アイテム制（一定時間無敵やパワー回復など），パワーシャウト・システム（気合いをためて撃つこと）などを取り入れているので，今までの3Dアクションとはまったくちがうおもしろさがでているのです。

まだまだ未完成ながら，いろいろと新しいシステムを採用しているので，なかなか期待が持てそうですよ。

開発情報





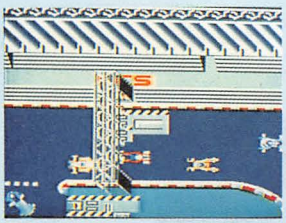
◀これが後退をしているところ。わかるかな？

NCS開発情報

『エルスリード』『ガイアの紋章』などのファンタジー・シミュレーション・ゲームで知られているNCSから，PCエンジン用ソフトが4本も発表されました。発売は来春から順次という予定ですので，くわしい内容は追って紹介していきます。

モト・ローダー

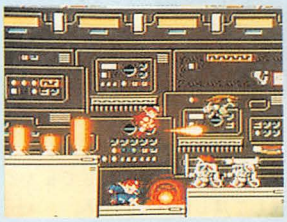
近未来を舞台にしたSFレーシング・ゲームで，上空から見た縦横スクロール型（このタイプは操作に慣れるまでが大変なんだよネ！）。また，レース場には数々の仕掛けがしてあったりして，とってもスリリング。さらに，なんと5人同時プレイが可能ですので，多勢で楽しくできそうですね。



◀マルチタップを使えば5人同時プレイが可能だ

改造町人シュビビンマン

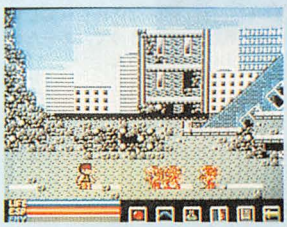
マップ画面とアクション画面の二つのモードを持つこのゲームは，シミュレーション的（マップ画面での作戦や攻めかたなどな要素のある）コミカル・アクション・ゲームです。これもまた，2人同時プレイが可能なので友達と協力してやるとさらに楽しめると思います。



◀2人同時プレイのキャラクター・ゲームってPCエンジンではじめてだよね

エナジー

ネオ東京を舞台に，妖獣軍団と討魔隊最高の戦士との戦いがはじまったというストーリーのエナジーは，アクションをベースにアドベンチャー要素（謎解きや会話などアイテムによるパワーアップ）を取り入れているものです。



◀このゲーム，パソコンででているアッシュに似ている？

がんばれゴルフボーイズ

名門ゴルフコースのレイアウトに限りなく近い3種類，54ホールが用意されていて，ストローク，マッチ，トーナメントと多彩なプレイモードがあります。また，トーナメント時には4人同時プレイが可能になっているので，家族みんなでプレイしても楽しいでしょう。



◀これもPCエンジンでは初のゴルフゲームだ

チャレンジ! X68000

Written by 川野　俊充

みなさん，コンニチハ。最近とっても忙しくて「ひーひー」言ってる川野です（でもただ単に原稿が遅いだけだったりする）。

さて，最近ようやく『ドラスピ』がクリアできるようになったと思ったらすぐ『沙羅曼蛇』が発売されてしまいました。先月特集した『サンダーフォースII』も製品になったし，こうもたて続けにシューティング・ゲームが発売されるとプレイするほうもしんどくて，う〜んタイヘン。どれを買ったらいいのかわからないしネ。

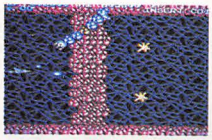
そんなわけで，今月は『沙羅曼蛇』と完成した『サンダーフォースII』，そして「だって霊界を見てきたんだから仕方がない」の丹波哲郎が作ったボードゲーム「たんば」のX68000版を紹介します。

なにはともあれ完成したのじゃ！

ついに待ちに待った『沙羅曼蛇』が帰ってきました。

アーケードからMSX，ファミコンに移植されたものの，オリジナルとはだいぶちがうもので，「やっぱしボクはアーケード版がいいんだなー」（はだかの大将風）という人もたくさんいたと思います。

そこでX68000版の登場。「ゲームの起動パターンを見たときは感動」（山下先生談）するぐらいで，SPSの『沙羅曼蛇』にかける意気込みみたいなものがヒシヒシと伝わってきました。なにしろSPSのシューティング・ゲームは『グラディウス』『ツインビー』に続いての3作目です。それなりに期待も大きいわけでドキドキ，ワクワクしてしまいました。



◀この写真見てなんだか変だと思いません？　2周目になると細胞に閉じ込められてしまうので，あーたいへん



◀これはおなじみ『脳みそくん』，関係ないけどここってミサイルの判定がアーケード版とちがったりするんだよネ



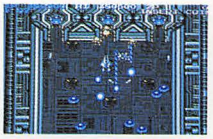
◀2面のボス『テトラン』。グラIIとちがって「ぐるぐるびゅ〜うん」なんてことはないのでありがたい



◀はっきり言ってどの雑誌にも載っているこのプロミネンスの写真。でもこれがノロいんだよなー



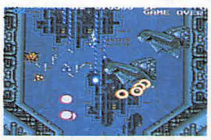
◀3面のボスは『サラマンダー』。このように中に入ってミサイルをぼこぼこ当てると当たり判定がなくなってしまうんだよ



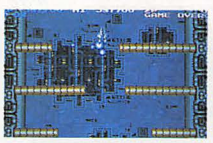
◀4面のボスはアーケード版とちがってコアの中に入ってしまってもクリスタルにやられてしまう。ちょっとひどいな



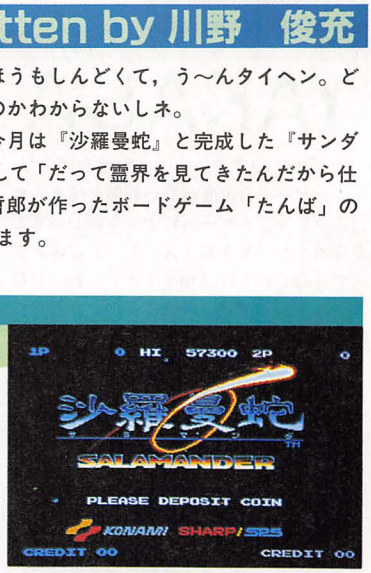
◀5面のボスはロをバカッ！とか開けてレーザーは撃ってきません。しつこいようだけど，あしからず



◀ビョンビョンはねるモアイ君も健在です。でもここもトロくなるんだよなあー。ちょっと悲しい！



◀「ウワーッ！壁が閉まるよーだれか助けて！」（ここだけスピードが遅くならないなんてズルいなあ）



でも最後の隔壁が閉まっていくところとかはスピード満点だから許してしまいましょうか！

ところで，ふと思ったんですけど，X68000のソフトってあたりまえの機能をあたりまえのように使っているって気がしません？　それだけハードの力があるっていうことの証明だからいいことだとは思うんだけど，コナミのMSXシューティング・シリーズみたいにマシンの機能を120%使ったようなすごいゲームをだしてほしいですよネ。それだけのソフトが発売されるようになっ

てこそX68000が本当に使い込まれてるってことではないでしょうか？

でも結局こんな文句が言えるのも『沙羅曼蛇』のデキがよくて，本当にちょっとしたことが目立ってしまうからなんですよね。

『グラディウス』リーズが好きな人はやはりそろえておきたいソフトです。『グラII』もどこか作ってくれないかなあ…。

サンダーフォースIIだって完成したぞ！

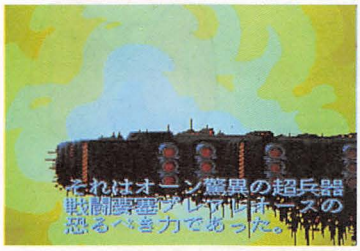
ようやく完成した『サンダーフォースII』ですが，今月は先月まだできていなかった2面以後の横スクロール面の写真を載せておきます。

それで，かっこいいタイトルとかも入ってゴキゲンなんだけど…。問題は難易度。ものすごくむずかしいのです。シューティング・ゲームがヘタなボクではぜんぜん手に負えなくて，ソウル帰りの幸運私真矢先生や影さんにプレイしてもらったものの先に進まず，グーの音をはいてしまいました。

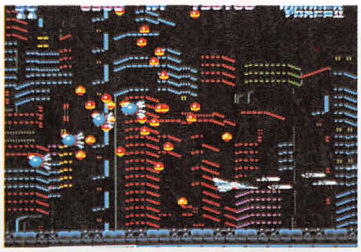
でもそんなムズカシサとはうらはらにビル街の三重スクロールとかは異様にきれいだったりするんです。見とれると死ぬって



▲X68Kのソフトならではのデモ演出を見せてくれる



▲サンダーフォースIIのカッコイイタイトル・デモ。なんだか『グラディウス』のノリでいいでしょ？



▲2面の横スクロール面はこんな感じの市街地でのバトルです。でももう終わっていると言われてますネ



パターンね（結局はボクがヘタなだけなんだけど…）。

とにかくハデハデのシューティング・ゲームなのでバリバリ撃ってストレス発散するのにピッタシです。ヘタな小細工をせずに真正面からぶつかってくださいな。



▲先に進むとこのような中ボスも出現。でもパワーアップしていないとかなりカタイので大変だよ

たんばなんだってば！

ボードゲームのパソコンへの移植という不思議なゲームが，この『たんば』です。

丹波哲郎が直接作ったわけではないらしいんだけど，イラストが相原コージということで霊の世界をマジメにとらえるといった感じではなく，狂気の世界に引きずり込まれるという恐ろしいゲームだったりします。

そんなことはさておき，要するに単なるスゴロクなんですが，現世と死後の世界と二つの世界から成り立っていて，現世では徳を得て罪を犯しながら生まれ変わっていって，死後の世界では輪廻の世界をうろうろするというものです。

ゲーム・スタート時にプレイヤーは，水に棲む生物からはじめるんですが，ミジンコやらアホロートルやら変なやつばっかしで，はっきり言って何だかよくわかりません。そんでもって人間に転生するようがんばるんだけど，ヘドロで死んじゃったり車にひかれたりでまーよく死ぬこと死ぬこと。普通のゲームでは死んじゃいけないのが定石だけど，死んで生まれかわらなくてはいけないこのゲームは結構大変なわけです。それでめでたく人間に生まれ変わると今度は死後の世界にゲームの場面は変わるのですが，こっちも相原コージのイラストだからケバケバのギラギラの何だかわからない世界です。神をめざして地獄道・餓鬼道・



▲たんばはコンピュータと対戦ができる。でも変な相手ばっかしでイヤだなあ…

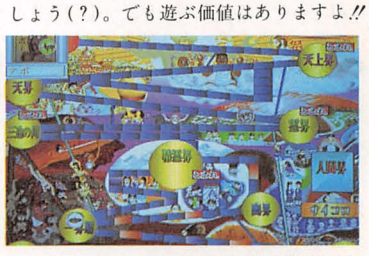


▲現世の世界のボードがこんな感じなんだけど，なんと隠れメッセージを見つけてしまいました！



畜生道・修羅道・人間界をうろつくんだけど「たんばカード」やら三種の神器等とかいうまたまた変なアイテムがあったりして，血みどろの目にあいます。

友だちとやったりすると友情が保てなくなるかもしれないので，自粛したほうがいいでしょう(?)。でも遊ぶ価値はありますよ!!



▲死後の世界にて『アポ』があがってしまったところ。それにしても相原コージの世界はいつ見てもわからないなあ…

発売元 沙羅曼蛇：シャープ サンダーフォースII：テクノソフト たんば：マイクロネット

河野光のナムコット情報局
ベーマガ支局



下積「河野さーん。そろそろ原稿のしめ切りですよ。いいんですか？」
河野「今月もテラジちゃん書いてよ。どーせ白黒でしょ」
下積「いーえ，今回は総天然色びろびろですよっ！」

下積寺次（以下『T次』）：名人，最近不調ぎみですね。やはり若者ぶって髪をパンクにしたのが原因ですか？

河野名人（以下『光』）：何をいう，この半熟卵め。決して髪を立てているせいではない。

T次：そうですか？じゃあ，奥さんとうまくいってないのかな～？」

光：ばっ，ばかなことを！第一，僕が結婚していることは秘密なんだぞー。女性ファンが減ったらどーする。とにかく，それでもない。さらに付け加えるなら食べ過ぎでもない。

僕は最近のＴＶゲーム界を憂えているのです。どの機種を見ても，どうも心トキメクようなソフトがない。「大好評！」とか「業界初！」とか，能書きだけは一人前で中身のないものばっかりだ！　僕は悲しんでいるのだ。

T次：そうですか。いよいよ名人も，「仙人」の域に近づいて来ましたね。言ってることが「聖者が街にやって来る」してますよ。

光：ちゃかしちゃダメよ。そういった元気のないゲーム界の中で，相変わらず元気のあるメーカーが一つだけある！

T次：なるほど。言わんとすることが90％以上わかってきましたが，一応聞きましょう。どこです，それは？

光：そこから11月，12月とずんばらじいソフトが発売されるそうじゃ。今日はそれを紹介しようかの。

T次：いきなり人の話も聞かずに，老化しちゃいましたね。

光：まずは話題のあのソフトからじゃ。12月中旬発売決定！の『プロ野球ファミリースタジアム'88』じゃあっ！

T次：名人，名人。ちゃんとファミコン・ソフトって言ってくださいよ。

光：そうそう。写真を見てくれればわかるが今までになかった機能がどーんと付いとる。

T次：なるほど。ファイン・プレイに，チーム・エディット。あっ球場も選べるんですね。

光：打順も変えられるし，控えの選手の数も増えた。「ひいきモード」もあるし，『ＰＣワールドスタジアム』でおなじみのエラーもある。いたれり尽せり，野球ゲームの「ゆりかごから墓場まで」とも言われておる。

T次：ほう。すごいですね。限界までやっているって感じですね。

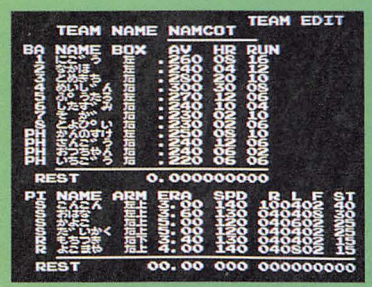
光：また，ＰＣエンジン・ソフトで皆の注目を一身に集めているものがあるが知っとるか？

T次：ハイッ（と手を挙げて），先生！　それについては私に紹介させてください。それはつまり『ドラゴンスピリット』ですね。発売日は11月26日。定価5,500円。幻のロマンシング・シューティング・ゲームが遂に君の手にってとこですかね。

光：ふむふむ。イイこと言うねぇ。天才だね。オレぁこれから八王子に行くからよ。直帰するぞ，直帰。

T次：こっ今度は誰のマネなんです？あ，どこ行くんですか名人。ちょっと，ちゃんと帰って来てくださいよ。えー，というわけで今回はこのへんで。お便りくださいネー！

ファミスタ'88開幕！



▲待ちに待ったチーム・エディット・モード





▲どうむ球場をはじめ球場が選べる

PICCARI


▲こんなファイン・プレイも見れるゾ

STUDIUM


▲ワースタで泣かされたエラーも健在!?



GOFERの野望 エピソードII

コナミ

●対応機種：ＭＳＸ（ＲＯＭ）　●発売日：12月中旬
●価　　格：未定

『グラディウス』『沙羅曼蛇』『ライフフォース』『パロディウス』『グラディウス２』，そして『ＧＯＦＥＲの野望』……。

パソコン版にアーケード版。合わせると，こんなにも多くのタイトルがあるんですよね，グラディウス・シリーズって。シューティング・ゲームで，こうも続編が出続けてるのって，とても珍しいことです。これは即ち，それだけ多くの人が〝グラディウス〟というゲームのおもしろさを認め，支持しているということです。さらに，いまだに根強い人気を保っているということを考えると，ほんと恐ろしくなるほど。

アーケード版と同じ？

『ＧＯＦＥＲの野望』と聞いて，「ほんとにMSXなんかでできるの？」とか，それ以前に「どこまで忠実に作られてるの？」なんて，疑問に感じている人も多いと思います。

それはそれ，コナミさんのなんとも姑息なところ（表現が悪いが）で，タイトルをよくみれば，脇に〝エピソードII〟なあんてしっかりと書かれているのです。

つまり，ゲーム・センターで見ることのできる〝ＧＯＦＥＲ〟とは，やっぱり別物，というわけ。

とはいっても，４タイプの武装，２タイプのバリアを選べるというところは変わらないし，１面の雰囲気やボス，それに，途中の面にでてくるキャラクターの中にも，アーケード版に登場した物が結構でてきたりします。そういった，アーケード版の面影を残しながら，ＭＳＸ版独自のアレンジが加えられている。だから，あくまでもこれは〝エピソードII〟なんですね，うん。

ストーリー性を持たせたMSX版

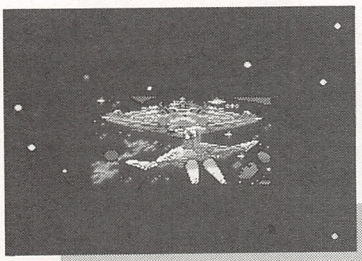
ＭＳＸ版のグラディウス・シリーズでは（特に『グラディウス２』，『沙羅曼蛇』の２作），アーケード・ゲームのほうでは語られていない，独自のストーリーが組み立てられていました。『グラディウス１』ではビックバイパーに，『グラディウス２』ではメタリオンに乗っていたパイロットが皇帝に即位してしまったり，『沙羅曼蛇』における最終的な黒幕が，実は『グラディウス２』のヴェノムだったり……。

『沙羅曼蛇』で，『グラディウス２』のカセットを２スロットに差し込んでおかないと，真のエンディングを見ることができないなんていうのは，ちょっと行き過ぎかも？しかし，今までのシューティング・ゲームにはなかった，奥行きのあるストーリー展開を楽しむことができたワケで，なんとも画期的な試みではありました。

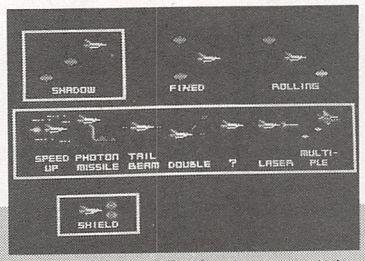
このＭＳＸ版『ＧＯＦＥＲの野望』では『グラディウス２』の舞台となった対ヴェノム戦から数えて，ちょうど200年後に起きた事件という設定になっています。主人公も，ラーズ18世に即位したジェイムス・バートンの直系子孫，ディヴィッド・バートン。つまり，ストーリー的に完全なつながりを持たせてあるというわけです。

ゲーム・センターそのままのＧＯＦＥＲを楽しむことはできませんが，『グラディウス』『グラディウス２』『沙羅曼蛇』とプレイしてきたＭＳＸユーザーには，きっと大きな満足を与えてくれる内容であることは間違いありません。

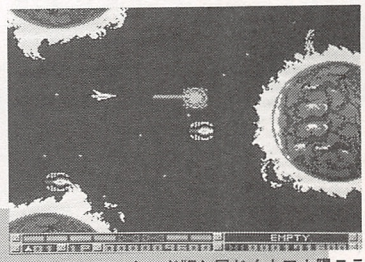
難易度設定も程よい加減だし，ＭＳＸユーザーには見逃せない１本です。



▲ＧＯＦＥＲのオープニング・デモはなかなかの見物。グラディウス・シリーズの名場面が縮小画面で次々と表示される



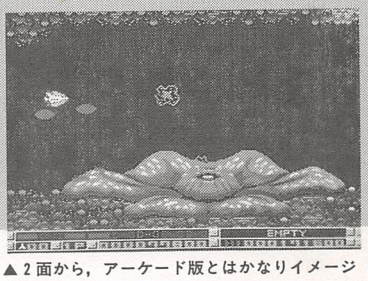
▲武装タイプを４種類の中から，シールドを２種類の中から選べるのはもちろんのこと，オプションの形態も３とおりある



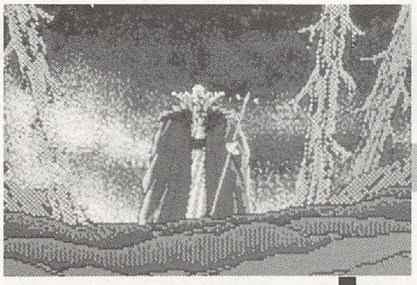
▲１面は，アーケード版と同じく人工太陽ステージ。とは言っても竜はでてこない



▲その代わりと言っちゃあナンだけど，親玉は，とってもかっこいい火の鳥だ



▲２面から，アーケード版とはかなりイメージのちがう展開となる。でも，これはこれで派手でよろしいぞ。見よ！この毒々しい花を。この花から吐きだされる弾はオプションイーターなのだ



デスブリンガー

日本テレネット

●対応機種：PC-9801／X68000　●発売日：11月下旬
●価　　格：9,800円

オシャレな3Dシーン

この『デスブリンガー』は，アクション要素を取りのぞいたRPG。それも3D画面のRPGです。しかし，ただの3D画面だけで日本テレネットが終わらせるハズがありません。カベが地形によって，見た目がちがうのはもちろんのこと，かなり遠くにいる敵などが見えたりするのです。コレはかなり便利で，敵との距離感がハッキリしているために遠くに敵が見え，戦うのも逃げるのもエンカウントする前に判断できるのです。

本格的な戦闘シーン

通常画面が3D画面のために，戦闘シーンは，『ウィザードリィ』のようなものだろうと思った人が多いでしょうが，そんなことはなく，どちらかというと，『ティルナノーグ』に似たシミュレーション・ゲーム的戦闘シーンになっています。

キャラクターの1人，1人を動かすことになり，剣や弓，そして魔法などでの攻撃となります。しかし，弓矢や魔法などは効用範囲を考えて使用しないと，仲間のキャラクターにもダメージを与えてしまうなんてことになるのです。でも，写真を見てもらえばわかりますが，視覚的になかなかハデな戦闘シーンなのでなかなか楽しめることまちがいありません！

キャ！キャ！キャラクター！

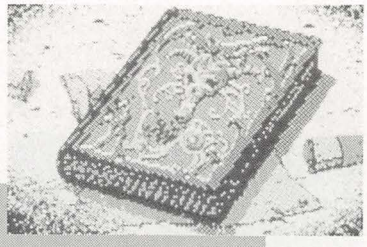
『デスブリンガー』では，ゲームの途中で仲間を作っていくことになります。その仲間は，10人の候補者の中から自分の気に入った3人を選択することになっていて，それらのキャラクターの能力，個性を形成するのは，プレイヤーの役目なのです。なにも能力，個性を形成するのは。仲間のキャラクターだけではなく，もちろん主人公のキャラクターの物も形成しなければなりません。

また，このゲームでは，職業という概念を取り入れれておらず，レベルを技能別にいっそう細分化し，プレイヤーにキャラクターの個性を創らせようというものなのですが，剣ばかりを使っていると弓の腕が上達しないなど，すべての武器，魔法，能力にレベルがあって，経験を積むのはなかなか大変。でも主人公になりきりたいという人にとってはウレシイ設定ですよネ。

このゲームでは，キャラクターデザインとアニメーション指導を，アニメ界の巨匠，〝起智一裕〟（『ゴッドマーズ』『北斗の拳』etc，の作画監督）という人がしているのです。ウーン！さすが!!



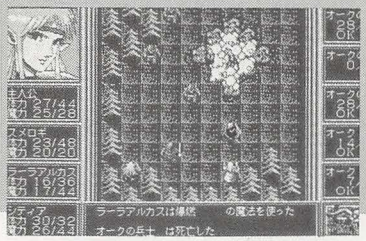




▲テレネットとの代名詞とさえなった（？）ビジュアル・シーンの数々。他にもどんなビジュアルが用意されているのか楽しみだネ

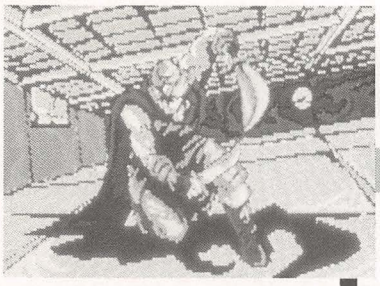


▲これはショップ内。いつもながらテレネットのグラフィックはキレイだ



▲これが戦闘シーン。キャラクターの位置関係で，仲間に矢が当たってしまうこともあるゾ

問い合わせ先：東京都新宿区東五軒町1-9 片岡ビル　日本テレネット「マイコンBASICマガジン」係



エグザイル XZR II

日本テレネット

●対応機種：PC-88SRシリーズ　●発売日：12月中旬
●価　　格：8,800円

ほんの数か月前，日本テレネットからリリースされたトップビュー，サイドビューをうまく混ぜあわせた『ＸＺＲ（エグザイル）』をみんなは知ってますよネ!?　そして今度はその続編であり，完結篇の『ＸＺＲⅡ』が発売されます。

画面構成や基本的なシステムは前作とほとんど変わってはいないものの，前作の欠点がほとんど改良され，プレイヤーへの負担が本当に少なくなっています。

どんなストーリーか興味津々！

ここで，すぐに『ＸＺＲⅡ』のストーリーを紹介する前に，まず前作のあらすじから紹介しましょう。

11世紀イスラム世界にくり広げられた正統派対異端派の攻防は，異端派アサシンの勇士サドラーによる，セルジュク朝カリフ暗殺によって終局を迎えるかにみえた。

しかし，その後，サドラーは，アラーの奇跡により，20世紀末へと送られることになる。そして，世界終末を賭けた，二大超大国の最終戦争を妨害すべく，両大国の指導者の暗殺を遂行した。

世界終末をサドラーは救い，再びアラーの奇跡をうけ，時空を超えアサシンの城塞アラムート城に帰っていった……。

ここまでが前作のあらすじ。そして，『ＸＺＲⅡ』のストーリーはというとー。

二大国支配終局を迎えた世界に君臨する新たな支配者。前世界の金融資本を牛耳り国際政治を一手に掌握する，巨大な何者かが，いく千年をかけ，最後の構築物を完成しようとしている。一方，首領サッバーフ亡きあと新たなるアサシンの首領となったサドラーは，テンプル騎士団，首領ユーグ・ド・ペインとの思わぬ出会いのあと，またしても巨大な歴史のうねりに飲みこまれていく。

しかし，これだけが『ＸＺＲⅡ』のすべてではありません。前作にもあったように，『ＸＺＲⅡ』にもこのストーリーのほか，『宇宙の脱構築』というバック・ストーリーが広がっていくのです。

スクロールがなめらかあー！

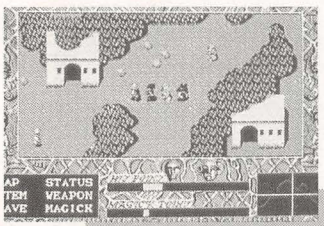
『ＸＺＲ』は，大きくわけると三つのシーンから成っていました。はじめは情報入手やアイテムの買い物などのトップビュー・シーン。経験値，お金を手に入れるために敵を倒していくサイドビュー・シーン。そして，トップビュー・シーン間の移動を行なったり，メンバーが情報，アイテムを交換するアジトシーンです。この三つのシーン内を行ったり来たりしてゲームを解くわけです。

そして，『ＸＺＲⅡ』のシステムの改良点は，まず操作関係。トップビュー，サイドビューともに凹凸したところに引っかからずに進めるようになり，本当にスピーディにゲームが進められるようになりました。セーブもアジトシーンだけでなく，たいていの場所で行なえるようになり，最低３人分以上登録できて，とっても便利！

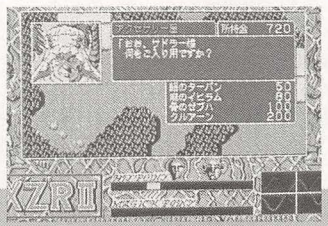
前作で登場したかなり大きなキャラクターも健在。また，各場面のボスキャラはそれぞれまったくちがった動き，攻撃方法を持っており，シナリオ上の大きな意味を持っています。種類は全部で11種類らしい!?

ほかにも，スクロールが前作に増して本当になめらかになったことやディスク・アクセスを大幅に減少させたり，サイドビューの視点をやや上方にし，背景に奥行を与えるなどの改良点もあります。

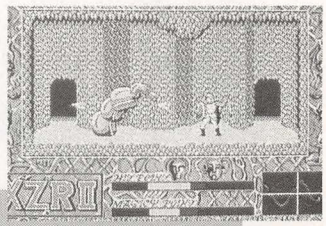
最後にビジュアル・シーン。前作でのオープニングなどのオシャレなキャラクター紹介などをもっと高度なものにするため，ディスク１枚を新たに増やし，前作の３枚組から４枚組になりました（２Ｄの場合だけネ！）。



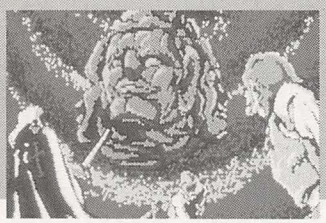
▲トップビュー・シーンは，パーティが『ドラクエ』のようにうしろに連なって歩いてくる



▲ショップや会話シーンは前作と同じようにキャラクターのグラフィックが左上に表示されるよ



▲デカキャラも健在。ただし，攻撃方法はすべて新しくなっている



▲当然『ＸＺＲⅡ』にもビジュアル・シーンがあるのです



▲これがキャラクターのステイタス画面。でもプレイ中はバイオリズムのパラメータもあることをお忘れなく！



中華大仙

GA夢

●対応機種：MSX2　●発売日：12月1日
●価　格：6,800円(FD)

アーケード版で，すでにおなじみの『中華大仙』が早くもＭＳＸ２でＰＬＡＹできるようになります。仙人の弟子である，マイケルチュンを操作して巨大ボスキャラをやっつけよう!!

すごいぞ!MSX2!!

アーケードからの移植で一番気になるところは，なんといってもグラフィックとゲーム内容ですね。最近は，同じ名前のゲームでも，原作がアクション・ゲームなのにロールプレイング・ゲームになっていてしまったり，面構成が全然ちがったりというようなものがあります。また，ゲーム内容が同じでもグラフィックが粗いために気分がそこなわれてしまったりします。しかし，この『中華大仙』はそんな心配はまったくありません。敵キャラクターの色数とアニメーション・パターンが，若干少なくなった以外はほとんど完璧に移植されていますし，先にあげた敵キャラクターのアニメーション・パターンの少なさもほとんど気になりません。

法術もばっちり再現

『中華大仙』では途中で出現する中ボス（?）をやっつけることにより扉が現れます。この中にマイケルチェンが入るとイベント・モードに画面が変わり，法術を４種類の中から選んで持っていくことができます。以後，法術は自分が死ぬまで使えるのですが，この法術がかなり原作に忠実に移植されています。一部の法術はデザインが変わっているものの，雰囲気は確実に移植できています。

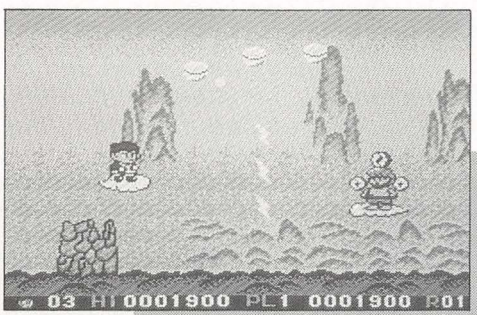
デカキャラが動く!!

さて，移植版での最大の目玉は「デカキャラが，動く，動くぅ!」ということでしょう。それも，一部分が動くなんてちゃちな動きかたではなく，本体が画面を所せましと動きまわるのです。

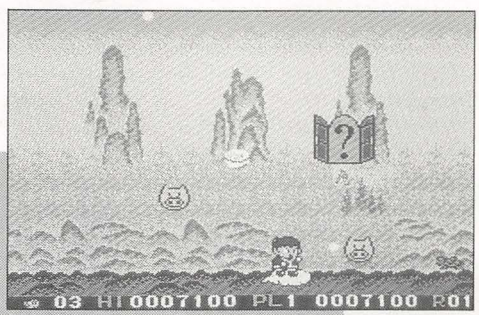
また，中国の水墨画を思わせる背景は，ＭＳＸ２版でも美しく描かれています。ぜひ，コンフィギュレーションのモードを付けて，その中に背景だけを見れるモードを付けてもらいたいです。

でもゲームはむずかしい!

原作もそうだったのですが，このゲームは１面からものすごくむずかしいのです。はじめてやった人の大部分が１面の最初の頃に出現する中ボスで死んでしまうのではないでしょうか。でも，業務用としてはむずかしくても家庭用としては，これくらいがいいかもしれませんね，もし，10回くらいで最後まで行ってしまう人がいたら，その人はゲームの天才ですね。



▲中ボス出現。こいつを倒すと…



▲ほーら，イベント・ワールドへの扉だ。早く入らなきゃ!!

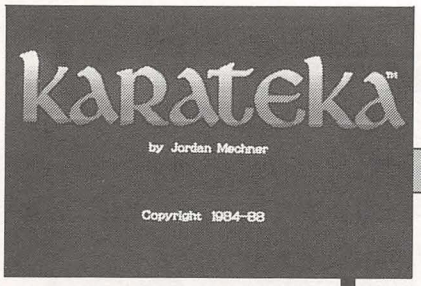


▲これがイベント・ワールド。自分の好きな法術を持っていける



▲武器を最強にして，分身の術まで付いて，これが最強装備!

問い合わせ先：東京都新宿区北新宿2-1-16松本３号ビル　ホット・ビィ「マイコンBASICマガジン」係



カラテカ

ブローダーバンドジャパン

●対応機種：PC-9801シリーズ（要640KB）　●発売日：11月中旬
●価　　格：6,500円

カラテカを知らないあなたへ

'84年にアップルで発売されて，多くのファンを持つ『カラテカ』がついにＰＣ-9801上で動く日がきました。オリジナルであるアップル版をはるかにこえる美しいグラフィックとスムーズな動きを実現し，さすが98版と，うならせてくれます。

簡単なストーリー説明

将軍アクマによって連れ去られてしまった最愛の人，マリコ姫を助けるため…そして，焼け野原となってしまった故郷の恨みを晴らすため，悲しみと怒りを力として，あなたは将軍アクマの要塞へ単独で向かっていくのであった。

リアルなカラテ・アクション

操作はテンキーとX，Zキーという簡単なものですが，たったこれだけでものすごくリアルな動きが再現できます。これが，『カラテカ』の一番のウリなのですが，これがものすごくいい!!思わず間合いを測りながら，「それっ!!上突きだ!!」とか，「水平蹴りをくらえ!!」などと言ってしまいそうになります。また，カウンター・パンチもあるようなのでタイミングなども必要とされます（プレイしてみたところ，何回か１発でKOされたことがあったので……）。

FM音源に対応!!

そして，もう一つのウリは，『カラテカ』シリーズでは初のFM音源に対応していることでしょう。FM音源の音楽をバックに，プレイしていると今までとはちがった気分でできます。また効果音にもFM音源を使っているので思わず熱中してしまいます。

スムーズな横スクロール

『カラテカ』はスクロール・ゲームです。このスクロールは，「さすが16ＢＩＴ/」とうならせるものがあります。ファミコン版は，ハードにスクロール機能があったのでスクロールのあらさは目立ちませんが，ＰＣ-9801にはそんな機能は付いていません。それで，ここまでのスクロールをするのだから改めて16ＢＩＴの力を思いしらされます。また，スクロール以外にもキャラクターの動きはかなりスムーズなので一見の価値はあるでしょうね。

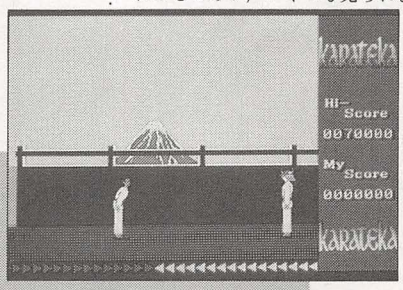
ユニークなマニュアル

『カラテカ』のマニュアル原稿をちょっと見てみましょう。ユニークなところは，〝カラテカの立ち上げ方〟というところです。少し書きだしを見てみると…「カラテは礼儀を重んずる東洋の拳法です。プレイする前には，必ずマシンに向かって深く一礼し，しかる後，おもむろに…」これです。完全に東洋風のノリですね。ふだん，かたくるしいマニュアルばかり読まされていると，思わず「ニヤッ」とさせられます。

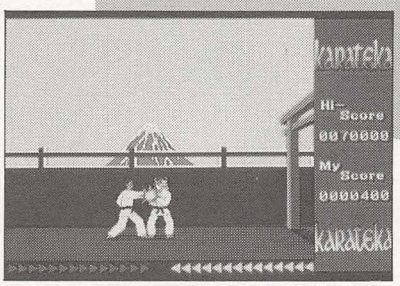
このゲームを古いからといってバカにしてしまってはいけません。とにかく１度，店頭デモなどで見てください。感心させられるところが，いくつも見られますよ。



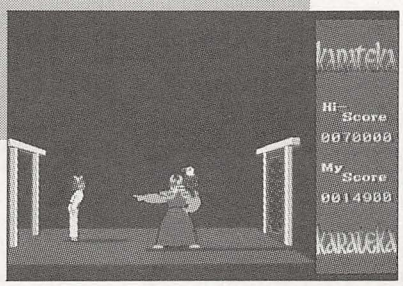
▲とらわれの身のマリコ姫。彼女を助けだせる日はくるのか!?



▲カラテは礼儀を重んずる拳法だということがよくわかる１枚



▲それっ!!正拳突きをくらえ!!



▲中間デモ。将軍アクマの手下はつぎつぎとおくられてくる

問い合わせ先：東京都新宿区新宿2-2-7 新宿ＫＧビル８Ｆ　ブローダーバンドジャパン
「マイコンBASICマガジン」係



ガーディアン

パック・イン・ビデオ

●対応機種：PC-9801シリーズ　●発売日：発売中
●価　　格：7,800円

平和に暮らす二つの大陸，リュディガーン，ラナスの地下迷宮にはるかな昔の眠りから突如蘇った怪物～その名も魔獣皇帝。世界征服をたくらむ皇帝は，自らの邪悪な力によって恐ろしい怪物達を産みだし世界中に送りだした。

イベントによって進むストーリー

プレイヤーの目的は当然，魔獣皇帝を倒すことですが，彼についての情報はゼロに等しいのです。そこで，身近なところから探索していくことになるわけです。とりあえず，最初の町で情報収集をしてみると「娘が西の洞穴へ連れさらわれてしまった」という話を聞くと思います。そこでプレイヤーは西の洞穴をめざして町を後にするわけです。

このようなイベントをつぎつぎとクリアしていくごとに魔獣皇帝についての情報が断片的に集まってくるのです。かなり，スムーズなストーリー展開を楽しめると思います。

8系統45種の魔法

魔法は八つの系統にわかれています。系統は，治療・浄化・復活・攻撃・防御・援護・移動・探索です。１系統につき，最低五つの魔法があり，職業により覚えられる系統が制限されています。たとえば，求道者は攻撃系統は覚えることができないというようにです。

珍しいところは，復活系が五つもあることです。ＬＥＶＥＬが高くなるにつれて，成功の確率の高い魔法を覚えるわけです。

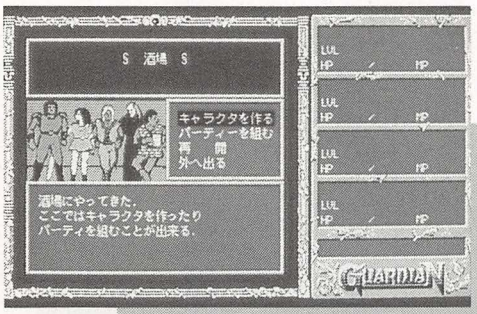
アイテムも系統別

アイテムも魔法と同じく，いくつかの系統にわかれています。系統は，魔法と同じ八つの系統＋特殊の全９系統です。おもしろいのは，入手するとそのアイテムと同じ系統の魔法が使えるようになるというものです。魔法使いの手袋という援護系のアイテムを取ると援護系の魔法が使えるようになるというようにです。

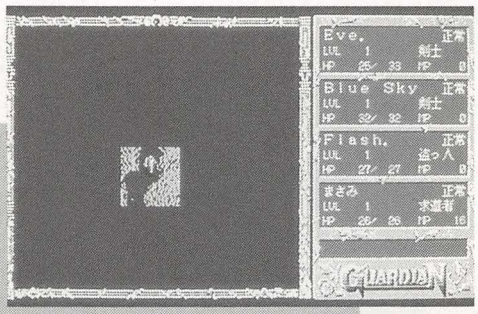
プレイヤー思いのグラフィック

『ガーディアン』のグラフィックは，一見すると地味で目立たないのですが，あらゆるところでプレイヤーをうならせるところがあります。

町をでると，移動シーンになりますが，キャラクターが小さく見にくいと思うかもしれません。しかし，キャラクターが小さいから世界を広大に設定することができるのです。また，移動していると自分以外に動いているキャラクターがでてきますが，それが敵キャラクターで接触すると戦闘シーンに入ります。その敵キャラクターの種類が移動シーンからでも見わけがつくので強い敵がでてきた場合などは，逃げるなどの行動ができます。最近のRPGは，このような手法を取り入れていないので，なんとなく新鮮な気分になれますね。



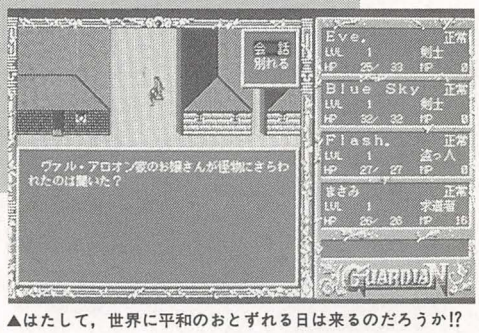
▲多くの人々が集う酒場。冒険が今，はじまる



▲洞穴に入り込んでしまった。迷子にならないようにしなくては



▲げっ／砂漠のクモと出会ってしまった。どうしようかな!?



▲はたして，世界に平和のおとずれる日は来るのだろうか!?

問い合わせ先：東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル　パック・イン・ビデオ「マイコンBASICマガジン」係



ネクロポリス

ナツメ

●対応機種：PC-8801SRシリーズ　●発売日：発売中
●価　　格：7,800円

新規参入メーカーの一つであるナツメのデビュー作，それがこの『ネクロポリス』です。パソコン・ゲームとしては異色の古代エジプト神話を題材にして，この作品の独自の雰囲気を味あわせてくれます。

古代エジプト調グラフィック

ゲームの雰囲気というものは，その大部分がグラフィックで決まってしまうと言っても言いすぎではないでしょう。ストーリーを読んでいなくても画面を見ただけで，そのゲームの雰囲気が伝わってこなくてはいけません。では，このゲームはどうでしょう。見た目は地味ですが，美しく描かれた壁画や古代エジプト文字などは，まるで自分自身が古代エジプトの神殿にいるかのように感じさせてくれます。また，さいきんのスクロール・ゲームでは常識となりつつある重ね合わせ処理もちゃんと採り入れてあるので，グラフィックだけでも見ていて楽しいハズです。

2Dスクロール・シーン

このゲームは，2Dと3Dという二つのシーンによって構成されています。2Dのときの画面は『レリクス』に似ており，主に情報収集が中心となります。ここで変わっているのが，対話の相手が人間ではなく石像だということです。特に石像はそこらじゅうに数多く立っていますから，話しを聞きまくりましょう。役に立つものから立たないものまで，さまざまな情報が手に入るはずです（でも，ほとんどが役に立つものばかりですよ）。

あとは情報のとおりに行動していけば，自然に舞台は2Dから3Dへと変わるはずです。

地獄の3Dメイズ!!

さて，このゲームのもう一つのシーンである3Dシーンですが，ここはかなりつらい!!このシーンでは32×32マスの広さを持つ迷路を歩き回り出口を捜しださなくてはなりません。最初のうちは画面の動きが『ファンタシースター』に似ているので，「すごい，すごい」などと言って歩き回っているのですが，しばらくすると道に迷ってしまいリセットを押すはめになってしまいます。このシーンはマップを描きながら進んで行くのが最良の手段だと思います。この3Dでの目的は，どこかに落ちているアイテムを捜しだすことです。アイテムや一定の場所の敵を倒さないと開かない扉もありますから注意をおこたらないようにしましょう。3Dをクリアすると再び2Dにもどり，その後はビジュアルシーンを経て第1章は終わりとなります。章によっては，3Dシーンが2か所ある場合があるそうですので，がんばってください。

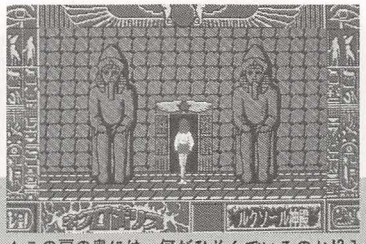
て，敵だー!!

ゲームの構成がRPGではなくAVGに近いので，歩いていて突然敵と出会うなんてことは絶対にありません。敵と会う可能性があるのは，扉に入ったときだけです。しかし，この扉も敵がいる場所が一定の場所なので，マッピングしていれば何回も同じ扉に入らなくてすむでしょう。戦闘シーンになるとアクション性が必要とされるので，気持ちを引きしめていきましょう。

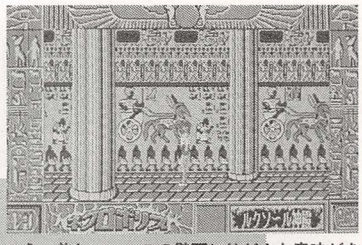
さあ，それでは，じっくりとネクロポリスの世界を堪能してください。



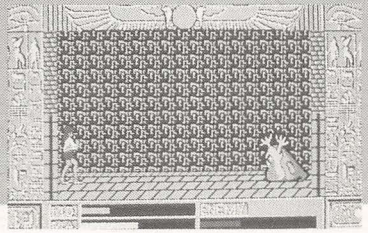
▲石像とお話中の私。このゲームの会話相手は，石像や神ばかりだ



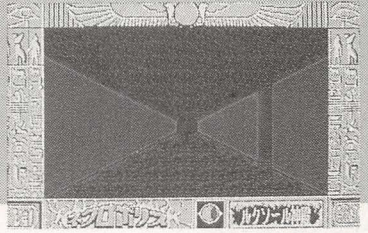
▲この扉の奥には，何がひそんでいるのか!?入るとまた同じようなグラフィックなのはマイるなー



▲う，美しい…。この壁画にはどんな意味があるのだろう？



▲部屋には敵が潜んでいることもある。このときはアクション・モードになる



▲神殿の奥深くに作られたダンジョンには，いったい何があるのか？

問い合わせ先：東京都新宿区喜久井町39 萩ビル ナツメ「マイコンBASICマガジン」係



ロードス島戦記

ハミングバードソフト

●対応機種：PC-8801SRシリーズ　●発売日：発売中
●価　　格：9,800円

『ロードス島戦記』と聞いて，「どこかで聞いたことがあるな」と思う人は多いはず。それもそのはず，このゲームの原作は某誌で連載されていたテーブル・トークRPGのリプレイなのです。原作にかなり忠実に作られており原作のファンだった人は，ドップリとハマれるソフトでしょう。

NPCって!?

このゲームの特徴として，原作の主人公キャラクターが登場し，なおかつNPCとして仲間に加えることが，できるという点でしょう。そうなると原作のファンは全員をNPCにしてプレイしたいと思うはずですよね。でも，ここで一つ疑問が起きませんか？　NPCとはノン・プレイヤー・キャラクターの略で，読んで字のごとく本当ならプレイヤーのコントロールできるキャラクターではないのです。しかし，コンピュータ・ゲームでその制度を採り入れてはゲームとして成り立たなくなってしまいます。そこでゲーム中では，仲間に加えたNPCは，通常はプレイヤーが自由に動かせるものとし，特定の場所などに行くとNPCの会話が画面に表示され，会話の内容も各NPCごとに個性があり楽しめるものになっていますので，１度はNPCを仲間に加えてはいかが!?

ぶ，不気味なダンジョン

ゲームをはじめて，一番最初にパーティーが冒険することになるのがオークのダンジョンですが，入って最初に思うのはグラフィックが美しいということでしょう。さすが，グラフィックには定評のあるハミングバード社です。前作の『ラプラスの魔』では，ダークブルー系の色を使い重苦しい雰囲気を表現していました。そして，今回はフルカラーのグラフィックにし，『ラプラスの魔』とは一味ちがった重苦しさをプレイヤーに与えています。『ロードス島』をプレイしていない人も，これは一見の価値があると思いますよ!!

77の魔法と数百種ものアイテム

このソフトのウリの一つに，魔法とアイテムの数の多さがあげられます。

魔法の数は77種類。パソコンRPGではおなじみのファイヤー・ボールから，インビジビリティなどのテーブルトークRPGならではのものまであり，プレイヤーを楽しませてくれることはまちがいなし！　また，アイテムはゲームの最初の頃からロングソード＋１などの魔法の物品がでるなどと，「本当に数百種あるんだぞ」といわんばかりにでてきます。『ウィザードリィ』のようなアイテム捜しなどの楽しみかたもできそうですね。

二つの戦闘モード

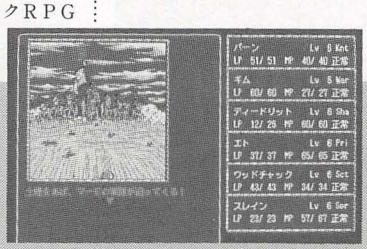
戦闘シーンには２種類あり，一つは平原などの野外で敵と戦う場合に使われる〝クイック・コンバット〟，もう一つは特定の敵やダンジョンの中で選択できる〝タクティカル・コンバット〟です。

〝クイック・コンバット〟とは，行動を指定して，後は見ているだけという『ドラクエ』方式の戦闘モードです。一方，〝タクティカル・コンバット〟は『ファンタジアン』の戦闘モードに近く，実際に自分のキャラクターのコマを動かしていくという戦略的な要素が含まれています。また戦闘モードによって一部の魔法の効果が違いますので注意してください。

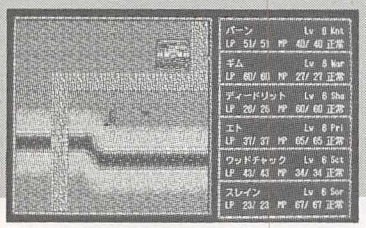
原作を知っている人も知らない人も楽しめるゲームですよ。



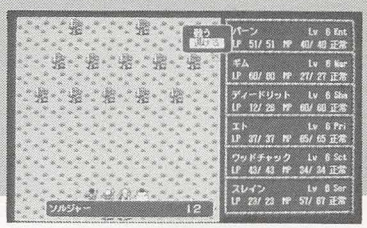
▲平和な町。自国の危機を町の人々は知っているのだろうか!?



▲ついに敵国の軍が…!! この国も滅んでしまうのか!?



▲川岸を歩いて行くと，町がみえてきた。入るか?それとも…?



▲これが，タクティカル戦闘モード。どこに動かそうかなー

問い合わせ先：大阪市北区曽根崎2-2-15 ハミングバード・ソフト「マイコンBASICマガジン」係

ベラボーマン 怪獣・怪人図鑑シリーズ

©ナムコ

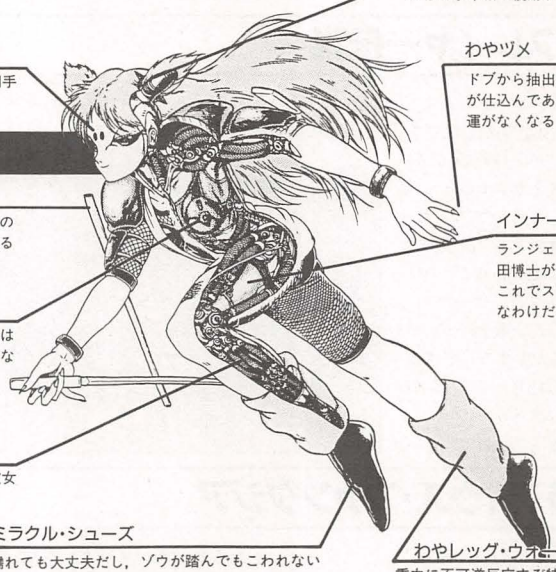
最終回 わや姫／ブラックベラボーマン編

こんにちはー。さあ今月もベラボーマン怪獣・怪人大図鑑シリーズがはじまるぜ。しかし，ここで悲しいお話しがあるんだ。それは，今回がこのシリーズの最終回てこったあ。思えば，ベラボーマンがはじめて世にでてから半年。早いもんで，町のゲーム・センターからすっかり姿を消したベラボーマンだが，そのおもしろさは後世に残るであろう。

さて最終回の今回は，正にＥＮＤＩＮＧにふさわしく，「わや姫」と「ブラックベラボーマン」だ。ついにでたといって喜んでいる人の顔が目に浮かぶようだ。となりでは見城さんが感動のあまり泣いているんだ。わや姫といえば，「行くわよ」といいながらベラボーマンを攻撃する女性キャラクター。ベラボーマンのキャラクターの中でも絶大なる人気をほこっていたキャラなのだ。そしてもう１体は「ブラックベラボーマン」。こうやって資料を見ていると，はるかにブラックのほうが強い！

リクエストがあれば復活するかもヨ。

※うわさでは身長15mの妹がいるそうである。



サイボーグ忍者群 わや姫

ダミーヘア核魚雷
おもに水中戦で使用する

わや真眼
こちらが本当の目である。まわりの目は蛾と同じように相手を威嚇(いかく)か魅了するためについている

わやツメ
ドブから抽出した新毒素「ボドゲロフ菌」が仕込んである。これにやられた人は一生運がなくなる

わやさや
これを回転させて空を自在に飛び回る。動力源は肩パットの中にあり，肘(ひじ)の曲げぐあいを変えることで離着陸する

インナー・ストッキング
ランジェリー研究家(!!)でもある。爆田博士が使った内臓用ストッキング。これでスプリングをつけていても安全なわけだ！

フロントホック・ブラバスター
右の胸の装置はマイナス130度の冷凍光線をだし，左胸からは摂氏不明の怪光線をだすのだが恥かしいので死んでも使わない

足あと



わやスプリング・コルセット
ただでさえ強い筋力を戦いながらさらに強化している。彼女は昭和40年代のスポーツ根性のドラマのマニアである

星月ミラクル・シューズ
雨に濡れても大丈夫だし，ゾウが踏んでもこわれない特別あつらえの足袋(たび)である

わやレッグ・ウォーマー
重力に不可逆反応する特殊繊維を使用して，重力を1/6以下に押さえて空中をかろやかに浮遊する

ヘッド・デストロイヤー
ダイヤモンドより硬い。エッジがのこぎり状になっていて高速で振動しているため，ベラボー・ヘッドシュレッダーを上回る破壊力をもつ

ブラック・ベラセンサー
妙島の直感とイマジネーションを300倍に高める。こわれると一大事だ！

妙島
商売がたき「ミロ保険」のベテラン・セールスマン。29才，独身，その正体は不明

ダーク・マフラー
非常時にはムチとなってベラボーマンを苦しめる

ブラック・パワーブラスター
その気になればベラボーマンの使う「波動弾」の３倍の威力をだす

螺旋(らせん)筋肉
中村よりも妙島のほうが基本的に力があるため，変身時にはベラボーマンをしのぐパワーを発揮する

ブラックベラボーマン

ダークサイド・ビーム発射口
１回の変身につき１度しか使えない必殺武器。アンチAgパワー(逆銀のパワー)をエネルギー源とする褐色のビームを発射する。これに当たった者は宇宙の終わりまでふっとばされてしまう

足あと



ホーンヘッド・ベラブーツ
先がとがっているので，キック力はベラボーマンの約３倍だ！

ゲーム・ミュージック新譜試聴室

どうもみなさん，お久しぶりです。ソウル帰りの幸運私真矢です。3か月もこのコーナーをお休みしてしまいましたが，また今月からビンビンに戦線復帰したいと思っていますので，読者のみなさん，どうかよろしく。

さてさて，私がしばらく日本を離れていた間，ずいぶんとたくさんのゲーム・ミュージックのレコードが発売されたようですね。ここでひとこと，キツイ提言をさせていただきたいと思うのですが，そうしたたくさんのレコードの中には，どうしてもレコードにしてまで聞くに値しないような作品があるような気がしてならないのです。たしかに，ゲーム・ミュージックのレコードがつぎつぎと発売されるのは，ファンのひとりとしてうれしいのことかもしれません。しかし，現在一般の音楽として認められようとしている状況にあるゲーム・ミュージックにとってみれば，ともすれば「しょせんオモチャの音楽」程度にしか世間の人々から思われないような駄作が氾濫されるのは，非常に危険なことだと思うのです。ゲーム・ミュージック・ファンのひとりとして，プロデューサーの方にお願いします。本当にその音楽がレコードにする価値があるのかどうか，そこのところをキチンと判断した上で企画してください。ゲーム・ミュージックが大好きな私は，心底そう願います。

ドラゴンスレイヤー伝説



いや〜，イイですねえ，コレ。ひさしぶりに自信を持っておススメできる1枚です。なつかしの『ザナドゥ』から最新の『ソーサリアン』まで，さまざまなアレンジがほどこされています。とくにオーケストラ・ヒットからはじまる『ロマンシア』のタイトル曲，ピアノを巧みに織りまぜた『ソーサリアン』のキングドラゴンのテーマなどが気に入ってしまいました。英語でのナレーションなんかも入ってたりするんですよ。

なお，ポリスターから12月21日に『ＪＢハロルドスペシャル』『ファイナルファンタジー』もリリースされるとのことです。なんだかもう猫も杓子(しゃくし)もゲーム・ミュージックって時代になってきましたね。

発売元：ポリスター　☎03-406-8161
メディア／価格：

CD	H32X-20012	3,200円
LP	X28X-1011	2,800円

収録曲：グランド・プロローグ（ソーサリアン，ザナドゥ・シナリオII）／はるかなる桃源郷（ザナドゥ）／ある王子の冒険譚（ロマンシア）／家族の絆（ドラゴンスレイヤーIV）／神々の祝福とともに（ソーサリアン）／終わりなき冒険の日々（ソーサリアン追加シナリオVol.I）／グランド・エピローグ（ソーサリアン）
発売日：88年11月25日

組曲グラディウス・ファンタジア



業務用の『グラディウスI，II』，ＭＳＸ版の『グラディウス2』のＢＧＭの中から数曲を選んで，オーケストラで演奏したというまさにグラディウス・ファンのためにある1枚。もともと素晴らしい音楽で有名だった同シリーズだけに，この作品も聞きごたえ十分です。なかでも約11分にもわたる「グラディウス・ファンタジア」は，いろいろな曲がメドレーになっていておもしろいですよ。

ところで，アポロンからは11月21日につぎのようなＣＤシングルが発売されるそうです(内容はすでに発売されている1,000円カセット・シリーズとほぼ同じ)。値段は，各1,200円。「オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス(アーケード版)」「オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇（アーケード版)」「オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇（ＭＳＸ版)」「オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス２（ＭＳＸ版)」「オリジナル・サウンド・オブ・パロディウス（ＭＳＸ版)」

発売元：アポロン音楽工業　☎03-353-0191
メディア／価格：

CD	BY30-5207	3,000円
LP	AY25-26	2,500円
CT	KSF-1555	2,500円

収録曲：序曲〜新時空間より〜／遥かなる宇宙へ…／古代惑星の感傷／グラディウス・ソナタ〜平和の時〜／勝利への帰還／永遠のアリア／グラディウス・ファンタジア／別れの時／グラディウス・オリジナル・サウンド・ストーリー（CDのみ）
※解説書，フル・スコア（1曲分)，ロゴ・ステッカー付
発売日：88年11月21日

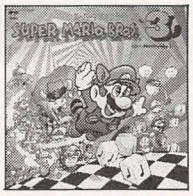
SUPER MARIO BROS. 3 ——G.S.M (FC) Nintendo 1——

みなさんは『スーパーマリオ3』，もうプレイしましたか？　えっ，買えない？それじゃ見城先生と同じですね（見城：失礼な！)。ゲームもモノスゴくおもしろいんですが，なんと言っても音楽が非常に素晴らしいんです！　冗談ぬきで「これがファミコンの音？」と思えるような，ティンパニ

発売元：ポニーキャニオン　☎03-221-3261
メディア／価格：

ーやバスドラの音にはきっとみなさんも感動してくれることでしょう（ひょっとしたらサンプリングの石でも載んでるんでしょうか？）。とくに必聴ものなのが，地下のＢＧＭ。『スーパーマリオ１』の地下のＢＧＭが，じつに見事にアレンジされているのです。ゲーム性，音楽ともファミコン史上に残る秀作と言えるでしょう。◎のオススメの１枚です!!

CD　C25B0005　2,500円
LP　C20B0005　2,000円
CT　22P50005　2,200円
収録曲：SUPER MARIO BROS. 3（アスレチック・アレンジ・バージョン）／A DAY OF MARIO（SEエディット・バージョン）／地下のメロディー（SEエディット・バージョンII）／SUPER MARIO BROS. 3（メドレー・アレンジ・バージョン）／SUPER MARIO BROS.3 ORIGINAL VERSION（マップ1～エンディング）
※キャラクターステッカー，カラー４ページ豪華解説書付
発売日：88年10月21日（発売中）



GAME SOUND SNK －G.S.M.SNK 1－

このアルバムの注目ならぬ注耳どころはやはりアテナちゃんの歌入り『サイコソルジャー』でしょう。当時，歌を歌うビデオゲームが発売になったという話を聞いて，私たちはドギモを抜かれたことでした。超イロモノ・ゲームの『パドル・マニア』も収録されていて，音楽を聞いているだけであの狂気の世界を思いだしてしまいます。なにしろあのゲーム，シンクロナイズド・スイミングのお姉さまや相撲とりとボールを撃ち合うという，とんでもなくヘンテコなゲームでしたからねえ…。

発売元：ポニーキャニオン　☎03-221-3261
メディア／価格：
CD　D28B0006　2,800円
LP　C22B0006　2,200円
CT　25P50006　2,500円
収録曲：サイコ・ソルジャー（８曲）／ゴールド・メダリスト（１曲）／パドル・マニア（３曲）／ファイティング・サッカー（５曲・CD，CTのみ）／バミューダ・トライアングル（５曲・CD，CTのみ）／航空騎兵物語（４曲）／タッチダウンフィーバー（２曲）／ゲバラ（３曲）
楽譜，サウンド・スタッフ解説書付
発売日：88年10月21日（発売中）



究極TIGER－G.S.M. TAITO 2－

『ニンジャ・ウォーリアーズ』につづいて，サイトロン・レーベルのタイトー・ミュージック第２弾です。アレンジ版が入っていないのがちょっぴり残念ですが，ＢＧＭがＧＯＯＤと評判だった『ミッドナイト・ランディング』『ラスタン・サーガ』が収録されているので良しとしましょう（？）。どうせタイガー・シリーズをすべておさえるのなら，『スラップファイト』も入れてほしかったような気がします。まあ，あくまでも私の個人的な趣味ですけどね。

発売元：ポニーキャニオン　☎03-221-3261
メディア／価格：
CD　D28B0008　2,800円
CT　25P50008　2,500円
収録曲：タイガーヘリ（９曲）／飛翔鮫（９曲）／究極タイガー（11曲）／ミッドナイト・ランディング（８曲）／ラスタン・サーガ（８曲）／コンチネンタル・サーカス（19曲）／トップ・ランディング（13曲）
※楽譜，サウンドスタッフ解説書付
発売日：88年11月21日



ビデオ情報

すべてサイトロン・レーベルから以下のようなビデオ関係ソフトが発売されます。ファンの人は要チェック！

●CDVソフト
（11月21日発売，各2,000円）
「パワードリフト」（セガ）
「メガドライブ・スペシャル」（セガ）
「大魔界村」（カプコン）
「チェイスH．Q．」（タイトー）

●LDシングル・ソフト
（12月21日発売，各2,500円）
「ギャラクシーフォース」（セガ）
「アウトラン」（セガ）
「R-TYPE」（アイレム）

●ビデオソフト
「未来忍者」
（12月２日発売，12,800円）
ナムコ制作のＳＦＸ映画。73分カラー，Hi-Fiステレオ

「デジタル・ビデオ・プレス」
全国のレコード店，ビデオ店，ゲーム・センターにて10月下旬より，なんと無料（！）でレンタルしちゃおうというのが，このソフトです。ゲームファンの人は，どんどん借りちゃいましょう!!

▶主な内容……セガ・メガドライブ用ソフト紹介／第26回ＡＭショー各社出展新製品ニュース／ファミコン新作情報／ＰＣエンジン新作情報／アーケード・マシン情報／海外パソコン・ソフト情報／映画情報／サイトロン・ゲームミュージック・レコード，シミュレーション・ビデオ情報

サイトロンより

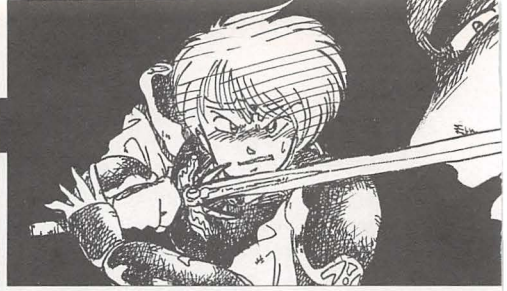
サイトロン・レーベルでは，ＧＭ（ゲーム・ミュージック）が好きで好きでたまらないという人たちのために，ＦＳＧクラブというＧＭのファンクラブを作っています。入会してくださったかたには，メンバーズ・カード，月１回の会報，記念品などを送らせていただいています（イベント参加やプレゼントなどの特典もあります）。費用は，入会金1,000円，半年会費1,200円。入会を希望されるかたは，60円切手と住所・氏名・年齢・電話番号を書いた紙を同封のうえ，以下のあて先まで送ってください。

あて先：〒150 東京都渋谷区神宮前６-25-８　神宮前コーポラス409号　サイトロン・アンド・アート㈱内
ＦＳＧ「入会申込書希望」係

©手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

ヴァーミランの長剣（ちょうけん）



by ALASKA

STORY

地中深くしずむ都市マラ・ポリス。その都市はかつて「輝」そして「美」の島国であった。地表には草木がはえ，木には小鳥が歌い，静かに流れる川，そう，マラ・ポリスは楽園であった。が，いつしか，魔王ヴァリオーミルにより暗黒につつまれた。「輝」と「美」の国マラ・ポリスは「暗」と「陰」の国となった。神の国への侵略をおそれた神ゼウスはマラ・ポリスを地のおくそこへとしずめてしまった。そんなマラ・ポリスの住人のキミはヴァリオーミルを倒す決意をするのだった。

★　　★

1 暗黒のマラ・ポリス，まずは何もないので武の力を集めなければ……。➡66

2 「エッチねえ」➡66

3 「いや，まてよ倒せないこともない。それはヴァーミランの長剣でやつの弱点をさせばいいのだ」➡60

4 「あんた，わたしにほれてもムダよ」➡99

5 「よせよ～てれるじゃないか」➡94

6 「フハハハ，そこが私の弱点だとでもいうのか…おろかな」➡118

7 「地の王は中心のとげをおそれる」➡24

8 「ウ～ム」岩はピクリとも動かない➡83

9 北と東へとわかれ道がある。あたりにはガイコツがちらばっているところを見ると裏道だな！
東へ➡67　北へ➡105　西へ➡95

10 キミに武器というものはない。あるのはおのれの肉体だけだ!!
たたく➡59　背後をとる➡109

11 風が吹きすさび，大地は大きなうなり声をたててくずれだした。
かけぬける➡32　とぶ➡54
木につかまる➡74

12 「グハハハハ，待てい，私がヴァリオーミルだ！わざわざ殺されにきたか」➡104

13 「待て，おまえはもう武の力の最高値に達した。人間ではかなうまい。さあ行け！オレの前から立ちされ!!」➡94

14 あっと思った瞬間，目の前には神殿が建っていた。
行ってみる➡20　まわって行く➡97

15 「それで，ぼうやはどこへ行くの？」
「山へ」➡119　「町へ」➡50

16 西と東にわかれた道がある。左はまっ暗だぞ。西へ➡62　東へ➡52　南へ➡49

17 オオッ宝箱の中が光りだした。➡77

18 言うが早いか，マルクはパンチをくりだす。キミは……？
しゃがむ➡46　パンチ➡96　キック➡86

19 「グワアアアァァ」魔王ヴァリオーミルはくだけちった。➡120

20 よし入ってみよう。➡43

21 逃げることはゆるされない。そう，選ばれた勇者へと成長しているのだから。キミは，思いきってライオンに向かっていった。あとは運しだいだ。➡72

22 「わからずやめ!!」と突然，腹に短剣がささった。➡112

23 ピカッと両方の腕輪は光り，体が熱くなっていく。➡13

24 女がいる。話しかける➡7　北へ進む➡52　南へ➡64

25 どの箱？　赤➡79　黒➡41

26 東には家が，北には大きな井戸がある
東へ➡100　北へ➡52　西へ➡80

27 だ，だめだ!!いくらさしてもきりがないっ!!そうだ！弱点をつけば…。
目をつく➡115　へそをつく➡91　けつをつく➡53

28 「それでぼうやはどこへ行くの？」
谷へ➡56　山へ➡119　町へ➡69

29 どかすとそこにはヴァーミランの長剣が……。取る➡57　捨てる➡38

30 岩はとても固く，まったく割れそうもない。しかし，昔聞いたことがある。
金の龍と銀の龍で岩をもくだけると。➡83

31 そうだ，裏へ回ってみよう。➡51

32 わあ，やっぱりぬけられないかあっ！➡103

33 「グハハハハ，このわたしには弱点などない」
とにかくさす➡117　逃げる➡42

34 北と東にわかれた道である。北へ➡49
東へ➡14　南へ➡95

35 アイツはキミの腕から金の腕輪を取り落ちていた銀の腕輪もはめていった。➡93

36 「天のため，世のため，人のために死ぬがよい」➡63

37 「……剣……68度の……度に……すと……る…」ライオンは死んだ。➡58

38 オヤ，なぜか岩がもどっているぞ。世界の８不思議だ。➡70

39 「キサマ，ゆるさん!!」…!!??➡118

40 「キミがヴァリオーミルを倒すというのか。ハッハッハッそれは無理というものだ」➡3

41 ブワアア――ッ　➡98

42 「逃がさんぞっ！」ヴァリオーミルは光の矢をはなちたちまちに殺されてしまった。ゲーム・オーバー

43 入ってみたはいいが目の前にはガイコツ兵士がいた。たたく➡89　逃げる➡14

44 「さあ，行くがよい。そして天をつかむがよい」そしてキミは谷へ向かった。➡11

45 「さあ，行くがよい。そして天をつかむがよい」キミは町へ向かった。➡95

46 パンチは空ぶりに終わったが，つづいてキックが!!強烈に決まった。キックで動けない。➡81

47 さあ開けるぞ……と思ったら後からさされた。➡73

48 き，決まった。……と思ったが，むこうもパンチをだした。➡96

49 今度は北と西にわかれている。中央通りなのでたいへんにぎわっている。
北へ➡16　西へ➡52　南へ➡34

50 「町へ行ったならマルクという男に会いなさい。光をもつ男は二つのかけらの一つを持ち，白金の光をはなつ」➡45

51 裏口があるぞ入ってみよう。➡76

52 うわーっ落とし穴だ!!➡107

53 「ブスッ」と深くつきささった音はつぎの瞬間キミの叫び声に変わった。➡113

54 垂直にジャンプして逃げられるわけないでしょう。➡112

55 「グサッ」キミの腹に剣がささり，意識が遠くなっていく。➡61

56 「ならば気をつけるがよい。そこにはライオンがいる。黒きししは天使の紋章をさずかっておるのじゃ」➡44

57 ダ・ダ・ダーン!!あなたはヴァーミランの長剣をぬき，山の奥へと行くのだ！➡85

58 おお！これは金の腕輪ではないか。キミはさっそくはめ，谷をおりていった。➡99

59 「わたしは神のしもべなり，光の勇者を捜す。それ以外は殺す」➡112

60 「さあ行け！そしてヴァーミランの長剣をぬくのだあなたはゼウス!! 行かなければならないのだ!!」➡63

61 そうか，ガイコツ兵士は復活能力をもつのか。気づいたときキミは虫の息だった。ゲーム・オーバー

62 いきどまーりである!!➡16

63 黒い二つの首を持つライオンだ！するともうここは谷だな。
戦う➡10 話しかける➡36 逃げる➡21

64 南北にわかれた道に道しるべがある。が，汚れていて読めない。
北へ➡24 南へ➡92 東へ➡95

65 さあ開けるぞ！…と同時にガイコツ兵士が！➡55

66 「ちょっとそこのぼうや待ちなさい」と仮面をつけた老婆が言う。
話しかける➡28 見る➡2 進む➡110

67 宝箱がある。
開けてみる➡106 西へ➡9

68 やったぬけたぞっ!!➡82

69 「町へ行くのはおよしなさい」
よす➡28 それでも行く➡22

70 キミの前には岩が立ちふさがる。
割る➡90 どかす➡29

71 部屋の中には宝箱が三つあるぞ!!
開ける➡102 見すごす➡87

72 「グワラオオーン」ライオンの首が宙を飛ぶ！キミにはゼウスの力がやどっていたのだ。見る➡84 進む➡58

73 そうかガイコツ兵士はくずれてももとにもどるのか…。とたんにキミは倒れ，待っていたのは死であった。
ゲーム・オーバー

74 バキッ，木は折れていっしょにくずれていった。➡112

75 しめたアイツは腕輪を落としていた。銀の腕輪だ。
はめる➡23 そんなものはいらない➡35

76 バタン，と突然扉が閉じ，開かなくなってしまった。このままでは…。➡112

77 あぶない！うしろにいたガイコツ兵士はこの光のおかげでとけてしまった。
➡101

78 「ザマあみろ」!!??
➡88

79 オヤッ，中にはカギが。持っておこう。
進む➡108 もどる➡31

80 北と東にわかれていてここは何となく陰気くさい。早く進もう。
北へ➡52 東へ➡26 南へ➡105

81 キミの目はつぶれてしまった。もう目的をはたすことはできない。
ゲーム・オーバー

82 さあ決戦だ。金と銀の腕輪よ，守ってくれ!!➡117

83 キミの前に岩が立ちふさがる。
割る➡30 どかす➡8

84 ライオンの首が，何かを言いたそうである。話してみる➡37 進む➡58

85 「グハハハハ，わたしがヴァリオーミルだ。わざわざ殺されにきたか」➡27

86 手より足のほうが長いのでマルクはふっとんだ。いっきにパンチ➡48 いや，もどる➡75

87 しかたない，行くか。➡14

88 かべに何か書いてある。行き止まりだが，南へ細い道がある。
見る➡78 南へ➡67 西へ➡105

89 やったコナゴナのバランバランにくずれたぞ！➡71

90 バッコーン！とびちった岩のかけらの中からヴァーミランの長剣が……。
➡114

91 へそをついてもへそのゴマしか取れなかった。➡116

92 行き止まりになっている。もどるしかないだろう。➡64

93 アイツは今，ヴァリオーミルを倒し，神の称号をもらい英雄となってしまった。
ゲーム・オーバー

94 「ちょっと，そこのぼうや。待ちなさい！」さっきからずっといる老婆だ。
見る➡5 話しかける➡111

95 町は入り組んでいて迷路のようだ。さっそく十字路である。
西へ➡64 北へ➡34 東へ➡9

96 き，きまった――っ！クロス・カウンターだっ!!➡81

97 裏口があるがカギがかかっている。しかたないのでもどろう。➡14

98 黒い風が去っていったかと思うと，暗黒につつまれてしまった。➡112

99 「ちょっとそこのぼうや，待ちなさい」と，さっきの老婆が言う。
話しかける➡15 見る➡4

100 キミは家に入った。と同時に男が言った。「オレはマルクだ。キサマも勇者の腕輪を持つのならオレと闘う運命なのだろう」➡18

101 そうか，このガイコツ兵士は復活能力を持つのか。危ないところだった。それはそうとこのあとどうしよう？
進む➡108 ほかを開ける➡25

102 どの宝箱を開ける？
赤➡47 金➡17 黒➡65

103 そこへ天馬ペガサスがかけおりてきて，キミを背にのせ天へとかけていった。
➡40

104 ムムッ剣がぬけない!!そうか！…度に回せば。➡回す角度の行番号へとべ

105 三つの方向へ道がある。かべにへのへのもへじが書いてあるぞ！
西➡34 東➡88 北➡80 南へ➡9

106 モクモクとけむりがでて，キミはヨボヨボのおじいさんになってしまった。
ゲーム・オーバー

107 あえなくキミはゲーム・オーバー！もう1度チャレンジ♡

108 ガシャン，つぎの部屋にはワナがしかけられていた。キミの体にはヤリがささっていた。➡112

109 黒いライオンはさすがにすばやく，うしろをとることができない。それどころかあなたは……。ゲーム・オーバー

110 「年寄りの話は聞くものじゃ！」➡66

111 「やはり山へ行くか。ハリーの小物にねむる龍。まあよい，行け，行くのだあ～～～っ!!」➡70

112 死，そうキミの前には永遠の闇がつづく……ゲーム・オーバー

113 あなたはヴァリオーミルおかかえの医者になり，永遠にこきつかわれたのである。ゲーム・オーバー

114 これで天下無敵。さあ行くぞ！➡12

115 「ウギャーッ」ヴァリオーミルがさけんだ。➡39

116 どうやらここが弱点じゃないらしいぞ……と思った瞬間，あなたはヨミの国の入口に…。ゲーム・オーバー

117 グサッグサッ「ハハハッわたしにはきかぬ」そうだ！弱点をつけば!!
目をさす➡6 心臓をつらぬく➡33
腹をさす➡19

118 キミは殺されてしまった。たしかに弱点をついたはずだがなぜ!?
ゲーム・オーバー

119 「そうか山へ行くか。ハリーの小物にねむる龍。おぼえておけ」➡83

120 キミはヴァリオーミルを倒した。キミは剣を大地にさし，立ちあがった！やがて光が近づきこう言った。
「キミに神の称号をあたえよう。さあ来たまえ」
……いいえ，いりません。ただ……
「ただ……？」
ただ，その変わりに，この地を天の基にもどしてください。おねがいです。
「うむ，よかろう」
こうして，マラ・ポリスは，しだいに栄え，この美しい島をアトランティスと人々は呼ぶのだった。そして…。HAPPY 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



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。

みなさん，こんにちは。レスキュー隊員No.1の清水　毅です。

今月は，引本クンがテスト期間中のためにロッキーはお答え番をお休みしました。

「ハロハロハロ，ハロッキー！」のいつものロッキー調がなくて，ロッキーファンには申し訳ありませんが，彼も学生ですのでわかってやってください。その代わりにロッキーを影から救うNo.4′の大亘クンが見事にフォローしてくれましたので……。

最後にロッキーの一言です。

■ロッキー：毎月，このコーナーを楽しみにしているファンのみなさん，ごめんなさい。この埋め合わせは，来月号で必ずするじゃない！

今月のお答え番

No.1	：♪今宵，月もでてイイ気持ち！	清水　毅
4′	：ロッキーの分まで頑張ります	大亘康平
8	：追いかけたいの！　オレカもほしいな！	青木　聡
10	：ボクは，高橋名人ではありません	高橋純一

AVG編

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは。今，ボクは『アンジェラス』をPLAYしているんですが，2度目のペルーで困っています。一晩エリスとすごし，つぎの日にリマ大学へ行って，モリアム教授に〝悪魔の福音〟を見せようとすると，「見せてもらう前に私の話を聞いてもらいたい」といって見てくれません。鍵を見せたり，書き置きを見たりしました。どーか，青木さん教えてください。

［大阪府四条畷市・佐藤幸裕17才］

A なるへそ，佐藤クンは超クライマックスの盛りあがってくるところでつまったワケだ。あとちょっとでノーヒントだったのにネ！

さて，それではお答えしよう。ボクはこのシーンをはっきりおぼえてなかったので親友のQちゃんにアシストしてもらったのだ。Qちゃん，ありがとー。と，そんなことはさておき，ここでやるべきことはまずひたすら話す（文献，グノーシス，盗掘，鍵，書き置き）。それに，見る（室内，書き置き）。そして〝鍵〟を見せる。これだけのことをすべてやれば，モリアムのほうから〝悪魔の福音〟を見せてくれって言ってくるハズだ。

たぶん，佐藤クンは聞きたりないか，室内を見てないんだと思うよ（これはけっこう忘れがち）。

Q 清水先生こんにちは。ボクは，MSX2の『リバイバー』をプレイしています。しかし，ザリオザートのカギが使えません。いったい，どこで使えばいいのでしょうか？　どうか教えてください。

［山梨県北巨摩郡・T.S.12才］

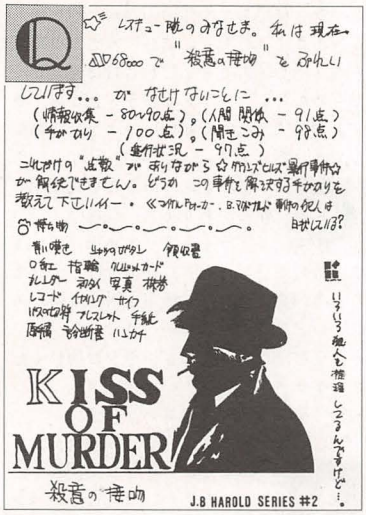
A 『リバイバー』のトップ・シークレットであるザリオザートのカギの使いかたに悩んでいる人は相当いるらしい。別冊『AVG&RPGⅣ』にもヒントはあるが，ズバリと答えを載せてはいない。

というわけで，ここレスキューのコーナーでその秘密を明かそう。ザリオザートのカギは邪神界に行くために必要なもの。問題はどこでこれを使うかということだ。ちゃんと会話をしていれば，つぎのことをリスタークのある人から教えてもらえる。「伝説では，英雄はこの街から聖なるラピスタークの背に乗って邪神界へ旅立ったそうです」

何かピーンときたでしょ。そう，聖なるラピスタークだ。つまり，ザリオザートのカギはラピスタークに関係があるワケ。

あとは，キミの思ったとおりにラピスタークに対していろいろしてみれば突破口は開けるゾ。

P.S.　邪神界へ行ったら二度と元の世界フィザートには帰れなくなってしまうから，ユーザー・ディスクのコピーをとることを忘れずに!!



［岡山県倉敷市・UP-BEAT？才］

A おっ，君はUP-BEATのファンなのか。実を言うと，MUNEPI♬さんも大のUP-BEATファンなんだ。今度の武道館のライブも行くんだって。いいなぁ……。おっと，話がそれてしまった。

UP-BEATクンはダウンズ・ヒルズ暴行事件が解けないと悩んでいるけど，この事件の犯人を突きとめるにはデビットを白状させなければならない。デビットを白状させるには，犯人を推理するコマンドをいろいろと変えてみればいい。いままでの証言をちゃんと覚えていれば，……。ねッ白状するでしょ。デビットを白状させてしまえば，とてもきれいで感動的なエンディングももうすぐさ！

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは！　今，私はMSX2の『カサブランカに愛を』をプレイしているのですが，タイムマシンが故障してしまって，1885年に着いてしまいました。とりあえずは家をでて，道の上に落ちている書類を見つけたのですが，その後どうすればいいのかわかりません。ちなみに持ち物は，日記，首飾り，写真，新聞，本，鍵たば，コート，ナイフ，釘抜きです。

［東京都足立区・きたきた？才］

A 『カサブランカに愛を』のタイトル・グラフィックを見て，映画好きの人なら誰でも「おっ！あの『カサブランカ』(ボクが見た映画の中で一番好きな物の一つ。ハンフリー・ボガードが渋い！)がゲームになったのか？」と思うよネ。えっ，そんなことないって？こりゃまた失礼。で，話をもどすと，きたきたクンはすべての場所に行ってみたかい？　ある場所である人（まわりくどい表現だけどわかるよね？）に出会うことができたならば，このゲームは解けたのと同じさ！

P.S.シンキングラビットさん，これからもこういう渋いソフトをどんどん作り続けてくださいネ。

Q こんにちは！　レスキュー隊のみなさま。ボクはFM77AVシリーズの『太陽の神殿』をプレイしてまーす。

ほいでもって，たしかあれは8月6日そう広島原爆記念日だった（ボクの誕生日でもある)。やっとのことで，球戯場の左の迷路を抜け太陽の神殿を見つけた。そして左右の通路もできて太陽の鍵を取ろうと思ったが，メッセージは「取れません」の一言。そこで大きい薬つぼを使ったが何も起こらない。どーかどーか良いヒントをお願いしまーす。

［高知県安芸郡・坂本尚哉14才］

A みなさん！　こんにちは隊員№10の高橋です。坂本クンは，本当に，もうちょっとのところでつまづいています。つまり，ある謎を解いていないのです。それは何かというと…そう君の悩んでいる薬の謎なのです。今までの冒険の中で薬に関してキミは何か手がかりをつかんでいるはずです。もう少しくわしく言うと，太陽の鍵とも言うのだからそれらしきことがかかわってくるのです。さあ，鍵を手に入れたら，感動のエンディングが待っています。がんばってくださいね！

RPG編

Q 今，ボクはPC-8801MHで『ARCUS』をやっています。ドラゴン山でサラマンダーに会い魔法を使えるようになりました。しかし，火炎と炎の壁しか使えません。マニュアルに書いてあった熱波の魔法はどうすれば使えるんですか？

それと，聖殿地下で手に入れた四つのアイテムは捨ててしまってもいいんですか？

［東京都江東区・水野裕介12才］

A 水野クンが〝熱波〟の魔法を使えないのは，まだ炎の精霊サラマンダーだけにしか会ってないからなんだ。この『ARCUS』の世界では2種類以上の魔法をかけあわせないと，使えない魔法が存在する。つまり，〝熱波〟を使えるようになるには，炎と風の二つの魔法の力が必要になってくるってワケ。どうしても〝熱波〟を使いたいんだったら，今度は風の谷で風の精霊シルフィードを捜してみてネ。

ちなみに聖殿地下で拾ったアイテムは絶対に必要。それがないと魔法が使えなくなっちゃうヨ！

Q すみません!!『カオスエンジェル』の5階のボス，バンパイアのところでコケています。あのバカ者は普通の武器では倒せない。「センスofデス」で，たたき殺して6階にあがると焼き殺される（のろわれた武器をつけているから)。最後の頼みの人のハーンは，酒を飲んでベロベロになっている。どうかご指導よろしく（5階でつまずいて，もう1か月)。

［山形市・雷神でわす16才］

A わかる！　わかりますよ雷神クン！　実は，ぼくも（高橋だよ）このバンパイアに悩まされたんだよ（でもこの子もかわいい女の子なんだから〝バカ者〟はかわいそーだよー)。しっ，しかし，何にせよ吸血鬼は吸血鬼。有名な弱点があったでしょう。えっそんなもん今までのアイテムにはなかったって？別にそれは，アイテムとは限らないんだよ！つまり，もう一度5階のマップをよく見直してみよう……。ねっ吸血鬼の弱点らしきものがあったでしょう。そこで戦えば勝利は君のもの。がんばってね！

Q はじめまして，清水さん。え～ボクはPC-8801の『カオスエンジェル』をプレイしていました。でも3階をこえて4階で取った扇子が手にくっついて取れません！　これじゃ，まともに戦えねぇ～！〝センスofデス〟をはずすにはどうすればいいのですか。もう全然わかりません！　HELP！

［奈良市・ロマンシア？才］

A はーい，こんにちわ，高橋です。えー清水さんあてなのですが，『カオスエンジェル』の質問ならボクにおまかせください。

ロマンシアクン，このゲームにはいくつかのハマリがあることを知ってますか？残念なことに，〝センスofデス〟もハマリアイテムの一つです。確かに敵を一瞬に倒せる便利なアイテムだと思いがちだけど，ある場所でこのアイテムを身に付けていると焼き殺されちゃうのです。だからこのアイテムを身に付けたら最後，前もってセーブしたところからプレイしなければなりません。でも，4階まで来たキミならこんなハマリアイテムなどものともせずプレイすることを信じています。がんばって『カオスエンジェル』をクリアしてください。

Q 我がパーティは，ニカデモスを倒し，スーパー・ヒーローになることができた。これは，そのときのパーティの会話である。

アドル：俺たち，とうとうニカデモスを倒したな！

キース：なあ，アドル。これ何だ？

アドル：え？　なになに。「冒諸我にこら。もが邪るドわヮ……中ン破よ」なんだこりゃ？

マリア：ああ，それは確か……闇の城にあったヤツじゃないかしら，ピンといっしょに。

ゴーバン：何かの暗号だと思うけど……。

フィーナ：こういう事は，究極のアバタール青木様に聞いてみましょうよ。

と，いうわけなのです。よろしくお願いします。

［神奈川県海老名市・小林宏昭？才］

A ボクに質問のハガキをだそうって提案するなんて，さすがフィーナちゃん！　目のつけどころがちがうネ。それでは，彼らの期待を裏切らないように，キッチリとお答えしよう。

この暗号は，小林クンのように，ニカデモスを倒してしまった人には，まったく意味のない代物なんだ。なぜならば，この暗号は，闇の城からNether Worldへ行く方法が記されているからだ。

もちろん，暗号はこれ一つではなく，あと二つの暗号が闇の城のなかに隠されているヨ。もしヒマなら捜してみるのも一興。

ちなみにそれらの解読方法は，まず頭文字が「冒」の暗号を横1列（1行）にズラ～ッと書く。そしたら，その下に「険」の頭文字の暗号，そのまた下に「者」の頭文字の暗号を上下そろえながら書く。それで，左端から縦に読んでいくと，一つの文章になるってワケさ。

Q みなさん，こんにちは。ボクはPC-88版の『ソーサリアン』で『暗き沼の魔法使い』をプレイしています。ガマにあって「おおなべを取ってきて」と言われたので，ゾンビのでるところにあるのでは？　と思い捜してみたけどありませんでした。どうか，おおなべのある場所を教えてください。

［大阪府寝屋川市・APPLEしーど15才］

A 最近やることが多くて困っちゃってる青木です。今，この原稿を書いていることすら苦痛なくらい。なぜかと言うと，バイクの教習を受けて，ベーマガの原稿書いて，バイト捜して，ゲームして……その上，3日後が中間テストときたもんだ。う～ん，レスキュー隊のレスキュー隊を作ってほしいナ。ネッ清水隊長!?

それでは，質問にお答えしましょう。〝おおなべ〟のある場所は，ゾンビがたくさんいて柱もいくつかあるところだヨ。そのいくつかある柱のうちのある1本の裏側に〝おなべ〟があるんだ。柱は数本しかないから1本1本よぉ～く調べてみてネ！

Q こんにちは，レスキュー隊のみなさん。ボクは，『イースII』をやっているんですが，どうやっても溶岩地帯へ行けません。氷の世界にある洞窟があやしいと思って，いろいろなアイテムを使ったりしましたがまったく変化がありません，ヒントを捜して歩いているうちにレベル19にもなってしまいました。どうか，こんなボクに救いの手を……。

このゲームが終わらないと，受験どころじゃありません。

よろしくお願いします。

［東京都国立市・中村太朗？才］

A 「めぞん一刻」が全巻集まったから，今度は「らんま½」だ！　てなワケでマンガとゲームだけで毎日を送っている青木じゃ（学校は一応行っている。しかし，ほとんど寝ているが……）。

さて，それでは質問にお答えしよう。中村クン，キミはとんでもない思いちがいをしている。氷の世界の洞窟には，溶岩地帯への入口なんてないよ。溶岩地帯に行くには入ることのできない扉の謎を解いて，その上，ボスキャラを倒さなくてはならないんだ。扉の謎については8月号のレスキューに書いてあるからそれを参考にしてみてネ！　それじゃ，受験もがんばって！

Q お願いします。PC-9801VXで『ソーサリアン』をやっていますが，シナリオ「氷の洞窟でA，B，Cの三つのトビラの謎が解けません。ちなみにアイテムは「てこ」。レベルは17です。一度，まぐれで変な部屋にでたけど死んじゃったんですよね……。

［田村町郡山市・伴場正憲21才］

A むむっ！『ソーサリアン』は最近，「追加シナリオ」を解いてしまい「戦国ソーサリアン」を楽しみに待つ，今日このごろ……のボク（高橋）です。さて，伴場クン……いや伴場サンの悩んでいるところは，ボクも悩んだところで，このシナリオの最大の難関です。アナタは，ゲーム中で何か奇妙な暗号らしき情報を入手していませんか？　もし見つけたら，その暗号を何かの楽器で奏でてみてください……。ねっアナタの悩んでいるA，B，Cの謎がわかったでしょう。

Q ボクはPC-88FRで『イースII』をプレイしています。ところが，サルモンの神殿で人間へもどれなくなってしまいました。そこで「かつて光を司る神官ダビーのものだった〝聖なる杯〟が他の色とちがう部屋に隠されている」と言われて，それを捜しているのですが，どこにあるのかわかりません。それらしい部屋（壁にギザギザの模様がついている）は見つけましたが，〝聖なる杯〟はありませんでした。どうしたらよいのでしょう。どうか教えてください。

［神奈川県横浜市・当麻正貴15才］

A みなさん，お元気ですかぁ？（©井上陽水）。今日も元気な青木です。ところで，今CMでNANNOのオレンジカード・プレゼントってやってるでしょ。ボクってば，それがほしいもんだから，たくさんチョコ買いこんで，鼻血ブーの今日このごろ。でも，ハズレそうな気がするから当たった人がいたら，ボクにちょうだい！

さて，そろそろお答えしましょう。当麻クンがいっしょうけんめい捜してる，神官ダビーの〝聖なる杯〟は，キミが見つけた他の壁と色がちがう部屋のなかに隠してある（まさに〝灯台もと暗し〟ってヤツ）。もちろん隠してあるワケだから目に見えなくてもおかしくない。そういうときこそ，〝ライトの魔法〟を使えばいい。ホラ，宝箱がでてきたでしょ！

Q 清水さん，あなたを見こんで頼みがあります。私は今，『ハイドライド3』に熱中しています。時のとびらに入り，妖精を捜しているのですが会えません。地下1階か4階があやしいと思うのですが……。

どうぞ，このかよわき小羊をお助けくださいませ！

P.S.　私も原田知世のファンだ！

［大分県宇佐市・清水＆知世14才］

A エライ！　キミは知世さんのファンなのか。さらにこのペンネーム。泣っかせるネ～ッ！

よし，スペシャル・ヒントをあげようね。

君の推測のとおり，妖精は時のとびらにいる。場所は，地下3階だ。この階は，とても歩きにくいが（落下するトラップがあるため），歩ける範囲も限られているので苦労は少ないと思うよ。それから，妖精のいる場所を通ると，例の何かがあることを示す〝シュシュ〟という音が鳴るので，そちらにも注意してネ。

Q レスキュー隊の方々，はじめまして。ボクは，『ウルティマIV』で悩んでいます。それは，〝写本の間〟でのことでした。

「もし，聖者の八つの徳が一つとなって真実と愛と勇気の三つの原理からその一つのものが導きだされるのなら，この一つ。すなわち，明白なる真実と，終わることのない愛と，屈服することなき勇気，この三つによってとりかこまれ，そして，そのすべてでもある一つのものとは何か？」

と言うとっても長い質問がだされたのですが，この質問の答えがわからないので，「公理」とか「おごり」などとやってみたのですがダメでした。どうかボクを助けてください。

［埼玉県川口市・下條光裕13才］

A ついに『ウルティマIV』のラストの質問にお答えするときが来ました。下條クンと同じ質問はけっこう来てたんだけど，まだ時期が早いということで今まであえてお答えしなかったワケなんです。お答えはもちろん，究極のアバタールの青木がさせていただきます。

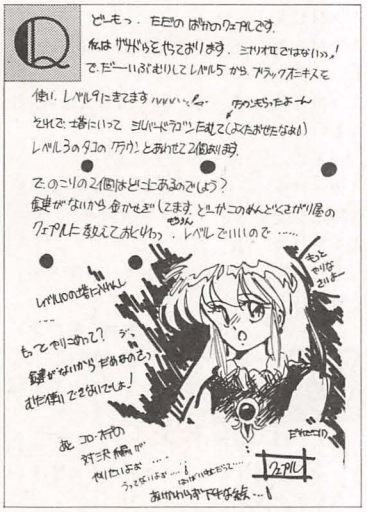
あっそうだ！　お答えする前にちょっと宣伝を。え～，山下先生の本『チャレンジ！AVG & RPG IV』に『ウルティマIV』がくわしく載ってます。こいつぁ買いだぜ!!

さて十分に気をもたせたところで，そろそろお答えしよう。はっきり言ってこの質問は，耳から脳ミソがでてしまうぐらいム

ズカシイ！　だから，ズバリ教えてあげたいけど，やっぱりヒントだけにしよう!?

下條クンは神殿で啓示を受けるときにでるルーン文字がなんなのか考えたことなかったかな？　実は，それらのルーン文字が最後の質問に直接，関係している。啓示を受けるたびに表示される８個の文字をすべてアルファベットに直して並べかえると，ある英単語になってしまう。その英単語が最後の質問の答えってワケさ！

最後に，「山下先生の本は世界一ィイイイ!!」



［岐阜県海津郡・クェプル13才］

A　いつも，キレイなおハガキをありがとう。クェプルちゃんもすっかり常連さんの仲間入り！

さて，質問はと……ナニ！　『ザナドゥ』だって？　こりゃまた，なつかしいゲームだね。

ズバリ答えちゃうゾ。レベル６と７にあるのだ。レベル６では「ゲレル＝ジャイアント」が，レベル７では「カラテカ」が守っている。もうレベル９で「シルバードラゴン」を倒してしまったクェプルちゃんにとってコイツらを倒すのは楽勝！　ただレベル７の塔は迷いやすいから，しっかりとマッピングしないと「カラテカ」のところまでたどりつけないゾ！（そんなときは，マントルを使えばいいんだけど，チョットもったいない）。

『ザナドゥ』が解けたら『シナリオII』にも挑戦してみてネ。

Q　ボクは今，『ウルティマIV』をやっています。名誉と正義と慈悲の徳は極めました。そしてホークウインドに誠実の徳も聖者になれるといわれましたが，どうしてもルーンが見つかりません。「マリアの黄金を使って……」という話も聞きましたが，意味がわかりません。どうか，誠実のルーンの場所を教えてください。

P.S.山下先生！「チャレンジ！AVG & RPGV」も期待してます。がんばってください。

［大阪市東大阪市・高橋健司15才］

A　すごぉ～くＭＳＸ２（２スロットでディスク付きのヤツ）がほしいったらありゃしない青木です。だれか……くれるワケないか。

さて，高橋クンの質問にお答えしましょう。〝誠実のルーン〟のある場所は，「マリアの黄金を使って……」というヒントをむずかしく考えないで，素直に受け止めると思いのほか簡単に見つけることができるゾ。ちなみに〝マリアの黄金〟っていうのは，ムーングロウのマリアのいる場所の真下にある宝箱のことだよ。

ヒント：アイテム類（石，ルーンetc.）を捜すときに使うコマンドはＳ（Search）コマンドだよ！

読者間レスキュー

Q　ボクは，ＭＳＸ２版『キングコング２』で悩んでいます。コングの神殿奥のジャンプマンがいる場面の左の黄色い岩と２匹目のツインマイアーズのいる上の岩の２か所がどうしても開かないのです。どっちから開けていいのかもわからなく，〝力の玉〟を使ったりしましたがダメでした。どうかお願いです。

開けかたを教えてください。（88年11月号掲載）

［北海道札幌市・TOMY植松15才］

A　11月号のTOMY植松クンの質問にお答えします。ツインマイアーズの岩が開かないということですが，それはズバリ，キミが〝ささやき〟というアイテムを持っていないからです。〝ささやき〟はコングの神殿の地下にあります。地下神殿入口は，トリックによって普通にゲームをしていると見つけることができませんが，〝力の玉〟によって見つけることができるのでガンバって捜してください。また，地下神殿内には〝コングの涙〟もあるので忘れずに取りましょう。

そしてもう一つ，黄色い岩ですが，これはあなたは絶対開けられません。気にしないでどんどん先に進むのがいいでしょう。

［埼玉県越谷市・野倉　徹16才］

■**清水**：この質問には，兵庫県神戸市の袖岡隆信クン，新潟県豊栄市の治田弘樹クン他，たくさんの方からお答えが寄せられました。みんな，どうもありがとう。

Q　ボクは，ＰＣ－98で『The Bard's Tale』をやっていますが，Kylearanの塔の１階から先へ進めません。Magic Mouthの『冷たいものは何か？　前にも２度でてきたぞ！』という質問に答えられれば進めると思うんですけど，その答えがわかりません。（88年11月号掲載）

［Arch-mageのよっちゃん？才］

A　11月号の「Archmageのよっちゃん」の『The Bard's Tale』に関する質問にお答えします。Kylearanの塔の１階に来る前に，塔内で二つのメッセージを見ませんでしたか？　それでなんとなくわかったのではないでしょうか？

それでは正解を。この塔に来る以前に２度ほど遭遇した石のゴーレムのこと，「ＳＴＯＮＥ　GOLEM」です。

『バーズテール』は，とても奥の深いＲＰＧです。先はまだ長い（？）ので，がんばってくださいねっ!!

［埼玉県北葛郡・猪野清秀？才］

■**清水**：読者間レスキューに寄せられるハガキを見ると改めてみんなのゲームに対する熱意を感じるなぁ。みんな，本当にありがとう。

では，今月の課題は・・・・コレだ!!

Q　私は，何と２年ぐらい前から『ムーンチャイルド』をやっています。ピラミッドを，このコーナーのおかげでクリアし，王女も助けて今度は〝竜の谷〟へ行け！　と言われたのです。しかし，場所がわかりません。下にある山の洞窟にも入れず困る一方です。やっぱり，アイテムが関係あるのでしょうか。

［愛知県名古屋市・明彦16才］

Q　ボクは，ＭＳＸの『キングコング２』のことで１年以上さまよっています。ナスティを倒す〝まかぶらの呪文〟はどこにあるのですか？　それと，マッドアーマーを倒す〝らめらの樹液〟を見つけたのにいくらセットしてＢボタンを押しても倒せません。どうしてですか？

［東京都立川市・見捨てないで！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

読者が創る……

秘&意コーナー

PC-88版の『ザ・スキーム』でミュージック・モードを二つも発見しました。

一つ目：TAB＋COPYを押しながらディスクを立ちあげると，MUSIC SHOWに入り『The Scheme』の曲が聞ける。

二つ目：STOPを押しながらディスクを立ちあげると，ガイコツがでてきてAMAZING DISKや1000YEN DISKなどの曲が聞ける（全80曲！すご～い!!）。

〔神奈川県横浜市・**ゆうれいさん17才**〕

88SRの『ザ・スキーム』で，ちょっとお得な㊙を見つけました。

このゲームをクリアした人の多くは，ENERGYの最高は900だと思っているでしょう。ところがENERGYは1000まであがるのです。やりかたはいたって簡単。一番最初のスタート地点（フォースシューターが置いてあるところ）の近くに，地面から動かないトゲのような敵がいるでしょう。そいつを倒せばENERGYの上限が一度だけですが100あがります(倒すのは地上にいるトゲのような敵ならどれでもいい)。そういうわけで元の900から100増えてENERGYが1000まであがるわけです。別に900になってないと倒しても100増えないというわけでもないですが（スタート直後に倒しても100増える），この敵はやたらと撃たれ強いのでレベル15になってから倒すのがベストだと思います。

〔千葉県八千代市・**高谷裕介？才**〕

PC-88SR用『ザ・スキーム』ですごい隠れアイテムを見つけました。

スライムのでてくるエリアの一番右上のほうに素通りできる壁を通って行く場所であり，そこにはEのアイテムがあるのですが，その部屋の右上にジャンプしながら弾を撃つと命中音がします。

しばらく撃ち続けるとホラ貝のような物が出現するので，それを取るとMax. ENERGYが350ぐらい増えます（1回部屋をでてからでは，命中音はするけどアイテムはでないよ）。

〔福岡市・**TAMCO21才**〕

PC-88用の『アンジェラス』で，イザベル家の奥の部屋にある左側のたなの上に「はぐれメタル」がいるぞ!!

また，デュマの家に行く途中の通路の壁に「ダーティーペア」のポスターがはってあるのだ。

〔静岡県田方郡・**上野正幸？才**〕

PC-88版『ザ・病院』の㊙です。

2階コンピュータ端末室で「88を操作する」というコマンドを選び，端末に入力する画面になったら，

USER ID#：0000KF

PASSWORD：JR5DAJと入力すると，隠れコマンドとメッセージが現れます。隠れコマンドの内容は，通れないはずの壁や鍵のかかったドアをすり抜けられるデバッグ・モード，もう一つはモニタモードに入るためのものです。

また，DISK4を立ちあげると英語版テキスト・アドベンチャー〝THE HOSPITAL〟というのがはじまります。すべて英語で表示され，コマンドも英語で入力しなければなりませんが，カナ キーを押すと単語の訳が表示されるという親切さです。

〔茨城県取手市・**下村　淳？才**〕

PC-9801『ロードス島戦記』のGoldの無限増殖技を発見！やりかたは簡単（でも最低10Gold持ってなきゃダメ)。ダーバの村の酒場で「客に話しかける」を実行して，僧侶に話しかけてください。すると「暗い予言がなされた。世界は滅びるのじゃ。そのときに生き残りたければ，わしの護符を買いなされ」「10ゴールド払いますか」とでます。ここで「はい」を選ぶのをくり返して，護符をできるだけ買います。それから市場に持っていって売るとなんと250Goldの値がつく！

これをくり返せば金はいくらでも増えるわけです。

〔東京都杉並区・**下っぱ2番小椋？才**〕

MSX2版『ハイドライド3』の㊙です。別冊（AVG&RPG Ⅳ）を見た人は知っているかもしれませんが，僧侶はレベル5までは経験値が1.5倍になります。この特典を永久に使えるワザがあります。やりかたはいたってカンタン！ただ職業を僧侶の怪物にすればいいだけです。ただし，このキャラでクリアしようとすると，かなり時間がかかると思いますよ，最後の敵で（わからない人は別冊160ページ，左の写真の横の文をよく読んでみましょう)。

P.S.X1版がでたので送りましたが，確認したのはMSX2版です。あとMSX2版では，名前入力時に，TAB キー，または SELECT キーを押してみましょう。何かが起こります。

〔東京都江東区・**荻原正史13才**〕

『沙羅曼蛇』For X68000のMUSICコマンド。

コマンド・モードにしてゲーム・ディスクをドライブ0に入れ

A＞MUX

A＞MSX -S SOUNDPRM.SAL

A＞MSX -B＊＊ BGMDATA.SAL

（＊＊に，No.00～39を入れる）

（カーソル）を押すともう一度できますからNO. を変えるときすげー便利!!

A＞MUX -R で止まる。

ちなみに，電源を切るとき「おうぅ…」と叫んでるぞ。

〔大阪市・**吉村　昇17才**〕

X68000用の『沙羅曼蛇』で，スピードが遅くなる㊙を見つけました。

ESC キーを押してゲームを止め，TAB キーを押し続けると，スローになります。これを使えば，

●シャッターの脱出が楽になるよ!!

●何周かするうちに，役に立ってくるよ!!

P.S.スピードを速くする㊙を見つけてくれー…！

〔神奈川県横浜市・**横山和彦18才**〕

MSX2版『イシターの復活』で気づいたことをいくつか。

○ゲームオーバー時にでるパスワードは，宝箱で成長したり，呪文で退化したりしたとき以外はスタート時とMPやバイタリティは変わらない（つまりLAST GAME CONTINUEを使わないと全然強くならない)。また，一度に成長する量は決まっている（NEW GAMEからだと，いくらがんばってもMPは1点しか増えない。もちろん経験値が足りなければ成長しない)。

○NO.57 TRAP DOOR ROOMとNO.121 COMMON ROOMのドアとカギの位置は決まっている。

○ソードバリアとプロテクションを併用するときは，先にプロテクションをかけておかないと損する。

○スモークスクリーンのケムリはナイトにとりつくだけで実は意味がない。

○ヒール系呪文で回復するバイタリティの量はいつも一定である（Ⅰ＝8HP，Ⅱ＝64HP，Ⅲ＝480HP)。

○カイのMPは最大65535まで増える。

○キャスト紹介画面のアーチンのスペルは

間違っている。
P.S.この世の中に，私以外に「びび」なんてニックネームの人間がいるとは思っていなかった。

〔千葉県市原市・**三浦賢二20才**〕

秘 今回は2本のソフトの㊙です。
その1：MSX2版『イシターの復活』。わずか10分でカイを最強にさせようという㊙。

まずPASSWORD GEME CONTINUEでJUNCTIONへ行く。右へ行くとスライムが2匹います。それをPressで2匹いっしょにやっつけます。そしたら下にいるスライムに当たりゲーム・オーバーになります。そのあとLAST GAME CONTINUEをやる。あとは，これをくり返すだけ。

その2：MSX／2版『エルギーザの封印』
①11月号でパズル・ステージとミュージック・ステージのあるステージが，いくつか載っていましたけど，他にも発見したので報告します。
ミュージック・ステージ：20面，40面，53面
パズル・ステージ：35面，43面
たぶん，まだあると思います。
②パスワード入力時にTRY AGAINと入力するとコンティニューができるようになる。

〔神奈川県川崎市・**コナミmk 2 14才**〕

秘 MSX2版『マイト&マジック』のH.P.増殖法。
まず，8-2，8-4にあるホワイト・ウルフの洞窟に行きます。そして12-10の毒針のところでRキーを押します（要するに休む）。するとH.P.が2倍になるので，2～3回Rを押せば，H.P.が満タンになるはず。そうしたら，一度宿でSAVEし（途中でRを押したりするとH.P.が元にもどる）一度RESETします。これでつぎからはH.P.の化け物と化したキャラクターでゲームができるわけです。

〔宮城県名取市・**N^{1000}19才**〕

秘 PCエンジン版『エイリアンクラッシュ』の100万点ボーナス・ステージのエイリアンのだしかたを発見！
1．まず，100万点ボーナス・ステージへ行く。
2．ガイコツ1匹を残して他のエイリアンとガイコツを穴に落とす。すると，上の穴のほうからエイリアンがでてくる。
P.S.MUSICはLUNAR ECLIPSEに限る！

〔新潟県北蒲原郡・**加藤忠則16才**〕

秘 セガ・マークⅢ／マスターシステム用『R-TYPE』の㊙！
コンティニュー画面で，コントローラを時計回りに回すと最高12回までコンティニューができる。

また，コントローラを時計と逆回りに3回まわすとミュージック・モードになる。

〔青森県上北郡・**新谷俊二17才**〕

秘 セガ・マークⅢの『麻雀戦国時代』の㊙。
○通常にゲームをしていて，どちらかがアガるか，流局になって点数計算をしているときに，レバーの下を入れながらボタンを連打（そんなに速くなくていい）していると，さっきと同じ配パイからスタートできる（何回でもアガれる）。
※配られるまで，ボタンを連打すること。

〔愛知県尾張旭市・**今橋成勇16才**〕

秘 セガの『R-TYPE』でコントローラ2のボタン2を押すと，本体のポーズが押したときと同様にポーズがかかる。
これを利用してマスターシステムなど連射ができるものを使ってあぶないところなどスローでクリアできる。

〔東京都江戸川区・**井上彰仁？才**〕

秘 セガ・マスターシステム／マークⅢ用の『熱球甲子園』の隠れチームと対戦しよう。
セレクト・モードのときパッドの左右だけを「左左右右左右左右右左左右左右」と押してスタート・ボタンを押すと…。「夢の対決」という画面がでる。そこで「ぷっつんちいむ」「Pmちいむ」「たれんとちいむ」のどれかを選んで1のボタンを押す。
「ぷっつんちいむ」は，とても弱いから甲子園まで行けない人はこれでストレスを解消しよう。捕球のときのジャンプはやみつきになってしまう。

〔愛知県名古屋市・**影さんの影？才**〕

秘 『SUPER大戦略』と『大戦略88』での発見です。
①まず，『スーパー大戦略』のAディスクをドライブ1に入れます。
②そして，『大戦略88』のユーザー・ディスク（Bディスク）をドライブ2に入れます。
③立ちあげて，Map Loadします。
④すると『大戦略88』のマップが画面にでるではないか！
※しかし，普通の『大戦略88』のマップは，『スーパー大戦略』より小さいので，画面左上にでる（この逆のことをすると，バグ画面になるので念のため）。

〔兵庫県神戸市・**志岐隆行15才**〕

秘 X68000版の『ドラゴンスピリット』の何のメリットもない㊙です。
まず5面のボスのペーレントスパイダーまで行く。そして倒してドラゴン（自機）がAUTOになる直前にダメージを受けてください（死んだらいけない）。すると自機はダメージを受けたときのブラック・ドラゴンになり6面に入るとゴールド・ドラゴン（ホーミングファイヤーを取ったときの色）になっています。

※AUTOとは自機が自然に中央に行き，前へ進んで行くことをさします。

〔神奈川県横浜市・**バブルシステム16才**〕

秘 X68000版 ドラゴン・スピリット
対ヒュードラー用の安全地帯です。
下の図のようにヒュードラーの正面へ行くと，ヒュードラーは弾をは大なくなってしまいます。



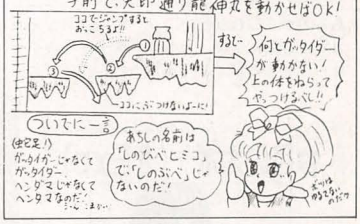
たんら矢印のように順番に倒して行けばいいのです。

〔神奈川県横浜市・**鶴田幸康16才**〕

秘 魔神英雄伝 ワタル PCエンジン by オヨネコぶーにゃん

その1 お金を早くためる方法
第3界層，シバラクが剣を売っている戸の左の段差にのぼって，まゆき猫をひたすら倒す。ちょっとゆばれば9999ルーだよん！
（万一，そこでライフが減ってしまっても，左下にヒミコがいるから安心♡）

その2 ガッタイダーをかんたんに倒す方法
やり方はとても簡単！第7界層，ボスの手前で矢印通り龍神丸を動かせばOK！



〔埼玉県春日部市・**吹上義幸18才**〕

秘&意大募集

この秘&意コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの秘はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は秘とはみなしません。また，意はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。

いずれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「秘&意コーナー」係

読者の闘技場

今月はTOMMY行方不明記念で経験値倍付け！

こまった！TOMMYが今月になっても帰ってこない。10月の中旬に彼から電波新聞社に送られてきたFAXには，またしても大ボケ用のコメントと「あたしが行方不明なのを記念して経験値倍付けにしてください」という一文だけ。何が何だかわからないが，彼の志をくんで今月も経験値倍付けにすることにした。TOMMY～ィ，これを見ていたらもどってきてくれ～！　お父さんお母さん弟妹も心配しているぞォ～!!

レフェリー　:山下　章
わかはらひ　:TOMMY
賞名提供者:MTS
（三重県松坂市・トータル経験値5：レベル3僧侶）

今月のゴー・フォー・ザ金賞
（5Exp×2＝10Exp）



兵庫県川辺郡・ワムラのピアス16才
トータル経験値14：レベル6戦士
山下：ゴブリンとは言え生き物だから，ファンタジーの世界では，もしかしたらこんなこともあるのかもしれない（？）。でも，16才にしちゃイカツイ野郎だなあ。バサロスタートでもやってたら，もっとポイント高かったんだけどね。

今月のTATSU銀賞
（3Exp×2＝6Exp）



神奈川県横浜市・青玉虫16才
トータル経験値6：レベル3僧侶
山下：おっ，大ボケ経験者が銀賞に躍進するとは，史上初の快挙だ。青玉虫の作品はいつもどことなく知性を感じさせるんだよな。そうそう，関係はないけど今月は広島で史上初の（？）イベントがあるんだ。くわしくは，338ページを！

今月のパワー銅リフト賞
（2Exp×2＝4Exp）



山形県新庄市・良牙1／2　15才
トータル経験値4：レベル2戦士
見城：「どうしても全部は食えない」じゃあねえっつーの！　最近清水と並んでドンドン俺の扱いがメチャクチャになってきたぞ！しかしこのところ，みんな萩の月の正確な形を把握してきてるなあ。だが今，時代は富士山頂だっ！

今月の大ボケ（0Exp）



東京都武蔵野市・スーパーりょーちゃん15才
トータル経験値0：レベル0戦士
TOMMY：最近，どうもまわりに下品な話があふれていて困る。なにいボインとダインのダジャレだあ？あーもう勝手にしてくれ。オーマイガッ！

〈読者の闘技場・レベルアップ&景品一覧表〉

レベル	必要Exp	もらえる景品				
		戦士	魔法使い	僧侶	忍者	遊び人
1	1					
2	3					
3	5	ベーマガ原稿用紙				電波新聞1部
4	7		レスキュー隊のサイン色紙	バックランドシャープペン		
5	10					
6	13					電波新聞社内で売っているジュース
7	15	レスキュー隊のサイン色紙			忍者グッズ	
8	17		山下章のサイン色紙	レスキュー隊のサイン色紙		
9	20					ベーマガのあまりポジ
10	23					
11	25	ベーマガライターズのサイン色紙				
12	27		TOMMYのサイン色紙	ベーマガライターズのサイン色紙		「遊々」わりばし
13	30					
14	33					
15	36	お好きなゲームソフト1本			お好きなゲームソフト1本	奥村印刷の封筒
16	40		お好きな別冊1冊	ゲームミュージックのレコード		
17	45					
18	50					ベーマガの色校正
19	55					
20	60	？？？？？	？？？？？	？？？？？	？？？？？	？？？？？

●**おわび**‥‥先月号のコレラキン氏のトータル経験値等が間違えていました。正しくは，トータル経験値7：レベル4忍者です。ご迷惑をかけてすいませんでした。また，このコーナーの景品の発送が少々遅れています。景品獲得者のみなさん，どうぞしばらくお待ちください。

来月はTOMMYが帰ってきた記念で経験値倍付け…になるかもしれない。

佳作（1EXP×2＝2EXP）



青森県十和田市・なっとまん15才
トータル経験値10：レベル5僧侶
山：なっとまんのYu-Youネタには心打たれるものがある。この1枚にも文句なくみんな大爆笑！



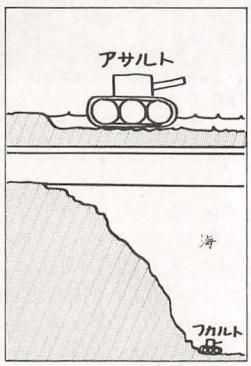
東京都北区・突然出現組16才
トータル経験値2：レベル1戦士
川野：あいかわらずアブないですねー。おっとボクは明日から試験だった。はちみつなめてガンバロ。



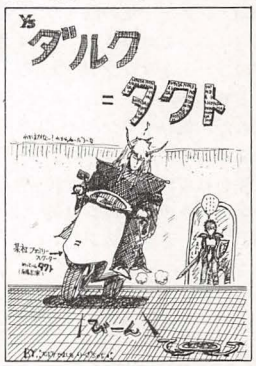
青森県十和田市・なっとまん15才
トータル経験値10：レベル5僧侶
山：ムッ，なかなか鋭い指摘。この件に関しては次号のホンキ・ホンネで触れるつもりだったりする。



岡山市・ロバーツ総統14才
トータル経験値2：レベル1戦士
山：最後のコマで笑えるね。手っちゃんは引本がどうなったのかちゃんと書いとけと怒ってたけど。



大阪府豊中市・馬屋原　隆16才
トータル経験値12：レベル5戦士
山：アサルトネタで2か月連続載ってしまうとはデキル！　当然来月もこのシリーズを待ってるぞい。



山口市・りーざちゃちゃ16才
トータル経験値2：レベル1戦士
MUNEPI♬：ボクの中学時代，同学年に吉田拓人というヤツがいたけどあーあ全然関係ねーや・・・・。



神奈川県相模原市・ブッ壊すほどシュート12才
トータル経験値2：レベル1戦士
山：手っちゃんが選んだ1枚なんだけど，強烈なほどマニアック。ガードマン西戸も本望じゃろうて。



埼玉県美里町・よしりん16才
トータル経験値21：レベル9僧侶
山：よしりん作のオリジナルキャラ〝ドデドット〟は果たしてメジャーになれるか？　次回作を待つ。

☆規定問題TOMMYは何処に？（5EXP）



長野県松本市・石仮面15才
トータル経験値7：レベル4戦士



埼玉県美里町・よしりん16才
トータル経験値21：レベル9僧侶



愛知県名古屋市・岡田晃志？才
トータル経験値5：レベル3遊び人



静岡県田方郡・デリー・ク梵タ
トータル経験値2：レベル1？？
山：じつはこれ，ファン通のボツハガキの中からもらった物。スライムの悲劇が見事に描かれている。

☆闘技場参加ルール

この闘技場に参加する人は，まずみずからの職業を決定しなければならない。職業は，戦士，魔法使い，僧侶，忍者，遊び人の5種類。このうちのどれかひとつを選び，自分の名前の前に名記すること。

（例）遊び人・TOMMY 21才

職業は原則として変更不可能なので注意するように。

キミのハガキ，または文章がこのコーナーに掲載されると1～5Expがもらえ，経験値がたまると左ページの表にしたがってキミはレベルアップしていく。そして，ある一定レベルに達すると素晴らしい（？）景品がもらえるわけなのだが，その景品の内容・もらえるレベルというのが職業によってちがう（遊び人はレベルが，あがればあがるほど役に立たない景品になっていく？）。しかも，レベル20になったときにもらえる景品というのがナゾ！　はたしてどの職業がトクなのか？　この闘技場は89年4月号まで開催される予定だ。さあ，読者のみなさんの勇気ある挑戦を待っているぞ！

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の闘技場」係

●今月の景品獲得者：レベル6戦士・ワムウのピアス・・・・ペーマガ原稿用紙（友達に売ったりするなよ），レベル5僧侶，なっとまん・・・・パックランドシャープペン（影さん愛用のアイテム），レベル9僧侶・よしりん・・・・レスキュー隊のサイン色紙（二次募集に合格した新メンバーのサイン入り），レベル4千紙戦士・石かめん・・・・ペーマガ原稿用紙（ちり紙交換にもだすなよ），レベル3遊び人・岡田晃志・・・・電波新聞一部（読めばキミも業界通だ）

ファンタジー通信

映画「マジック・クエスト」

手塚一郎



▲大阪府堺市・ありす

深き静寂の森を抜けし所に
銀水晶の泉あり
清らなるその水面に
白き真珠草の花投ずれば
実らぬ恋はないという
しかし，誰が知ろう
この泉に眠る悲しき恋人達の物語を
遥かな昔
愛を誓い合った神々の乙女と若き騎士
けれど，激しき戦いの中に，騎士は死せり
彼女の嘆きは谷より深く
その涙は地に流れ，銀水晶の泉となり
嘆きの乙女は，真珠草の花とかす
ああ，誰が知ろう，悲しき恋人達の物語を
吟遊詩人の歌より～銀水晶悲話～
〔京都府城陽市・江東セトラ〕

ごあいさつ

こんにちは，ベーマガ編集部のカエルマリオこと手塚一郎です（あー，ワールド6がむずかしいっ！）。

今月も例によって2ページとなってしまいました。ゴメンなさい。近いうちに，読者のお便りや伝言板をまとめてやりますので楽しみにしてください。

それにしても忙しい日が続きます。まとまった時間がとれないので読書もままならず，もっぱらファミコンに逃避してる毎日です。やっぱり『マリオ3』でしょ。

さて，今月は映画の紹介。11月12日より公開予定の『マジック・クエスト』です。全米公開の7年後にようやく日本へ来たこの大作。実は星占術師の〝ある予言〟のために，こんなに遅れたとか……。しかし，その7年の歳月を感じさせないほど新鮮な内容なのです。いやー，驚きました。



マジック・クエスト

主人公の名は「タロン」。リチャード王が治める国エイダンの若き王子だ。

エイダンは強大な国家であったが，クロムウェルは大魔術師ズシアを千年の眠りから覚まし，その魔力によって滅ぼされてしまう。辛くも逃げのびた王子タロンが，まだ14才のときのことである。

11年の歳月が流れた。荒れ果てたエイダンに1人の若者の姿があった。タロンだ。

彼は街で暴漢に襲われている美しい女性を助ける。彼女の名はアラナ。タロンは彼女に城の地下に捕われている兄ミカを助けてほしいと頼まれる。

その城こそ，母国を滅ぼしたクロムウェルのものであったのだ。大魔術師ズシアはクロムウェルを裏切り，さらにミカの率いる反乱軍が割って入る。三つ巴の混戦の行方は……？

と，かなり急いで紹介してきたけれど，これがマジック・クエストのダイジェスト・ストーリーだ。

見どころはズバリ，ＳＦＸだね。冒頭の大魔術師ズシアを復活させるところからして驚かしてくれる。書いてしまうと観たときの楽しみが半減するのでヤメておくけど，とにかくグロイんだ。日本製のカラッとしたファンタジーに馴れた人はビックリすること間違いなし。



特に魔法の扱いがいい。呪術っていったほうがピンとくるかもしれない。おどろおどろしい——ああ，なんてピッタリした言葉だろう。他にも「トリプル・スウォード」がスゴイ。その名のとおり，剣のつかから3本の刃がでてるんだ。想像するとヘンだけど一見の価値あり。

今回は新宿シネパトスのみ公開予定。そこで観られない人にチラシとステッカーのプレゼントを用意した（50名様）。「ファン通マジック・クエスト」係までハガキで応募してほしい。しめ切りは11月30日だよ。



◀こいつが噂のトリプル・スウォードだ。邪悪な大魔術師ズシアを倒せる唯一の武器。気分はほとんどＲＰＧだ！

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー



㊐：ちょっと古いイラストでゴメン。今度は男を描いて

東京都世田谷区・Red・Falcon



大阪府寝屋川市・甲斐石太

㊐：ひと目で気に入った作品。やさしさがあるよねー



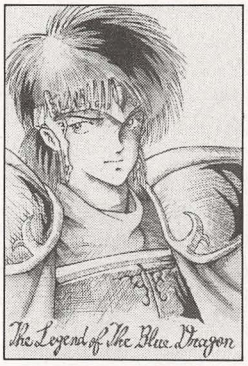
㊐：コラ、勉強しなさい。でも載せてしまうボクでした

群馬県前橋市・森　勝之進



㊐：銀仮面の女シリーズ。素顔から載せてゴメンねっ！

埼玉県戸田市・Shin-しん



㊐：だすくんはドラゴン・スピリットの大ファンとか

兵庫県豊岡市・だすく



東京都国立市・水沼志乃

㊐：数少ない東洋風イラストから１枚。また送ってね！



㊐：雲がキレイに印刷されるといいなぁ。太陽がいい！

住所不明（イラストの裏に書いてね）・TOM



㊐：山本くんが、こういうのを描くとは……。少々意外

愛知県名古屋市・山本健一



㊐：これは日本もの。何でも描けるんだねぇ、キミは

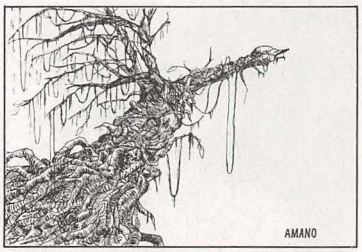
東京都北区・ALASKA

今月のC.Cコーナー

先月の課題は「白鳥と木の合成」だったね。応募作品が少なくて残念！その中での優秀作を二つ掲載しておこう。さて，今月の課題は東京都新宿区の**闇ガードくん**のリクエストで「カタツムリとキノコの合成」だ！少しむずかしいけどガンバッてほしい。しめ切りは11月18日まで必着。待ってまーす！



▲兵庫県飾磨群・則政　力



▲岐阜県各務原市・天野優耶

テーブルトークRPGコーナー その5

ワープスファンタジー誌上プレイング!!
『ジェノサイド』ワールド・キャンペーン

ORG／大貫 昌幸

さて，いよいよTRPG・ワープス・ファンタジーのベーマガ誌上リプレイがスタートしました。前回は，ほんのチョッぴり，さわりの部分のプロローグだけでしたが，今回からは増ページで，ワイドにお送りします。

コンピュータRPG（CRPG）は解説書を読めばなんとか理解できるけど，TRPGはまったくわからない。どうやったら会話でゲームが進んでいくのかな？ そんな疑問を持っている皆さんに，TRPGの雰囲気をじっくりと味わってもらいたいと思います。

またルール的に特殊な部分の説明は，本文とは別に切り離して行います。ですからルールや内容でわからないことがあったらどしどし質問のお手紙をくださいね。

それでは『ジェノサイド』ワールド・キャンペーンのスタートです。

なお，カッコ内の言葉はプレイヤーがキャラクターとして発言しているということを表しています。

1．前回の続きより。

街中で女性の悲鳴を聞いたキャラクターは声のする場所に向かうと，数人のヤクザ風の連中が1人の女性に襲いかかっている場面に遭遇します。女性は人間で，年齢は19歳です。どこの街にもいる商人風で，ヤクザも全員人間です。

キャラクターは女性を助けることにしました。ところがねヤクザのボス格が実は狂戦士で，バーサーク（凶暴化）のための踊りをはじめます。「ウラー！ウラー！」

このヤクザのボスはとても強そうに見えます。

そこでシドがヒーロー・ポイントを使用して，一撃でボスを倒してしまいます。実は意外に弱かったりします。痛烈なダメージのため，死体は真っ二つです。で，それにビックリしたシドは，ヒーロー・ポイントを使って「今のはみね打ちだ！」死体が起きあがりました。

キャラクター・紹介



■シド・ウェットブレイド
魔導戦士兼魔術師（1レベル）
男性　21歳　種族：ウィンデーネ
ヒット・ポイント：14
メンタル・ポイント：29　ルックス：8　ヒーロー・ポイント：5　筋　力＋4　耐久力＋2　回復力＋1　知力＋2　判断力±0　記憶力±0　器用さ＋3　機敏性＋5　精神力＋5　カリスマ＋2　知覚力±0　ラック＋3
能力の高さはメンバー1。しかし実際は…，動く笑い袋です。



■シュレア・ストランディ・バックホーン
女戦士（1レベル）
女性　20歳
種族：有角族
ヒット・ポイント：22
メンタル・ポイント：3
ルックス：5









ヒーロー・ポイント：5
筋　力＋5　耐久力＋2　回復力＋1
知　力＋2　判断力－1　記憶力－3
器用さ＋3　機敏性＋3　精神力－2
カリスマ－2　知覚力＋1　ラック－1

前回の冒険者との兼職は誤りです。「最初はダブルクラスにするつもりだったけどメリットが少ないからやめました」プレイヤー談。

■ジョン・カーター



狂戦士（1レベル）
男性　22才
種族：有角族
ヒット・ポイント：24
メンタル・ポイント：3
ルックス：6

ヒーロー・ポイント：5
筋　力＋5　耐久力＋4　回復力＋1
知　力－2　判断力＋2　記憶力－1
器用さ－2　機敏性＋2　精神力＋1
カリスマ±0　知覚力±0　ラック＋1

プレイヤーの性格からキャラクターの性格はほとんどアブナイ！

■マーティン・カーペンター



狂戦士兼聖職者（1レベル）
男性　23才
種族：人間
ヒット・ポイント：17
メンタル・ポイント：13
ルックス：6

ヒーロー・ポイント：5
筋　力＋2　耐久力－1　回復力＋2
知　力＋1　判断力－1　記憶力－2
器用さ－1　機敏性＋2　精神力＋2
カリスマ－5　知覚力±0　ラック＋1

冷静沈着。だけどやっぱりあぶないキャラクター！　イラスト見れば一発だね。

エチュード1

GM：と，言うことで，君たちは女性の悲鳴を聞きつけて，通りのほうへと向かって行ったわけだね。

シュレア：いったい何があったのです。

GM：君たち4人が通りにでると，1人の若い女性がヤクザのような連中に追いかけられて逃げているところにでくわしたんだ。

マーティン：連中の人数は何人じゃ。それとこの街でよく見かけるようなやつらかな。

GM：人数は6人。マーティンは記憶力チェックをしていいよ。

マーティン：2D10して，テイ！　10で失敗だ。

GM：マーティンは見たことがねえやつらだなと思いました。女性のほうも君がはじめて見る人ですよ。女性は「助けてください」と言って，君たちのほうに走りよって来ます。ちなみに，彼女も彼女を追いかけている連中も，全員人間だからね。

シド：「どなたか知り合いのかたはいますか，私たちの中で？」

マーティン：「私はまったく知らんぞ。この街の人間ではないようだな」

シド：他の人はどうですか，マスター。

GM：君たちの知りあいは1人もいないようです。

シド：「ねえさん悪い人かい？」

GM：女性は「えっ！　いいえ」とビックリした声をあげているよ。

シド：「人に追いかけられるからには，何かしたんだろ」

GM：「いいえ，私は何も。あの男たちがいきなり乱暴を…」

シュレア：「まあいいわ。お嬢さん，後に隠れていなさい」

GM：「何だてめえらは。じゃまだてすると痛い目を見るぞ」
男たちはじりじりと迫ってくるよ。

シュレア：「かよわい女性に何をしようというのです。しかも大勢で」

GM：「何をしようとお前たちの知ったことじゃない。その女をこっちに渡してもらおうか？」

ジョン：「いやだね」と言って武器をかまえるぞ。

GM：「何だと！　お前らやろうっていうのか？」
（サイコロを振って）連中のリーダー格の男がシドに指を差しながら，「どうだ。そこのやさ男。お前も俺たちとやろうっていうのか？」と言っているよ。

シド：「オヤジ！　人に向かって指をさすのはやめてくれ」
プッツン。「失礼じゃないか。はやく指を降ろせ。指を」
で，武器に手をやります。

マーティン：「まあまあ，待てい！」

ジョン：「何だよ」

マーティン：「この街中でさわぎを起こすのはよくないぞ。それにうちの店にも近いしな」

ジョン：ここは沼地だよ。

全員：えっ？

ジョン：ヒーロー・ポイントを使って，ここを沼地だったことにします。

GM：本当にいいんだな。本名をバラすぞ。

ジョン：いやだなあ～。そんなヒーロー・ポイントの使いかた，ルールブックに書いてないじゃないですか。ジョークですよ。ジョーク！

GM：新しいヒーロー・ポイントの使いかたとして，認めてあげてもいんだよ。認めてあげても。ジョークにするなら抑制力チェックをしなくちゃね。

ジョン：やるんですか？

GM：もちろん。この街が沼地の中にあっても，街の外の沼地から悲鳴が聞こえてきたことにしても，全然困らないからね。

ジョン：ソリャ～！　4。成功です。

全員：よかったねえ。よかった，よかった。そいつあ～よかったねえ。

エチュード2

シュレア：で，ゲームを続けましょう。
「私がこの女性を安全なところまで連れて行くから，後の連中はお願いね」

シド：「任せておいていただきましょう」

GM：「お前たちには関係ないが，じゃまだてする奴には容赦しねえぜ」　男はそう言うと，部下に合図を送って迫ってきますよ。

マーティン：武器は何ですか。

GM：リーダー格の男はブロード・スォードですが，他の連中はショート・スォードです。ではイニシアチブですね。

ジョン：「待て！」と声をかける。

GM：「何だ」

ジョン：「やはり待ったか。動いていいぞ」

GM：何なんだよ。

ジョン：いや，相手の気をそいだだけだ。

シュレア：助けた女性に，あのゴロツキたちがこの街の人間かどうか尋ねます。

GM：たぶんちがうんじゃないかと言っているよ。

シュレア：…だそうよ。「みんながんばってね」それとマスター，この人の年令は？

GM：シュレアより少し若い程度かな。他に質問がなければ，今度こそイニシアチブだ。魔法の使用を宣言する人は？　いなければサイコロを振って。

ジョン：3だ。

シド：7です。

マーティン：せっしゃは6じゃ。

シュレア：ちなみに私は5でした。

GM：こっちが先だな。すると突然リーダー格の男が剣を振り回しながら，「ウンタララ，ウンタララ」と奇声を発しながら踊りはじめたよ。

シド：何なんだこいつは？

マーティン：これはヤバイ。アレですねマスター？

GM：そうアレね。マーティンとジョンにはこの男が精神集中しているのがわかるよ。

ジョン：「街中であぶねえ奴だな」　僕もやっちゃおう！　「ウイッキー，ウイッキー，ウキウキ！」

GM：これがバーサーキングだ。

シド：単なるあぶない連中にしか見えないぞ。マーティンはやらないのかい。

マーティン：せっしゃは神に仕える身。街中でそのような行動がとれるものか。



シュレア：これはいい見せ物になるわね。お金に困ったらやらせましょう。
GM：こちらのイニシアチブは終了したよ。
シド：こっちは攻撃しますよ。
GM：先に回避判定をして(＊1ORG内部では回避判定を先に行なうという方法がはやっています)，－2まで命中だよ。
シド：とりゃー。通し（＊2サイコロのチェックに成功するという意味で，語源はマージャンからです)！ 命中です。そこでヒーロー・ポイントを使用して，効果をクリティカルにします(1D10して)。結果は通常の5倍のダメージです。
GM：げっ，75ダメージ。バーサークしようとしていた男はシドの一撃でチョチョ切れてしまった。死体は真っ二つだね。
マーティン：それはすごい。
GM：それを見て，他の連中はクモの子を散らすように逃げて行くよ。
ジョン：追った！ 1人を追った。どこまでも追いかけよう。ウキ～！
シド：こいつ弱かったんですね。ヒーロー・ポイントをもう一つ使って今のはみね打ちだったことにします。
GM：何を考えているんだよ。
シド：街中で真っ二つはまずいでしょ。
シュレア：人を傷つければ同じでしょ。
GM：男は気がつくと「覚えてろよ」と捨て台詞を吐いてあわてて逃げて行った。
マーティン：「神に仕える身。正義は勝つのじゃ」
シュレア：あなたは何もしなかったでしょ。
マーティン：まあまあ。
GM：しばらくすると騒ぎを聞きつけた街の警備隊がやって来たよ。
シュレア＆シド：人ごみにまぎれて逃げます。
マーティン：同じく逃げます。「落ち会う先はうちの店だからな」
シュレア：もちろん彼女も連れて行きますよ。
GM：（まあ逃してもいいかな）じゃあ，君たちはマーティンの店で合流したことにしよう。

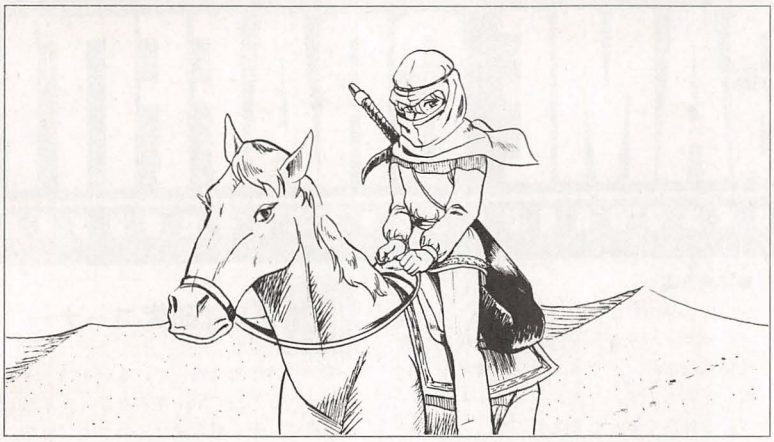
エチュード3

シュレア：「もう大丈夫ですわ。いったいどうしたのです。よろしかったら事情を説明していただけませんか？ 力になれるかもしれませんし」と彼女に尋ねてみます。
マーティン：「うむうむ，せっしゃは神に仕える身。悩みを聞いてしんぜよう」
シド：「それより，シュレアさん。お連れのかたはどうしました？」
シュレア：「えっ？」
マーティン：「あっ，そうだ。あぶないユニコーン（＊3有角族のアダ名です）はどうした」
ジョン：そうそう。僕はどうなってるんですか。警備隊が来たなら追いかけるのをやめて，逃げますけど。
GM：じぇんじぇん忘れてた。
ジョン：ひどいなあ。
GM：ついでに余計なことまで思い出したよ。ジョンはバーサークを宣言してたよね。
ジョン：ガーン！
全員：タラララ～，タラララッラッラ～。
GM：逃げた男を追って行ったわけだからまだ戦闘続行中だね。抑制力チェックをして。
ジョン：失敗です。
GM：するとジョンは逃げている男に後から切りかかったことになるね。回避は失敗だ。そっちが外さない限りダブル・ダメージね。
ジョン：当たった！
GM：32ダメージ。これも一撃で死んだよ。
ジョン：今度は決断力のチェックですね。
GM：そういうことになる。
ジョン：テイ！ 4，成功だ。
GM：良かったねぇ。
ジョン：さぁ，早く逃げよぉ～っと。
GM：他の3人とちがって，君はかなり派手だったから，1D10して，3以下だと逃げられないで警備隊に捕まる可能性があるよ。
ジョン：失敗したらヒーロー・ポイント使って逃げますよ。
GM：結果は？
ジョン：通しです。

実はこの最初のシーンは，ワープスファンタジーのサプリメントである「リリアナの指輪」に収録されているシナリオのオープニング・シーンとほとんど同じものなのです。「リリアナの指輪」を持っている人はどのようにストーリーを進めたらよいのかの参考になったのではないでしょうか？
もちろん，若干の修正を加えてありますから，これを読んでしまったからといって「リリアナの指輪」がプレイできなくなるということはありません。
ちなみにマーチンの記憶力チェックですが，成功した場合の結果は『マーティンはこの街じゃ見かけないやつらだなと確信しました。女性のほうについては何回か見かけたことがありますよ』というぐあいになります。

エチュード4

ジョン：いや～，あぶないところだったね。
シュレア：あなただけがね。
マーティン：下手したら，留置所だぜ。
シド：いいじゃない。話しがはじまったら，「実はそこにいた」で来てもらえば。
GM：その場合は君たちが行くんだろうね。
シド：ハハハ。
GM：まあ，街中であまりバーサークはしないほうがいいね。関係ない一般市民を巻き込む可能性があるし。テストプレイでヒーロー・ポイントが0になってからバーサークして，32回チェックに失敗した奴がいたよ。
ジョン：何も覚えてないなぁ，僕。
シュレア：マスター，そろそろ話しをもどしましょう。さきほどの質問の続きをお願いね。
GM：OK。さて，君たちの助けた女性はモード・アダムスと言って，この街に1人で住んでいるそうだ。
シド：1人でですか？
GM：そのとおりです。数年前に商人だった両親が死亡して，それからはその遺産で暮しているそうだ。
マーティン：ところで，そのキャラクターの名前，「オクトパーシー」ですね。
GM：へえ～知ってるねぇ(＊4映画007シリーズでオクトパーシーを演じたのがモード・アダムスという女優です。NPCの名前に困った場合には，外国の俳優やスポーツ選手の名前を失敬するといいでしょう。ただし，今回のようにバレる可能性もあります)。
まぁ，その話しは横に置いといて。彼女の言うには，いきなりさっきの連中がやって来て，宝をだせと脅してきたということだ。もちろん，彼女の両親の遺産はあるけど，連中の狙いはもっと別のものらしい。それが証拠に，彼女が金庫から宝石や硬貨をだして渡そうとしたら，そんな物はいらないと言ったらしい。
シド：「すると彼女の家に行ってみる必要がありますね。やつらはモードさんの家にある何かを狙っているらしいから」
シュレア：モードさんに本当に心当たりがないかどうか尋ねてみます。
GM：「商人だった両親はいろいろな品物を商っていましたが，今，家に残っているもので価値のあるものは…，ほとんどの物は両親が亡くなったときに宝石か硬貨に替えてしまいましたから」
シド：「それと問題になるのは何で連中がそれを知ったかだな。失礼ですけどご両親がお亡くなりになったのは何年まえですか」
GM：「3年ほど前です。砂漠の旅の途中



で亡くなりました」

シド：「それが今頃になってねぇ。するとご両親に関係したものではなく，モードさんの家に代々伝わるものかもしれませんね」

GM：そんな物はないそうです。

ジョン：とりあえずモードさんの家に行くことにしよう。

「お嬢さん，これも何かの縁ですから，力になりましょう」

シド：「そうですね。どうせ私たちは旅の者ですし」

ジョン：「う～ん。ナイスですねぇ」

ところでどうやら僕たちは砂漠の旅に行くような感じがしますけど。どうです，マスター？

GM：ノー・コメント

ジョン：図星のようですね。

シュレア：どうしてわかります？

ジョン：ゴロツキがモードさんの知らない何かを狙っていることと，ご両親が砂漠で亡くなったこと。そして，その何かがモードさんの家にあるだろうということから推理しました。それとマスターの顔ね。

シュレア：さすがですね。

シド：では私たちはモードさんの家に行くことにしましょう。

シュレア：「マーティンさんはどうします。お店があるんでしょ？」

マーティン：ふーむ。そこまで考えていなかった。確かに困ったな。

GM：すると店の奥からマーティンの親父が現れた。

「どーせ，お前は客商売に向いてないし（カリスマの能力値は－５），顔も良くない。店にいてもあまり役に立たないから，どこに行ってもいいぞ。日頃から神に仕える身と公言してるんだから，少しは人様の役に立ってきたらどうだ」

マーティン：きついお言葉。しかしそれを理由に旅にでるマーティンであった。

「じゃあ親父，せっしゃは自己鍛錬の旅にでるからな」

GM：「ああ，どこにでも行ってこい」

ジョン：砂漠だぞ。砂漠。

GM：（うるさい奴だ。当たってるだけに何も言えないし…ブツブツ）さてミス・モードが言うには，今日のお礼もしたいし，自分の家の空いている部屋を宿代わりに使用してほしいということだ。御馳走もしたいしね。

シド：「それはありがたい。しかしよろしいんですか。私は人間（コモン）ではありませんよ」

ジョン：ナァ～ンだ。メトロン星人だったのか？

マーティン：バルタン星人だろ。

シド：ちがうわい。

GM：彼女はそんなことは気にしないそうです。それにそれを言うなら，ボアザン星人が２人もいるしね。

ジョン＆シュレア：ひでぇ～。

そうこうしているうちにキャラクターたちはモードさんの家にやって来ました。はたして何が発見されるのでしょうか？

砂漠への旅を予感させつつ，物語は次号へと続きます。

キャラクター・クラス紹介 その1 狂戦士

ジョンとマーティンの２人が職業としている人気のキャラクター・クラスです。

バーサーク（凶暴化）という特殊な能力を持っている戦士だと考えてください。それ以外はほとんど普通の戦士と同じです。

バーサークすると戦闘においては相手に与えるダメージが２倍になりますが，一番近くにいる者を無差別に攻撃してしまいます。しかもバーサークをやめるためには，２D10して７以下をださなければなりません。はっきり言って，あぶないキャラクター・クラスです。でも楽しいですよ。

★

★

プレゼントの当選者の発表と投稿について

10月号で発表した「ワープスファンタジー・ヒーローズレルム」のプレゼントに，またまたたくさんのご応募ありがとうございました。当選者は以下の５名のかたに決定しました。

長崎県　宮本　繕彰
大阪府　岸上　徹
東京都　中村　秋子
秋田県　吉田　美奈子
宮城県　高木　茂人

CRPGをTRPGに

これは今回から募集する新しい企画です。皆さんからお手紙を拝見すると，どうもTRPGのやりかたが今一つ理解できないというものがたくさんあります。そこで，CRPGの１シーンをTRPG風に再現して，ゲームのやりかたを説明しようというのがこの企画です。CRPGの情報収集とTRPGの情報収集のちがいやゲームの進めかたなどをじっくりとお見せする予定です。そこでこの企画で取りあげて欲しいCRPGを募集します。「ドラクエII」とか「イース」とか具体的なCRPGの名前をリクエストしてください。

モンスター・コンテスト

イラストでも文章だけでも受け付けます。皆さんの考えたオリジナル・モンスターのイメージをお知らせください。おもしろいモンスターはデータ化して誌上で発表していきます。

Q & A

ワープスをプレイしていて疑問に思ったことがありましたら，すぐにお知らせください。ルールの解釈，プレイング・アドバイスなど，何でもOKです。またTRPG一般に関する質問でも構いません。

ドルアーガの塔・カードゲーム

ベーマガの読者だけにそっと教えてしまう秘密の情報。何と今「ドルアーガの塔」のカードゲームがデザイン進行中なんです。発売は12月下旬から来年１月上旬の予定。発売はもちろん電波新聞社から。詳しい情報は次号のこのコーナーでお知らせする予定です。もう少し待っててね。

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

どうも，見城こうじです。僕もたまに中古ゲーム基板を買ったりして，家で楽しんでいるのですが，最近はゲームマニアの個人による基板購入がブームで，あちこちでいろいろとそれにまつわるおもしろい話を聞くことがあります。しかし，驚くのは，高校生ぐらいを中心にして，3～4万円ぐらいの中古基板がよく売れているとかいう話です。何でそんな大金がホイホイでてくるんでしょうかねぇ？　リッチだなあ。

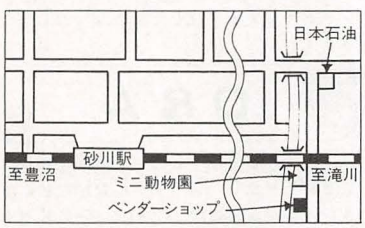
もっと驚くのは，高校生とかが10万円以上する『グラディウスII』を買っていったりするという話（中古基板ではないわな）。ゲーム基板の収集なんてまったく個人の趣味によるものであって，他人がどうこう言うものではないけど，さすがにそんな新作をほぼ定価で買うなんてあまりにも意味がないと思うなあ。

レポート・コーナー

●北海道編

☆砂川の「マルゼンベンダーショップ」には『ファンタジーゾーン』『ライフフォース』『ダライアス』などがある（9月18日現在）。ちなみにここの『ダライアス』はノーマル・バージョンだよ（MAP1）。

（雨竜郡妹背牛町・ARTHUR）

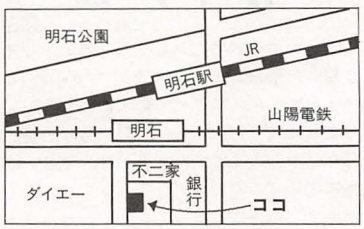


《MAP1》砂川駅周辺のVGGマップ。

●兵庫県編

☆『ダライアス』見つけましたよ（「エキストラ」とは書いていない）。明石の「ゲームプラザUFO」にあります（MAP2）。

（明石市・くろすかづみ）



《MAP2》明石駅周辺のVGGマップ

●宮崎県編

☆ついに見つけました。『ダライアス』のノーマル・バージョン（8月20日現在）。宮崎県宮崎市の，「ウイルトークタイトー宮崎」にあります。『ニンジャウォーリアーズ』と仲良く並んで大迫力です。

（鹿児島県姶良郡・伊地知英文）

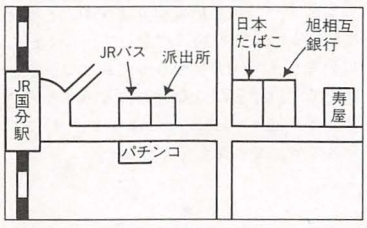
■見城：久々のレポート・コーナーは『ダライアス』特集。しかし，よく見たらこのレポートにはマップがついていなかった！　もしまだあったら誰かレポートください！

●鹿児島県編

☆JR国分駅から400mほどの「寿屋デパート」の4階のゲーム・コーナーのレポートです（9月29日現在）。『テラクレスタ』『戦場の狼』『スーパースピードレース』『エレベーターアクション』『ハル21』『怒』『怒号層圏』『魂斗羅』『キングオブボクサー』『パックランド』『ギャラガ』『チャンピオンベースボール・パート2』『XXミッション』『ザ・ビッグプロレスリング』『フェニックス』『プロボーラー』『ムーンクレスタ』『エンデューロレーサー』『スペースパイロット（C）』『トップレーサー（ポールポジションのコピー，看板が国旗になっている）』『クレイジーコング』『サスケVSコマンダ』『サタンオブサターン』『プーヤン』『プロテニス』そしてパックマンのコピーで，ドットがハートマークでワープ3か所のものがありました（MAP3）。

（国分市・ナムコ直営店国分地区招地運動実行委員長　サマランチ梅澤和之）

■見城：レポートはいいけど，何なんだ，この長いペンネームは？　何がサマランチ梅澤だっ！　レポートの中で『プロボーラー』というのがあるけど，こんなタイトルのボーリング・ゲームあったっけ？　しかもトラックボールで会社名が「オリエンタル」とかレポートには書いてあるし，はて？



《MAP3》国分駅周辺のVGGマップ

デモプレイ研究コーナー

☆僕が一番印象に残っているデモは『カーニバル（セガ）』です。左右をひっきりなしに往復し，弾を撃ち続けるのです（単発）。その単純さ故に，毎回ちがうデモが楽しめるのです！　思わず手に汗握ってしまいます。まあ残弾を食うハトをうまく阻止できるかにかかっていますが。

（東京都太田区・鈴川隆紀）

■見城：そうそう，毎回デモの内容の変わるゲームって，つい見入っちゃうんだよね（やはりパターン・ゲームでないほうがゲームはよい!?）。うまいデモにでくわすと，何となく気分がすぐれる。しかし，『カーニバル』で残りの弾を食べてしまうのはアヒルじゃないの？

☆『アルカノイド』のデモはうまい。めったにボールを落とさない。まあほとんどのブロック崩しもののデモって，自機をボールに合わせて動かすだけですからね。唯一の例外は『クエスター』。ボールを返せる範囲でちゃんとアイテムを取りに行くのは，ちょっと感激ものです。すこしちがうけど『プランプポップ』もそうでした。

（愛知県愛知郡・みゅーくん）

☆『ボスコニアン』…ナムコにしてはプレイが超上手。終わらないんじゃないかと思うくらい。「機雷誘爆」などのテクも見せてくれる。あと，敵のキャラクター紹介もよかった。

『WECル・マン24』…自車が止まってしまうというのが最高。何考えてるんだろう。

（愛知県名古屋市・ZEL）

■見城：『ボスコニアン』ですか。そう言えば確かにあれはうまかった。それから敵キャラ紹介のデモって昔のゲームでは当然のようにあったものなんですけどね。敵キャラの一覧が，それぞれの配点と一緒に見られたりして。僕，それ見るの大好きだったんですけど，結局最近は登場キャラの量も膨大（ぼうだい）になって紹介し切れなくなったということと，やはり後半の面のキャラは隠しておいたほうがプレイヤーにとってもうれしいわけで，なくなっちゃいましたねぇ。

☆『ギャラクシーフォースII』…前の人のプレイした内容がそのままデモになる。うまい人ならば，「俺ってなかなかうまいだろう」と自慢できるが，へたな人がやると見るに耐えられないデモになってしまう。

（埼玉県大宮市・羽倉　宗）

■見城：『ベラボーマン』なんかも，大よそは，そうですね。あと『メタルホーク』もそうなんだけど，なぜか実際に前にプレイしたものより微妙に目測を誤って撃っているので，プレイどおりになってくれないんですよね。知人が，デモで1面クリアさせたと言って大いに自慢していました。

☆デモプレイ中に得点が入るゲームってたまにありますが，意味があるのでしょうか？

（大阪市・西野貴典）

■見城：ある程度，配点がわかります。

続・キャラクター・ゲームって何だろう？

☆8月号「キャラクター・ゲームって何だろう？」を読んで，私も考えてみました。

あのコーナーで見城さんが列挙されたゲームの大部分に共通して言えることは，ズバリ「マイナーである」ということです。では，どうしてこれらのゲームはマイナーになってしまったのでしょう？　私が思うに，それは「新しいことをやろうとして，失敗した（プレイヤーに受け入れられなかった）」からではないでしょうか（ここでいう「新しいこと」とは，とりもなおさず「新しいアイデア」によるゲームルール等のことです）？　この手のゲームにマイナーっぽいイメージがあるのは，ドライブやシューティングのように既にジャンルとして確立されたゲームと比べて，そのゲームルールが無限に存在するため，少数のプレイヤーにしか理解されないゲームが多々出現するからだと思うのです。

しかし，この「マイナー化」の要因は，逆にこのジャンルにとって最大の長所でもあるということもまた，否定しようのない事実であります。たとえば，「ドライブ」「シューティング」「スポーツ」「格闘」の各ジャンルから最近でたゲームの中で，「コンチネンタルサーカス」「究極タイガー」「ワールドスタジアム」「ダブルドラゴン」等は，どれも大ヒットしました。しかし，これらのゲームには，なにか「新しいもの」があったでしょうか？　誤解を恐れずにあえて言うならば，私は「何も無かった」と答えます。これらのゲームはどれも「味付け」のセンスのみで成功を収めた，と言っても決して過言ではないでしょう。無論それが悪いことだとは思いませんし，否定する気もありません。けれども，このようなコンセプトからは，「優等生」は生まれても「革命児」は決してでてこないでしょう。言い替えれば，これらのゲームはみな「保守的」であり，さらに悪く言えば「せつな的」ですらあります。

これに対して，一般的に言うところの「キャラクター・ゲーム」のとる姿勢は，真に「冒険的」であり「先駆的」，さらには「前衛的」ですらあると言えます（悪く言えば「バクチ的」「（未確立という意味で）実験的」と言えなくもない）。

長々と書きなぐってしまいました。そろそろ結論に入りましょう。

「キャラクター・ゲーム」の新しい呼称ですが，見城さんの分類のしかたと少々異なるかもしれませんが，「最先端」のゲームという意味を込めて「フロンティア・ゲーム」なんていうのはいかがでしょうか？

もちろん「フロンティア」なのですから，「新しい（新製品という意味ではない）」ゲームであれば，他ジャンルのゲーム（ゼビウスやストリートファイター等）もこれに含まれますし，逆に以前「キャラクター・ゲーム」と呼ばれていても，「独創的」でないものは，「フロンティア」を名乗る資格はないでしょう。

勝手なことを長々と書いてしまいましたが，「フロンティア・ゲーム」ではいかがでしょうか？　私は結構イイ線いってると思ってるんですけどね（これを「自画自賛」という）。by WACKY-WOLVERINE

■見城：そのとおりです。まったくをもって的確な分析だと思います。新しいアイデアに満ちたゲームほど，プレイヤーはとまどってしまい，「むずかしそうだ」「よくわからない」と敬遠しがちです。ですから「新しい」ゲームを開発し，そしてヒットさせることは，並大抵のことではありません。今までにないアイデアが盛り込まれているということは，つまりゲームルールを1からプレイヤーに伝えなくてはなりません。普通以上に構成をしっかりさせる必要があります。前例のないゲームだから難易度設定も非常にむずかしい。さらに企画した時点では「これは斬新でおもしろい！」と思っても，ゲームになってみると基本コンセプト部分に致命的な欠陥があったとか（たとえばゲーム性が著しく低いとか，操作系統が度を過ぎて複雑で誰も遊べないとか）いうこともよくあります。

僕は昔からマイナー・ゲーム・ファンです（マイナー趣味だということは，決して開き直って言うようなことではありませんが，まあゲームマニアなら誰でも少なからず「誰も理解してくれなくたって，俺はこのゲームがおもしろいと思うからやってるんだ」というゲームを持っているものです）。そんなわけで「良質なのにウケないゲーム」を悲しいほど見てきました。みなさんはマイナー・ゲーム・ファンの長所と短所（弱点）をご存じですか？　長所は，ゲームがウケていないゆえ，順番待ちをせずにゆっくりプレイできる点。弱点は，攻略に行きづまったときに教えてくれる人がいない点そして売りあげが悪いからすぐにお店から姿を消してしまう点です。

完全に話がそれてしまいましたが，先のお便りの「平凡なコンセプトからは，『優等生』は生まれても『革命児』は決してでてこない」というのは，すごくうまい表現ですね。「フロンティア・ゲーム」という名称もなかなか気に入りました。折にふれ使っていきたいと思います。ありがとうございました。

ゲームタイトル論

☆突然ですが，最近ゲームの名前にセンスがないと思いませんか？　やたら「SPIRIT」とか「FORCE」とか「BATTLE」とか，けっこうありふれた単語をくっつけて「こんな感じだな」という風につけられた，くどくどした名前が多くないでしょうか？　もっと個性的な，名前を聞いただけでそのゲームの持つ雰囲気を思いだせるような感じの名前をつけてほしいと思います。

▶個人的に，名前にセンスの感じられないゲーム

○バトルフィールド…安直。だからどうしたという感じ

○ロストワールド…練られているとは思えない

○にゃんにゃんパニック…イイと思う人には，いい名前なんでしょうね

別にくどくどした名がよくないっていうわけじゃないんですよ。『アフターバーナー』とか『Mr.HERIの大冒険』とかは，本当にそれがぴったりだと思います。でも『ギャラクシーフォース』なんかは，何となくそれらしい言葉をくっつけただけにしか思えません。画面とか音楽とかに力を入れるのもいいですが，それを引きだすような個性的な名前を期待します（『R・TYPE』とか『ASSAULT』なんかはいいセンスしてると思います）。もしも『トイポップ』が『メルヘンワールド』なんて名前だったらやる気がおきますか？

（新潟県三島郡・小林俊夫）

■見城：素晴らしい!!!　毎月いろいろ楽しいお便りは届きますが，何か月かに1通の割合でたまに「ここれだあーっ！」と感動を誘う内容のお便りがきます。上のがそれっ！　新潟の小林俊夫君ですね，名前を覚えておきましょう（■読者の声：覚えてもらったから何だっつーんですか？）。タイトル・ネーミングって案外ゲームファンの間で論じられることの少ない問題ですけどこれはもういくらでも話の広がる話題ですよ。タイトル・ネーミングというのは，ゲーム内容と同じぐらい（ときにはそれ以上に），その時代時代によって流行があったりメーカーによってくせがあったりします。そこから作り手がゲームに対して託した気持ちだってくみ取ることができるはずです。

やはり個人的に，最高のセンスだと思うのは，黄金期のナムコのタイトル・ネーミングにつきます。当時のナムコのゲーム・タイトルは9割がたが「造語」，「合成語」で，奇抜でクリエイティブなゲームの内容・

イメージを端的に表わしていました。こうした細かい心配りをも忘れないナムコに感動し，尊敬してやまなかったものです。実際，あるナムコの開発のかたに聞いた話では「何でネーミングにここまで時間をかけなければならないのだろう，と思うくらい時間をかけ，また，複数の人間で意見をだし合う」そうなのです。ただ，それはしばらく前までの話で，最近は方針が変わったのか，合成語のタイトルもほとんど見なくなったし，今一つインパクトを与えるネーミングがなくて寂しいです。『パックマン』『ディグダグ』『フォゾン』『リブルラブル』『バラデューク』etc…よかったなあ。

話をもどしますが，小林君の「『トイポップ』が『メルヘンワールド』なんて名前だったら…」というのはウケました。それだったらいっそのこと『メルヘンメイズ』にしちゃえば，かなりゲーム内容を端的に表わしているんじゃないですか？　実際，僕は，はじめて『メルヘンメイズ』というタイトルだけ聞いたとき，頭の中にはすでに『トイポップ』のイメージしかありませんでしたから。そうそう，「ポップ」のつくゲームは大抵名作になるというジンクスがあるんですよ。『トイポップ』『ちゃっくんぽっぷ』ね，ほら（**■読者の声**：見城さん，何が「ほら」なんですか？　ホラ吹いちゃいけませんよ）。

まあそんなわけでゲーム・タイトルの話はいくらでもできますよね。もしよければお便りください。

漢字タイトル・クイズ・コーナー

■見城：先月号の正解は，1，テディボーイブルース　2，与作　3，イシターの復活　4，ディグダグでした。では今月の作品を——。

☆1．十八番一形式　2．七九四年異星人襲来　（愛知県東海市・**ラルフ大佐**）

☆3．画面上部十二人大宴会

（北海道札幌市・**高田まこと**）

今月のプレゼント

今月は，あの響あきら氏が別れ際に「VGGのプレゼント用に」と言って僕に託したカプコンの「ロゴ入り・ジャンボ・ボールペン」「ソンソン・テーブルポップ」「ひげ丸PGCカード」をセットで3名様に差しあげます。ご希望のかたはハガキに，「ここで応募をやめたら編集部の思うつぼだ。真の勇者は応募を途中で放棄しないものだ！　さあハガキを買ったら必要事項を記入してプレゼントに再挑戦だ・カプコングッズ・プレゼント希望」と書き，〒141 **東京都品川区東五反田1—11—15電波新聞社出版部　マイコンBASICマガジン編集部「VGGコーナー」**まで送ってください。

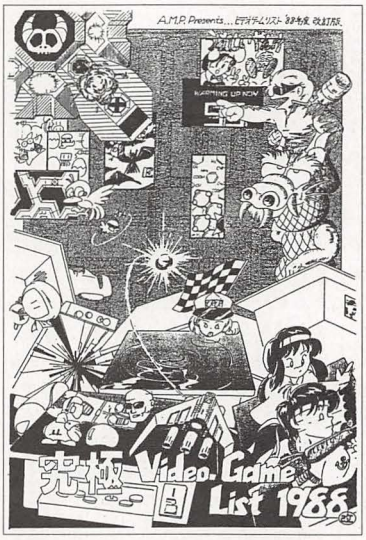
その際，あなたの好きなカプコン・ゲームと，その理由や思い出などを書いてきてください。

今月の宿題

今月の宿題は，群馬県前橋市・中村秋夫氏のアイデア（少しアレンジさせていただきましたが）で，「2人同時プレイゲーム（あるいは2人以上も）で，それぞれのキャラクターの能力が異なるゲームをリストアップしてください」でいきましょう。わかる範囲で，その能力のちがいも明確に書いてくれるとありがたいです。例を挙げれば『トイポップ』や『カルテット（含2）』などは条件に当てはまるけど，『マリオブラザーズ』や『バブルボブル』などはダメです。また，能力の異なる主人公が複数いても（あっても），同時プレイのない『グラディウスII』などもダメです。

同人誌宣伝コーナー

今回は「A.M.P. Amateur Line」責任編集による小冊子『究極Video Game List 1988』を紹介します。タイトルでわかるようにビデオゲーム名を集積した資料本で，実に1,500におよぶゲーム名を，50音別，社別，年代別に収録し，さらに麻雀，幻のゲームまでも網羅したすさまじいリスト本です。この本をご希望のかたは，300円分の無記名郵便小為替を同封の上，〒770-91**徳島中央郵便局私書箱61号　AMPアマチュアライン編集部『VGL88・B係』**まで。



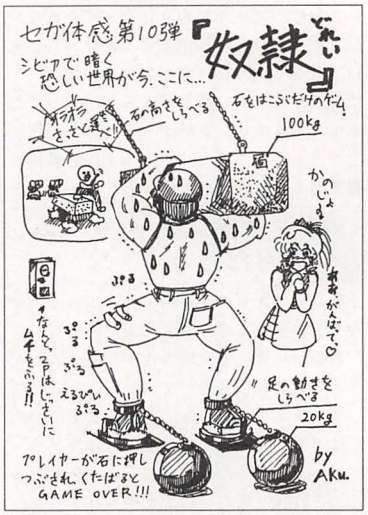
『究極のVideo Game List1988』

セガ・体感第10弾大予想

このコーナーに掲載される作品は全部バカウケ狙い部門のような気がする，という指摘を受けたにも関わらず，今月は「バカウケをとおり越して，何か勘ちがいしているような気がする部門」特集です。

『奴隷（どれい）』

和歌山県有田郡・Aku



■見城：今月の作品は，どれもコメントをしてもしかたないような…。右で涙を流している彼女がいいです。

『針さし（はり）』

住所不明・山村　真



■見城：TVモニターを使わないものを体感シリーズに考えていいのだろうか？　何が「2千馬力の特鋼針打」だ！

おたより待ってます!!

VGGコーナーでは，あなたのお便りを待っています。ゲーム・センターのレポート，見城先生へのお便りなど，どしどし編集部のVGGコーナーまで送ってくださいネ。

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
霊界導士（ホームデータ）	284,850	DAZUNIぼちゃ	ＰＣ甲府中央（山梨）	全面クリア ノーマル設定
ロストワールド〈１Ｐ〉（カプコン）	8,783,700	GMC-KOM㊟	ＰＣ笹塚（東京）	全９面クリア 残538,200ゼニー
ロストワールド〈２Ｐ〉（カプコン）	12,707,000	謎の怪惑星MCKに不時着したAIは	ＰＣ烏山（東京）	全９面クリア 残700,500ゼニー
メルヘンメイズ（ナムコ）	791,370	AFC(次はYFC？) Tea's-D	ゲームセンター ＵＦＯ（神奈川）	全９面クリア ノーマル設定
最後の忍道〈イージーランク部門〉（アイレム）	2,486,800	HTL-Y.N	ＰＣ巣鴨（東京）	全７面クリア ３人設定
アサルトプラス〈イージー〉（ナムコ）	1,257,050	E-SWAT'S 管理人./Ⓒ	ＧＢ高田馬場（東京）	全５面クリア ノーマル設定
アサルトプラス〈スーパー〉（ナムコ）	3,101,350	NOB.TAT.	イエローハット（愛知）	全10面クリア ノーマル設定
オーダイン〈１Ｐ〉（ナムコ）	残クリスタル＝764,600	ハイスコア製造マシーンMr.まさし君	ＰＣ早稲田（東京）	全７面クリア ノーマル設定
クレイジークライマー2（日物）	488,250	GMC-STI㊟	星ヶ丘ＣＨ（愛知）	６面 ノーマル設定
コブラコマンド（データイースト）	10,000,000+α	F.Dumplings SPREAM-I.Z URX(中略)緑の少年	ヴィクトリア(北海道) ＰＣ仙台(宮城) ＵＦＯ(神奈川)	各（15-1-2 / 14周目 / 14-4-2）で達成
スクランブルスピリッツ〈１Ｐ〉（セガ）	9,500,350	G.M.C.N.K	モンキーハウス本館（福岡）	４周目４面
カベール〈１Ｐ〉（ＴＡＤ）	2,998,870	HCM-てった	星ヶ丘ＣＨ（愛知）	全面クリア ノーマル設定
餓流禍〈１Ｐ〉（コナミ）	4,456	URX-T.BOMS -EXT-EXS	ゲームセンター ＵＦＯ（神奈川）	３周目５面 ノーマル設定
獣王記〈１Ｐ〉（セガ）	583,600	SHS-Y,S	大野プレイランド（福井）	全５面クリア ノーマル設定
スカイソルジャー〈１Ｐ〉（ＳＮＫ）	5,845,640	URX-超伝導絶縁体究極人間緑の少年	ゲームセンター ＵＦＯ（神奈川）	全15面クリア ノーマル設定
チェッカーフラグ（コナミ）	559,190	締めくくりはやはりC.Mひげぴん./	ゲームプラザ（熊本）	全面クリア ノーマル設定
クレイジーコップ〈１Ｐ〉（コナミ）	15,653,900	URX-SUM（岩運び職人）	ゲームセンター ＵＦＯ（神奈川）	全5面クリア ノーマル設定 スペシャル・ボーナス×4
アフターバーナーII（セガ）	ヒット数＝1,601	堀川ウメ	ビデオインセガ万代(新潟)	全23面クリア
レイメイズ（タイトー）	2,417,590	これじゃ社長だよ FREEZIN'	ＰＣ早稲田（東京）	全32面クリア ２ミス
レインボーアイランド〈エキストラ〉（タイトー）	92,054,640	Sniper-AUR	ゲームプラザ（熊本）	全40面クリア ノーマル設定
SDI〈１Ｐ〉（セガ）	79,632,810	SSC-HST-VAP(OTL)	ＰＣ巣鴨（東京）	ノーミス オールパーフェクト Ｓ＝34

■パワードリフト（セガ）：コース別集計（タイム優先，エキストラコース突入必須）

コース	タイム	スコアラー	店　名	備　考
Ａコース	6′56″88	EGC-パチンココンワ-IKE	ＧＢ高田馬場（東京）	ノーマル設定
Ｂコース	6′47″06	GMC-P㊟	ゲームプラザイエローハット（愛知）	ノーマル設定
Ｃコース	6′52″52	JAG-道草-AXI㊎	ビッグキャロットTOC（東京）	ノーマル設定
Ｄコース	6′44″48	EGC-本望ありや-IKE	ＧＢ高田馬場（東京）	ノーマル設定
Ｅコース	6′52″30	TM(EXR)	ゲームプラザイエローハット（愛知）	ノーマル設定

今月はＡＭショー直後ということで，まだ目玉となる新製品が少なく，トップに何を持ってこようか悩み，結果として霊界導士が最初にきてしまいました。ノーマル設定（人数は２人設定）のみ対象に集計をしました。

ロストワールドは旧バージョンが対象となっています。新バージョンに関しては，このあとをご覧ください（扱いが小さくてゴメン）。

最後の忍道は，ノーマル・ランクによるハイスコアの更新がなかったため，イージー・ランク部門のみ集計しました。

オーダインは永久パターンがありましたので，全面クリア時の残りクリスタルの量で集計しました。

コブラコマンドでついに１千万達成./エクステンドが少ないため，苦労もあったようです。おめでとうございます。

スクランブルスピリッツはＧ．Ｍ．Ｃ．Ｎ．Ｋ氏の独走./これは正にソニックブームのときのパターン再来か？もはや誰も彼を止めることはできないのか？

餓流禍は３周クリアでゲームエンド。来月には達成者がでるか？

クレイジーコップは，フィールドにでてくる岩を先の面へ運んで行くことによってスペシャル・ボーナスが入るというフィーチャーがあり，ここで差がつきます。

パワードリフトは今月からタイム優先で集計していきます。先月に続き，今月も愛知のイエローハットの独走体勢かと思いきや，あちこちからストップがかかったあ./さあ，今後の展開やいかに!?

〈この他のハイスコア〉

★ハイパースポーツスペシャル…378,390：ＯＢＺ　ＰＡＣ(プレイシャトー)

★Ｐ-47…10,000,000＋α：ＳＨＳ-ＰＦＮ（大野プレイランド）

★ホットロッド…1,000,000＋α：ＯＫＡＹＡＮ(ハイテクセガ大牟田)

この他では，ロストワールドの新バージョン（難易度が若干高くなっている）で，7,670,000点がでています。

ファイナルラップは（２Ｐ）で2′15″70といったところです。

サイバリオン並びにメタルホークは公平を期して，次号から集計を開始します。

爆突機銃艇，ニュージーランドストーリーは永久パターンのため打ち切らせていただきました。　（見城）

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
パワードリフト（Aコース）	7'02"42	AMM-中川 剛	ALLTOP ノーマル
パワードリフト（Bコース）	6'56"16	AMM-中川 剛	同上
パワードリフト（Cコース）	7'04"33	HYPER Kuki	上に同じ
パワードリフト（Dコース）	7'03"25	EXCEED RTB	上の通り相違ございません
パワードリフト（Eコース）	7'01"02	NGM-びんびんびんびんびんくん㊙	上と違うわきゃありません
オーダイン（1P）	672,950	もう少し早く言ってくれたらーすがわら	ALL ノーマル
メタルホーク	5,494	OAM-SAF すがはら光くん	6面 ノーマル
コブラコマンド	765,440	HYPER Yuki	2周目1-2 情けなひ……
獣王記（1P）	581,400	OAM-K,AS' あおの	ALL ノーマル
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	3,140,300	今回はまともなネームでしょー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（1P）	9,999,990＋α	F-Dumplings	15周1-2 ALL,残0
オーダイン（1P）	クリスタル 675,700	F-Dumplings	ALL 残3
スカイソルジャー（1P）	3,827,850	ESC-NAO	ALLボス
最後の忍道	852,800	SHOTO the IInd	ALLボス イージー設定
銀流禍（1P）	370		イージー設定
中華大仙	883,200	F-Dumplings	ALL 残0
メルヘンメイズ	651,250	WHO	ALL イージー設定
チェッカーフラグ	418,660	マーボー	ステージ3
上海	674	SSS	5面
功里金団	574,250	YAMASHITA	4面ボス

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
オーダイン（1P）	クリスタル 732,400	SPREAM-BEE	ALL ノーマル
パワードリフト（Bコース）	6'56"35	ロトゲー-WAT氏（掲載夢）	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Dコース）	6'52"09	ひろちゃん	6面クリア ノーマル
警界導士（3人設定）	339,550	SPREAM-I,Z	ALL ノーマル
銀流禍（1P）	4,652	M,A	全3周クリア ノーマル残4
☆コブラコマンド（1P）	10,000,000＋α	SPREAM-I,Z	14周目で達成 ノーマル
ロストワールド（1P）	8,489,000	SPREAM-SAKI	ALL 旧VER
ロストワールド（2P）	12,018,200	MEW＋M,O	ALL 旧VER
最後の忍道	2,159,000	SPREAM-K,W（のびない）	イージー ALL
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	3,153,400	SPREAM-SAKI	5-8 8月の記録

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
オーダイン（1P）	クリスタル 202,600	北陵高のわたる	ALL ノーマル設定
ストリートファイター	583,400	佐々木	ALL
功里金団	709,400	タケシ	6面
最後の忍道	392,800	北陵高のわたる	4面
グラディウスII（旧バージョン）	2,278,100	INT-R',DS from 小樽	7万エブリ 4周4面 4-F
ニュージーランドストーリー	73,290	植 田	2-1
コブラコマンド	396,500	イワシ	4-1
爆突機銃艇	152,125	岡 崎	20面
アフターバーナー	ヒット1,276	岡 村	クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'47"09	川 田	ビギナーゴール

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
オーダイン	クリスタル 532,900	K,M	ALL ノーマル設定
ロストワールド（1P・旧Ver）	8,362,100	E,C	ALL
ロストワールド（2P・旧Ver）	12,063,700	E,C & K,M	ALL
ニュージーランドストーリー	452,140	A,I	4-4
銀流禍（1P）	989	E,C	5面ボス
カベール（1P）	510,890	K,M	2-1
パワードリフト（Eコース）	7'11"61	T,Y	ALL,1位 ノーマル設定
パワードリフト（Dコース）	7'16"20	K,M	ALL,1位 ノーマル設定
パワードリフト（Bコース）	7'14"23	Y,H	ALL,1位 ノーマル設定
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,908,300	K,M	5-8 15万エブリ

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
オーダイン（1P）	クリスタル 13,900	VIEGLE-HARUKA	ALL ノーマル設定
メルヘンメイズ	652,430	VIEGLE-KAY	ALL ノーマル設定
アサルトプラス（イージー）	1,252,350	N'ZENIS-L,F	ALL ノーマル設定
アサルトプラス（スーパー）	2,286,550	N'ZENIS-L,F	ALL ノーマル設定
クレイジークライマー2	198,350	VIEGLE-BC-烈火のリョウ	4面 ノーマル設定
ロストワールド（1P）	8,176,000	ESFORCE-Z,K	ALL ノーマル設定
コブラコマンド	570,100	VIEGLE-HARUKA	5-2 ノーマル設定
最後の忍道	1,085,700	OIKAWA	7面 イージー設定
警界導士	208,750	VIEGLE-BC-天空のトマ	7面 3人 イージー設定
銀流禍（1P）	604	BAN	4面 ノーマル設定

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
オーダイン（1P）	598,800	NGM-SEK	ALL ノーマル設定
メタルホーク（ノーマル）	7,579	NGM-SEK	7面 階級-1
コブラコマンド	1,070,140	なさけない	2周目3-3 ノーマル設定
ロストワールド（1P・旧Ver）	8,416,300	佐藤直行	ALL ノーマル設定
パワードリフト（Aコース）	7'01"54	中川 剛	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Bコース）	6'55"19	中川 剛	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Cコース）	7'02"00	EXCEED -RTB	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Dコース）	7'00"42	EXCEED -RTB	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Eコース）	6'57"42	NGM-BIN	6面クリア ノーマル設定
カベール	735,370	NGM-松井くん	L-2-5 ノーマル設定

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
パワードリフト（Aコース・ノーマル）	6'43"凹	ラッキー境	6面クリア 3406656
パワードリフト（Bコース・ノーマル）	6'46"84	ラッキー境	6面クリア 3395377
パワードリフト（Eコース・ノーマル）	6'32"14	タボチャン中村	6面クリア 3654537
エキサイトリーグ（ハード設定）	463,700	KEI,OSANAI	7回裏L12-6 D,H1&HR7
ギャラクシーフォース（ノーマル設定）	3,557,540	ギャラクシー寺岡	3面スタート 全面クリア
超絶偽人ペラポーマン（バージョンC）	631,000	OGC-ZEATER ©	全32面クリア
ゴールドメダリスト	82,627	中村孝治	全2周クリア 全18
ファンタジーゾーン2	2,287,400	月光仮面	8面
エースアタッカー	15-0	SOLID-SKL	ビギナー 9770
リードアングル	293,460	蒸乱歩乱	全面クリア

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
パワードリフト（Aコース）	7'02"59	Odonata-T,K	ALL,1位 イージー設定
パワードリフト（Bコース）	6'59"35	F,M	ALL,1位 同上
パワードリフト（Cコース）	7'09"14	VALTECH-始犬	ALL,1位 同上
パワードリフト（Dコース）	申請者なし		
パワードリフト（Eコース）	6'57"78	MARO	ALL,1位 同上
エキサイトリーグ（イージー）	10,000,000＋α	OJO-夏-F,M	12試合目達成 残61000P1C
パッシングショット（男子シングルス）	1コイン L4-3クリア	烽 一 郎	6-3で勝つ L1スタート
最後の忍道	544,300	藤 谷	1コイン7面 イージー設定
超絶偽人ペラポーマン（バージョンC）	416,700	VALTECH-Mr.hope	1コイン 全面クリア
スーパーリアル麻雀PII（イージー）	192,300	運がよかった男	トリプル役満 & 天和

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
パワードリフト（Aコース）	7'11"14	AVG--(FLORIDA)-BGM	ALL ノーマル
パワードリフト（Bコース）	7'13"21	AVG-恵優学生/FOE\いわかん	ALL ノーマル
パワードリフト（Cコース）	7'13"07	AVG--(FLORIDA)-BGM	ALL ノーマル
パワードリフト（Dコース）	7'09"11	R.P.G 夕紀&ミュ	ALL ノーマル
パワードリフト（Eコース）	7'11"54	AVG-あっちゃん	ALL ノーマル
メタルホーク	8,502	R.P.G 夕紀&ミュ	8面マーシャルノーマル
オーダイン（1P）	929,380	AVG-あっちゃん	ALL ノーマル
ロストワールド（1P）	6,437,000	AVG-あっちゃん	ALL
最後の忍道	840,600	AVG-あっちゃん	7面
コブラコマンド	1,038,890	AVG-あっちゃん	2周目3-3 ノーマル

ウィルトークタイトー盛岡　岩手

岩手県盛岡市大通り1-10-14　☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	6,371,410	ICH	ALL,残2 ノーミス×1
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	9,228,980	ILL	ALL No.72
ロストワールド（1P）	7,932,000	WAR	ALL
ロストワールド（2P）	11,327,400	WAR & ICH	ALL
ニュージーランドストーリー（ノーマル）	430,100	Y・T	ALL ワープあり
爆突機銃艇（ノーマル）	288,104	DIS	ALL
チェイスH.Q.（ノーマル）	3,476,400	GOD	4面
最後の忍道（ノーマル）	540,600	ICH	7面
スカイソルジャー（ノーマル）	3,552,840	藤田 保	15面
カベール（1P・ノーマル）	1,023,930	ILL	3-2

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
カベール（1P）	1,520,790	Yew	4-3
ニュージーランドストーリー	1,752,970	GIN	ALL
オーダイン	1,099,010	GIN	ALL
爆突機銃艇	262,041	GIN	ALL
クレージーコップ	423,100	クレージーコップ	4面
パワードリフト（Aコース）	5,650,638	ODONATA-TK	7'2"92 ALL,1位
パワードリフト（Bコース）	5,698,513	F,M	6'51"69 ALL,1位
パワードリフト（Cコース）	5,654,237	MARO	7'2"52 ALL,1位
パワードリフト（Dコース）	5,663,977	MARO	6'59"61 ALL,1位
パワードリフト（Eコース）	5,676,115	MARO	6'57"69 ALL,1位

コミュニティスペースNTK　北海道

北海道恵庭市漁町13　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェイスH.Q.	4,584,900	かまぼこ（苫小牧）	5面 ノーマル
ニュージーランドストーリー	406,970	T◆SHIGE（苫小牧）	4-4 ノーマル
パワードリフト（Bコース）	7'00"34	AMM-中川 剛（小樽）	6面クリア ノーマル
駄舞伎Z	全面クリア	TNT,AOI,T ◆SHIGEの3名	ノーマル
オーダイン（1P）	クリスタル 688,500	T◆SHIGE（苫小牧）	ALL ノーマル
ハイパースポーツスペシャル（1P）	360,080	N O B U（札 幌）	ノーマル ALL
爆突機銃艇	279,744	OAM-HVCすがわら光（小樽）	ALL ノーマル
クレージーコップ（1P）	1,792,000	HIE-PABU（恵 庭）	ALL ノーマル
チェッカーフラグ	552,720	HIE-BUS（恵 庭）	ALL ノーマル
最後の忍道	1,526,700	小 禄（山 形）	7面,5機 ノーマル

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桜田45-1　☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク	4,131	CHARGE-OBA	4面 ランク11
オーダイン（1P・ノーマル）	クリスタル 712,500	ZYX会長（掲載夢）	ALL 5ミス
ロストワールド（1P・旧Ver）	7,404,300	WAT氏（掲載夢）	ALL
ロストワールド（2P）	11,711,990	APOKE＋MTK（掲載夢）	ALL 2人ナバーム
パワードリフト（Bコース）	6'53"67	WAT氏（掲載夢）	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Cコース）	6'59"69	WAT氏（掲載夢）	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Eコース）	6'58"00	WAT氏（掲載夢）	6面クリア ノーマル
コブラコマンド（1P）	1,068,990	ZYX会長（掲載夢）	2周目3-3 ノーマル
爆突機銃艇（2人・ノーマル）	36面クリア	CO_2（掲載夢）	
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,640,000	K,M（掲載夢）	7-3 エブリ15万

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（Aコース）	7'12"61	ITA-出た〜/100円で出た〜	ALL,1位 ノーマル設定
パワードリフト（Bコース）	6'55"90	ITA-ローリングマシン合体	ALL,1位 ノーマル設定
パワードリフト（Cコース）	7'13"76	MENTEI	ALL,1位 ノーマル設定
パワードリフト（Dコース）	6'47"51	ITA-SOL（会長）	ALL,1位 ノーマル設定
パワードリフト（Eコース）	6'57"90	OJO-さま-SPR-SHOT 会長	ALL,1位 ノーマル設定
オーダイン（1P）	1,239,800	AN-DYE,SZK	クリア 残6700,700
爆突機銃艇	264,974	150km/h	36面クリア
カベール	1,750,270	疾風のように現れて疾風のように去る	5-3 ノーマル設定
スカイソルジャー	4,336,930	AIR-NEX-WINNER&PCN	全面クリア
ワールドスタジアム	20対0	CBC	G対S

チャレハイ通信

★ゲームプラザヴィクトリア(北海道)

●パワードリフト入ります。遅くなってすみません。

★秋田CH(秋田)

●にんじんあたっくVol.16が発行されました。今回もどうぞよろしく。送料120円分の切手を秋田CHまで送ってね！

★セントラルパークPART1

●クレイジーコップの3面以降の岩の誘導の仕方を知っているかたは、ぜひ教えてください！

★ハイテクランドセガベルル(埼玉)

●スクランブルスピリッツの難易度が高過ぎる気がしますがどうですか？

★上福岡BC(埼玉)

●メタルホーク10月18日設置しました。

★PC田町(東京)

●日本のゲームのセンスもアタリゲーム並になってほしいものです。(星ヶ丘CHのワールドカップを見に行きたいROJ)

★ビッグキャロットTOC(東京)

●挑戦者求む！『ロストワールド（新Ve

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
オーダイン（1P）	882,620	佐藤　潔	ALL ノーマル設定
爆突機銃眠	256,162	LV.	全36面クリア 2機設定
ロストワールド（1P・新Ver）	6,308,800	YUKIMI	ALL ノーマル設定
迷宮島	2,630,250	えて吉夢上	ALL 3機設定
リングの王者（1P）	109,000	YUKIMI エル & ビック使用	ガントレット 筐体 6位
コブラコマンド	329,250	えて吉夢上	1周目3-3 ノーマル設定
警界導士（3人設定）	206,550	YUKIMI	8面 ノーマル設定
クレイジークライマー2	143,050	NAZO.2	4面 イージー設定
ぶたさん（1P）	812,050	玉川さん	ALL 3機設定
フェアリーランドストーリー	2,763	JOJO	101面 3機設定

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
オーダイン（1P）	クリスタル 688,400	KC-すぶらった	ALL
クレイジークライマー2	325,550	KC-END	5面 5人設定
コブラコマンド	1,008,140	YS (No.20931)	2周目 3-1
ロストワールド（1P）	8,292,500	KC-MTK	ALL
アサルトプラス（スーパー）	2,135,650	KC-END	ALL 残機×5
バーディトライ	−17	SSK	2P
グラディウスII（2フォースフィールド）	1,763,500	J・K	3-6 7機
P-47	2,042,500	KC-NEL	15面
ラビオレプス（エキスパート）	6,409,600	YS (No.20931)	ALL ノーミス
上海	814	キャロットマン	

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
オーダイン（1P）	クリスタル 698,600	必殺の SIG	ノーマル全面めざせ70万
パワードリフト（Bコース）	7'08"90	一億の男 (from 北の国)	6面クリア ノーマル設定
★パワードリフト（Cコース）	6'52"52	JAG-道東-AXI 第	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Eコース）	7'09"35	名人-水子-DET	6面クリア ノーマル設定
ロストワールド（1P・新Ver）	7,568,900	㊙（コードネームは D.D）	裏なし全面パラメシウム$
ロストワールド（2P・新Ver）	11,212,500	㊙ & MRX ㊗	裏なし全面トータルスコア
ファイナルラップ（1P）	2'28"10	津田沼の KEN・H	
アサルトプラス（イージー）	1,247,150	TOS.(所長) MAC	3機設定ノーマル残5
アサルトプラス（スーパー）	2,521,950	TOS.(所長) MAC	3機設定ノーマル残7
警界導士	156,350	ACT-くらいすてい	ALL残1 イージー3人

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
オーダイン（1P）	クリスタル 590,900	ASS-WIZARDWIN	ALL ノーマル設定
メタルホーク（ノーマル）	6,772	FLAK & YUI	6面 ランク3
パワードリフト（Aコース）	7'10"97	ASS-MSO-OUTwi thFLC	ALL,1位 ノーマル設定
パワードリフト（Bコース）	7'08"80	ASS-Y.M	同上
パワードリフト（Cコース）	7'06"19	ASS-NEB	同上
パワードリフト（Dコース）	6'50"83	ASS-MSO-OUTwi thFLC.	同上
パワードリフト（Eコース）	7'00"64	ASS-Y.M	同上
ロストワールド（2P・旧Ver）	11,986,700	ASS-NEB ASS-No.5	ALL ノーマル
最後の忍道（イージー・5機）	796,800	ASS-[P]	7面 死む
クレイジークライマー2	159,600	FIN & YUI	ラウンド4

ゲームセンターベガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コブラコマンド	1,792,430	KCN	3-3-2
爆突機銃眠	202,044	EXA	ウラ面ALL
最後の忍道	902,000	SSS	5面
レイメイズ	1,387,390	AMA	ALL
魔駆伝説	839,300	NAO	7面
ロストワールド	7,007,500	KSS	ALL
メルヘンメイズ	687,290	MILK	ALL
地獄めぐり	1,651,820	KSS	ALL
オーダイン	653,800	はてんは ㊐	ALL
グラディウスII（新・1シールド）	177,100	YYY	4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
オーダイン	クリスタル 698,400	SHIGERU	ALL
最後の忍道（イージー・5人設定）	1,236,800	ZERBERUS-K,M（森の時）	ALL 残1
鎖波禍（1P）	5,744	MAX-JAL-M,K	3-5 ノーマル設定
ロストワールド（1P・新Ver）	7,670,000	EXP-まつおにゃん	ALL
ロストワールド（2P・新Ver）	申請なし		
ギャラクシーフォースII（イージー）	4,469,060	MAX-AIR-T,N	ALL
迷宮島（イージー・4人設定）	3,126,600	GDFK-BGM	ALL,5万→10万→10万
警界導士（4人設定）	279,550	MAX-JAL-M・K	7面
クレイジークライマー2	173,150	EXP-まつおにゃん	4面
爆突機銃眠	246,037	AUA³	ALL

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
ロストワールド	7,774,300	SRM-平野君	ALL 1コイン
パワードリフト（Bコース）	5,576,302	I AM EDWARD	7'21"88
パワードリフト（Eコース）	5,616,342	TANAKI	7'12"78
警界導士（2人設定）	168,650	れーげんどーしの MB,SPC㊗	1コイン7面
コブラコマンド	3,212,260	全米プロ空手 マーシャルアーツ	5周目4-1
爆突機銃眠	227,774	SRM-Y.S	1ミニン 36面クリア
オーダイン（1P）	クリスタル 497,200	復活/ 元会長の SAI ちゃん	1コイン クリア
中華大仙	830,200	SRM 宇塚正夫だ!!	1コイン ALLクリア
鎖波禍（1P）	594	晴れのち SKY	4面

サンペデックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1 サンペデック6F　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Eコース）	7'01"80	CHAT-COM	6面クリア ノーマル
オーダイン（1P）	クリスタル 731,300	S・F・ｱﾆ	ALL ノーマル設定
アサルトプラス（スーパー）	2,143,050	TOS,MAC	SAL ノーマル設定
アサルトプラス（イージー）	1,250,000	GMC-メタルホーク 小惜	EAL ノーマル設定
ロストワールド（1P・旧Ver）	8,009,900	CHAT-COM	ALL 残386,000
ニュージーランドストーリー	クリアで統一	MIRAGE-B,K CHAT-COM	ALL 永パなし
警界導士（2人設定）	249,500	CHAT-KIM	ALL 龍神導士
スカイソルジャー（1P）	4,018,470	MIRAGE-B,K	ALL ノーミス
ギャラクシーフォースII	4,201,140	RIO	ALL 1面から
コブラコマンド（1P）	613,050	CHAT-呉羽祐	1周目5-2 ノーマル設定

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
㊙メタルホーク（ノーマル）	7,807	CHAPTER 1NRP-RRR㊙	マーシャル
★ロストワールド（2P合計）	12,707,000	謎の怪星基MCKに不時着したAIは	ALL 残ぜ700500
㊙最後の忍道	601,800	そこで,謎光の地球人ズ..を見つけた	ALL ノーマル
㊙オーダイン（1P）	クリスタル 708,100	大変だZEDが人質を拉致するために	ALL
㊙鎖波禍（1P）	1,434	巨大な柳岡を‥彼は,息たえたMCK	7面
㊙メルヘンメイズ	741,520	私は一人NRP-RR R2が村に潜入し	ALL ノーマル
㊙上海	1,430	敵の秘密兵器,SOA RERを奪取し	10面
㊙グラディウスII（4フォースフィールド）	4,063,000	勝うことにした。 NRP-ERR㊙起	6-8
㊙アサルトプラス（イージー）	1,247,800	M.C.K<宵ノ口をさけつつ進め/>	ALL ノーマル
アサルトプラス（スーパー）	2,140,050	TOS,MAC	ALL ノーマル

セントラルパーク　PART1　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
チェイスH.Q.（70秒設定・ターボ5個）	10,449,310	木村雅彦	2コイン ALLクリア
チェイスH.Q.（70秒設定・ターボ5個）	5,522,710	木村雅彦	1コイン5面 あと追突1回
ゴールドメダリスト（100m自由形部門）	39"48	木村雅彦	裏を あと2秒!!
ゴールドメダリスト	78,463	木村雅彦	全2周クリア 全16面銀1個
ロストワールド（1P・ノーマル）	4,364,400	S.I	1コイン ALLクリア
クレイジーコップ（1P・3機設定・ノーマル）	2,234,900	木村雅彦	1コイン ALLクリア
1943改（1P・ノーマル）	4,065,750	木村雅彦	ALLクリア モビ×1
忍者ウォーリアーズ	556,500	さおり	1コイン 6面

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII	32,438,700	川名英行	クリア
チェッカーフラグ	556,730	デュークおかちょ	
コンチネンタルサーカス	3,957,720	富橋 KS 堅塚	メキシコ7位
オーダイン（1P）	1,120,130	GMC-KOM の弟子-らじあめ	クリア 残1
ホットロッド	140,662	富橋 KS 清美	
ロストワールド（1P・旧Ver）	8,165,200	らじあめ100%	クリア 49万ゼニー
スカイソルジャー（1P）	902,800	ミッテラン大統領	
ダッシュ野郎	146,900	デュークおかちょ	LA の前で死に
モンスターランド	1,331,810	飯田大介	クリア
R・タイプ	315,400	OPA-ファンタジーゾーン人	6面

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クレイジークライマー2	88,200	P目で9本場夜入/ MGN-KOZ	1C,2面,慣うより慣れろ
ロストワールド（1P・新Ver）	941,600	D.K	ALL,1C 大帝で死んだ
アフターバーナーII（得点優先）	66,376,470	D.K	ビット872 1C,ALL
オペレーションウルフ	509,450	良く来店されるお客様会員No.765	1コイン 72.1%
中華大仙（1P）	690,400	いしにゃん	1コイン ALL
爆突機銃眠	135,874	GDFK-BGM	21面3機の時 9/27より5機
最後の忍道	1,518,300	OPP	1コイン 7面
アサルトプラス（スーパー）	2,144,100	TOS,MAC	1C,ALL 残5×20万
メルヘンメイズ	769,760	MGN->㊙<WINS 課産をしきる/	ノーミス 1コイン
お雀子ハイスクール	麻雀関好会ソーたけ子	雀荘ではいつもお得意様MGN-KOZ	3コイン使用 イージー設定

ハイテクランドセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脳田町3-6　☎0492-24-2407

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）	5,647,010	A (C)/ 7'04"38	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Cコース）	5,571,936	ヤッホー小池 7'23"07	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Eコース）	5,541,922	ヤッホー小池 7'31"07	6面クリア ノーマル
オーダイン	1,065,300	GMC-らんさあ㊗	ALL ノーマル
最後の忍道	2,496,000	GMC-らんさあ㊗	7面
スクランブルスピリッツ	1,184,440	YGF-JZF	3面 ノーマル
エキサイトリーグ	1,084,650	ヤッホー小池	ハード
アサルト（旧バージョン）	822,300	TOS,MAC	イージー

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　☎03-452-8849

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン（1P・クリスタル）	700,500	ACT-OTL くらいすてい	ALL,残3 ノーマル設定
オーダイン（2P・クリスタル）	776,400	おはってる重くらいおはってるIV警 ㊐	ALL ノーマル設定
アサルトプラス（イージー）	1,256,750	4面のサボはしてないよ, KS管理人㊐	残5,300 にがした
アサルトプラス（スーパー）	2,759,100	KSWT-ATF-OTL-管理人 ㊐	残5, 消しまくり
爆突機銃眠	228,532	OTL-ACT EMPTY	全36クリア イージー残5
警界導士	163,750	ACT-OTL くらいすてい	ALL 残1 3人設定
迷宮島（3人設定）	3,085,350	URX-UHY 1/2 面相	ALL 5万10万5万
コブラコマンド	2,184,470	OTL-HTL Now Win/ ㊗	3-5-3 閉店にて打切
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,461,700	OTL-ESWT 管理人/ ㊐	3-4
最後の忍道	418,900	ACT-OTL もりくん	1コイン5面 イージー設定

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
オーダイン（1P）	クリスタル 711,100	KVSP	ALL
コブラコマンド	1,491,680	はずしてるくん	31面
最後の忍道	895,800	GMC-RANSEUR	ALL,残3人 ノーマル設定
スカイソルジャー（1P）	4,310,320	でーもん	ALL
★ロストワールド（1P・旧Ver）	8,783,700	GMC-KOM ㊗	ALL 残538,200
獣王記（1P）	577,200	でーもん	ALL
ニュージーランドストーリー	396,370	TANK・TOP・YAM	ALL
バーディトライ	−18	よく来る人	ノーマル設定
ファイナルラップ（3P）	2'54"08	BAGUU&HIDAI& CYBER	5周設定
カベール	617,340	ENDO	2-4

r.)』ピラミッドワールド，上，上，上のコースでのハイスコア。当店では現在6,206,200 pts.（全面クリア・薬なし）達成済（プレイヤー㊗氏）！男だったら挑戦だ！

★ＰＣ駒沢（東京）

●何でナムコはサイバリオンを買わないんだあー!!あれは本当にいいゲームなのに…。話は変わるけど萩の月はうまい!!１回仙台に行って見たいなぁ。店員ＺＥＲ-Ｋ,Ｍ

★ＰＣ烏山（東京）

●この号がでる頃にはきっとホットコーヒー・サービスをやっていると思いますのでおひまなかたはＰＣ烏山まで。

★ＰＣ経堂（東京）

●ＰＣ経堂店は君を待っている，君自身もＰＣ経堂を待っている，そこにはもう何もない。少なくとも通勤通学の朝のラッシュや，うるさい教師の口だしや，悪臭たちこめる不衛生な便所や，しつこい背後霊や水子たちなど何もない。あるものは人気のＮＥＷゲームとやさしい店員!?と正直なコンパネたちである。しかし，厳戒たる規制もまた，そこにすべてを拘束している，中学生にはつらい風営法もある，トップ・プレイヤー

ブレインシティキャロット新宿店　東京

東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コブラコマンド	4,995,490	HTL-NowWin/Ⓐ	7周目5-2
アサルトプラス（スーパー）	2,518,100	Ⓡ	全面クリア 残5機
アサルトプラス（イージー）	1,256,100	Ⓡ/Ⓒ	全面クリア 残5機
オーダイン	1,195,820	NOR-MASTER	残クリスタル 704,800
クレイジークライマー2	430,000	こんな面消せるか!/CRAMP BOY	6面 最初のほう
警界導士	209,450	P.S.Y	ばばあ面
メタルホーク（少し遠うVer）	10,472	MAX,YAMMA	全面クリア
銀流禍	3,853	MAX-JAL M.K	3周目4面
カプコンボウリング	300	辺　謙	パーフェクトゲーム
ファイナルラップ	2'26"90	APM..	1人プレイ

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
オーダイン（1P）	1,218,670	TANK-TOPYAM	ALL,残728600クリア
コブラコマンド	1,354,340	A.I	2周目5-3
スカイソルジャー（1P）	4,782,530	でーもん	ALL
警界導士	186,550	わんこそば	6面
銀流禍（1P）	968	南野陽子	記載なし
最後の忍道	787,000	泉　田	記載なし
ロストワールド（1P）	7,765,300	でーもん	ALL
クレイジーコップ	547,400	EXGANDER	5面
ゴールドメダリスト（1P）	90,561	S,W	記載なし
ハイパースポーツスペシャル	377,990	URYOBZ-OTA	ALL

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
オーダイン（1P）	クリスタル 708,400	You 吉くん	ALL ノーマル設定
爆突機銃艇	257,538	TEL 88	ALL ノーマル設定
最後の忍道	814,500	VMT-DAN	ALL
中華大仙	737,300	義弘紅茶	ALL
迷宮島	3,083,150	You 吉くん	ALL 2人設定
功里金団	635,300	チロリン杉山	4面
リングの王者	5,229,000	You 吉くん	ALL
獣王記（1P）	188,700	杉山三浪太	3面
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,182,400	Mr.まさし君の弟子 Mr.MOAI君	3-1 エプリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,643,000	義弘紅茶	3-8 エプリ15万

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
★パワードリフト（Aコース）	6'56"88	EGC-パチンココンワ-IKE	ノーマル設定
パワードリフト（Bコース）	6'51"66	FUL	ノーマル設定
パワードリフト（Cコース）	7'00"80	JAG-AXI	ノーマル設定
★パワードリフト（Dコース）	6'44"48	EGC-本望ありや-IKE	ノーマル設定
パワードリフト（Eコース）	6'53"26	SPREAM-SHOT/	ルージー ノーマル設定
オーダイン（1P）	クリスタル 639,800	T'FC-T"	ノーマル ALL
クレイジークライマー2	197,050	FAL Ⓐ	5面
★アサルトプラス（イージー）	1,257,050	E-SWAT'S 管理人/Ⓒ	ALL,残5 ノーマル
カベール	871,020	EGC-気持ち良く入った-IKE	3-1
銀流禍	846	DTA-S.K.	5面

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（2P・旧Ver）	12,112,200	TOS,MAC ！株相木屋代表	ALLクリア
ロストワールド（大道芸人曼成部門）	6,981,300	ビリII	ALLナバームクリア
ロストワールド（大道芸虎の穴部門）	6,559,100	でーもん	ALL,Vキャノンクリア
パワードリフト（Aコース）	全5面+αクリア	南条エリカ他のみなさん	瞬間芸の数々コップの中に
パワードリフト（Bコース）	全5面+αクリア	クリストーマス他のみなさん	水を入れて、ストローを入
パワードリフト（Cコース）	全5面+αクリア	フィリップトーマス他のみなさん	れてみよう。グラII3面。
無パワードリフト（Dコース）	全5面クリア	うしみつくん他のみなさん	ハンガーを持ってとんだり
無パワードリフト（Eコース）	全5面+αクリア	ホラッチョカ石他のみなさん	投げたりしてみよう。ガッ
無警界導士（ROMのムダ部門）	ゲーム性0	こんなモノ買うなよなあ〜。	トノイザー。→以下次回
オーダイン（1P）	1,026,300	YAMAKEN	残クリスタル52万

大船キャロットハウス　神奈川

神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン（1P）	クリスタル 704,600	ECM-FISCHER	ALL ノーマル
コブラコマンド	5,849,780	VMT-DAN	8-5-2 ノーマル
迷宮島	3,164,000	ECM-ZENJI	クリア 1ミス2機設
ロストワールド（1P・新Ver）	6,270,300	YAS	ALL
銀流禍（1P）	843	ニセブンコ	5面 ノーマル
最後の忍道	978,000	ECM-ZENJI	ALL ノーマル
スカイソルジャー	5,097,720	ECM-FISCHER	ALL ノーミス
中華大仙	823,000	つかくん	ALL
カベール（1P）	1,373,740	Great-UDO 秀	4-2 ノーマル
爆突機銃艇	222,082	SYABO-GREGO III	36面クリア

ブレインシティキャロット巣鴨店　東京

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★最後の忍道（イージー）	2,486,800	HTL-Y.N	ALL,残1 3人設定
ロストワールド（旧Ver・1P・ノーマル）	8,767,500	SSC-HST-VAP	ALL 残432,300
ロストワールド（旧Ver・2P・ノーマル）	12,406,700	CRAMP BOY HTL-Y.N	ALL トータル得点
クレイジークライマー2	450,700	OTL-みょい	6面 ノーマル設定
オーダイン（1P）	クリスタル 704,500	YOS	ALL ノーマル設定
コブラコマンド	4,246,400	JD'S-BACURA	6-5-2 ノーマル設定
警界導士	225,800	SPREAM-I.Z	ALL ノーマル設定
パワードリフト（Aコース・ノーマル）	6'58"78	砂樹帝帝	6面クリア 5,667,541
パワードリフト（Dコース・ノーマル）	6'48"11	EGC-IOA 衛-IKE	6面クリア 5,715,379
★SDI（1P・5万エプリ）	79,632,810	SSC-HST-VAP (OTL)	ノーミスAL L/S S 34

ブレインシティキャロット早稲田店　東京

東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-6299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★オーダイン（1P）	クリスタル 764,600	ハイスコア製造マシーンMr.まさし君	ALL ノーマル
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	5,629,400	シャワーグラII引退記念HYP-K.T	8-6 エプリ15万
クレイジークライマー2	340,600	FAL+αU.米.IT...%	5面。たのむよひとつ。
★レイメイズ	2,417,590	これじゃ社長だよFREEZIN'	2ミスALL 0ムートなし
ソニックブーム	308,190	愚覚2号ウッ/ハッ/ウ/ハ/ウッ/	1-8 遠射つき
グラディウス	10,000,000+α	日本じゃあ1番目だMr.たかし君	20-6 タコミス多し
ローリングサンダー（ニューバージョン）	469,800	ローリングサンタナ愚覚2号だよナァー	ノーミス ALL
アサルトプラス（スーパー）	2,743,000	メ切間の救世主ことMr.しおしお君	ALL 残8
ロストワールド（新Ver）	6,692,100	今月もありがとうMr.しおしお君	ALL
最後の忍道（ノーマル）	520,600	お前の力はそんなものかMr.まさし君	ALL かせぎなし

ブレインシティキャロット伊勢佐木店　神奈川

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン（1P）	クリスタル 728,200	KCN	ALL ノーマル
アサルトプラス（イージー）	1,220,550	Frot. B	ALL 残5
パワードリフト（Eコース）	7'08"64	西脇（掏摸夢）	ALL 1ST
コブラコマンド（1P）	574,650	KCN	5-2
メタルホーク（ノーマル）	11,237	FANCY-KETOSE	ALL ノーマル
グラディウスII（4フォースフィールド）	6,268,800	KCN	10-4
カベール	2,752,300	ILG-NEO mk II（気合がすべて）	1P ALL 吉田くん元気
クレイジークライマー2	160,850	KMC-MZR	4R
ロストワールド（1P）	8,773,500	ILG-NEO mk II（くうねるあそぶ）	ALL 残43万以上
ギャプラス	5,000,000	プキミがかわいいえいりあんず	

ブレイン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　☎03-397-4096

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（デラックス）	2'15"70	SUR.E & CYBER	4シート設定 2人プレイ
パワードリフト（Aコース）	7'01"16	砂樹　帝	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Bコース）	6'56"32	LIBRINIAN	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Cコース）	7'02"07	RUN 鳥不会	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Dコース）	6'50"52	LIBRINIAN	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Eコース）	6'58"09	LIBRINIAN	6面クリア ノーマル設定
オーダイン（1P）	クリスタル 695,200	YOS	ALL ノーマル設定
ニュージーランドストーリー	527,010	O'GS	NOワープ ALLクリア
トップランディング	817	K.I	ALL
ダライアス（Zゾーン）	5,273,120	BLACK,JUSTICE	1P,ノーミス クリア

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
オーダイン（1P・ノーマル設定）	クリスタル 729,100	HYPER-MOJO-V AX 潰終少年	キャベツ使用
ロストワールド（新Ver・ノーマル・1P）	7,125,400	うめさん	
ロストワールド（新Ver・ノーマル・2P）	9,826,800	うめさん & 潰	1Pナバーム 2Pレーザー
最後の忍道（イージー・3人設定）	1,598,700	ZERBERUS-K.M（森の詩）	アルファベット攻撃使用
グラディウスII（1フォースフィールド）	3,075,100	青年あしべくん	人の不幸は我が幸福
グラディウスII（2フォースフィールド）	2,696,500	青年あしべくん	バイク自転車はかりもまで
グラディウスII（3フォースフィールド）	6,642,900	青年あしべくん	事故の事なら私まで◎
無レイメイズ（5機・ノーマル設定）	2,256,550	飲んだくれなんだがいにゃ	いややめてばかやめないで
ドルアーガの塔（5人・ノーマル設定）	1,350,060	鄧	Bマウスがライバル
アサルトプラス（5機・ノーマル・スーパー）	2,532,700	Mr.しおしお君 TOS,MAC	残9-2-7 SAL

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
ニュージーランドストーリー	167,620	Aボタン連打で××××ができる（ナゾ）	ALL 残1 デモの時にね
☆コブラコマンド	10,000,000+α	URX終ってるよ当り前だね緑の少年	14周目4-2 ノーミスっ!
★スカイソルジャー（1P・ノーマル設定）	5,845,640	URX-超伝導絶縁体 究極人間城の少年	ALL あと6万出る
★クレイジーコップ（1P・ノーマル設定）	15,653,900	URX-SUM（岩選び職人）	ALL3設残0 S,B×4
★メルヘンメイズ（3ノーマル設定）	791,370	AFC(次はYFC?)Tes'S-D	ALL 残2
チェイスH.Q.（ノーマル設定）	15,130,520	URT-SUM（高物使用）	ALL ターボ×5設
★銀流禍（1P・ノーマル設定）	4,456	URX-T.BOMS-EXT-EXS	3-5やり辛いねここの台
ギャラクシーフォースII（ノーマル設定）	4,459,640	URX-お元気ですかPOM-ART	ALLセフィーロ君元気!
迷宮島（機設なし部門）	2,911,650	URX-スカ×3支配人1/2的んそー	スカ×3 まだ若いのう
警界導士（3人設定）	228,650	URX-メダルの王者 SKG Boy	8面,次は世界一と対戦だ

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
オーダイン（1P）	1,112,690	TYRANT-BIG	ALL 残696,300
ロストワールド（1P）	8,180,900	GET	ALL
ギャラクシーフォース（バージョンII）	3,300,760	T.H.	ALL
グラディウスII（ニューバージョン）	2,436,200	NJRMUL-Y.S	
アサルトプラス（スーパー）	2,165,750	TOS,MAC	SAL,1コイン,残5
アサルトプラス（イージー）	1,246,150	TOS,MAC	EAL,1コイン,残5
獣王記	575,900	でーもん	1コイン ALL
最後の忍道	562,200	ELVES	1コイン 6面
バブルボブル	429,270	TAKE ちゃん	
シティボーバー	256,810	Y.Y	1コイン

ゲームセンターブレイシャトー　神奈川

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109第光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カベール（1P）	2,250,680	ILG-NEO mk II	5-4 ノーマル設定
ニュージーランドストーリー	865,850	K-N	ALL ノーマル設定
オーダイン（1P）	クリスタル 747,200	ILG-K-M	ALL ノーマル設定
ロストワールド（1P）	7,843,200	ILG-M-M	ALL 残357,000G
コブラコマンド（1P）	1,315,940	ILG-K-M	2周目5-2 ノーマル設定
★ハイパースポーツスペシャル（1P）	378,390	OBZ PAC	ALL ノーマル設定
最後の忍道	697,600	PSC-ABA	ALL ノーマル設定
獣闘使Z	5面クリア	ILG-NEO mk II	ALL ノーマル設定
迷宮島	2,964,300	PSC-ABA	ALL ノーマル設定
超絶倩人ベラボーマン	367,400	SGL	ALL ノーマル設定

ブレインシティキャロット長岡店　新潟

新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（旧・1P）	8,311,400	ずんたたばあっち	ALL 398,700
パワードリフト（Bコース）	6'57"57	だった	ALL 1位
パワードリフト（Cコース）	7'07"64	オレって HYPER-○○○	1P
パワードリフト（Eコース）	7'01"21	FGK-㊙	
最後の忍道（イージー）	848,800	タコ死にによりクリア出来なかった	2コイン ALL
オーダイン（1P）	クリスタル 691,200	WAKA	ALL
スカイソルジャー（1P）	4,151,230	NASKA-AGK	ALL
銀流禍（1P）	1,034	Ajax Miller	6面
コブラコマンド	603,800	NASKA-AGK	5-2
迷宮島	2,968,450	Ajax Miller	10万×3 ALL

たちによるハイスコア争いもある，NEWゲームをプレイするための長蛇の列もある!?だからＰＣ経堂店はいい，千変万化のモニタは私たちを魅了する，ゲームという物語，私は心底から熱愛する。ＰＣ経堂はみなさんの来店をお待ちしております。

★ＰＣ新宿(東京)

●クレイジークライマー２のバグが多いです。風船から離されたとたんに落ちたり，パイプでもがいていると１人で勝手に落ちていったり…。

★ＰＣ巣鴨(東京)

●この号がでる頃にはサイバリオンが入荷しております（ナムコ直営で全国に２台だけだそうです。悲しい…）。当店ではサイバリオン専用ノートを作成し，エンディング・チェック表も設ける予定です。ぜひぜひぜひぜひ，ご来店ください！

●ファイナルラップ大会，11月23日開催！A.M.10：00受付開始！

●パワードリフトが１ゲーム￥100になったなったそらそらうさぎのダンス♫

by　老科学者ルートがライバル

★ＰＣ西荻(東京)

ビデオインセガ万代　新潟

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F ☎025-241-6930

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）	6'57"95	砂街 ♣ 帝	ALL 1位 5,672,153
パワードリフト（Bコース）	6'57"87	だった	ALL 1位
パワードリフト（Cコース）	7'16"42	高　橋	ALL 1位
パワードリフト（Eコース）	6'55"97	らんま	ALL 1位 5,678,561
★アフターバーナーII	ヒット 1,601	堀川ウメ	ALL
ギャラクシーフォースII	4,232,630	FGK-SOH (SORPY)	ノーマルS5面イージー
グラディウスII	2,556,700	FGK-SOH (SORPY)	4-Ⓑ 4-8
ロストワールド	7,312,700	FVA-VENUS	ALL
オーダイン	クリスタル 706,200	FGK-CALM	ALL 発狂せず

蕾光寺キャロットハウス　山梨

山梨県甲府市蕾光寺1-18-16 ☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン	992,700	ロン・YAS	100,000 4回 2ミス
豊井導士	297,850	ぼちゃ	ALL,2人設定,イージー
ロストワールド	7,384,000	ノグチ〜	1P
最後の忍道	536,300	TOY・BOY	5面
爆突機銃艇	144,235	ムシ君	1コイン 24面
中華大仙	747,500	ロン・YAS	ALL
獣王記	576,300	C.P ILM ㊙	ALL
地獄めぐり	1,356,360	ANIKI YELLOW君	BOSS
クレイジークライマー2	46,550	コネコチャン	
究極タイガー	10,000,000	DAZUNI・本田	5周目1面

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
オーダイン（1P）	クリスタル 678,200	MBX-SDR	ALL 残3 ノーマル
爆突機銃艇	290,384	MBX-Sir	ALL ノーマル
アサルトプラス（イージー）	1,249,700	乱-D ㊙	−200+α
ニュージーランドストーリー	1,318,450	MBX-Sir	ALL 残1 ノーマル
メタルホーク	9,335	K.	ALL レベル10
スカイソルジャー	4,402,180	MBX-CNL	ALL 3ミス
最後の忍道	658,200	MBX-EDV	ノーマル
パワードリフト（Aコース）	7'11"64	BALさん	6面クリア ノーマル
パワードリフト（Cコース）	7'27"59	BALさん	6面クリア
パワードリフト（Eコース）	7'08"54	JNY-SET	6面クリア

ウィルトークタイト一古町店　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
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	4,446,990	FGK-MARY	ALL
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	5,511,600	FGK-クリ丸	5面
ニュージーランドストーリー	450,200	ET	ALL 1コイン
スカイソルジャー	2,916,930	FGK-CALM	14面
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,311,200	ハコ点のランマ	4-8
最後の忍道	640,900	MYU	6面
メルヘンメイズ（イージー）	757,620	FGK-CALM	1ミス ALL
ロストワールド（1P）	7,730,100	EM 愛	ALL

朝日町キャロットハウス　山梨

山梨県甲府市朝日町1-6-1 ☎0552-57-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン（1P・ノーマル）	1,196,710	REN	残5,クリスタル66万
カベール	837,420	バンビ事件	3-1 ノーマル設定
豊井導士	247,250	ぼちゃ	ALL
カイの冒険	293,500	タンタ	3面 ワープなし
アサルトプラス（イージー）	1,248,100	TOS,MAC	ALL 残5
リングの王者	1,510,700	TAKATO	約120試合
銀流禍	428	だれでもいい	ノーマル設定
アサルトプラス（スーパー）	2,523,200	TOS,MAC	残7,SAL
爆突機銃艇	214,636	てらちん	29面
最後の忍道	841,200	ぼちゃ	7面 1コイン

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
オーダイン（1P・ノーマル）	1,106,050	ゼリービーンズ ヒミコ	ALL 残57万
アサルトプラス（タイムイージー）	1,021,250	ゼリービーンズ 茶羅	ALL
グラディウスII（1フォースフィールド）	580,100	ゼリービーンズ ヒミコ	2-4
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,063,000	青酸カリ 1号	2-8
メルヘンメイズ（ランクB）	668,840	ゼリービーンズ ヒミコ	ALL
迷宮島（ノーマル）	2,845,350	ゼリービーンズ 茶羅	ALL
獣王記（ノーマル）	532,000	ハンドレーザー	ALL
超絶倩人ベラボーマン（バージョンC）	396,400	青酸カリ 1号	ALL
アフターバーナーII	67,173,230	ADA	
R・タイプ	905,700	HAS	

プレイシティキャロット金沢店　石川

石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F ☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	7'12"78	ずんたたおなびい〜 ゴッゴリラが!	ALL ノーマル
パワードリフト（Bコース）	7'08"32	ゴリラが‥‥、 最上階に!気が狂う	ALL ノーマル
パワードリフト（Eコース）	7'06"16	巨大玄にけられ,カンバンにまきこまれ	ALL ノーマル
ギャラクシーフォースII	4,080,320	クレーンにつかまり飛ばされちゃった。	ALL ノーマル
クレイジークライマー2	237,400	VICTRY・YAMAGUCHI	4面 ノーマル
メタルホーク	4,180	VICTRY・YAMAGUCHI	ノーマル
オーダイン	1,148,340	R・カモネ	ALL ノーマル
爆突機銃艇	212,905	R・カモネ	ALL ノーマル
銀流禍	5,267	コナビ夫くん	ALL イージー5人
アサルトプラス（スーパー）	1,687,500	ひばり"富永みーな" ゆたか	ALL 残4機

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
ニュージーランドストーリー	453,710	DAZUNI 中とも	ALL
★豊井導士（1ノーマル）	284,850	DAZUNI ぼちゃ	ALL 最中導士
オーダイン（1P）	1,194,560	IMO	ノーミスALL（残5）
オーダイン（2P）	1,174,300	DAZUNI ぼちゃ,中とも	ALL 残3,残0
銀流禍	983	サルゴ XD	5面
爆突機銃艇	222,836	DAZUNI 中とも	ALL
ロストワールド（1P）	7,720,400	DAZUNI TN-KO	ALL
ロストワールド（2P）	10,954,200	TNY D.S & P.Z	ALL
迷宮島	3,055,050	DAZUNI てらちん	ALL 10万-10万-10万
メルヘンメイズ	697,160	DAZUNI 中とも	ALL 残2＋自機

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
超絶倩人ベラボーマン（バージョンC）	479,300	VMT-KRS	ALL
ファイナルラップ（1P）	2'32"41	TAKE/ TZRに乗っている	
ファイナルラップ（2P）	2'29"05	TAKE/ 私です。日本平で見	
上海	800	TAKE/ たら声かけて。	
最後の忍道	415,000	FSG-SYR	4面 イージー
地獄めぐり	1,757,390	特大氷室鱒頭	ALL 残6 永パなし
ロストワールド（1P・新Ver）	4,368,000	MAX!/ RG・RZ・RX を	ALL 残ゼニー?
オーダイン（1P）	クリスタル 465,000	MAX!/ つぶしてしまった私	ALL ノーマル設定
爆突機銃艇	45,712	MAX!/ 次はRZV だあっ!	14面 ノーマル設定
クレイジークライマー2	134,200	MAX!/ 中免ほしい‥‥	4面 ノーマル設定

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
スクランブルスピリッツ	1,976,210	RUSTIC →WOP	ノーマル
オーダイン（ノーマル）	908,560	OSA	ALL 残クリスタル不明
パワードリフト（Eコース）	7'24"80	RUSTIC →WOP	ALL 1位
最後の忍道	876,900	魔神衆・獣神ガウガウ・くまさん橋川	イージー 6面
メルヘンメイズ	629,020	RUSTIC →WOP	ノーマル ALL
P-47	4,252,400	魔神衆・七福神 谷風ノ海	ノーマル 32面
獣王記	577,200	魔神衆・大魔神 FRY・トミオ	ノーマル
バッシングショット	L4:2-1	魔神衆・タヌワキって呼べよクソ野郎	ノーマル 1コイン
アフターバーナーII	ヒット 1,249	魔神衆・獣神ばおーん,くまさん橋川	ノーマル4機
上海	862	吉　井	体力

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
サイバリオン（基礎編・ノーマル）	827,890	P.ST-有頂天	ALLクリア 初クリア者
サイバリオン（実戦編・ノーマル）	1,750,370	FABLS- かっちゃく	5面
ロストワールド（1P・新Ver）	7,303,600	P.ST海YAWARA/（亜美マニア	ALLクリア ノーマル服有
ロストワールド（2P・新Ver）	10,554,200	P.STHIROちゃん & TOS ㊙	ALLクリア ノーマル服有
ストリートファイター（UP型）	610,990	P.ST- HIROちゃん	ALLクリア ノーマル
オーダイン（1P・ノーマル）	クリスタル 540,400	Lee2 ㊙	ALL 3 ノーマル
迷宮島	2,545,500	APO ㊙	ALLクリア ノーマル
上海	390	SDI ㊞	名人3面 ノーマル
にゃんにゃんパニック（1P）	10,000,000+α	ATM- Buchi	ALLクリア ノーマル
ニュージーランドストリー	163,820	Lee2 ㊙	3-1 ノーマル

プレイシティキャロット両替町店　静岡

静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	7'07"40	SRT-F	タイム優先 ノーマル設定
パワードリフト（Bコース）	6'56"00	SRT-F	タイム優先 ノーマル設定
パワードリフト（Cコース）	6'59"40	FUN	タイム優先 ノーマル設定
パワードリフト（Dコース）	6'44"65	SRT-F	タイム優先 ノーマル設定
パワードリフト（Eコース）	7'05"78	SRT-F	タイム優先 ノーマル設定
オーダイン（残りクリスタル）	残り 611,700	SPREAM-FKS	ALL 残機2
メタルホーク	10,290	WAD-舞那	8面 全部イージー
クレイジークライマー2	338,150	WAD-舞那	5面
アサルトプラス（イージー）	1,249,600	(Mr.しおじお君) TOS,MAC	ALL 残機5
ニュージーランドストーリー	1コイン 全面クリア	WAD-舞那	5-4 クリア 永パなし

ゲームセンター大野プレイランド　福井

福井県大野市陽明町1-1401 ☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	3,071,900	SHS-Y,N	5-8
☆P-47	10,000,000+α	SHS-PFN	10-7
オーダイン（1P）	クリスタル 573,700	SHS-A,S	ALL 1045290pts
モンスターランド	残ゴールド 7,359	SHS-PFN	ALL
★獣王記	583,600	SHS-Y,S	ALL ノーマル
ゴールドメダリスト（2P）	122,177	Y,F & XYZ	
ゴールドメダリスト（1P）	81,984	SHS-Y,N	全2周クリア 金メダル17
メルヘンメイズ	715,990	K,T-2 ㊙	ALL ノーミス
モンスターランド	橋,アーマーなしクリア!	SHS-TSP	残ゴールド 6164

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
オーダイン（1P）	クリスタル 698,500	NARC-U01-CRYPT A1	ALL ノーマル設定
ロストワールド（1P・旧Ver）	8,297,200	NARC-U02-SPYBOY	ALL 残6 492000
ロストワールド（2P・旧Ver）	11,642,000	INT&NARC-U07-DED	ALL 残6 わからないよ
アサルトプラス（イージー）	1,057,450	NARC-U06-RAY	ALL 残機×4
コブラコマンド	1,259,990	NARC-U02-SPYBOY	2周目 5-2
銀流禍（1P）	722	NARC-U10-BAD	新メンバーです。よろしく
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	3,383,000	NARC-U03-AKINA	5-8前半
ストリートファイター	962,900	NARC-U07-DEAD-EDS	150秒設定 ベリーハード
武田信玄（1P）	219,850	NARC-U06-RAY	クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'46"12	NARC-U01-CRYPT A1	ビギナー 敵車イージー

ゲームランドウイング　静岡

静岡県島田市御仮屋町8788-1 ☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン	残金 601,500	ESCM-RAY	ALL
ロストワールド（1P）	8,169,700	PKD-GKL	ALL
ロストワールド（2P）	12,206,600	ELPEY-REX & MIV	ALL
スクランブルスピリッツ（1P）	1,433,000	BOY	5面
ニュージーランドストーリー	344,400	BOY	5-1
バッシングショット	2NDレベル 6-0	やまし	
パワードリフト（Aコース）	7'09"83	PKD-REX	EXIST
パワードリフト（Cコース）	7'05"61	MLX-APEX	EXIST
パワードリフト（Dコース）	6'55"09	SPREAM-FKS	EXIST
パワードリフト（Eコース）	7'01"38	イキにやろうぜ NAN	EXIST

●メタルホーク，トップランディング，リブラブル入荷しました。ぜひ日曜日にでも遊びに来てください。

★東久留米CH(東京)

●バラデューク，ドルアーガの塔あります！そこらのNEW GAMEよりおもしろいはず（それ以前にココの常連のほうがおもしろい…）！一度は来てみてね。

店員風々

★ゲームセンタープレイシャトー(神奈川)

●12月X日，ポスター，カタログ，ポップ等の限定販売を至します。二度と手に入らない物もあります（例，沙羅曼蛇ポスター等）。

★ゲームセンターUFO(神奈川)

●URXの会誌「COUNTER STOP」ができました。興味のあるかたは，60円切手2枚同封の上，〒229相模原市淵野辺4-14-18木藤方CS係まで。待ってます。（スカ）

★PC長岡(新潟)

●最近おもしろいゲームがまったくない。霊界導士はデモの音でプレイヤーを洗脳しようとしているのではないかというもっぱ

ゲームコーナーアップル　静岡

静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（1P）	1,747,800	望月紀嘉	1コイン1人用
リングの王者	5,482,600	天野元晴	
地獄めぐり	1,294,730	岡島　晃	ALL
コンチネンタルサーカス（ノーマル）	5,838,430	NORI-P	
中華大仙	756,000	ZZZ だよ	ALL
パワードリフト（Bコース）	6'51"11	川崎亜紀 ♀	
オーダイン（1P）	クリスタル626,800	AUT	
コブラコマンド	551,850	川崎亜紀 ♀	1コイン5-2
歌舞伎Z	ALL	矢端智・BAG	
ニュージーランドストーリー	458,360	NJP-A'VGS-朱	1コイン4-4

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
オーダイン（1P）	1,299,020	WTM (と)	全面クリアノーマル
中華大仙	737,000	BIO	ノーミス全面クリア
爆突機銃脚	137,166	THE-0	ノーマル
グラディウスII（4フォースフィールド）	3,725,200	MYN	6-8ノーマル
クレイジークライマー2	205,300	WTM(と)	ノーマル4面
カベール	492,830	PRO	2-2ノーマル
コブラコマンド	591,300	ZAT	5-3ノーマル
ファンタジーゾーン	12,282,600	T.K	ノーマル
ジェミニウイング（1P）	1,976,940	YNM-EXI	全面クリアノーマル
熱血硬派くにおくん	820,050	DEL	ノーマル

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
ニュージーランドストーリー	9,999,990+α	静香御前(SKF-KIL)	ALL残27 10/10
チェイスH．Q．	5,108,340	NNN-STR(よ)	ALL 10/8
パワードリフト（Eコース）	7'23"93	柴田幸茂	EX2位 10/8 5472093点
ロストワールド（ニューバージョン）	6,192,300	NNN-STR(よ)	ALL ノーマル 9/24
カベール	1,114,550	天連あかね(KIM)	3-4 10/3
ギャラクシーフォースII	3,837,830	TEA	ALL 9/23
銀流禍	1,178	天連あかね(KIM)	5面ラスト 10/8
ゴーフォーザゴールド	金21,銀7,銅4	EIJ	4周目1種目残し 10/9
歌舞伎Z	5面ボス倒してALL	夜勤男	9/18
リングの王者	5,501,400	EIJ	ALL 10/9

プレイシティキャロット豊橋店　愛知

愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Bコース）	6'56"26	E．NOV Brand．	6面クリア4位スタート
パワードリフト（Eコース）	6'58"47	VRC-ZIE．	6面クリア4位スタート
オーダイン（1P）	クリスタル627,900	KFK．	クリアノーマル
オーダイン（2P）	1,674,250	KFK．VRC-ZIE．	クリアノーマル
ギャラクシーフォースII	3,824,620	KFK．	クリアノーマル
最後の忍道	1,943,300	VRC-MSS．	クリア4機設定残り1
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	4,417,900	M.A	7-8ノーマル
ニュージーランドストーリー	438,470	VRC-YI．	5-1ノーマル
豊井導士	283,000	VRC-ぼくちゃん	7面ノーマル
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	3,360,800	M.A	6-4ノーマル

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
オーダイン（1P）	1,209,900	YMS	ノーミスクリア
ロストワールド（1P・旧Ver）	7,873,600	K・S	1コインクリア
ロストワールド（2P・旧Ver）	77,881,400	K・S & AMI	2コインクリア
メルヘンメイズ	614,010	LMC-コンピュータ一開発事業所	1コインクリア
最後の忍道	578,600	K・S	7面
地獄めぐり	1,898,270	AMI	クリア
中華大仙	719,500	K・S	1コインクリア
アサルトプラス	1,029,100	LMC-NO.7 F・R・永田	歩くルアー回収機
グラディウスII	879,500	NISHIO	
オーダイン（2P）	909,900	NISIO & TAKAHASHI	

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀

滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン			
メルヘンメイズ	686,710	Sgt，Pepper	ノーミスクリア
最後の忍道	850,100	Sgt，Pepper	7面
リングの王者	1,459,800	天連あかね	
ギャラクシーフォースII	3,462,626	みなさん	
1943改	4,621,190	Extreme，SS	
忍者ウォーリアーズ	341,510	Sero．F	
パワードリフト			
オーダーイン	916,510	みちよ	

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	4,218,850	ETM-VAL（5面クリア時）→	イージー設定 E 2136
ロストワールド	6,954,500	TST	最イージー
アサルト（旧バージョン）	全面クリア（残機）2	ETM-VAL	5機設定
パワードリフト（Bコース）	7'31"57	NZ-GET（全面1位クリア）	ゴール
スクランブルスピリッツ	2,241,020	ETM-VAL	6面
スーパー魂斗羅	10,430,400	炎のフォースフィールドマン	5機設定
サイドアーム	1,863,000	MRN（1ミス クリア）	バウンドエブリ10万点

プレイプラザ・ハスラー　愛知

愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
最後の忍道	678,900	DAI・中西	3面
爆突機銃脚	235,780	MASAHIRO・倉持	ALL +おまけ34面
スカイソルジャー（1P）	4,210,610	DAISUKE・白木	ALL
メルヘンメイズ	634,830	MASAYUKI・小島	ALL
クロスシューター（1P）	3,301,920	TOMIO・中崎	
アサルト（ニューバージョン）	982,250	TATSUYA・伊藤	ALL
虎への道	64,420	HIDETOYO・松山	3面
ファンタジーゾーンII	7,416,600	YASUTAKA・大野	ALL ノーミス
ワードナの森	4,868,870	NOBUAKI・須野	ALL

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
ニュージーランドストーリー（ノーマル）	239,450	2番手のみ	5ミスALL
メタルホーク（ノーマル）	11,326	水島(牛乳旋)みーな♡	ALL4ミス
コブラコマンド（ノーマル）	8,777,140	Sgt.Pepper	12周目5-3
オーダイン（ノーマル）	1,166,340	TURKEY	ノーミス（参考）
中華大仙（ノーマル）	719,900	O'chan	
ポールポジション（テストコース）	65,970	MST	
カイの冒険	421,300	超荷物の ISP	4ミスクリア
ペーパーボーイ（ハードウェイ）	513,514	水島(関明流)みーな♡	ALLクリア
銀流禍（ノーマル）	1,143	TURKEY	4面
超絶倫人ベラボーマン（ノーマル）	430,200	GOL-SYEN	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
★カベール（1P）	2,998,870	HCM-てった	ALL
★クレイジークライマー2	488,250	GMC-STI (た)	6面
オーダイン（1P・スコア部門）	1,310,710	HCM-てった（永パ使わず）	クリア ノーミス 10万×5
豊井導士	293,850	GMC-STI (た)	クリア3人設定
銀流禍（1P）	523	ABE	5面
コブラコマンド	991,690	リハビリ中の MYU	2周目3-2
グラディウスII（1フォースフィールド）	1,475,800	Monchi	3-8イージー
最後の忍道	517,700	OJO裏じゃないの私ただのミーハー(た)	7面イージー
メルヘンメイズ	696,500	姉	クリア 1ミス 7650×6
ゼビウス（1機設定・Very Hard）	1,370	HCM-T.S	これで50円は超サギだ!

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
メタルホーク（ノーマル）	10,561	FPG-SHO	クリアマーシャル
オーダイン（1P）	クリスタル732,500	SPC-霧夢 538	クリア
豊井導士（4人設定）	261,200	SPC-BOZ	クリア 残1 稲神導士
銀流禍（1P）	1,339	SPC-DEW	7面
アサルトプラス（スーパー）	2,512,300	EAST-RVV	SAL 残7 ノーマル
コブラコマンド	1,324,540	SPC-MAU	2-5-3
カベール（1P）	1,584,080	HCM-てった	4-3
パワードリフト（Bコース）	6'51"73	FPG-SHO	全面1位 ノーマル設定
パワードリフト（Cコース）	6'53"88	HCM-てった	同上
パワードリフト（Dコース）	6'49"19	FPG-SHO	同上

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
コブラコマンド	2,118,030	Sgt.Pepper	ノーマル 3-5-2
最後の忍道	517,800	大西結花が大好きな郵便屋さん	イージー6面
超絶倫人ベラボーマン	348,400	MITCHY	32面
P-47（1P）	718,300	MON	7面
上海	1,114牌	NAO	8面
スーパーハングオン（シットダウン）	6'53"98	SRI-榎田路子	シニア
迷宮島	2,923,000	みっちい!	1コインALL
メルヘンメイズ	720,910	ゆうちゃん♥	ノーマル設定 ALL
A-JAX	997,400	YOIRAN	1コインALL
地獄めぐり	772,780	AHO	7面ノーマル

ゲームプラザイエローハット　愛知

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	6'59"28	超人ばあ〜	ALL 1位ノーマル
★パワードリフト（Bコース）	6'47"06	GMC-P (た)	同上
パワードリフト（Cコース）	6'53"30	HCM-てった	同上
パワードリフト（Dコース）	6'45"79	ROUE 2	同上
★パワードリフト（Eコース）	6'52"30	TM（EXR）	同上
メタルホーク（1コイン）	11,161	超人ばあ〜	ALL マーシャル
カベール（1P）	2,874,680	HCM-てった	ALL
★アサルトプラス（スーパー）	3,101,350	NOB.TAT．	ALL 3機ノーマル
クレイジークライマー2	394,250	GMC-STI (た)	5面
オーダイン（1P）	734,600	HCM-てった	クリスタル部門

ゲームセンターニュースター　三重

三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
銀流禍（1P・イージー）	4,468	EAST-MAX(美)	1コイン3周目7面
スカイソルジャー（1P）	4,311,780	SOF-FIN-CHAN	1コインALL
ロストワールド（1P・新Ver）	6,739,100	最源の使者	1コインALL
オーダイン（1P・ハード）	クリスタル670,000	最源の使者	1コインALL
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	5,442,400	最源の使者	8-8
豊井導士（3人設定）	196,850	EAST-RVV(そ)	1コインALL
ドラゴンニンジャ（1P）	411,300	EAST-RVV(そ)	1コインALLイージー
ロストワールド（2P・ニューバージョン）	967,700	EAST-RVV(そ) 最源の使者	共1コイン ALL
ニュージーランドストーリー	全面クリア	FPG-李JIN 最源の使者	1コイン
ニュージーランドストーリー	1,338,290	SOF-WANCHAN	5-1（点数優先）

ダイエーレジャーランド藤森店　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
ロストワールド（1P）	7,643,300	DAA	1コインクリア
ロストワールド（2P・トータル）	7,865,600	壱岐・豊田だ。	ALL
ニュージーランドストーリー	333,640	豊田だ。	5-1
シティボンバー	520,845	壱岐はげ	5面
中華大仙	701,200	ディオ様 べばやんぬかすな!	ノーミスクリア
1943改	4,019,950	低いぞ!! DAA	ALL モビ×3
ダッシュ野郎	159,910	とおる	NYレース
最後の忍道	949,700	村上　旗	ALL イージー設定
チェイスH．Q．	11,871,000	石本まさる	ALL
メルヘンメイズ	690,470	奥　村	ALL

らのうわさである。

★ゲームインカナザワ(石川)

●XXミッション，SRDがリバイバルで入りました。

★ゲームプラザニュー日の出(長野)

●全国数か所に，NEW・ARCの会誌，発送します。届きましたら，返事をください。　NARC会長　CRとPT　AI

★PC静岡(静岡)

●イシターあり，モトスあり，リブルラブルあり，源平あり（2台も）と，何と!マニア向けの店であろう。けどゲーマーじゃない人のほうが多いんだよ。

by　MAX!!（バイト）

★星ヶ丘CH(愛知)

●中日優勝で異常な盛りあがりをみせる名古屋ですが，ウチの店長は1人で掛布の引退試合を観に行って泣いてました。

★ゲームプラザイエローハット(愛知)

●イエローダイアリーVol.4です。

●ニュージーランドストーリー，低得点競争なんていかがでしょうか?

★BC京都(京都)

●寒くなって来ましたねェ…。カゼひいて

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
サイバリオン（実戦編，ノーマル）	11,939,610	FREEDOM-HURRICANE	ノーミス×1 残×3ALL
サイバリオン（基礎編，ノーマル）	8,771,300	FREEDOM-HURRICANE	ノーミス×3 残×3ALL
ニュージーランドストーリー（ノーマル）	3,509,020	FREEDOM-HURRICANE	ALL
カベール（1P・ノーマル）	2,988,650	GPT,S-龍	ALL 残×2
チェイスH．Q．（ノーマル）	5,058,390	GP,T-OKAP	5面
最後の忍道（ノーマル）	830,600	GPT,S-三代目	ALL
銀流禍（1P，ノーマル）	1,023	HMC-TAF	5面
ゴーフォーザゴールド（1P，ノーマル）	金56,銀24,銅9	HMC-TAF	14周
ダッシュ野郎（ノーマル）	271,340	HMC-TAF	ALL
1943改（1P）	4,911,060	ふーみん	ALLモビ3 ノーマル

プレイシティキャロット島大前店　島根

島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン	789,260	APEX-POT	残ナシ ALL
メルヘンメイズ	704,410	APEX-K-E	ノーミスクリアナムコ点6
リングの王者	125,400	LSD	ランク3位
ポールポジションII	61,810	APEX-SNMC	テストコース
グラディウスII（3フォースフィールド）	900,500	H.I	2-7
霊界導士	171,800	APEX-SKY	ALL
最後の忍道	658,600	MOD	7面ボス

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
アサルトプラス（イージー）	1,008,100	FRC-SITABE	ALL
クレイジーコップ	1,792,700	Do.	
最後の忍道	648,500	KINCHAN	ALL
超絶倫人ベラボーマン	456,200	Tri-TKS	ALL
オーダイン	1,203,040	YAN	ALL
地獄めぐり	1,989,340	Tri-SAK	ALL
ロストワールド（ニューバージョン）	10,514,600	Tri-SAKとKINCHAN	2P ALL
銀流禍	846	RBY	5面
歌舞伎Z	ALLクリア	FRC-KODAMA	
クレイジークライマー2	170,000	AKD-TAKE	4面

プレインティキャロット関大前店　大阪

大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク	7,447	AMEC-HART(ｍ'ｔ)²-ｚ/	7面 No.1
オーダイン（1P）	クリスタル 695,200	RX-BOSTON	ALL ノーマル設定
クレイジークライマー2	263,500	AMEC-M,K	4階
カベール（1P）	2,879,040	復活!! DLF-INGS-STR	ALL ノーマル設定
最後の忍道	2,115,600	INGS-M,M	ALL イージー設定
コブラコマンド	1,417,890	Sgt.Pepper	2周目 5-3
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	3,832,700	RX-BOSTON	5-8 ノーマル設定
メルヘンメイズ	718,300	AMEC-(須美,S)-YPKN,	ALL ノーマル設定
ロストワールド（新・2P）	11,257,900	INGS-Ⓜ+ZZZ	ALL イージー設定

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
オーダイン（1P）	386,090	すがた	7面
ニュージーランドストーリー	316,620	江田	2-4
コブラコマンド（1P）	560,250	時信	5-2
にゃんにゃんパニック	1,268,100	岸	ALL
メルヘンメイズ	182,000	島田	6面
クレイジーコップ	452,900	須方	4面
ロストワールド（1P）	7,428,500	すがた	ALLゼニ 321,400
魔動伝説	920,400	片山	6面
功里金団	475,150	大月	ALL
上海（1P）	954	岡本	体力

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
オーダイン（1P・残クリスタル謎門）	699,100	NJP-TUC-てっちゃん	75はむずい ノーマル
ロストワールド（1P）	7,342,300	WAC-MAX	レベル4 ゲーセンやぶり
パッシングショット（ノーマル）	レベル4-1 5-2	NJP-TUC-TO-Yくん/	レベル1から
エースアタッカー（イージー）	5試合目15-3で勝ち	NJP-TUC-SET	決勝ボコボコ鬼か!?
爆突機銃組（ノーマル・2機設定）	ノーダメージでクリア	NJP-TUC-ZUNちゃん	ノーミス ALL36面
チェルノブ	381,750	NJP-花園ユ〜ミ	ノーマル ALL
メルヘンメイズ（ノーマル・3機設定）	717,600	NJP-TUC-DDD	ノーミス
※銀流禍（1P）	387	NJP-TUC-森満子の M.A	コナミはずしたな
キャプテンシルバー	全2周クリア	ねえちょっと舎仏天こと◇OMA	イージー
アイドル麻雀放送局	5人目	SET と AVA 小便行ったすきに	1人目から

ハイテクセガ103　大阪

大阪府堺市北瓦町2-1-28　☎0722-21-7266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Bコース）	5,685,648	最後に笑ったRX，(FR，)	6'54"95 ALL
パワードリフト（Cコース）	5,592,356	Extreme-NMC	7'17"66 ALL
スクランブルスピリッツ	4,180,560	RX-SDI-戸田	2-4
ギャラクシーフォースII	3,988,410	SDI-PC，(RX)	ALL 全部イージー
スカイソルジャー	2,270,870	パワ関サークル募集中（大先生）	9面 じょぬにい
リードアングル	254,000	闇からの復活 RX+じょーさま	
1943改（1P）	4,550,380	RX-いへずか ポテトかってこい	ALL モビ×0
1943改（2P・トータル）	6,183,880	RX-いへずか マヨネーズもな/	ALL モビ×0
エキサイトリーグ	496,650	RX-ハードランク はこわい	ハード
グラディウスII（3フォースフィールド）	3,111,900	RX-タコミス BOSTON君	4-8

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2-3-31　☎0864-21-7583

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）	6'58"16	BLP-ﾍﾞ はかせ君。ﾍﾞ	
パワードリフト（Cコース）	6'58"64	BLP-ﾍﾞ ﾍﾞ イエローは強いねえ	
パワードリフト（Eコース）	6'55"57	NJP-ﾍﾞ NIS!/	
ギャラクシーフォースII	4,564,580	CAN'-SAD	イージー
カベール	2,195,580	NJP-ﾍﾞ CRX!/	クリア
ロストワールド	8,202,600	HCS-ALES	クリア
銀流禍	1,751	W300-CHRIS	7面
歌舞伎Z	ALLクリア	NJP-ﾍﾞ 浪田	
ニャンニャンパニック	32ラウンド	TarZan	
最後の忍道	846,900	NJP-ﾍﾞ NIS!/	イージークリア

ウィルトークタイトー山口店　山口

山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバリオン（基礎編）	6,989,650	NJP-TUC-BEFAX	ノーマル ノーミス×2
サイバリオン（実戦編）	8,913,190	ねえちょっとそこ舎仏天こと◇OMA/	ノーミスクリア，入荷3日
歌舞伎Z	全面クリア	NJP-TUC-SET	ノーマル 1コイン
1943改（1P）	4,420,190	NJP-HBK-KKK	ノーマル 1コイン
功里金団	740,100	NJP-TUC-JUN	1コイン5面 ラストボス
ロストワールド（1P）	5,036,200	NJP-HBK-KKK	クリア
忍者ウォーリアーズ（1P）	全面クリア	JUN,DDD LAY,	ランクC 各1コイン
忍者ウォーリアーズ（2P）	全面クリア	JUN と SET	共に1コイン
ゴールドメダリスト（1P）	全2周クリア	DDD,SET KKK,てっちゃん	共に1コイン
アウトラン	4'54"56	NJP-TUC-LAY /	羽遥なし ハード

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
パワードリフト（Bコース）	7'03"56	Extreme-KIT	6面クリア ノーマル設定
パワードリフト（Eコース）	7'04"40	Extreme-NMC	6面クリア ノーマル設定
スクランブルスピリット	2,462,570	Extreme-S,S	6面
超絶倫人ベラボーマン（バージョンB）	379,100	XXX-NMC	ALL
最後の忍道	1,565,200	AMEC-マイケルがライバル STO	6面
メルヘンメイズ	743,460	XXX-ALL	ALL ノーミス
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'47"13	CCS-FU	アメリカ イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'50"70	KMC	ヨーロッパ イージー
チェルノブ	496,450	Extreme-ふ	ALL 残3機
火激	全面クリア	Extreme-遠山ふとし FTS	

プレイシティキャロット福山店　広島

広島県福山市神町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロストワールド（2P）	11,661,500	TLHK-FGS Tri-SAK	ALL
ロストワールド（1P）	8,448,400	RAVI-MAS	ALL
オーダイン（1P）	1,263,930	RAVI-MAS	ALL ノーマル
オーダイン（1P）	1,262,790	YAN	ALL ノーマル
メルヘンメイズ（1P）	746,190	RAVI-MAMS	ノーミス ALL
最後の忍道	385,700	SSC-KINchan	ノーマル

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
アフターバーナーII（デラックス）	ヒット-1,448	PSG-RUN	ALL
上海	828	Mr.KAWAKAMI	6面
迷宮島（3人設定）	2,722,500	ハスイ	ALL 10万-10万-10万
オーダイン（1P）	残クリスタル 555,700	PSGラッキーマリ	ALL
最後の忍道	1,231,200	PSG-RAMBO	ALL イージー
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,849,300	PSG-RUN	5-4
中華大仙	897,300	PSG-RON	ALL
メルヘンメイズ	587,610	PSG-ラッキーマリ	ALL

ダイエーレジャーランド八本店　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
中華大仙	890,300	MAGエンドレス/(高田)	ALL 残1
銀流禍（1P）	1,051	Naca-5面が鬼 ELF（橿原）	5面ボス ノーマル設定
オーダイン（1P）	クリスタル 489,200	TA.こと中道忠和金 金金〜っ（三宅）	ALL 残3点 985,630
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,269,200	最後の使者（名雄）	3-3
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,352,500	LOR-SAKAI（橿原）	3-4だぜ!!（最難問）
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,500,600	最後の使者（名雄）	4-8
ニュージーランドストーリー	147,960	UUU Ⓜ さん。モンスターランドのネが	3-1 入荷3日目
レインボーアイランド（ノーマル）	19,255,690	まだ届いてません。 LOR-明（橿原）	ALL 残7 ZAP何それ
最後の忍道（ノーマル）	726,700	噴原（桜井）	6面ボス
ファンタジーゾーンII	6,760,600	まだねばる NOG（橿原）	ALL 残5

カントリーボーイ　広島

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
最後の忍道	631,200	AIA	ノーマル 6面
ニュージーランドストーリー			
アウトラン	14,186,600	ジョンガール（女）	ALL タイム6残位
メルヘンメイズ	736,890	くぼ	ALL ノーミス
スカイソルジャー	4,040,460	VIP-AU	ALL ノーミス
中華大仙	793,700	AIA	ALL
爆突機銃組	224,375	YAM	28面 1コイン
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,925,000	AIA	8周3面
ハレー彗星	5,461,550	SEG	1周35面
P-47	1,612,900	AIA	2周4面

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
パワードリフト（Bコース）	7'22"30	RYU	diff 設定 6面ALL
パワードリフト（Cコース）	7'31"59	RYU	上に同じ
パワードリフト（Dコース）	7'41"04	翼 龍	上に同じ
パワードリフト（Eコース）	7'21"78	H.U	上に同じ
スーパーハングオン（ミニライドオン）	56,862,880	MPS-あぶり	9'20"23 エキスパート
R・タイプ	1,130,300	永室京介	レベル最強 2周目5面
迷宮島（2人設定）	2,923,100	・Z・	10万10万5万 ALL
上海	834	明文堂	6面

ませんか？体を大切に仕事に，そしてゲームに精をだしましょう。

●案外おもしろいゲームがでてはじめたので，うれしい。でも古いゲームのほうが単純でいい…というのは私だけでしょうか？

★PC関大前(大阪)

●HART&AMECの会誌，毎月15日発行，当店まで（6時まで）。

★ハイテクセガ103(大阪)

●今さらなんですが，RX-BOSTON君（元A.I-BOSTON）による，「パックマニア・テクニックブック」ができました。この本にはパックマニア全23面のパターン，かせぎかたなど，点かせ，面クリともに極められる内容が載ってます（と思います）。もうほとんどパックマニアはありませんが，ぜひ欲しいというかたは，下記まで連絡を〒590大阪府堺市大浜北町271-7シャルム堺717号 高野尚喜なお，1冊300円の予定で，詳細は連絡をくださったかたに，こちらから連絡致します（GCFの会長です）。

★ちまきや別館ワンダーランド(山口)

●えーっと，この店は他の地区からの遠征が全然ありません。山口は温泉の町なので

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
オーダイン（1P・ハード）	1,243,850	BUI.	ノーミス クリア
オーダイン（2P・ハード）	726,320	GMC.乱馬.MU	2ミスクリア
ロストワールド（旧Ver・1P・ハード）	8,263,800	ELF、ブースターII、バウント	ALL エリクサー無
ロストワールド（旧Ver・1P・ハード）	7,314,700	WATT.Luna ブースターII	ALL エリクサー有
グラディウスII（ハード）	5,840,500	GMC.DURAN	ｰｰF.20万 エプリ.9-8
メルヘンメイズ（ノーマル）	780,510	RYS-RY	ノーミス ALL
豊井導士（2人設定）	243,200	GMC.乱馬.MU	7面 錫天導士
銀流福（1P・ハード）	953	もん	5面
カベール（1P・ハード）	1,235,210	BUI.	3-4
爆現機銃組（1P・ハード）	316,553	BUI.	ALL

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）	307,300	杉田祐治	2-1
コブラコマンド	262,300	中島 "DIO" 和史	ノーマル
ラビリンスランナー	498,500	森下雅文	全面クリア
魔駆伝説	414,600	瀬川 "DEN" 聡	5面
カプコンボーリング	スコアー大募集 中です!!		
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	428,200	森　泰介	8面
ぶたさん（1P）	524,290	福地淳治	全面クリア
キック&ラン（2P）	ポイント19	早野広一 & 時田俊一	全勝 2Pトータル
アサルトプラス（イージー）	407,950	土井 "LUM" 一弘	全面クリア
スカイソルジャー（2P）	4,718,600	谷口幸昭 & 徳永裕一	全面クリア 2Pトータル

分大キャロットハウス　大分

大分県大分市旦ノ原サザコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オーダイン（1P）	1,157,140	PASCAL	ALL ノーマル
メルヘンメイズ	588,700	鬼じゃ〜ず HMC	ALL
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,300,800	PASCAL	3-4
究極タイガー	1,663,200	鬼じゃ〜ず.王者 Pochi	ノーマル
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,262,890	PASCAL	ALL
ローリングサンダー（ニューバージョン）	243,980	コスモピア10月8日 たんじょう	ノーマル
ビジランテ	213,000	H-I	ノーマル
上海	564	VSH	
スペースハリアー	28,075,080	PASCAL	ALL 1コイン
1943	2,765,830	HZ	ランク4

モンキーハウス本館　福岡

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スクランブルスピリッツ（1P）	9,500,350	G.M.C.N.K	4周目4面 R-22
スクランブルスピリッツ（2P）	12,470,470	G.M.C.N.K G.M.C.HSA	4周目4面 R-22
ニュージーランドストーリー	1,905,350	G.M.C. ALECK	ALL 残1
爆現機銃組	1,111,823	G.M.C.MPP	36クリア ほぼ模界!
オーダイン	704,500	大牟田の DAN ちゃん	クリアしてない
グラディウスII（4フォースフィールド）	7,747,300	G.M.C.E.A	11-8
ロストワールド	8,758,600	G.M.C.ELS	引退したよへん!
豊井導士	197,000	G.M.C.NBA	7面
コブラコマンド	5,634,680	KGC-TOK	8周目4-3
ワールドカップ（2P・5分）	この冬対戦者募集中!!	ぜひあなたも本館に来て対戦しましょう	Ⓐより

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
オーダイン（1P・3機設定）	931,490	G.M.C.ある大丈夫王国代表ZII	ALL.残5 残Ⓖ382,800
ロストワールド（1P・ノーマル）	5,823,600	やっと来たシルフィ遅かったね。ESP	1コイン ALLクリア
ロストワールド（1P・ノーマル）	5,907,900	ほるか遠くに.とよなかが見える。ZII	1コイン ALLクリア
上海（1P）	672	いいえすびいだよ!（えるす後援会）	1コイン 5面
グラディウスII（新・1シールド）	1,222,900	えるす氏は偉大です（えるす後援会）	3-4 正攻法プレイ
リングの王者（1P・ノーマル）	2,546,000	岩尾一広	1コイン ALLクリア
ストリートファイター（1P・ノーマル）	611,200	下瀬 ARM	1コイン ALLクリア
迷宮島（3人設定）	2,405,200	N.G.B-T.S	1コイン ALLクリア
中華大仙	695,000	ゴルゴ.森川	1コイン ALLクリア
究極タイガー	6,461,360	ESP.頂界です3（えるす後援会）	3-7 エリア632

神宮前キャロットハウス　宮崎

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルホーク	7,652	NJP-MGF ZIN	1コイン 7面
ロストワールド（1P・旧Ver）	8,134,300	KOB-山下	ALL エリクサー○
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	6,459,700	NJP-MGF NYA	11-3 ベリーハード
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	2,921,600	NJP-MGF NYA	5-8 ベリーハード
銀流福（1P）	1,129	NJP-MGF 須 野	1コイン 5面のボス
爆現機銃組	480,258	NJP-MGF EVE	1コイン ALL.2機
オーダイン（1P・残クリスタル）	692,600	JoJ 大山 おおやまこうじ Ⓟ	1コイン エキスパート
オーダイン（2P・残クリスタル）	1,286,600	JoJ大山&NJP-MG F-NYA	共に1コイン エキスパート
スカイソルジャー	3,899,800	ますはらよしたかⒷ	1コイン ALL
メルヘンメイズ	572,770	たよし たかゆきⓅ	1コイン ALL

ハイテクセガ大牟田店　福岡

福岡県大牟田市大正町1-2-10　☎0944-54-9637

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	7'23"33	DAN	ノーマル E×1
パワードリフト（Bコース）	7'08"09	GMC-R.S	E×1
パワードリフト（Cコース）	7'21"47	ACA-ION	E×1
パワードリフト（Eコース）	7'19"97	GMC-R.S	E×1
グラディウスII（15万エプリ）	3,025,400	はんぎょどん!	ノーマル 5-8 ④F
オーダイン（1P・ノーマル）	684,000CR	FEY.TAS!	ALL
最後の忍道（ノーマル・新Ver）	1,131,300	OKAYAN	1ミス ALL
☆ホットロッド	5,000,000＋α	OKAYAN	単位17 他.標準
パッシングショット（WOMEN'S）	6-1 6M24S	ELF	レベル4-2

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
爆現機銃組	82,465	白血球4号	18面
アサルトプラス（イージー）	1,240,950	Super-FX	ALL 残5
アサルトプラス（スーパー）	1,288,660	Super-FX	ALL 残不明
ファイナルラップ（2P）	2'30"61	DJI-RR & FIGHTER	4機設定 4シート
最後の忍道	491,100	白血球2号	1コイン 7面
超絶倫人ベラボーマン	351,200	うる星狂	1コイン ALLクリア
迷宮島	1,693,350	FIGHTER	32面 10万×1
コブラコマンド（1P）	572,520	FIGHTER	5-2 ノーマル設定
メルヘンメイズ	645,240	Super-FX	ALLクリア
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,794,600	白血球1号	3-8 エプリ15万

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
サイバリオン（基礎編）	5,996,070	NJP-MGF WIN	1C.ALL 残 2.2設
サイバリオン（実戦編）	8,840,200	MEG-KEI まだまだのびる	1C.ALL No.83
ニュージーランドストリー	1,391,100	MEG-RYO	1C.ALL ノーマル
最後の忍道	830,600	MEG-LUM	1C.5面 ノーマル
サイバリオン（実戦編）	全面クリア	MEG-C.ELF MEG-RYO	1C.ALL 2機設定
ロストワールド（1P）	6,665,700	MEG-KEI	1C.ALL 新バージョン
クレイジーコップ（1P）	2,342,300	MEG-KEI	1C.ALL 岩 2
地獄めぐり	全面クリア	NJP-MGF WIN RYO	1C.ALL ランクC
歌舞伎Z	全面クリア	MEG-LUM MEG-KEI	1C.ALL イージー
ゴーフォーザゴールド（1P）	2周目	MEG-C.ELF	ノーマル

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
オーダイン	665,410	増川 雅彦	オール7面 大型29寸
ストリートファイター	553,200	中島 稔	
リングの王者	1,776,600	田川 孝	ALLクリア 大型29寸
超絶倫人ベラボーマン	209,600	長刀 勝	20面
中華大仙	693,400	河原田康貴	全面クリア 大型29寸
最後の忍道	375,700	高田 正浩	S-4 大型29寸
グラディウスI	664,700	岩下 茂信	2-4
ライフフォース	1,105,000	丸田 洋士	3-1 大型29寸
リングの王者	5,389,000	岩永 正臣	1-C クリア 大型29寸
超絶倫人ベラボーマン	172,400	西村 秀行	22面クリア

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
スクランブルスピリッツ（1P）	5,303,180	Sniper MIU	ノーマル 2-6のボス
スクランブルスピリッツ（2P・ノーマル）	23,646,700	Sniper MIU&NOM	7周目6面 3機設定
ニュージーランドストーリー（ノーマル）	9,999,990＋α	ワタシはダレデショウ	ALL
★チェッカーフラグ（ノーマル）	559,190	諦めくりはやはりC.M ひげぴん!	ALL 究極かせぎあり!
オーダイン（1P・ノーマル）	クリスタル 709,300	PLE	ALL
ロストワールド（2P・旧Ver）	12,428,800	Sniper KYO&MIU	ALL ノーマル
★レインボーアイランドEX（ノーマル）	92,054,640	Sniper AUR	Ⓒ10 ALL
ゴーフォーザゴールド（ノーマル）	6周目	GO-D H.G	きついからやめた
ギャラクシーフォースII（ノーマル）	3,989,480	MIN	ALL レベル1から
カベール（1P・ノーマル）	2,290,330	G.M.C. BUG	3機設定

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 サンシティ通り　☎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	227,300	吉本とくえみ	7面
超絶倫人ベラボーマン	195,900	ひでゆき	19面
メルヘンメイズ	619,450	神	
ストリートファイター	708,800	A・Z	全面クリア
ラストデュエル	628,100	神	
P-47	630,000	神	
究極タイガー	1,979,020	T・K	エリア164
獣王記	503,600	ともひろ	全面クリア
忍	631,870	GOD	全面クリア
グラディウスII（3フォースフィールド）	1,160,600	CCV	3-3

(観光地です),旅行ついでにでも来店してください。（アルバイトのS）

★ゲームキャロット住吉(長崎)

●当店では，元気のあるアルバイトを募集しております。楽しく遊べる店なので見学に来てください。見学は無料でえ〜す。

★ゲームプラザ(熊本)

●スクランブルスピリッツはバグが多過ぎて3周目になかなか行けない。とくに6面のボスのところ。(※ナゾの1,500,000点ボーナスを捜せ!)

★神宮前CH(宮崎)

●メタルホーク入荷しました。なかなかの人気です。ぜひ一度ご来店ください。

新作注目ゲーム通信

■担当：今回はスペースが少し余ってしまったので，特別に「新作注目ゲーム通信」のコーナーを開設しました。毎月チャレハイ参加店からベーマガ編集部に送られてくるハイスコア集計用紙には，「ハイスコア記入欄」と「通信欄（チャレハイ通信やお店から

編集部への連絡事項を書く欄)」の他に，「新作注目ゲーム」という欄があります。普段は日の目を見ることのない欄なのですが，今回特別にちょっと見ていくことにしましょう（どのお店が書いたものなのかは伏せておきます)。

●メタルホーク…100円ならやってもいいというプレイヤー多数。

●サイバリオン…当店には入っていませんが，私としてはそれほどおもしろいとは思いません。確かに「すごい」のですが，「おもしろい」という点になると，今いちしっくりこないのです。変かなあ…。

●AMショーの出展作はどれも似たり寄ったり，無難にまとめちゃって。キャラクターを○や△に置き換えたらみんな一緒だ。

●インカム零回導士

●クレイジークライマー2…グラフィック・音楽とも新しいノリ。これまでの日物の古くささを感じさせない。

●ワールドコート（個人的趣味丸だし!)

●サイバリオン…確かに最初は操作に慣れるのも大変だし，おもしろさがわかりづらいが，ある程度うまくなると…ス・スゴイ!

HOT INFORMATION

無料レンタル・ビデオ・マガジン「デジタル・ビデオ・プレス」創刊

ゲーム・ミュージックでもうおなじみのサイトロン・レーベルから，コンピュータ・ゲームやＳＦＸビデオなどの情報を収録したビデオ，「デジタル・ビデオ・プレス」が創刊されることになりました。しかも，全国のビデオ・レンタル店，レコード店，ゲーム・センターなどで無料でレンタルされるのです。

制作は，サイトロン・レーベルのゲーム・ミュージックの企画・制作を担当してきたサイトロン・アンド・アートとポニーキャニオン。その制作・編集技法は，日本でははじめてといわれる本格的な〝デスク・トップ・ビデオ〟の制作方法がとられているということです。

この〝デスク・トップ・ビデオ〟というのは，ビデオ・エフェクトや編集，グラフィック作成などをパソコンと専用グラフィック・ソフトを使ってすべて行なうビデオ制作のことで，コモドールの「ＡＭＩＧＡ（アミーガ）」が使用されているそうです。

10月末に発刊された創刊号の内容は，アーケード・ビデオゲーム関連では，第26回アミューズメント・マシン・ショーの新作品ニュースを中心に，『大魔界村』（カプコン），『パワードリフト』（セガ），『チェイスH.Q.』（タイトー）を紹介，テレビゲーム関連では，ファミコンの『スーパーマリオブラザーズ3』をはじめ，ＰＣエンジン用ソフト，さらにセガ・メガドライブなどの情報も満載！

また，この他にも，最新ＳＦＸビデオソフトとしてナムコの『未来忍者』やヘラルドポニーの『エンドア』，そしてサイトロンのゲーム・レコード／ビデオ情報も収録されています。

なお，第２号は89年初頭を予定しているそうです。

問い合わせ先：〒102 東京都千代田区九段北3-3-5（株）ポニーキャニオン　映像制作事業部　「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲デジタル・ビデオ・プレスVol.1

サンクレストからノングレア・タイプのフィルターが新発売

ベーマガの広告ですっかりおなじみになった，サンクレストから，ノングレア加工をほどこしたフィルター『ＣＲＴフィルター101』が発売されました。

このフィルターを付ければ，画面の映り込みをなくし，目の疲れをやわらげるだけでなく，目に有害な紫外線を100％近くカット，可視光線も約40％吸収し，画面が非常に見やすくなります。

取り付けは，マジック・テープによる着脱式ですから，必要に応じて，取り付けたりはずしたりが簡単に行なえます。

パソコンのＣＲＴだけでなく，家庭用のテレビやＣＲＴのついたワープロなど，用途を選ばず使用できます。

サイズは，14・15型用（262×332ミリ）。定価は，9,800円です。ただ今新発売を記念して半額キャンペーンを実施していますから，今なら，半額の4,900円で買うことができます。このチャンスに，あなたもいかがですか？

問い合わせ先：〒577 大阪府東大阪市柏田西１－９－15（株）サンクレスト「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲CRTフィルタ-101

伊丹十三製作の映画『スウィートホーム』がカプコンからファミコン化

「お葬式」「マルサの女」などヒット作を連発している伊丹十三氏プロデュースの最新作「スウィートホーム」が，カプコンからファミコン化されることが決定しました。

映画『スウィートホーム』は，伊丹十三氏が製作，若き天才監督黒沢　清氏がメガホンをとった，来春公開のホラー映画です。ＳＦＸや特殊メイク等を強化するために，アメリカから「アマデウス」のサリエリのメイクでアカデミー賞メイク部門賞に輝いたディックスミスを起用。本場アメリカのホラー映画にも勝るとも劣らない作品になることうけあいです。キャスティングのほうも，宮本信子をはじめ山城新伍，古館伊知郎，黒田福美，レベッカのＮＯＫＫＯそして，伊丹十三という超豪華メンバーです。

この本格的な映画をファミコン化しようというわけですから，カプコンの取り組みかたも負けずにすごい!!なにせ，ゲーム用のシナリオ（映画版を基にして）を作り，映画と同時進行で製作を開始したのですから。

ゲームの内容はというと，RPG＋AVG＋αの今までになかったタイプのゲーム。登場キャラクターは５人で，全員にそれぞれちがった特徴がある。プレイヤーは，この５人を操作し，悪魔の住む家から数々のわなをかいくぐりながら脱出するというゲームです。

カプコンでは，この「スウィートホーム」（２Ｍロムバッテリーバックアップ）を89年４月上旬に，本格ＡＶＧ「マルサの女」を４月下旬に発売予定です。

問い合わせ先：〒540 大阪市東区大手通１－27　カプコンビル　（株）カプコン「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲FC版スウィートホーム発表会

T&E,コナミ,松下の共同企画『THE NEW MSX FAIR』が開催!!

Ｔ＆Ｅソフト，コナミ，松下電器の３社が共同主催するＭＳＸ２＋のイベント『THE NEW MSX FAIR』が，全国７か所で開催されます。

このイベントは，松下電器が発売したＭＳＸ２＋パソコン『Ａ１ＷＸ』と『Ａ１ＦＸ』を実際に触ってもらうことで，「ＭＳＸ２＋専用のゲームのおもしろさ」「1.9万色のグラフィックの美しさ」，「文字遊びのおもしろさ」を体験してもらおうというイベントです。

会場には，いろいろなコーナーがあり，それぞれ楽しいイベントが用意されています。

中央ステージでは，参加ソフトハウス各社の最新のゲーム・ソフトを紹介。ゲーム大会やクイズ大会も行なわれます。

ソフトに関しては，協賛メーカー各社の最新のソフト20タイトル以上を常時たちあげていますから，やりたいゲームを自由にプレイできます。

その他には，２＋機能を紹介するコーナーとして，ビデオカメラでデジタイズする「おもしろデジタイズ・コーナー」，自然画のデモを行なう「超自然画コーナー」，ワープロ機能を使った「Moji Mojiコーナー」などがあります。

なお，来場者全員には，ソフトシール・カレンダーとＭＳＸ２＋の本が，もらえますから，興味のある人はぜひ行ってみましょう!!

会場と日時は以下のとおりです。

○11月20日(日)　10:30～17:00
そうご電器ＹＥＳ　札幌市中央区南２条西３丁目　☎ 011-214-2850

○11月23日(水)　10:00～17:00
栄電社テクノ名古屋　名古屋市中村区名駅４－22－21　☎ 052-581－1241

○11月27日(日)　10:00～17:00
ベスト電器福岡本店　福岡市中央区天神１－９－28　☎ 092-781－7131

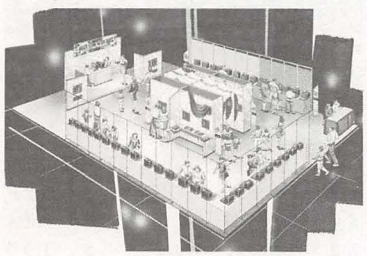
○12月４日(日)　10:00～17:00
ダイイチ・パソコンCITY　広島市中区大手町１－４－１　☎ 082-248－4343

○12月11日(日)　11:00～18:00
新宿スタジオアルタ　新宿区新宿３－24－３　☎ 03-350－1290

○12月25日(日)　10:00～17:00
ＡＢＣエキスタ　大阪市北区梅田３－１－１　☎ 06-348－0001

○12月27日(火)　10:00～17:00
星電社　Sedien 三宮本店・南館（神戸市中央区三宮１－５－８　☎ 078-391－8171

問い合わせ先：〒517 大阪府門真市1006番地　松下電器産業(株)　情報機器本部　コンピュータ事業部　企画部　パナ・アミューズメント・プロダクション「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



ソニーはMSX2＋『F1XDJ』プログラミング教室を開催

ソニーは，ＭＳＸ２＋の『Ｆ１ＸＤＪ』と付属のツールを使ったプログラム講座「ソニーゲームプログラミング教室」を全国各地で開催します。このイベントは，ソニーのハード・ソフトの開発者を講師にまねき，みんなにゲームを作ってもらおうというものです。

コースは２種類で，まず，初心者コースは，キーボードの打ちかたから説明し，各種のツールを使いながら最終的に自分だけのオリジナル・ゲームを作るというもの。

もう一つは中級コースで，キャラクターの動かしかた等に力を入れ，初心者コースよりもより本格的なゲームを作ります。

両コースとも終了後は，自分の顔をデジタイズしたタイトル画面のついた自作ゲーム・ディスクがもらえますから，参加したいい記念になるでしょう。

日時会場は以下のとおりです。

○11月12日(土)：庄子デンキコンピュータ中央(仙台)，電巧堂(仙台)，ムラウチ(東京八王子)←13日も実施

○11月19日(土)，20日(日)：そうご旭川店(旭川)，ベスト電器福岡本店(福岡)，星電社(三宮)

○11月26日(土)，27日(日)：九十九電機札幌店(札幌)，ジャスコ(岡崎)，ダイイチ(広島)

○12月３日(土)，４日(日)：上新電機三宮一ばん館(大阪)，ジャスコ(豊田)，システムイン吉野(名古屋)

13時～15時（初心者コース）20名，16時～18時(中級者コース)20名で実施します。

今年も行ないます!!「ナムコ・チャリティーX'masパーティー」

昨年開催されて，大好評だったナムコX'masパーティーが今年も開催されます。今年のパーティは昨年以上にたくさんの催しものが用意されていますから昨年以上に盛りあがることうけあいです!!興味のある人は下の要項を読んで，すぐにハガキをだしてください！

①名称
ナムコ・チャリティーX'masパーティー

②日時
63年12月11日(日)　３時開場　４時開演

③場所
東京都千代田区　九段会館大ホール
（地下鉄東西線・都営新宿線「九段下」駅下車，徒歩１分）

④内容
- ゲーム・ミュージック・コンサート
- 大抽選会
- チャリティー・オークション
- クイズ，ゲーム大会他，楽しい催しものがいっぱい!!

⑤参加方法
参加無料ですが，入場の際には整理券が必要です。整理券希望のかたは，11月末日までに，住所，氏名，年齢，職業（学校名）を記入して，下記の応募先までハガキで送ってください。（※「絶対に参加したい!!」という人は，そのＨＯＴな気持ちも書いてください）
抽選で1,000名様に整理券をお送りします。

⑥応募先
〒146 東京都大田区多摩川２－８－５
(株)ナムコ　X'masパーティー・ベーマガ係

★山下先生のイベント&TV情報

11月，12月に行なわれる山下先生の二つのイベントのお知らせです。

①山下先生のフリートーク講座in広島
広島地区のみなさん，お待たせしました。山下先生が同地区に初登場します！まえまえから「広島でイベントをやってくれ！」というお手紙をたくさんいただいていたのですが，ようやくみなさんの念願をかなえることができました。山下先生も，広島の読者の人たちとの出会いを楽しみにしているとのことです。イベントの内容も非常に盛りだくさん。広島のみなさん，これは見逃せませんよ！

日時：11月20日(日)　ＰＭ1:00～5:00
場所：ダイイチ・広島パソコンＣＩＴＹ
（広島市中区大手町１－４－１）
問い合わせ先：☎082－248－4343

②山下先生の講演＆Ｘ68000フェア
こちらはもうおなじみになりました，愛知県のテクノ豊橋，テクノ名古屋での山下先生のイベントです。名古屋イベントはもうかなりの回数を重ねているので，山下先生も毎回ちがったものを見せるのになかなか苦労されているようです。でもね，ちらっとマイコン・ルームをのぞいてみたら，山下先生が今度のイベント用にとおもしろいことをやっていましたよ。それは来てからのお楽しみ……。

日時：12月３日(土)　ＰＭ2:00～5:00
テクノ豊橋特設会場
12月４日(日)　ＰＭ1:00～4:00
テクノ名古屋４Ｆ特設会場
問い合わせ先：テクノ名古屋（☎052－581－1241）テクノ豊橋（☎0532－52－1231）

●パソコンサンデー情報
ＴＶ大阪・東京系で日曜朝9:30～10:00放映中の『パソコンサンデー』に10月から山下先生がセミレギュラーとして出演しています。番組の中で毎週「ソフト情報コーナー」を担当している他，２か月に１度くらいのゲーム特集のときにさまざまなテクニックを見せてくれます。11月20日の放送分では，「３大新作シューティング特集」と題して『ドラゴンスピリット』『沙羅曼蛇』『サンダーフォースＩＩ』の攻略法を公開しています。お見逃しなく!!

富士通のイベント延期のお知らせ

11月号で紹介した『富士通プレゼンテーション'88 IN東京ドーム』の開催日が昭和64年３月10日(金)～12日(日)に延期になりました。イベントの内容等は，詳しいことがわかりしだい，このコーナーで発表したいと思います。

《問い合わせ先》
富士通「電脳遊園地」事務局
☎(03)240-0851(月～金10～17時)

お楽しみプレゼント⑫

①アイレムより，イメージファイトのポスターを５名のかたに

②日本ファルコムより，「戦国ソーサリアン，ソーサリアン・システム－シナリオVol.２」のＰＣ－9801 3.5インチ版，５インチ版，ＰＣ－88 SR版，VA版，X1turbo版を各１名，計５名のかたに。

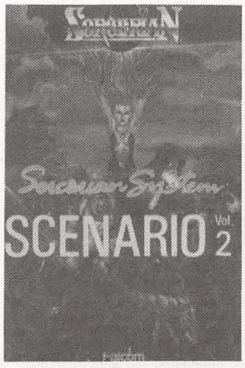
応募の方法は，ハガキに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号⑥所有のパソコン（メーカー名，機種名）⑦希望の商品名を書いて，12月７日（消印有効）までに，〒141 **東京都品川区東五反田１－11－15　電波新聞社　出版部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」編集部「お楽しみプレゼント⑫」係**までハガキで応募してください。

〈10月号の当選者発表〉

○「テレネット・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.1」は，東京都江東区・佐藤靖宣さん他４名のかたに。

○「ドラゴンスピリット」のポスターは，香川県高松市・津村政俊さん他14名に決定いたしました。

また，お名前を発表できなかったかたには，商品の発送をもって発表に変えさせていただきます。



◀戦国ソーサリアン



▲イメージファイトのポスター

お・わ・び

11月号に掲載のＰＢ-100用「Ninety-Nine」は，ポケコン・ジャーナル88年５月号のＦＸ-860Ｐ用の同名のゲームと同じものでした。編集部のほうのチェック不足でこのようなことが起こったことを深く反省しております。なお，ポケコン・ジャーナル発刊元の工学社をはじめ読者のかたがたに御迷惑をおかけしたことを心からおわび申しあげるとともに，今後このようなことが起こらないよう注意して行く所存です。

（編集部）

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ

今月の出題者は 影さん

☆今月の問題

北のほうでは，雪のたよりが聞かれるようになりました。もう，すっかり冬ですね。でも，こんな寒い日こそ，外にでて元気に遊びましょう!!家の中でコタツに入ってファミコンばかりやっているとコタツ虫になってしまうゾ!!（編：経験者は語る）

さて，話しは変わって，あのマシンがとうとう発売されましたね。私は，９月末にこのマシンの資料をもらったとき思わずびっくりしてしまいました。だって，ＭＳＸやＰＣ－88と同じＺ80のＣＰＵとＸ68000やマッキントッシュと同じ68000のCPUを積んで，しかもＦＭ音源までのっけてるのに，価格が21,000円なんですもの。

いやー，今まで移植は無理だなー，なんて思ってたビデオゲームも，このマシンになら移植されるんじゃないかと今からワクワクしちゃいます。

さて，ここで問題です。他の16ビット・パソコンにもひけをとらない性能を持つこのマシンとはいったい何でしょう。つぎの三つのうちから選んでください。

①セガ・ギガドライブ
②セガ・ファントゥードライブ
③セガ・メガドライブ

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。

☆11月号の正解

①ＭＳＸ２＋

☆10月号の当選者

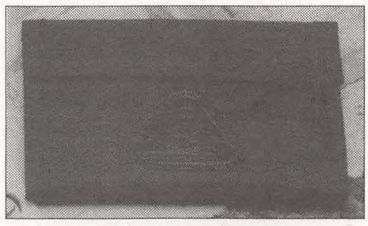
多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下のかたがたが当選されました（正解は③の熱転写方式でした）。

東京都杉並区・岩谷政利／埼玉県入間市・勝目　康／鹿児島県枕崎市・楠　剛／兵庫県姫路市・大谷洋二／神奈川県藤沢市・原田賢一／北海道北見市・船越　学／北海道留萌郡・小林隆宏／大阪府寝屋川市・大久保直人／青森県八戸市・加藤　慎／大阪府吹田市・渡辺高広

（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」のウォーレットを10名のかたにプレゼントします。



▲イースⅡのウォーレット

イースのマークが入った黒くてかっこいいサイフです。

★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思われる答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：12月７日必着
○正解の発表：１月号(12月８日発売)
○当選者発表：２月号(１月８日発売)

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。

かちがらす

「心ふれあう，さわやかネット」

佐賀の県鳥である「かちがらす」の名前をネット名とした当ネットは，地域活性化のため会員同士の情報交換を活発にしてタウン情報などを発掘し，レジャーやビジネスにも役立て，また，佐賀観光のガイドの役に立つようなひと味ちがうネットを目指しています。

■サービス内容
ＢＢＳ伝言板，電子メール，チャット，ＰＤＳサービス

■オプション機能
ＸＭＯＤＥＭ，ＭＮＰ

■アクセス電話番号
0952-33-1606(300/1200/2400bps)
0952-33-1607(300/1200/2400bps)
0952-33-1613(300/1200/2400bps)
0952-33-1614(300/1200/2400bps)

■運用時間
AM10：00～翌AM９：00（メンテナンス運休／１時間）

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒840 佐賀市高木瀬町東高木214-１
ＮＴＴ佐賀支社　事業企画室「かちがらす」事務局　0952－25－8331

■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フリーネットワークです。

■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
オンライン・サインアップと入会申込書送付による２とおり。

■現在の会員数
200名(９月25日現在)

■通信制御手順
●漢字・文字コード：シフトＪＩＳ
●通信速度：300/1200/2400bps(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：ＧＵＥＳＴ
パスワード：なし
制限：会員にメールを書くこと

ながさき-NET

「提案します!!コミュニケーションしませんか」

“ながさき-ＮＥＴ”は，みんなで作る情報交換の広場です。ここでは，ホットな情報，ローカルっぽい情報などをお待ちしています。長崎へ旅行しようと思っている貴方，“ながさき-ＮＥＴ”での情報収集をお忘れなく。よ・ろ・し・く。

■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・氏名・電話番号
〒850 長崎県長崎市万才町2-12
ＮＴＴ長崎電報局　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。または，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

RAMS-NETWORK

「Ｘ68000ユーザーのためのＮＥＴ」

Ｘ68000の情報。ＰＤＳが盛りだくさんのＮＥＴです。

■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，MNP（クラス３）

■アクセス電話番号
06-744-4309(300/1200/2400bps)

■運用時間
24時間（メンテナンス運休／毎日PM11：55～AM０：05）

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒578 大阪府東大阪市稲田788-40
遠藤聖吾　06－746－2309

■ネットワークの概要
無料会員制です。

■入会(登録)対象・制限
Ｘ68000ユーザーなら，だれでもＯＫ

■入会金など
入会金：無料　会費：無料

■入会方法
入会登録専用ボードに，指定された個人データーを書き込んでください。

■現在の会員数
100名(９月21日現在)

■通信制御手順
●漢字・文字コード：シフトＪＩＳ，ＡＳＣＩＩまたはＡＮＫ文字のみ
●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：RAMS
パスワード：なし
制限：書き込みは不可能

TC-NET

「自由に気ままに，ここは情報のオアシス！」

今年の夏に生まれた，ホヤホヤＮＥＴで専門学校が運営してるけど，全く硬くなく逆に愉快ですよ！　情報処理に便利？　CASLシミュレーターがあります。気軽にお立ち寄りください。

■サービス内容

ＢＢＳ伝言板，電子メール，チャット，ＰＤＳサービス，データベース，ヘルプ機能

■アクセス電話番号

052－581－4578（300/1200bps）
３回線

■運用時間

24時間（メンテナンス運休／ボード上でお知らせ）

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒450 名古屋市中村区名駅3-24-15
トライデント・スクール・オブ・インフォメーションテクノロジー
052－581－0581

■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

だれでも気楽にどうぞ。

■入会金など

入会金：無料　会費：無料

■入会方法

オンライン・サインアップによる登録制

■現在の会員数

40名（10月14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（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：ＧＵＥＳＴ
パスワード：なし
制限：一部の掲示板の読み，入会のみ可

ロンドハウスBBS

「友達の友達は皆友達」

暑ーい，ここ沖縄はＢＢＳロンドハウスです。ロンドハウスは音楽工房。地元で活躍する音楽家がＳＩＧをする「音楽について」では沖縄音楽について答えてくれます。そして地元の可愛いアナウンサーとの軽いオシャベリが楽しめます。南の島のＢＢＳロンドハウス。

■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）

■運用時間

24時間（メンテナンス運休／予告なしにお休みあり）

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒901-22 沖縄県宜野湾市普天間１-12-24　名城政二郎（ロンドハウス）
09889－3－4830

■ネットワークの概要

オンライン・サインアップの登録制

■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　会費：？

■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（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：？

■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

SUN-NET

「ネットの有効利用をめざすＮＥＴ」

ネットワーク通信は，個人のホビーの段階から，今やビジネスへの応用段階になっています。ＳＵＮ-ＮＥＴではみなさんにこのネットワーク通信を有効に使っていただくことにより，みなさんの生活やお仕事に新しい世界が開け，役立つことを願っております。

■サービス内容

ＢＢＳ伝言板，電子メール，チャット，オンライン・ショッピング，ヘルプ機能

■アクセス電話番号

03－590－0990（300/1200bps）
４回線

■運用時間

24時間（メンテナンス運休／土曜AM10：00～AM11：00）

■運営者の住所・氏名・電話番号

〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8
㈱サンネットワークサービス（事務局）03－590－3103

■ネットワークの概要

半有料会員制です。

■入会（登録）対象・制限

特になし

■入会金など

入会金：一般会員は無料，ホスト会員は10,000円
会費：一般会員は無料（但し９月３日現在），ホスト会員は20,000円／年

■入会方法

電子メールで入会申込書をシスオペに送付。または，ハガキで事務局に申込書の請求。

■現在の会員数

28名（９月３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（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：999
パスワード：ＧＵＥＳＴ
制限：メール送付可。書き込み不可。

変更になりました

■492ページ

よかネット福岡の運用時間と，運営者名，現在会員数が以下のように変更されました。

●24時間（メンテナンス運休／随時）
●福岡パソコン通信協会
●418名（10月17日現在）

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.13

ウルフの夜の人口密度は高いという噂がある。そこで、ウルフのある夜と題してウルフ・チーム社員の夜の行動をダイジェストで追って見たい。

11時。ウルフの夜はここから始まる。その日も新入社員である仮名安部君は残業をし終え帰宅する所であった。この安部君は19才にして既にアニメーター歴3年を誇る強者である。タイム・カードを初めて体験するという彼は慣れない手付きでタイム・レコーダー押すのであった。

12時。209をほぼ占拠する形で、町山と並木君がニュータイトルの議論をしていた。そういえば宇野君はどうしたのだろうか、と思い207へと向かう。そこには鍵盤の音だけが響き、ヘッド・フォンを掛け、ディスプレイを凝視する鬼神の如き様相を呈した宇野君がいる。受田がいないと宇野君はこうも人が変わるのだろうか。

12時30分。いつもなら1時30分の閉店間際に来店の私がこの日は1時間も早かった。取りあえず天下一にて食事。その後はセブン・イレブンが待っているのだった。1時。天下一からウルフへ帰るとあの町山が寝ているではないか。足で突こうが、手で揺すろうが起きる気配はない。ふむ、今頃はX68Kの夢でも見ているのだろう。おっと、そろそろ誌面が尽きてきた。与えられた誌面でウルフの夜のすべてを語るのは不可能であった。この続きは次号ということで、諸君期待しろ。

(秋篠)

続プログラマー日記第6回

さて、めっきり寒くなって、冬ももうそこという感じですが、皆さんは、いかがお過ごしでしょうか。僕は、絶好調で、プログラムに励む毎日です。で、今は、何をやっているかというと、この冬の新作、「ミッドガルツ」を作っているのです。僕も、98のプログラムを始めてもうかなりたちましたが、今回は、その集大成といった感じで、かなり力が、入っています。スクロール面積は、「ヤシャ」の時より少し小さくなりますが、その分、細かく動けるようにして、より楽しめるものにする予定です。また、ビジュアルも、アニメーションをいっぱい入れて、これもすごい動きをさせる予定です。ただ1つ残念なのは、今回の、この「ミッドガルツ」は、98vm以降専用になるということです。高速のスクロールをさせるためにどうしてもgrcgを使わなくては、ならなかったのです。そんなわけで、98Fや、98Mのユーザーの方は、今回は、我慢してください。

さて、そのほかの開発ですが、MSX2の「アークス」は、大変遅れてしまいまして、大変申し訳ございません。僕も出来るだけ手伝うようにしているので、この本がでる頃には、発売になっていると思います。MSX2+や、fmパックにも対応しているので、皆さん期待していてください。

(藤西)

総合広告代理店●TV●ラジオ●新聞●雑誌
広告のことならお任せ下さい!!
ADVERTISING AGENCY A1
企画から制作まで—
株式会社 エーワン・アド
☎295-6900

「浜さんとみんなで遊ぼう」

お手紙、イラスト お待ちしてます！

は〜い！みんな、元気にしてますか？おなじみの浜です。すっかり秋も深まり肌寒くなりました。みんなカゼなんかひかずにゲームしてくださいね。

さて今月のイラストは力作が多く、選ぶのに一苦労でした。お手紙いつもありがとう!!イラスト・御意見など、お待ちしております。秋の夜長にイラストっていうのもいいかもね。宛先は「浜さんとみんなで遊ぼう!!」係まで、です。お待ちしてま〜す！

(浜)



▲長野県　白夜さん



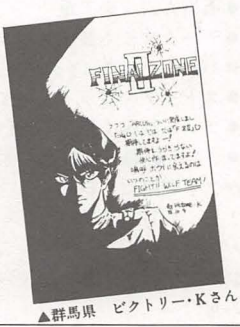
▲兵庫県　片田さん



▲静岡県　岡本さん



▲埼玉県　うるふさん



▲群馬県　ビクトリー・Kさん

●マッチーのまったなし！

辺りを見渡すとすっかり秋色に染まり、北風が冷たく、朝は寝床から出るのがつらい毎日が続くなかで、『もうすぐそこまで冬が来ているなあ』と、感傷に浸っているマッチーです。さて今回は前回の予告どうり、X1の必勝テクや隠しコマンド等を教えよう。(FM版、やっと発売されました。)

まず、一番問い合せの多かった。『ミュージック・モード』から！

88版と同じ様に、町又は店の中でカナキーをロックして、シフトキーを押しながら“う”のキーを押せばミュージック・モードに入るんだ！

どう？これで感動のエンディングの曲や、X1オリジナルの曲をしみじみと聞けるね！(オリジナルの曲は、CDのレコーディングに間に合わなかった為、X1でしか聞けないぜ！X1ユーザーは自慢できるぞ！)

さて、それでは必勝法を幾つか君達に伝授しよう。まず、『装備する』についてだな。あの意味ありげにある、あのコマンドを使いこなしている人は少ないと思う。そうだね、ある場所で変った武器が入手したとして、早速装備したところ、『前より弱くなった』といって元に戻してしまうのは素人！

『まだこの武器に慣れていないのか。』と思った人はさすが！全くその通りで、それぞれのキャラクターにそれぞれの武器(アイテム)の熟練度があり真新しい武器を装備したら慣れるまで結構時間がかかる。しかし、それだけ熟練度が上がった時の効果は大きい。(そうとは限らないけど。)

これをうまく使えば、赤竜や五首竜だってへっちゃらさ！

そしてついにMSX2版アークスの発売です。店頭にデモが並んでるのでぜひ！見てちょうだい！見所は16色モードを使った高解像度グラフィックと88とは違ったストーリーになっているため、雑誌ではほとんど内容を把握した人でも十分に楽しめます。(買う価値あり！)

それから、新作『MID-GARTS』の方のデモもヨロシク！



Kコのなかよくしてネ♥

ユーザーの皆さんこんにちは！このごろめっきり寒くなりましたね。みんな風邪なんかひいてないかな？今回は山本修二くんっていうWOLF・GAMERSの会員さんのお手紙を紹介します。

「久しぶりの手紙になります。お元気ですか〜!!僕もやっとテストも終って、ひとだんらくついたので手紙を出しました。

そう言えば、今度WOLF・TEAMから新しいゲームが出るでしょ！でも僕はPC-9801シリーズを持っていないのでPLAYすることができな〜い！う〜ん・こまった・こまった。友達に買わせるっきゃない！買わせて友達の家にかようかな〜う〜ん!!（この頃考えることが多い）

さて、話はとんで、この頃テーブルトークゲームをみんな（学校の友達）とやっているのですねえ〜！（D&Dとウィザードリィ）これがまたパソコンのゲームと違って自由な発想ができるのでおもしろい！それに頭の中でその時、その時の場面を想像しながらやるのも楽しい！でも友達と集まれる日が少ないのが…」

修二くんお手紙ありがとう！修二くんの学校では面白いゲームが流行ってるんだネ!!私もやってみたいなあ！そうそう、好奇心をそそる様なゲームをウルフも作っちゃうのです。その名は“MID-GARTS”最初はPC-98シリーズから出して次にPC-88シリーズから出しますので、修二くんを始め、PC-8801版の皆さん期待して待っててネ!!ではまた来月までバイバイ♥

「小松の魔界王的一日」

まさかこの私がベーマガの原稿を書くとは思わなかった。町山さんが『2時間以内に原稿を書いて』という無謀なことを言うんだもんなー。まっ、いいか。なんてったって全国ネットだもんね。この雑誌は。

さて、あんまり書く事もないしウルフの近況でも話そうかな。最近、K子さんの出勤がめっきり遅くなったねえ。それは昨日今日に始まった事じゃないけど、最近はそれ以上に“出社しない”という状況にまで発展したんだから困りものだ。K子さんの出勤は昼頃で定時の10時にはまず出勤しない。それこそ10時に来たらウルフはパニックと化すだろうな。今では秋篠さんも暗黙の了解をしてる。でさ休んだ日K子さんの家にTELするじゃない。そうするとまだ寝てるわけ。それが昼頃で、今から出社するように言っても来ない。次の日に出社しなかった理由を聞くと『また寝ちゃった』って返事するの。だけどそれが許せちゃうんだよね。何事もなかったかのように次の日も出勤してくるんだもん。K子さんがOLになったら大変だろうなっていうのがもっぱらの噂。人事ながら秋篠さんも心配してる。おかしな人です、K子さんは。

というわけで、今回は思うままに書いたのでかなり読みにくかったんじゃないかな。どうもすいません。でも来月からは受田君のコーナーも復活すると思うよ。

BON JOVI/NEW JERSEY

マッチーの今日はここまで！

今回はみんなにお知らせがあるんだ！みんなの学校で、今！どのパソコンが流行っているか？又はどんなパソコンが騒がれているか？今持っているパソコン名（クラスのみんな全員の）を葉書に書いて送って下さい。アンケートに答えてくれた人には抽選で2名様に『ウルフ特製トレーナー』を差し上げます。それから、前回の吉田君のコーナーへの葉書をたくさんいただきました。みなさんの熱い支援があれば吉田君はまた、ウルフに帰って来る事でしょう。

カムバック・・・YOSIDAKUN

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

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

いつもの1ページに戻った，アーテックトレンド。今回は，アーテックに遊びにきてほしい！という事と，88のグラフィックに関する記事を少し。それにしても〆切というのは，なぜ集中するのだろう？

遊びにおいでヨ！

さて，「ディガンの魔石」も発売されたし，MSXと88の移植も進んでるし，そろそろアーテックもソフトハウスらしくなってきたかな……というわけで，会社にいろんな人が遊びに来てほしかったりするわけだ。現在，趣味でゲームを作っているとか，仕事でゲームを作ってみたいとか，制作現場を見てみたいとか，とにかくゲーム作りに興味のある人なら大歓迎!!。会社といってもゲーム好きがこうじて仕事になったようなもの。かるい気持ちで遊びに来てくれっ。（※　一応，来る2日ぐらい前に，03-904-0440へ電話連絡を入れてね。）

今月のイラスト



▲埼玉県 独眼竜政子さん



▲長野県 白夜さん



▲静岡県 上野珠理さん



▲広島県 HYPER一茶鈴さん



▲東京都 もり・りんくん



▲東京都 ローレシアの王妃さん

四コマコーナー



◀千葉県 伊藤薫くん

88画像処理進行中

先月号でお知らせした88移植の話を少し，98の400ラインにくらべ，88は200ライン。そのハンデを克服すべく88メイン・プログラマーは現在，取り込み処理をグレードUP，より高度な画像処理を目指そうと夜も寝ないで（昼間寝ているという話もある），努力しているのだっ。

例1.「26万色のデータを演算処理したおかげで40Mハード・ディスクがいっぱいになってしまった。うーむ」

例2.「おおっ，たーぼCも爆走しているぜっ!!あちょっ。」

98のグラフィックはすごいけど，88のグラフィックはどうなるのかなあ……と思っているユーザーも多いと思うけど，これで少しは安心してもらえたかな？

（ますます不安になるという話もあるな……。）

—・—・—・—・—・—・—・—・—・—

えー，今月は記事が少なめのアーテックトレンドでした。

今回は四コマがあったので㊙はうれしかったのだよ。なにせ読者からの四コマは初めてだったからねー，うん。だけど鉛筆は印刷に出にくいからね，これからは気をつけよー。それからメイキング・プレゼント，結構応募がきてる，うれしいよなー。

ステッカーがほしい！というお便りが来てるけど，もう少し待ってね（まだできてないよー）。このページに採用された人には，最初に送るから。

最後に，イラストだけじゃなくて，文字のお便りも待っています，「アーテック・トレンド，お便り係」まで，内容問わず。意見，伝言，なんでも結構。それでは，今月はこのへんで……。

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

新作ソフト第2弾

エニックスの年末へ向けての新作情報第2弾！ということで今回も新しいソフトを御紹介します。題名は，The Old Village Story（ジ・オールドヴィレッジストーリー）です。

森の中にあるテップル村。この村に住む羊飼いの少年「シオン」がこのストーリーの主人公です。ある日，シオンは，通いなれた道を牧場へと歩いてゆきます。街並みも，通る人々も，シオンにとってはいつもと変わらぬ朝でした。ところが，シオンの家に城からの使者が来たというのです。さっそくシオンは帰ると，使者は，王様が会いたがっているので，城まで出向くようにとのことでした。そのお城は，ルースという町にありますが，森には狼が出るということです。でも村人がシオンにいろいろアドバイスをしてくれたのでシオンは無事にルースの町へたどりつけました。ルースの町は，とてもにぎやか。シオンはさっそくお城へ向かったのですが，前国王（つまり王様のお父さん）が森へ狩りに出かけたまま行方知れずになってしまったということで，町中は大さわぎ。シオンも前王様を探すことになるのですが…。

とまあこんな形でお話は展開していきます。謎ときを中心としたアクティブロールプレイング「ジ・オールドヴィレッジストーリー」御期待下さい。ＰＣ88版で登場です。



それと先月号で紹介しましたバーニングポイントのグラフィックを公開しちゃいます。カラーでお見せできないのが残念です。この青年がマイク・スティールなんですよ。さあ彼に会えるのももうすぐです。

〔ポコのごめんなさいコーナー〕

え～先月のエニ通の新作ソフトコーナーで紹介したゲーム「バーニング・ポイント」が「バーニング・ポイン」となっておりました。担当のＹさんはじめみなさんスミマセン。

せっかくの新作情報でタイトル名を間違ってしまうとは～。トホホ，以後気をつけます。

〔お手紙下さい〕

エニックスでは，みなさんのイラスト，御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，カラーよりも白黒の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ゲーム中のキャラクターを使ったショート・ショート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下さいね。

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（あなた）。あなたにもエニックスの仲間として一緒に働いてみませんか？ゲームのデバッグをしてくれる男性も同時募集中です。

―詳しいことは，お電話で……―

☎03（366）4345
担当　矢作（やはぎ）まで

編集後記

やっと涼しくなったなと思ったら日増しに気温が下がって涼しいどころか朝方は冷えこんできました。といっても，もう11月なんですものね。寒いわけだ…。あと2か月足らずで今年も終わり…。なんか月日の流れるのが早いですね～。今年もいろんなことがありましたが何といってもドラクエⅢ発売時のパニックが，エニックスでの10大ニュースのトップになるでしょう。でもあの時のパニックがもうずいぶん昔のように感じられます。

そしてボクもしっかり一つ歳を取ったわけです。何かくらいなぁ～。

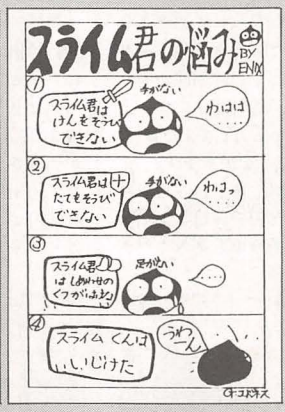
（ポコ）

エニックス展



軽井沢誘拐案内に出てくる人々ですね。全ての人の名前が言えれば，あなたも軽井沢誘拐案内通です!?

長野県　TABIJIくん



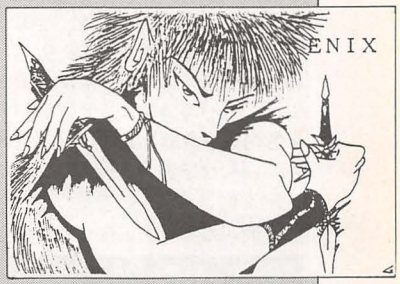
それでもスライム君は今日も元気です。

福島県　G・エドネスくん



天津飯くんは，このメンバーでⅢをクリアしたのかな？

埼玉県　あまづめしくん



眼つきが鋭いですね～。獲物（えもの）の狙う（ねら）鷹のようです。

愛媛県　GIGVE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・ピー・エス
☎0245-45-5777

早いもので11月号が出たなと思ったらもう12月号の原稿を書かなければならない時期になってしまいました。福島は12月というと大変寒く朝晩などしばれる（大変寒いという方言）毎日です。皆さんのところはどうでしょうか？

挨拶はこのくらいにして・・・・さ～て何から書いていきましょうか？やっぱりX68000の話題から書いていったほうがいいでしょうかね！！！

X68000情報

先々月号に現在開発しているX68000のソフトの頭文字を書いてみましたが問い合わせが多いのにはＳＰＳ一同びっくりしております。これだけX68000のソフトに期待がかかっているのかと思うと改めて「頑張るぞ！！」と気合いを入れ直さざるをえなくなります。

これからもＳＰＳを応援してください。発表できるようになりましたらこの場をお借りして順次発表していきたいと思っています。

さて，話は変わりますが，９月末に「沙羅曼蛇」が発表になりましたがいかがでした？‥もうプレイされましたでしょうか？

この「沙羅曼蛇」は御存じのとうりコナミ株式会社の人気テーブルゲームですが今回X68000の機能をフルに使って移植されました。業務機はＣＰＵを２個使用しているにもかかわらずX68000の１個のＣＰＵで試行錯誤を繰り返して，なんとかここまで完成されました。ユーザーの皆様からはいろいろと御指摘される面もございますが家庭でゲーム機の雰囲気を楽しんでいただくためにオリジナルに忠実に移植することを心掛けてきた結果です。そこのところを十分に御理解いただいてゲームを楽しんでください。

さて，次に先月お伝えした次回作「パックマニア」ですが，現在開発室では元祖「パックマン」がX68000上で動いております。またＢＧＭはほぼ完成しＳＰＳの店舗で流れております。このＢＧＭは［ＳＰＳ-ＮＥＴ］にプレゼントとしてＰＤＳされております。完成は来年１月を見越しております。もうしばらくお待ちください。

そのほか２本が進行中です。これは追って御報告致します。

ザ・リターン・オブ・イシター情報

さ～て，お次は「ザ・リターン・オブ・イシター」です。X68000の「ザ・リターン・オブ・イシター」に続いて９月21日にＸ１ターボ専用が発売になりました。一時は広告からも姿を消していたためターボユーザーから「どうなっているんですか？」とのお問い合わせが殺到していましたが，ＳＰＳではちゃ～んと開発をしていました。・・・・12月には「ザ・リターン・オブ・イシター」の最後のシリーズのＦＭ77シリーズを発売致します。これまた広告から姿を消したのでお問い合わせや，要望はがきが殺到しましてうれしい悲鳴を上げております。

「言い訳」・・・・開発が遅れてしまって申し訳ありませんでしたけれどまちがいなく開発は続行されておりました。が・・あやふやな発売日を発表して皆様に御迷惑をお掛けしてはいけないと言う配慮から，一時広告から発売の告示を消しました。・・・・御理解のほどお願い致します。

もう一つ，ＦＭ版は77シリーズです。おまちがいのないようにお願い致します。ＡＶ専用にしてしまいますと77のユーザーの方ができなくなってしまいますのでＦＭ77シリーズで開発致しました。発売は12月上旬～中旬を予定しておりますので，冬の夜長を「ザ・リターン・オブ・イシター」でじっくりお楽しみください。

掲示板

現在［Tri-Ｐ］の試験期間ですので［Tri-Ｐ］の使用料金は無料（ＳＰＳ-ＮＥＴアクセス時のみ）になっていますのでお試しください。

ＳＰＳ-ＮＥＴアクセスの［Tri-Ｐ］のＧＵＥＳＴのＩＤは下記になっています。

N51494170＊5149-ＳＰＳ

方法は，お近くの［Tri-Ｐ］にアクセスして回線がつながりましたら@を押してリターン・キーを押してください。何回か繰り返していますと＊が表示されますので，上記のＧＵＥＳＴのＩＤを入力してください。ＳＰＳ-ＮＥＴに回線がつながります。

［Tri-Ｐ］の詳しい資料，申し込み用紙はＳＰＳまで返信用切手70円を同封して［Tri-Ｐ］資料希望と明記の上お申し込みください。

それでは　今回はこれで
・・・バイバイ

神奈川県横浜市・Dr. KID ▶





●SPS-NET　情報局●

今回から「掲示板」と併用して「ＳＰＳ-ＮＥＴ情報局」を開設致しました。担当は大五郎こと私が致します。

このコーナーでは，掲示板に書ききれないことや掲示板の詳しい内容などを主に書いていきたいと思っています。

第一回めは「Tri-Ｐ」関係をお伝え致します。

〈Tri-Ｐ〉

皆さんは「Tri-Ｐ」って聞いたことありますか？これはＢＢＳをやっている人は一度は経験する電話代請求の恐怖から救ってくれる救世主のようなシステムです。ＳＰＳ-ＮＥＴには遠方からはるばるアクセスしてくれる会員がほとんどです。しかし，電話代請求の恐怖から時間が限られて思う存分アクセスできないのが現状です。頻繁にアクセスして電話代の請求がきたとたんアクセスがなくなってしまった会員の方も多数おられます。これを改正するためにＳＰＳ-ＮＥＴは［Tri-Ｐ］に加入しました。

それでは，［Tri-Ｐ］とはどんな仕組なのでしょうか？［Tri-Ｐ］の会員になった方は月会費1000円を払うことによって低料金でＢＢＳアクセスが可能になります。たとえば，ＳＰＳ-ＮＥＴにアクセスしようと思ったら一番近くの［Tri-Ｐ］アクセス・ポイントに電話します。そこからＳＰＳ-ＮＥＴに回線を接続してもらうわけです。東京の方でしたら東京の［Tri-Ｐ］アクセス・ポイントに電話します。電話料金はそのアクセス・ポイントまでの料金ですむわけです。

直接ＳＰＳ-ＮＥＴにアクセスしますと，10円で７秒，夜間でも12，３秒です。それが昼夜を問わず10円で180秒（３分）使用できます。つまり，市内通話料金ですむというわけです。

単純に１時間アクセスしたとして［Tri-Ｐ］経由ですと200円，直接ＳＰＳ-ＮＥＴにアクセスしますと，5140円，夜間でも2880円となります（注：通算アクセス時間１時間までの例で１時間を超えますと１分10円が加算されますので３分40円の計算になります。内訳は，ＮＴＴ10円＋Tri-Ｐ30円で，計40円です）。この差は大変大きいのでは・・・・・。

KONAMI NEWS STATION

KONAMI
コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

最新情報

あのグラディウスシリーズ最新作がぞくぞく登場。この年末も決してたいくつはさせないぞ!!　さて，キミはどれを選ぶ?

・ファミコン版
話題のアーケード版を完全移植。ファミコンのオリジナル面も加えて堂々12月中旬発売!　ROM　5,900円





・MSX版
グラディウス，グラディウス2，サラマンダに続く最新版。アーケード版の要素を盛り込んだ傑作。12月下旬発売!
ROM　5,800円

・アニメーションビデオ
ますます腕に磨きをかけた美樹本晴彦がミステリアスな美女キャラに挑戦。前作では語られなかったグラディウス星の秘密が解きあかされる。11月30日発売!　VHS／β　12,800円



コナミ・MSXファン必携ソフト登場!

コナミ ゲームコレクション

MSX対応　3.5インチフロッピーディスク
各4,800円

11月16日発売!
Vol.1（アクションシリーズ）
・魔城伝説
・けっきょく南極大冒険
・イー・アル・カンフー
・イーガー皇帝の逆襲
・王家の谷（ディスクバージョン）
＊Vol.1のみ2枚組。

Vol.2（スポーツシリーズ）
・コナミのボクシング
・コナミのテニス
・ビデオハスラー
・ハイパーオリンピックI
・ハイパースポーツII

12月15日発売!
Vol.3（シューティングシリーズ）
・ツインビー
・スーパーコブラ
・スカイジャガー
・タイムパイロット
・ネメシス

Vol.4（スポーツシリーズ）
・コナミのサッカー
・コナミのピンポン
・コナミのゴルフ
・ハイパーオリンピックII
・ハイパースポーツIII



★スナッチャー専用サウンドカートリッジをセットするとSCCサウンド対応となります。

〈かくし面公開Part2〉

エルギーザの封印

前回サウンドセレクトステージをお教えしたので今回はパズルゲームのステージを教えちゃいますね。あるステージ（計6ヶ所）でジャンプするとピラミッドが現れます。それをとると穴が現われるので↓キーで中に入ってください。なんとなつかしい数字並べのパズルで遊べます。セットされている面は……ステージ20，29，35，43，52，55です。

・エディットコンテストは11月14日メ切ですよ!!
まだ間に合うよー!

11月中旬から年末かけて，各地でいろんなイベントが開催されます。詳しくは今月号のベーマガをすみずみまでじっくり読んで探してください。やっぱり誰よりも早く新作を体験しなきゃねっ。
イベント会場でなきゃ手に入らないというオリジナルグッズなんかももらえるチャンスだし，ぜったいチェック!だよ。
チェックしたら最寄りのお店へGO!



さっちゃんの テレホンサービス

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 15

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

★ゴホッ，ゲホッ，ゴホッ，うー，苦じいー。どーも。風邪をひいてしまったマサ斎藤です。いやー，はやってますね，風邪。サコムのスタッフもほとんど全員風邪をひいていまして，スケジュールに影響がでるのでは？と，若干不安がよぎる今日このごろです。

・・・と，さりげなく原稿を書きはじめた僕。しかし，頭の中は・・・

「ウォー！時間がねーよー時間がねーよー時間がねーよーんおんおんおんおん・・・」
（エコーの効果で読んでください）

本当に時間がない！もう11月なのじゃよ，本郷君!!どーしよう？脳腫瘍？

★ところで，先月号で音楽スタッフ募集のお知らせをしましたが，今度は，その他なんでもスタッフ募集のお知らせです（なんのこっちゃ）。

現在システムサコムでは，その他なんでもスタッフを募集しています。仕事の内容は，

まず・・・

- **プログラマー（Z80・68000・8086・6502等）**
- **企画，営業**
- **シナリオライター**
- **グラフィックデザイナー**
- **ミュージックデザイナー**

という具合い。

それぞれ超カンタンに説明すると・・・，

・プログラマーは最低限，上記の石のどれかひとつのアッセンブラ（マシン語）があつかえること。もちろん，使える石の種類が多いにこしたことはないけれど・・・。あと，Cもできたほうがナイスですね。

・企画，営業はキャラクター商品の企画，マニュアル作成，雑誌会誌等の原稿の作成。いろいろなアイデアが必要な仕事だね。

・シナリオライターは，見てのとおりゲームのシナリオを書くワケだ。

・グラフィックデザイナーは，ゲームのキャラクターや背景等のグラフィックを作成するのんだな，コレが。

・ミュージックデザイナーは，先月号に書いたとおり！（完全の手抜きしてるなー）

以上。

ようするに，人手が足りないワケで，即戦力になればだれでもOK！なんだかよーわからんだ，とにかくヤル気のある人はここへ連絡してくれい！

☎03-635-7609（担当：佐藤）

いやー，サコムって，本当にいいもんですね。

「イラストコーナー」

突然ですが，今まで送られてきた葉書をいろいろあさってみたところ，かなりオシャレなイラストを3枚ほど発見したので，ここで発表します。

一枚目の作品は，大阪府の**小池浩司クン**。



（評）おっと，こいつぁ手がこんでるぜ！たしかに，よくかけてるけど，でも，これってアニメ雑誌に送ったほうが良かったような気がするなあ。まぁ，とにかく良いデキです。（ちなみにこの葉書，消印が1986年だから，このイラスト出したこと忘れてるんじゃないかなぁ・・・）

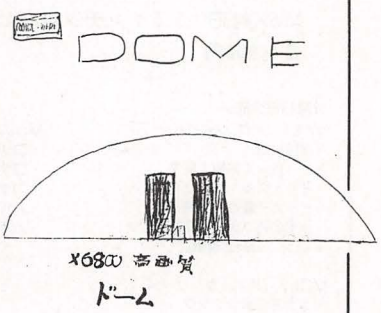
つづいての作品は東京都の**斎藤義明クン**の作品。



（評）作者の富士山とエヘン虫に対する愛情が見事に描かれていますね。この絵を見て僕は，富士山と人間とのファンタスティックなエゴイズムとクリエィティブなスチューニングを感じました。

ちなみにキミは，名字が僕と同じ〝斎藤〟なので，記念の業界必需品であるセカンドネームを進呈しよう。そのセカンドネームとは！おそれおおくもサコムの社長である〝伊佐弘〟の名字から取って〝イサ斎藤〟だっ！なんと名誉な名前だろう！これでキミも業界の仲間いりだ！

最後の作品は，福井県の**正玄逸平クン**の作品。



（評）これはすごい。なにがすごいって，まず〝X68000〟の〝0〟が一個たりなくて，〝X6800〟になってしまっていること。そんなマシンないって。おまけに高画質ときたからさあ大変。おいおい，キミ。これのどこが高画質なんだよ。おこるよ，オジサンは。頭の中すこし掃除しなさい。

—・—・—・—・—・—・—・—・—

サコムのこのコーナーでは，このような芸術性の高いイラストもどーんと募集してるよーん。僕が個人的に気に入ったイラストはバンバン載せちゃうから，みんな応募してくれい！

テレネット・ニュース！

TELENET JAPAN

テレネット創立5周年記念企画

株式会社日本テレネットは，10月27日をもって満5周年を迎えることができました。いつも応援してくれている皆さん，どうもありがとう。そんな皆さんに感謝の意をこめて色々な企画を用意してます。その企画とは……。

5周年記念キャンペーン・クイズ

抽選で豪華なプレゼントをしよう，というこのクイズ。どなたでも応募できますので，じゃんじゃん送ってください。

賞品　**金賞**：X68000(本体＋専用モニター)……1名様
銀賞：CDラジカセ……20名様
銅賞：ターミネーター（キーホルダー型電子音発生機）
……300名様

問題　日本テレネットが創立5周年を記念して年末に発売する2大タイトルは？
下の□のなかに当てはまるアルファベットをお答えください。
①DEA□H-BRINGER
②X□RII

解答方法

官製葉書に，**住所・氏名・年齢・電話番号・お持ちの機種・①②の答え，**を書いてテレネットまで送ってください。ここでお願いですが，住所・氏名には必ず〝フリガナ〟をふってください。受付は11月1日からで，〆切は12月31日の消印分までとなります。銀賞までの当選者は2月売りの雑誌広告で発表いたします。また，葉書は1人1枚限り有効ですから，何枚も出してはダメ。そういう人はポツにしちゃったりして……。とにかく，たくさんのご応募，お待ちしています！

CD付きがNEW SOFT!

創立5周年記念作品【デス・ブリンガー】【XZRII】の2大タイトルは，CDシングル付きで発売するぞ。CDにはそれぞれのゲームの（プロローグ～）オープニングとハッピーエンドが収録されてるんだ。だから，両方聞きたい人は，両方買って！なんてね。そうはいかないだろうけど，とにかく別々のCDが入ってるこの新製品。絶対〝買い〟だぞ。

そして，今後テレネットの製品には必ず〝CD〟が付くのだ。何故かって？ゲームはいろんな要素で構成されてて，音楽もその重要な要素の一つ。というよりは今や音楽なしではゲームソフトは有り得ない時代。そこでテレネットは考えた。CDもソフト，ゲームもソフト。同じゲームを構成するメディア同志ならばいっしょにさせちゃえ，と。これからはCD-ROMとかCD-Iの時代になってくるしね。その辺も考えてのこと。それに，ゲームにCDを付けちゃうなんてよそではできないことでしょ？これがテレネットだけの新しいゲームソフトの形なんだ。

ユーザーズクラブ会員へ，全員にプレゼント!

これまた創立5周年と，クラブ発足1周年を記念して企画しました。会員には全員に創立5周年記念作品【デス・ブリンガー】【XZRII】の両タイトルのキャラクターイラストが入った下敷をプレゼントします。アニメ界にこの人ありと知れた越智一裕さんのサイン入りイラストが見れるぞ。もちろんXZRIIからは〝サドラー〟だ。裏面が1989年カレンダーになっているこの下敷。12月18日時点で会員になっている方全員にプレゼントです。

まだ入会していない人，今がチャンスですよ。そのほかにも会報2年分を収録できるマガジン・ファイルの販売もしますから，入会したいと思う方は官製葉書に「入会希望」と書いてテレネットまで送るか，住所・氏名・郵便番号・電話番号・生年月日・性別・使用機種を書いたものを同封して年会費1,500円を現金書留で送ってください。

では，いよいよ創立5周年記念作品【デス・ブリンガー】【XZRII】とはどんなゲームなのか，少しだけ紹介してみよう。

DEATH-BRINGER

これはテレネット初の本格的な3D型RPGだ。しかし今までの3Dとはちょっと違うぞ。今までは3Dの画面を進んでいると急に目の前に敵が現れてきた。実際こんなことはないよねぇ。3D画面を使ってるんだから，そこには距離感が存在するはず。それを実現したのがこのデス・ブリンガー。見通しのきく通りならちゃんと敵が遠くにいるのだ。

戦闘は上から見た画面に切り替わり，シミュレーション・ゲームのように位置関係に重点が置かれる。例えば自分が攻撃している時に敵との間に味方が入ってきたら？遠くの敵に短剣で攻撃できる？そういう位置の問題をリアルに表現しているのがこのゲーム。だからプレイヤーは攻撃方法と位置関係を考えた戦略をしなくてはならないのだ。

そしてレベル。今までのようにキャラクターの能力が，倒した敵の数によっていっぺんに上がるというんじゃない。技能ごとにレベルが上がっていくのだ。つまり，剣だけ使っていると剣のレベルが，魔法を使っていくと魔法のレベルが上がる，という具合いに，より経験をつんだ技能だけが上達していく。これにより，キャラクターの個性はプレイヤーが創ることになるのだ。

リアル感覚を追求し，みんなにより主人公に成りきってもらおうというのがこのデス・ブリンガーなのだ。

XZRII

大変好評だったXZR。これに皆さんの意見を取り入れて，よりパワーアップさせたのがこのXZRIIだ。まずは操作性の向上を図って，RPGシーン，アクション・シーンともによりスピーディーで動きやすくなっているのだ。店への出入りや買物，あるいは敵キャラとの接触時の問題もすべて解決。

視覚的にはアクション・シーンの視点が変わり，ちょっと上方から見るかたちで背景に奥行きをもたせた。そして，ボスキャラ，イベントなどにももっと重点をおいて，衝撃的で変化にとんだゲーム展開となるのだ。好評だったビジュアルは，ディスク1枚追加して，たっぷりと見せてくれる。武器，アイテムも整理して全作以上にバランスを計っているので，より充実した戦略を楽しめるぞ。

さらに，どう考えても前作で終了した感のあるシナリオは，さらに壮大な目的をもって展開していく。シナリオの進行によって新メンバーが加わり，世界のあちこちでサドラーが暴れ回ることだろう。そしてその結末はいかに！

前作をはるかにしのぐ，このXZRII。お楽しみに！

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。

ＭＳＸ２ユーザーのみなさんお待たせしました。ついに10月15日，グレイテストドライバーが発売になりました。

まだグレイテストドライバーを買っていない人はすぐパソコン・ショップへ駆け込むのだ（駆け込むだけじゃやーよ）。

さて今回は，『グレイテストドライバー攻略テクニック』と題しまして，各コースをベター・セッティング（ベストじゃないところがいいでしょ？）を掲載してみたいと思います。

少なくともぼくは，このセッティングで優勝してるんで，そうメチャクチャなセッティングでもないんじゃないかなぁ？

グレイテストドライバー攻略テクニック

ROUND 1：BRAZILIAN GP
A—B—C—A（標準設定）
ROUND 2：SAN MARINO GP
A—B—B—A
ROUND 3：MONACO GP
A—B—A—C
ROUND 4：MEXICAN GP
A—B—A—A
ROUND 5：CANADIAN GP
A—B—A—A
ROUND 6：U.S.A. GP
A—B—B—A
ROUND 7：FRENCH GP
C—B—B—A
ROUND 8：BRITISH GP
C—B—A—A

っとまあこんなセッティングでいかがでしょうか？　今回は前半８戦のみ紹介しましたがリクエストがあれば，残りの８戦も次号でやりましょう。

「ごみんなさい!!」のコーナー

グレイテストドライバーのマニュアルに間違いがありました。謹んでお詫びいたしますと共に訂正させて頂きます。

訂正とお詫び　GREATEST DRIVER

場　所	誤	正
全ページ	ＳＣＨＯＣＫ	ＳＨＯＣＫ
全ページ	ＴＵＮＮＩＮＧ	ＴＵＮＩＮＧ
P.8　3行目	レース中を除き	シグナル表示中を除き
P.13 下から２行目	最高速が伸びないため	加速がわるいため
P.15 グレイテストドライバーのルール４行目	73ポイント以上か，または	〈削除〉
P.20 下から２行目	赤から青に変ると	ＧＯが表示されると
P.21 ④の最終行	選択	ステアリング操作キー（←→）で選択
P.22 バトルモード ２行目	故障することなく	横滑りすることなく
P.22 バトルモード ２行目	体当り	バトル

以上，謹んでお詫び致しますと共に訂正させていただきます。

とかいっているうちに今月はこれでオシマイ。来月はいよいよ『サイオブレード』の発売だ。よろしくねっ!!

あっ，それからベーマガ別冊『チャレンジ！AVG&RPGⅣ』にハイドライド３のことやT&ESOFTの開発風景なんかがいっぱいのっているから，ぜひ買って読んでみてね（と，さりげなく宣伝をしてあげるのさ）。



福井県福井市　(P)さたちゃん
謎の３人組はけっこー人気あるのね。



埼玉県鳩ヶ谷市　(P)ＫＺ・Ａ
受験に向けて休業宣言するそーな。



大阪府高石市　今井志岳
ついに今井がここにも進出してきた。



北海道小樽市　高橋千尋
おまけに千尋ちゃんもやってきた。



広島県南区　(P)茶鈴
サイオブレード88版は11月中旬発売さ。

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-9801RA2	375,000円	有	有	有	有	5		秋スタンバイ
PC-9801RA2	350,000円	有	有	有	有	5	新品同様	秋ユーパース日本橋店
PC-9801RX2	298,000円	有	有	有	有	5		秋スタンバイ
PC-9801RX2	290,000円	有	有	有	有	5	新品同様	秋ユーパース日本橋店
PC-9801UX41	279,000円	有	無	有	有	4	システムがナシ	秋ＯＡランド
PC-9801VX21	275,000円	有	有	有	有	5	新品	秋ユーパース日本橋店
PC-9801VX21	258,000円	有	無	無	有	5		秋スタンバイ
PC-9801LV21	250,000円	有	有	有	有	5	新品同様	秋ユーパース日本橋店
PC9801CV21	248,000円	有	有	有	有	5	3.5"2HDドライブ/モニター付	秋日本マイコン通信センター
PC-9801VX21	245,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	フリータイム秋
PC-9801VX2	245,000円	有	有	有	有	5	新品同様	秋ユーパース日本橋店
PC-9801CV21	238,000円	有	有	有	有	5		秋スタンバイ
PC-9801CV21	235,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
PC-9801VM21	235,000円	有	有	有	有	5	新品	秋ユーパース日本橋店
PC-9801CV21	230,000円	有	有	有	有	5	新品同様	秋ユーパース日本橋店
PC-9801VM21	219,000円	有	無	無	有	4		秋スタンバイ
PC-98XA 3+5inch	200,000円	無	無	無	無	3	接続ケーブルのみ	秋スタンバイ
PC-9801UV11	190,000円	有	有	有	有	5	新品同様	秋ユーパース日本橋店
PC-9801VM2	179,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム秋
PC-98XA／21	178,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-9801UV2	165,000円	有	無	無	有	4		秋スタンバイ
PC-98XA／2	158,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-9801U2	150,000円	有	無	無	有	3	PC-551K, RAM384K, サウンドボード	無線パーツ秋富山店
PC-9801M－Ⅱ	140,000円	有	無	有	有	4	RAM640K/B	(有) 石田電器
PC-9801F3	138,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-9801M2	138,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム秋
PC-98XA／1	118,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-98LTmodel1	110,000円	有	無	無	有	3	PIO-98LT(256KB増設)	無線パーツ秋富山店
PC-9801F2	95,000円	有	無	無	無	3		秋ＯＡランド
PC9801F2	93,000円	有	有	有	有	4		サンエコー
PC-9801U2	88,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-9801F2	85,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム秋
PC-9801F－Ⅱ	80,000円	有	無	有	有	4		(有) 石田電器
PC-9801E＋10	78,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-9801U2	70,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム秋
PC-9801E	65,800円	無	有	無	有	3	ボード多種付	秋ＯＡシステムプラザ東京店
PC-9801(要ROM付)	49,000円	無	無	無	有	3	RAM640K増設済	フューチャーランド北本
PC-9801＋01	42,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-8801FA	130,000円	有	有	有	有	5		無線パーツ秋富山店
PC-8801MA2	129,000円	有	有	有	有	5		秋スタンバイ
PC-8801FA	108,000円	有	有	有	有	4	5"2D,2ドライブ,FM音源付	秋日本マイコン通信センター
PC-8801MH	105,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-8801FE	99,900円	有	有	有	有	5		秋スタンバイ
PC-8801MH	99,800円	有	無	有	有	5		秋スタンバイ
PC-8801FA	99,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	フリータイム秋
PC-8801MR	95,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-8801mkⅡTR	95,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-8801SR／30	92,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-8801mkⅡMR	90,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
PC-8801FH／30	89,800円	有	無	無	有	5		秋スタンバイ
PC-8801FH／30	89,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム秋
PC-8801mkⅡSR／30	88,000円	有	無	無	有	4		(有) 石田電器
PC-8801FR／30	88,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-8801SR／30	79,800円	有	無	無	有	4		秋スタンバイ
PC-8801FR／30	78,000円	有	無	無	有	4		秋スタンバイ
PC-8801FR／30	77,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	フリータイム秋
PC-8801mkⅡFR 30	75,000円	有	無	無	有	3		(有) 石田電器
PC-8801FR	73,000円	有	無	無	無	4		秋ＯＡランド
PC-8801mkⅡ 30	52,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-8801mkⅡ 30	49,800円	有	有	有	有	3		秋ＯＡシステムプラザ東京店
PC-8801mkⅡ 30	48,000円	有	無	無	有	4		パソコンショップマエハラ
PC-8801mkⅡ 30	48,000円	有	無	無	有	3	5"2D,2ドライブ	秋日本マイコン通信センター
PC-8801mkⅡ 30	43,800円	有	無	有	有	4		秋ユーパース日本橋店
PC-8801	30,000円	有	無	有	有	3	5"ドライブユニット(PC-8051,データレコーダ(PC-8062)付	秋メディア・ビジネス
PC-8801mkⅡ 20	29,800円	有	無	有	有	4		秋ユーパース日本橋店
PC-8801mkⅡ	28,000円	有	無	無	無	3		秋ＯＡランド
PC-8801	21,800円	有	有	有	有	4	漢ROM付	秋ＯＡシステムプラザ東京店
PC-8801	20,000円	有	無	無	無	3	+プリンタ(PC-PR80Ⅱ)付	秋メディア・ビジネス
PC8801	19,000円	有	無	無	無	3	漢ロム付	サンエコー
PC-8801＋01	18,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-8801	18,000円	有	無	有	有	3		秋日本マイコン通信センター
PC-8801	8,000円	有	無	有	無	3		(有) 石田電器
PC-88VA	148,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-88VA	140,000円	有	無	無	有	5		秋ユーパース日本橋店
PC-8001mkⅡSR	15,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-8001mkⅡ	12,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
PC-6001	9,800円	有	有	有	有	5	99.99%新品	秋ＯＡシステムプラザ東京店
PC-6001	6,000円	有	無	有	有	4		秋ＯＡシステムプラザ東京店
PC-100 30+KD651	69,800円	無	無	無	有	3	ディスプレイセット	秋スタンバイ
PC100／30	48,000円	有	無	無	有	4		サンエコー
PC-100／20	38,000円	有	有	有	有	5	未使用品	秋パソフィックコンピューターパック
PC-100／10	32,000円	有	有	有	有	5	未使用新品	秋パソフィックコンピューターパック
PC8801mkⅡ／10	29,000円	有	無	無	有	4		サンエコー

アップル

マッキントッシュSE	598,000円	有	有	有	有	5	新品展示(スキャナ,PR マック,スピーカー付)	秋ユーパース日本橋店
AppleⅡ	46,800円	有	有	無	有	4	5"DRIVE付	秋ＯＡシステムプラザ東京店

EPSON

PC-286L-H10-N	320,000円	有	有	有	有	5	新品同様	秋ユーパース日本橋店
PC-286VE	230,000円	有	有	有	有	5		秋ユーパース日本橋店
PC-286L-N	208,000円	有	有	有	有	5		秋スタンバイ
PC-286V-STD	168,000円	有	有	有	有	5		秋スタンバイ
PC-286V	168,000円	有	有	有	有	5		秋ユーパース日本橋店
PC-286L-STD-S	155,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
HC-88	50,000円	有	無	有	有	3	プリンタP-80K, PF-10付	無線パーツ秋富山店
HC-88	50,000円	有	有	無	有	3		無線パーツ秋富山店

カシオ

PV-7	5,800円	有	無	有	有	3	MSX, 8KB	秋日本マイコン通信センター

SHARP

X68000	208,000円	有	無	有	有	5		秋スタンバイ
X1twin	78,000円	有	有	有	有	5		無線パーツ秋富山店
MZ-2520	70,000円	有	有	有	有	5		秋メディア・ビジネス
MZ-2531	62,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
MZ2521	59,800円	有	無	無	有	3	3.5"2ドライブ,レコーダ付	秋日本マイコン通信センター
MZ-5521	58,000円	有	無	無	有	3	5"FDD×2, 16ビット	秋日本マイコン通信センター
MZ-2521	53,800円	有	有	有	有	4	ボードフル実装	秋ＯＡシステムプラザ東京店
MZ-2521	48,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
MZ-80B	40,000円	有	無	無	有	3	MZ-80DU-A, DU-B付	無線パーツ秋富山店
MZ-1500	15,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
X68000ACE-HD	370,000円	有	有	有	有	5	セット	秋ユーパース日本橋店
X68000ACE	310,000円	有	有	有	有	5	セット	秋ユーパース日本橋店
X68000ACEHD	288,000円	有	有	有	有	5	新古品	秋日本マイコン通信センター
X68000	198,000円	有	有	有	有	5		秋ユーパース日本橋店
X1turboⅢ	90,000円	有	有	有	有	4		(有) 石田電器
X1turbo_30	59,800円	有	無	無	有	3		秋スタンバイ
X1twin	58,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
X1G／30	55,000円	有	有	有	有	5	新品展示品	秋ユーパース日本橋店
X1G／30	49,800円	有	有	有	有	4		秋日本マイコン通信センター
X1G／30	48,000円	有	無	有	有	5		秋ユーパース日本橋店
X1F／30	43,000円	有	無	有	有	5		秋ユーパース日本橋店
X1G／10	43,000円	有	有	有	有	5	セット,ゲームパック6本付	秋メディア・ビジネス
X1G／30	39,800円	有	有	有	有	5	新品同様	秋スタンバイ
X1-G／30	34,800円	有	有	無	有	3	カナロックはいらず	秋ＯＡシステムプラザ東京店
X1F／20	34,800円	有	有	無	有	3		秋日本マイコン通信センター
X1F／20	32,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	秋パソフィックコンピューターパック
X1F／20	32,000円	有	無	有	有	5		秋ユーパース日本橋店
MZ-1500	21,000円	有	無	無	有	3	QD付	秋日本マイコン通信センター
X1G／10(E)	16,800円	有	有	有	有	5	新品	パソコンショップマエハラ
X1F／10	14,800円	有	有	有	有	5	新品開梱品	秋ユーパース日本橋店
X1F／10	13,800円	有	無	有	有	3		秋日本マイコン通信センター

セガ

マスターシステム	9,400円	有	有	有	有	4	FM音源内蔵	秋日本マイコン通信センター
マークⅢ	5,800円	有	有	有	有	4	人気ゲーム機	秋日本マイコン通信センター

SONY

HB-F1XD	39,800円	有	有	有	有	4	MSX2, 3.5"1ドライブ	秋日本マイコン通信センター
HB-F1Ⅱ	20,800円	有	有	無	有	3	MSX2	秋日本マイコン通信センター

松下

FS-A1F	39,800円	有	有	有	有	4	MSX2, 3.5"1ドライブ	秋日本マイコン通信センター
FS-A1mkⅡ	20,800円	有	有	有	有	3	MSX2	秋日本マイコン通信センター
FS-A1	19,800円	有	有	有	有	3	MSX2	秋日本マイコン通信センター

任天堂

ファミリーコンピュータ	7,980円	有	無	有	有	3		秋日本マイコン通信センター

ファコム

N-9450Ⅱフルセット	278,000円	有	無	無	有	4	Gモニター,プリンタ付	秋ユーパース日本橋店

パナファコム

C-280フルセット	258,000円	有	無	有	有	5	Gモニター,プリンタ付	秋ユーパース日本橋店

富士通

FM-16βFDⅡ	200,000円	有	無	有	有	4	MB27312, MS-DOS, HG-BASIC付	無線パーツ秋富山店
FMR-30HX	188,000円	有	無	有	有	4		秋ＯＡランド
FM-77AV40EX	120,000円	有	有	有	有	4		無線パーツ秋富山店
FM-77AV40+FMTV-151	99,800円	有	有	有	有	5	新品同様	秋スタンバイ
FM-11BS	98,000円	有	有	無	有	4	マウスセット付	秋ユーパース日本橋店
FMR-30FD	98,000円	有	有	有	有	5		秋メディア・ビジネス
FM-16β	85,000円	有	有	有	有	5		秋ユーパース日本橋店
FM-77AV20EX	69,800円	有	有	有	有	5	新品	秋ユーパース日本橋店
FM-77L4	58,000円	有	有	有	有	3	3.5"2ドライブ,400ライン対応	秋日本マイコン通信センター
FM-77L2	54,000円	有	有	無	有	4	3.5"2ドライブ	秋日本マイコン通信センター
FM-77AV40	50,000円	有	有	有	有	5		秋スタンバイ
FM77L4	49,800円	有	有	無	有	4		パソコンショップマエハラ
FM-77AV-1	49,000円	有	有	無	有	3	3.5"1ドライブ	秋日本マイコン通信センター
FM-77AV2	46,800円	有	有	有	有	4		秋ＯＡシステムプラザ東京店
FM-77D2	45,000円	有	有	無	有	4		秋ユーパース日本橋店
FM-77L4	39,800円	有	有	無	有	3		秋ＯＡシステムプラザ東京店
FM-77D1	39,800円	有	有	無	有	3	3.5"1ドライブ	秋日本マイコン通信センター
FM-77AV2	39,800円	有	有	無	有	3		秋スタンバイ
FM-77AV1	38,000円	有	有	無	有	4		秋ＯＡシステムプラザ東京店
FM-8	9,800円	有	有	無	有	4		秋ＯＡシステムプラザ東京店
FM-7	9,800円	有	無	有	有	3		秋ユーパース日本橋店

三菱

ML-TS2	39,800円	有	有	有	有	4	MSX2, テレコムステーション	秋日本マイコン通信センター

ヤマハ

YIS-805	74,800円	有	無	有	有	4	MSX2	秋日本マイコン通信センター

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
JC-1201D	19,000円	無	無	無	有	3	200ラインRGB	サンエコー
PC-KD551K	60,000円	有	有	有	有	5	デジタル専用	フューチャーランド北本
PC-KD854	52,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーパース日本橋店
PC-KD552	48,000円	有	無	無	有	4	デジタルRGB	フューチャーランド北本
PC-KD854	46,000円	無	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-KD551	44,000円	無	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-KD852	43,000円	有	無	有	有	4		㈱ユーパース日本橋店
PC-KD852	42,800円	有	無	有	有	3	アナログ400ライン	㈱日本マイコン流通センター
PC-KD651	42,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク
PC-8853N	39,800円	有	無	有	有	3	400ラインデジタル	㈱OAシステムプラザ東京店
PC-8851	25,800円	無	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-8851	20,000円	無	無	無	有	4		サンエコー
PC-8048N	15,000円	無	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
CZ-600D	69,800円	有	有	無	有	5		㈱スタンバイ
CU-14AD	50,000円	有	有	有	有	5	新品同梱	㈱ユーパース日本橋店
CU-14ED	45,000円	有	有	有	有	5	新品同梱	㈱ユーパース日本橋店
CU-14AG2	42,000円	有	無	有	有	5		㈱ユーパース日本橋店
14M114C	40,000円	有	無	有	有	4	0.31ピッチ,デジタル	㈱ユーパース日本橋店
CZ-802D	38,800円	無	無	無	有	3	TV付200ラインカラー	㈱日本マイコン流通センター
CU-14A2	35,000円	無	無	無	無	3		㈱OAランド
CZ-830DBK	68,800円	有	有	有	有	5		㈱OAシステムプラザ東京店
CZ-880D	50,000円	有	有	有	有	4		(有) 石田電器
CZ-811D	35,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーパース日本橋店
14M-114C	38,000円	無	無	無	有	3	400ラインRGB	サンエコー
14M-511	18,000円	有	有	有	有	4		(有) 石田電器
MZ-1D22	38,000円	無	無	無	有	4	400ラインデジタル(アナログ)	㈱OAシステムプラザ東京店
14M-131C	22,800円	無	無	無	有	3	カラーモニター	㈱日本マイコン流通センター
MD-12P1	15,000円	有	無	有	有	4		(有) 石田電器

東映

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
FTC1208	40,000円	無	無	無	有	4	400ライン対応&28ドットピッチ	サンエコー

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
TX-12M2	20,000円	無	無	無	有	3	RGBケーブル付	無線パーツ㈱富山店

ニデコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
カラーディスプレイ	16,800円	無	有	無	有	4	200ラインデジタル	㈱OAシステムプラザ東京店

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
FM-DPC430	69,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーパース日本橋店
FM-TV152	59,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーパース日本橋店
MB27331	38,000円	無	有	有	有	3	400ラインデジタル	㈱OAシステムプラザ東京店

ロジテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
K-124S	42,000円	無	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク
K-114F	20,000円	無	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク

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	付属品	程度	備考	店名
PC-9881K	79,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-9881+PC-9801-07	69,800円	有	無	有	有	3	10メガハードディスク+8インチドライブ	㈱スタンバイ
PC-9881(電源内蔵)	60,000円	有	無	有	有	5	8インチ2D,98FC増設可	フューチャーランド北本
PC-9831-4W	57,000円	有	有	有	有	5	640KバイトX2ドライブ	フューチャーランド北本
PC-9881K+PC-9801-07	39,800円	有	無	無	有	3	10メガハードディスク	㈱スタンバイ
PC-9801-09	17,000円	有	有	有	有	5	640K用インターフェース	フューチャーランド北本
PC-8801mkⅡ-FD1	28,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク
PC-80S31	35,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク
PC-8031-2W	32,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク

アクセル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
FDC351Y	35,000円	有	有	有	有	5	98用3.5インチ2HDドライブ	フューチャーランド北本

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
HDD-20S(98用)	89,000円	有	有	有	有	5	20Mハードディスク+IF付	フューチャーランド北本
TF-50(PC用)	50,000円	有	無	無	有	4	1MバイトX2ドライブ	フューチャーランド北本
TF-20	32,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証,PC用	㈱シフィックコンピューターバンク
TF-10	30,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証,PC用	㈱シフィックコンピューターバンク

コンピュータリサーチ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
CRC-HD4A	90,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーパース日本橋店
CRC-HD2A	59,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーパース日本橋店

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
CZ-800F	38,000円	有	無	有	有	3		㈱ユーパース日本橋店

任天堂

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
ファミコンディスクシステム	9,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーパース日本橋店
ディスクシステム	7,980円	有	有	有	有	4	ACアダプタ付 ファミコン用	㈱日本マイコン流通センター

ロジテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
LFD392	69,800円	有	有	有	有	5	新品展示品	㈱ユーパース日本橋店
LFD-550	30,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証,PC用	㈱シフィックコンピューターバンク
K-305	28,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証,PC用	㈱シフィックコンピューターバンク

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
NM9950Ⅱ	125,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーパース日本橋店
NM-9950	94,000円	有	有	有	有	5	3ヶ月保証	フリータイム㈱
NM-9300	40,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク
NK3618-22	28,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク
PC-PR201V	165,000円	有	有	有	有	5		㈱メディア・ビジネス
PC-PR201V	148,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーパース日本橋店
PC-PR201V	125,000円	有	有	有	有	5	3ヶ月保証	フリータイム㈱
PC-PR201F	80,000円	有	無	無	有	4	オートシートフィーダー付	フューチャーランド北本
PC-PR101L	58,000円	有	有	有	有	5	新品同梱品	㈱シフィックコンピューターバンク
PC-PR201	50,000円	有	無	無	有	3	第2水準ROM+トラクター付	フューチャーランド北本
PC-PR101TL	48,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク
PC-PR101T	42,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク
PC-PR406M	38,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク
PC-PR406	34,800円	有	無	無	有	3	24ドット漢字,熱転写	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR201-02K	18,000円	有	有	有	有	5	PR201用第2水準漢字ROM	フューチャーランド北本
PC-PR104	8,000円	有	無	有	有	4		(有) 石田電器
PC-8027+02	22,000円	有	有	有	有	5	漢ロム付,未使用品	㈱シフィックコンピューターバンク
PC-8822	20,000円	有	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

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
VP-130K	69,800円	有	有	有	有	3	24ドット漢字プリンター	㈱日本マイコン流通センター
VP-130K	62,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク
VP-80K	52,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク
AP-500PC	47,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーパース日本橋店
VP-130K	39,800円	有	有	有	有	4	2水ROM無	㈱OAシステムプラザ東京店
MP-130K	18,000円	無	無	無	無	2		㈱OAランド
RP-80	16,000円	有	無	有	有	3	80桁PC/FM用	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
CZ-8PC2	49,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーパース日本橋店
CZ-8PK2	35,000円	有	有	有	有	5	新品開梱品	㈱ユーパース日本橋店
MZ-1P17	30,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク

スター精密

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
AR2415	67,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーパース日本橋店
AR-2410	59,800円	有	有	有	有	5	シートフィーダ付	㈱OAシステムプラザ東京店
AR-2410	48,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク
TR24CL(PC/FM)	35,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーパース日本橋店

精工舎

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
SL-80MK	48,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
FMPR-350	78,000円	有	有	有	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク

ブラザー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
M1724P	68,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーパース日本橋店
PS-400R	45,000円	有	有	有	有	5	漢ROMバイプリンターバッファー	フューチャーランド北本
M-1024P	45,000円	有	無	無	有	3	6ヶ月保証	㈱シフィックコンピューターバンク
M1024ⅡP/X	44,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーパース日本橋店
M-1024ⅡP/X	39,800円	有	有	有	有	5	PC用ケーブル付	㈱スタンバイ

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
文豪ミニ5HA	98,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーパース日本橋店
文豪ミニ7	55,000円	有	無	無	有	4	第2水準ROM付	㈱ユーパース日本橋店
PWP-70G-AS,	12,000円	有	無	無	有	5	7GX用シートフィーダー	フューチャーランド北本

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
ワードパックLXT	89,800円	有	無	無	有	4	イメージリーダセットで	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
WP-530	79,800円	有	有	有	有	4	3.5"FDD内蔵	㈱日本マイコン流通センター

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
JW80F	79,800円	有	有	有	有	4		無線パーツ㈱富山店
JW-R70FⅡ	56,800円	有	有	有	有	4	ルポ70FⅡ	㈱日本マイコン流通センター
JW-R55F	54,800円	有	有	有	有	4	ルポ55F	㈱日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
OASYS30SF	128,000円	有	無	有	有	4		無線パーツ㈱富山店
オアシス30AF2	118,000円	有	有	有	有	3	3.5"FDD,大型ディスプレイ	㈱日本マイコン流通センター
OASYSFROM10S	69,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーパース日本橋店

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	付属品	程度	備考	店名
Rタイプ	80,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ミスターヘリの大冒険	75,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
迷宮島	55,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
迷宮島	55,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ビジランテ	55,000円	有	無	有	有	4		テクナート
スパルタンX	20,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ヤンチャ丸	18,000円	有	無	無	有	4		㈱キュ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
トロピカルエンジェル	10,000円	有	無	無	有	4		㈱キューワインターナショナル
ジッピーレース	8,000円	有	無	無	有	4		㈱キューワインターナショナル

アップル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
おとなの麻雀	54,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

アルバ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
ザ・マージャン	14,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
リアル麻雀	14,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
リアル麻雀	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル
リアル麻雀	10,000円	有	無	有	無	4		テクナート

アルファ電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
エクイテス	15,000円	有	無	有	有	4		テクナート
スプレンダーブラスト	15,000円	有	無	有	有	4		テクナート
高校野球	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル
エキサイティングホッケー	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル
チャンピオンベースボール	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル

ウッドプレイス

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
ザ・ディープ	30,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ファイトトラップ	20,000円	有	無	有	有	4		テクナート

SNK

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
ファイティングホッケー	58,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ファイティングホッケーレボリ	45,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サイコソルジャー	40,000円	有	無	有	有	4		テクナート
バトルフィールド	30,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
タッチダウンフィーバー	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
タッチダウンフィーバー	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付	テクナート
ジャンボⅡ	21,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
バドルマニア	18,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
名人戦	18,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
バドルマニア	15,000円	有	無	有	有	4		テクナート

カプコン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
ラストデュアル	58,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
虎への道	50,000円	有	有	有	有	4		テクナート
F1ドリーム	45,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
1943	45,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ブラックドラゴン	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サイドアーム	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル
闘いの挽歌	20,000円	有	無	有	有	4		テクナート
トップシークレット	20,000円	有	無	有	有	4		テクナート
アレスの翼	20,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ラッシュ&クラッシュ	15,000円	有	無	有	有	4		テクナート
戦場の狼	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル
ソンソン	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル

コナミ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
ハイパースポーツスペシャル	75,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
クレイジーコップ	70,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
AJAX	70,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ライフフォース	60,000円	有	無	有	有	4		テクナート
サラマンダ	50,000円	有	無	有	有	4		テクナート
サラマンダ	40,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
フラックアタック	40,000円	有	無	有	有	4		テクナート
グラデュース	35,000円	有	無	有	有	4	電源付	㈱玉屋
特殊部隊ジャカル	30,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
恋のホットロック	25,000円	有	無	有	有	4		テクナート
大列車強盗	13,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ジャイラス	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キュ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		㈱キューワインターナショナル
イーアルカンフー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル
少林寺ロード	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル
サーカスチャーリー	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キュ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	無	4		㈱キューワインターナショナル
タイムパイロット	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル

サン電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
ぺったんビュー	18,000円	有	無	有	有	4		テクナート
マーカム	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル
いっき	9,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル

サンリツ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
麻雀狂時代	16,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

シグマ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
ポンポコ	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル

ジャレコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
キックオフ	88,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
魔動伝説	58,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
アーガス	20,000円	有	無	有	有	4		テクナート
バルトリック	20,000円	有	無	有	有	4		テクナート
シティコネクション	15,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ノーティボーイ	6,000円	有	無	有	無	4		㈱キュ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		㈱キューワインターナショナル

セガ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
エースアタッカー	78,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
エイリアンシンドローム	60,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ファンタジーゾーン	40,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ファンタジーゾーン	40,000円	有	無	有	有	4		テクナート
UFO魂ようこちゃん	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
モンスターランド	35,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ギガス	16,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
オバオバ	15,000円	有	無	有	有	4		テクナート
フリッキー	15,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ワンダーボーイ	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
パンクパニック	6,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル
ペンゴ	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル

セタ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
スーパーリアル麻雀Ⅱ	80,000円	有	無	有	有	4		テクナート
スーパーリアル麻雀Ⅰ	41,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
スーパーリアル麻雀Ⅱ	30,000円	有	無	有	有	4		テクナート

フジワラ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
スーパーオセロ	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

ホームデータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
霊界博士	118,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
麻雀クリニック	51,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
麻雀放浪記 接	36,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

タイトー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
地獄めぐり	75,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
中華大仙	75,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ラスタンサーガ	70,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ダブルドラゴン	60,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ワードナの森	40,000円	有	無	有	有	4		テクナート
Dr.トッペルの冒険	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
バブルボブル	35,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ダバンジ オブ ドウ	31,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
VSホットスマッシュ	26,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
黄金の城	25,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ドッジボール	20,000円	有	無	有	有	4		テクナート
奇々怪界	18,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル
ウィズ	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル
アルカノイド	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル
リンダファイター	7,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル
エレベータアクション	7,000円	有	無	有	無	4		㈱キューワインターナショナル

第一電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
麻雀VIP倶楽部	54,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

三木商事

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
金津園の女	104,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

データイースト

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
スタジアムヒーロー	95,000円	有	無	有	有	4		テクナート
スタジアムヒーロー	78,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

S.R.D	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
SRD	30,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ブレイウッド	25,000円	有	無	有	有	4		テクナート
のぼらんか	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
撃墜王	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
のぼらんか	15,000円	有	無	有	無	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
空手道	10,000円	有	無	有	有	4		テクナート
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	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バーニングラバー	8,000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
プロゴルフ	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ユーガ

麻雀学園(アカデミー)	54,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

テクノス

ビーチバレー	70,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
西遊降魔録	65,000円	有	無	有	有	4		テクナート
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
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

テクモ

リードアングル	55,000円	有	無	有	有	4		テクナート
シルクワーム	50,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ワールドカップ	28,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
スターフォース	20,000円	有	無	有	有	4		テクナート
タンクバスターズ	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

トウア

麻雀シスターズ	16,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

ナムコ

メルヘンメイズ	110,000円	有	無	有	有	4		テクナート
爆突機銃艇	110,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ベラボーマン	104,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
爆突機銃艇	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
メルヘンメイズ	88,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ドラゴンスピリット	85,000円	有	無	有	有	4		テクナート

源平討魔伝	55,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ワンダーモモ	50,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ドルアーガの塔	18,000円	有	無	有	有	4		テクナート
バラデューク	18,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ドラゴンバスター	15,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
リブルラブル	15,000円	有	無	有	有	4		テクナート
フォゾン	15,000円	有	無	有	有	4		テクナート
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
ゼビウス	10,000円	有	無	有	有	4		テクナート
ディグダグII	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ディグダグ	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ギャラグシアン	7,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

日物

美女っ子夢物語	31,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
クイズハイホー	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
制覇	24,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
シティラブ	16,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
クリスタルギャル	16,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ナイトギャル	10,000円	有	無	有	無	4		㈱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	無	4		㈱キョーワインターナショナル

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	36,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
チャイニーズカジノ	36,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
お雀子クラブ	14,000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

UPL

忍者くん	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ペンギン君ウォーズ	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ユニバーサル

スーパーピエロ	13,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
Mr. DOユニコーン	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
Mr. DOウィルドライド	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ジャンピングジャック	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
Mr. DO	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
カラービデオコピーPC-VC101	98,000円	有	有	有	有	5	ビデオボード付	㈱メディア・ビジネス
PC-9801-03	7,000円	有	有	有	有	5	98用CMTインターフェース	フューチャーランド北本
PC-9801-21n	7,000円	有	有	有	有	5	U2用128KRAM	フューチャーランド北本

EPSON

GT-4000	133,000円	有	有	有	有	4	パラレル1ch,カラースキャナー	㈱日本マイコン流通センター
GT3000	79,000円	有	無	無	有	4		サンエコー

カシオ

KB-7	3,800円	有	無	有	有	3	PV7用拡張BOX	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-8NS1	140,000円	有	有	有	有	5	新同品 スキャナー,パラレルボード(CZ-6BN1)付	㈱OAランド

スター精密

512k増設128KBバッファ	21,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店

マイクロデータ

アインシュタインM2	49,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店

アンリツ

タッチパッド	14,800円	有	有	無	有	3	98で使用可能	㈱OAシステムプラザ東京店

松下

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

富士通

Z80カード	24,800円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店
音声合成カード	21,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース日本橋店

和知電子

TMK-9801R	18,000円	有	無	無	有	5	98用RAMディスク+1M	フューチャーランド北本

調査にご協力いただいた販売店リスト

■石田電器：〒085　北海道釧路市堀川町2-32　☎0154-25-6168

■パソコンショップマエハラ：〒373　群馬県太田市本町21-3　☎0276-25-3410

■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

■㈱ＯＡシステムプラザ東京店：〒101　東京都千代田区外神田1-11-6 小暮ビル6F　☎03-255-9188

■㈱ＯＡランド：〒150　東京都渋谷区円山町20-4 第5日新ビル1F　☎03-770-8855

■サンエコー：〒134　東京都江戸川区中葛西2-4-52　☎03-877-5528

■㈱パシフィックコンピューターバンク：〒150　東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル2F　☎03-797-1221

■㈱日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-463-4455

■フリータイム㈱：〒144　東京都大田区西蒲田6-37-8 蒲田エレクトロプラザ2F　☎03-739-2911

■無線パーツ㈱富山店：〒930-11　富山市掛尾町297-1　☎0764-21-6822

■㈱スタンバイ：〒556　大阪市浪速区日本橋5-7-19 KMビル　☎06-641-1971

■㈱ユーバース日本橋店：〒556　大阪市浪速区日本橋4-5-11 椿本ビル2F　☎06-631-4016

■㈱メディア・ビジネス：〒760　香川県高松市今里町72-4　☎0878-37-1010

■㈱キョーワインターナショナル：〒141　東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F　☎03-448-0832

■㈱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

■通信販売の方法■

電波新聞社発売のキャラクター・グッズや，本，ソフトなどが欲しいけど，近くのお店で売切れだったり，近くにお店がないという人は，通信販売で手に入れることができます。

通信販売の方法は２種類あります。必ずどちらかで申し込んで下さい。電話や葉書きによるお申し込みはできません。

(1)郵便振替による方法

本誌に折り込まれている郵便振替用紙を使う，手数料なしの一番便利な方法です。

①本誌の前の方のページに折り込まれている，払込通知表（赤い字で印刷されている横長の紙）を切り取ります。購読申込書と書いてありますが，グッズやソフトの通信販売にも使えます。

②表の「払込人住所氏名」のところに，あなたの住所と氏名を書きます。

③「金額」には，欲しい商品の合計金額に送料をプラスした金額を記入します。送料は右の送料の例を参考にして下さい。

④裏の「送付先住所」「送付御氏名」に，あなたの住所と名前を書きます。

⑤「通信欄」に，注文商品（サイズ・色などあればはっきりと書く），個数を書きます。

⑥記入もれはないかよく確認して，その用紙とお金を持って郵便局へ行き，窓口で払込みます。(用紙を封筒に入れて送ったりしないで下さい。）この時，郵便局での手数料はいっさいかかりません。

⑦郵便局でお金を払込んでから，10日～２週間ぐらいすると，あなたの家に申し込んだ商品が届きます。

(2)現金書留による方法

手数料がかかっても，どうしても早く手に入れたいという人には，この方法が便利です。

①郵便局へ行って現金書留用の封筒を買ってきます。普通の封筒で，現金を送ることは法律で禁じられていますので，必ず現金書留用の封筒を使って下さい。

②どんな紙でもいいから，あなたの住所・氏名と，希望する商品（色やサイズなどがあればはっきりと書く），個数をメモして，商品の合計金額に送料を加えたお金と，メモした用紙を封筒に入れてとじます。

③あて先は，〒141 東京都品川区東五反田１－11－15電波新聞社「出版販売部」あてでお願いします。

④郵便局へ行き，窓口で申し込みます。この時に手数料がかかります。

⑤一週間以内には，あなたの手もとに商品が届きます。

(送　料)

キャラクター・グッズの送料は，合計金額が5,000円以内の場合は350円です。

例：アウトラン　ウォーレット　１個　1,200円
　　源平討魔伝　三種の神器　１個　950円
　　イシター　下じき　１枚　200円
　　合計　2,350円

↓

送料　350円

従って通信販売に必要な金額は…… 2,700円

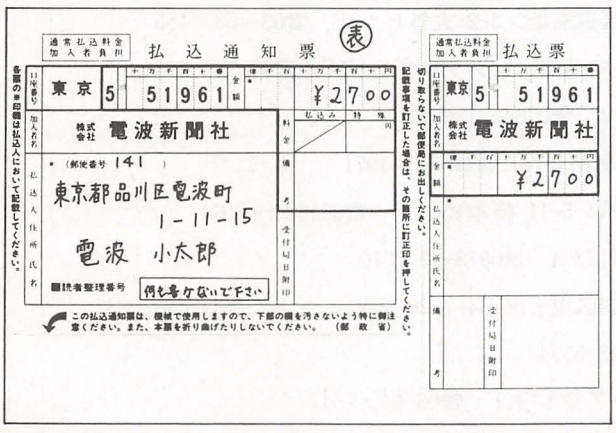
合計金額が5,000円以上になる場合は，送料サービスになります。

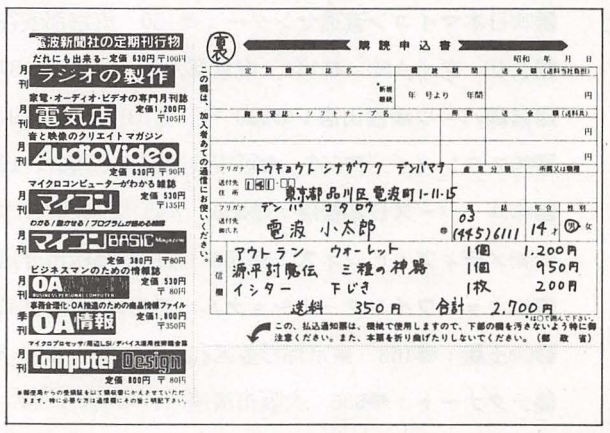
●これ以外の特別な場合

●下じきのみの申し込み……５枚１組　350円
（１枚でも送料はかわりません）

●ペーパーバック……２枚　240円
３～５枚　350円

※バックナンバーや別冊，ソフトも同じ方法でお申し込みできます。





映りこみやチラツキを防ぎ、目にもやさしい特殊フィルター!!

CRTフィルター101

半額

7日間無料使用OK.! 効果なければ返品自由.!!



■映りこみやチラツキを防止

反射のため、画面の中に自分の顔や室内の周りの光景が映りこんで、画面が見ずらくなる場合があります。この現象と、画面のチラツキを防止する事により、目の疲れをやわらげます。

■有害な紫外線をカット

目に有害な紫外線を画面から約100%カットし、紫外線障害から目を守ります。

■コントラストのある鮮明画像

可視光線を約40%吸収し、コントラストのある鮮やかな画像が得られます。

■取り付けも簡単

取り付けは、マジックテープによる着脱式ですから、簡単。必要に応じて着脱出来ます。

★あなたのディスプレイがノングレアタイプに大変身!!

CRTフィルター101は、フィルター表面を特殊加工(ノングレア加工)しています。最近の高額のディスプレイには、表面をノングレア加工した商品がありますが、このフィルターをつけるだけで、今お使いのディスプレイがそのまま同じ機能を持つことになりお得です。

14・15型	サイズ(mm)	定価	特別価格
	262×330	9,800円	⇨ 4,900円

★今なら お支払いは、正月でOK.!!

送料500円 は、別途いただきます。代金支払方法は、同封の払込み用紙で郵便局から1月10日までに代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、
おハガキか
お電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSII
を申し込みます
希望する型名(　)
●郵便番号・住所
●氏名・印・年令
●電話番号

40円

〒577
大阪府東大阪市
柏田西1・9・15
(株)サンクレストJPM
係

電話で

東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
(株)サンクレスト
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間

東京	平　日	午前10時～午後6時
	日・祭日	
大阪	平　日	午前9時～午後7時
	日・祭日	午前9時～午後6時

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

待望のコントロールBOX〔KIC-045DX〕

新発売

実用新案申請済

★図解入り組立てキットにチャレンジ!!

●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します。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(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

★フィーリングもバッチシ/ハイスコアにチャレンジ!!

■価格(KIC-045DX 完成品)

Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応¥34,000

Ⓑ. RGB21ピン対応 ……¥28,000

Ⓒ. Ⓐ, Ⓑ両方対応……¥37,000

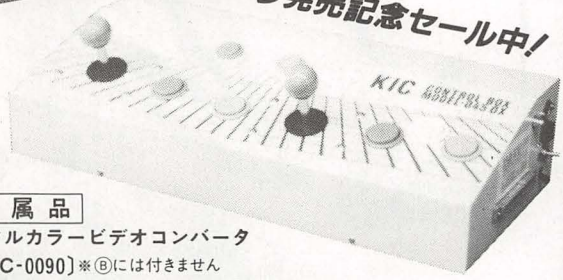
★いずれもTV接続ケーブル付

★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(㎜)

君のお部屋はゲームコーナー!

★ただ今発売記念セール中!



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。

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〉

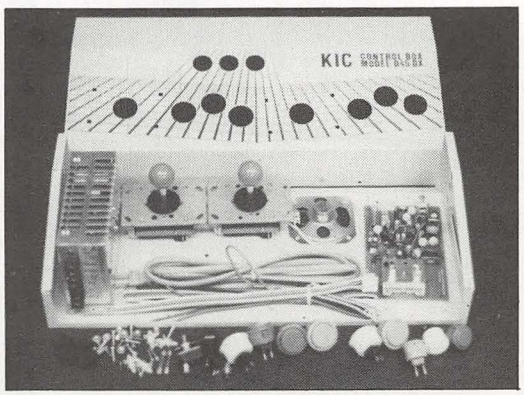
★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ(KIC-0090)は完成検査済です。(Ⓑタイプには付属していません。)

★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等で、トランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

★組立てフルキットは各タイプ(ⒶⒷⒸ)共、完成品価格の5000円引きです。

御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。

★ハードに強くなろう!
組立フルキットにチャレンジ!!



■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)

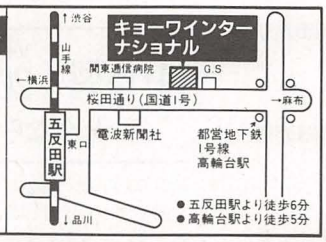
★自信を持って、おすすめします!『Simple is best!』
あなたの目で見て、実際に確めて、お買い求めになれます。

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。

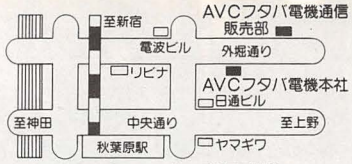
企画・技術者募集! 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

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)

待望のパソコン対応VTRが遂に登場!!

COMBOY PV-D828

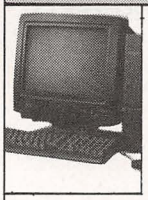


CVCボードを内蔵
高速・精密な検索処理を実現。

標準価格……¥175,000
特価 ¥139,800
お支払例
¥12,932×12回 ¥6,874×24回
¥4,815×36回 ¥3,786×48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

SHARP X68000 ACE



学校が、友達がなどという理由で98を購入する諸君!そんな考えはもうやめなさい。

CZ-601C……¥319,800
CZ-601D……¥119,800
合計……¥439,600

特価 ???

お支払例 ¥29,415×12回 ¥15,635×24回
¥10,953×36回 ¥8,613×48回

X68000 ACE



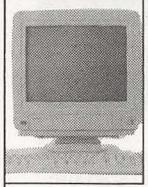
賢明なX68Kのユーザー諸君!見ていたまえ、いずれこのマシンの時代がくる。

CZ-601C……¥319,800
CZ-603D……¥84,800
合計……¥404,600

特価 ???

お支払例 ¥27,288×12回 ¥14,504×24回
¥10,161×36回 ¥7,990×48回

X68000 ACE-HD



超高級数X68000ACE-HDにドットピッチ0.31mmの3モードオートスキャンディスプレイをセット。

CZ-611C……¥399,800
CZ-611D……¥145,000
合計……¥544,600

特価 ???

お支払例 ¥38,388×12回 ¥20,404×24回
¥14,294×36回 ¥11,240×48回

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 ???

お支払例 ¥35,983×12回 ¥19,126×24回
¥13,399×36回 ¥10,535×48回

SHARP X1turboZ



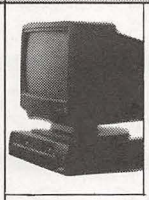
名機X1turboZが更に安くなったぞ!
2モードオートスキャンディスプレイとの組合せ。

CZ-880C……¥218,000
CZ-880D……¥109,000
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

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-286X(STD)



クロック周波数16MHzと高速の80286を初めて搭載し、ノーウェイト動作を可能にした。

PC-286X(STD)·¥438,000
PC-286CD2·¥94,800
合計……¥532,800

特価 ¥4?1,000

お支払例 ¥38,018×12回 ¥20,208×24回
¥14,157×36回 ¥11,131×48回

PC-286VE(STD)



同社PC-286V後継機で20%処理速度を向上させ、カートリッジ型HDDの搭載を可能にした。

PC-286VE(STD)·¥298,000
PC-286CD2·¥94,800
合計……¥392,800

特価 ¥3?1,800

お支払例 ¥27,917×12回 ¥14,839×24回
¥10,395×36回 ¥8,174×48回

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-9801RA2



80386と「日本語MSO S/2」更に「日本語MS-WINDOWS/386」を採用。

PC-9801RA2·¥398,000
PC-KD854…¥89,800
合計……¥487,800

特価 ¥365,000

お支払例 ¥33,763×12回 ¥17,946×24回
¥12,572×36回 ¥9,885×48回

EPSON PC-286L



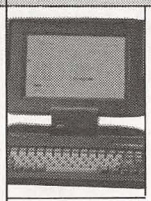
ラップトップ初の98UVソフト互換、世界初のNTN型白液晶ディスプレイを搭載。

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



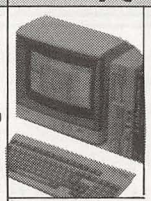
処理速度を大幅に高速化、明日のビジネス機能を備えたエクセレント16bit。

PC-9801VX21·¥433,000
CU-14AD(SHARP)¥84,800
合計……¥517,800

特価 ¥360,000

お支払例 ¥33,300×12回 ¥17,700×24回
¥12,400×36回 ¥9,750×48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

●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。

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	¥93,000	¥4,573×24回
	CZ-611D (ディスプレイ)	¥145,000	¥175,000	¥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
ビクター	GD-V140(ディスプレイ)	¥128,800	¥69,800	¥4,048×20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	¥97,800	¥4,563×24回
	AP-500(PC)(プリンター)	¥74,800	¥57,000	¥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	¥97,000	¥4,622×24回

メーカー	型番	標準価格	販売価格	お支払例
SONY	HB-F1XDmk2(MSX2)	¥49,800	¥41,000	¥3,793×12回
	HB-F1XDJ(MSX2+)	¥69,800	¥57,800	¥3,677×18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-A1FX (MSX2+)	¥57,800	¥45,600	¥3,435×15回
	FS-A1WX(MSX2+)	¥69,800	¥55,000	¥3,499×18回
	FS-A1FM (MSX2)	¥84,800	¥63,800	¥4,806×15回
SANYO	WAVE-23J (MSX2)	¥32,800	¥24,000	現金一括

頭金なし 手軽な電話クレジット。

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1~2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3~48回。ボーナス併用も可。

完全保証 すべてメーカー保証書付アフターケア万全。

全国代引 お届けした者に、代金をお支払いいただく方法です。(但し、手数料1,000円)

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM8時まで受付 日曜・祝日も営業


ショウルーム風景

ありがとう

IPLは8月20日ついに70001人目のお客様を迎えました。

70000人

さらに
安心の進行形
IPL

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。

●THANKS70000人フェア!! 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

CHANCE

1. 期間中、システムでお買い上げの方、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)
2. 期間中、デスク(SA-600)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。
3. 期間中、シャープ製品をシステムでお買上げの方にCZ-8NJ1(ジョイカード)をプレゼント。
4. 期間中、富士通AV40EXを本体、モニタープリンターのセットでお買上げの方全員に、チルト台(￥5,800)、ケーブル(￥10,000)をプレゼント
5. 期間中、富士通FMR50LTとプリンターをセットでお買上げの方全員に日本語MS-DOSⓇV3.1(￥18,000)をプレゼント
6. 期間中、エプソン286VEシリーズをお買上げの方全員にダストカバー(PC-286DC)プレゼント
7. 期間中、エプソン286LEシリーズをお買上げの方全員にキャリングケースPC-286LCC(￥10,000)をプレゼント
8. 期間中、エプソンHG-3000,800をお買上げの方全員に毛筆ワープロ(エプソン)をプレゼント
9. 期間中、エプソンAP-800PCをお買上げの方全員にリボンパック(金2本、銀1本)と得々パックをプレゼント
10. 期間中、エプソンAP-800(シャープ用)をお買上げの方全員にケーブル(￥8,800)得々パックをプレゼント
11. 期間中、エプソンAP-550シリーズをお買上げの方全員に、得々パックをプレゼント
12. 期間中、エプソンVP-4800をお買上げの方全員にフイルムリボンプレゼント
13. 期間中、エプソンGT-1000をお買上げの方全員にRS-232Cケーブル(￥7,700)をプレゼント

IPL FORUM ひとりひとりをしっかりフォロー IPL PROSHOP SERVICE

超　低　金　利 ……　組　合　せ　自　由　全　国　無　料　配　送

※今回掲載の製品は、11月8日より12月8日までの期間に限らせていただきます。

NEC

NEC PC-9801RA2

アクセス No.B1201

価格¥851,800 ➡ IPL超特価

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
CU-14CD(超高度解像度、0.31オーバースキャン2000/4050字カラー)	¥ 84,800
NM-9950II(15"24ピン漢字60字/秒カラー圧縮印刷可)	¥245,000
3Mブランクディケット(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格段の差¥9800)	¥ 0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポード"¥14800)	¥ 0
初期不良期間(ワイドにヶ月間の交換システム)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥3,000×72回 ボーナス3.89万×12回 (標準価格¥851,800)

¥ 5,000×72回	ボーナス 2.7万×12回
¥ 7,200×54回	ボーナス 3.0万×9回
¥10,000×42回	ボーナス 3.0万×7回
¥ 8,700×36回	ボーナス 5.0万×6回

アクセス No.B1202

価格¥1,094,460 ➡ IPL超特価

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)	¥498,000
PC-TV451N(超高解像度、0.31ドット、ビデオボード対応、チルト付)	¥158,000
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース)	¥ 98,000
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
花子(図形まじり文書作成ソフト、オリジナリティを追求!)	¥ 58,000
GT-100V(写真イラスト地図新聞雑誌をなぞるだけ文書企画書に案内書に威力)	¥ 44,800
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
PC-PR201TH(高速カラー縮小4倍拡、網掛け白黒反転ゴシック、ハガキ可)	¥145,000
3Mブランクディスケット(5"2HD×10枚)	¥ 24,000
B4カット紙(100枚)	¥ 660
電話帳電卓＊贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK 電卓機能付)	¥ 0
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800)	¥ 0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポード"¥14800)	¥ 0
初期不良期間(ワイドにヶ月間の交換システム)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥5,300×72回 ボーナス5.0万×12回 (標準価格¥1,094,460)

¥ 8,000×72回	ボーナス 3.35万×12回
¥10,000×54回	ボーナス 4.5万×9回
¥14,800×42回	ボーナス 4.0万×7回
¥16,000×36回	ボーナス 5.0万×6回

◆日曜・祭日指定配達◆

組み合せ自由

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。

NEC PC-9801RX2

アクセス No.B1203

価格¥666,800 ➡ IPL超特価

PC-9801RX2(12/10MHz, 80286V30, 1MB5"FDD×2)	¥398,000
CU-14CD(超高解像度、31オーバースキャン2000/4050字カラー)	¥ 84,800
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
VP-135PC(抜群のコストパフォーマンスプルトラクタ付136桁24ドット)	¥102,000
3Mブランクディスケット(5"2HD×10枚)	¥ 24,000
電話帳電卓＊贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK 電卓機能付)	¥ 0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポード"¥14800)	¥ 0
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800)	¥ 0
初期不良期間(ワイドにヶ月間の交換システム)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥3,000×72回 ボーナス3.08万×12回 (標準価格¥666,800)

¥ 4,800×72回	ボーナス 2.0万×12回
¥ 6,100×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 7,900×42回	ボーナス 3.0万×7回
¥ 9,600×36回	ボーナス 3.0万×6回

アクセス No.B1204

価格¥755,000 ➡ IPL超特価

PC-9801RX2(12/10MHz, 80286V30, 1MB5"FDD×2)	¥398,000
CU-14CD(超高解像度、31オーバースキャン2000/4050字カラー)	¥ 84,800
PC98-013-HMW(MS-DOS(Ver3.3)ディスクを効率良く活用する)	¥ 18,000
DISKで学ぶMSDOS(実際にパソコン上で実行しながら無理なくMS-DOSを学ぶ)	¥ 15,000
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
GT-100V(写真イラスト地図新聞雑誌をなぞるだけ文書企画書案内書に威力)	¥ 44,800
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
AP-800PC(初美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)	¥ 99,800
APCRP2(リボンパック(金2本、銀1本))プレゼント中!	¥ 2,600
得々パックプレゼント(AP-MRC+AP-500CRC+A4用紙200枚)	¥ 0
3Mブランクディスケット(5"2HD×10枚)	¥ 24,000
電話帳電卓＊贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK 電卓機能付)	¥ 0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポード"¥14800)	¥ 0
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800)	¥ 0
初期不良期間(ワイドにヶ月間の交換システム)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥3,000×72回 ボーナス3.95万×12回 (標準価格¥755,000)

¥ 5,000×72回	ボーナス 2.75万×12回
¥ 7,300×54回	ボーナス 3.0万×9回
¥10,000×42回	ボーナス 3.08万×7回
¥ 8,800×36回	ボーナス 5.0万×6回

比較!! さらに差がついたお支払い

アクセス No.B1212

価格¥31,400 ➡ IPL超特価

ソーサリアン	¥ 9,800
ソーサリアン(追加シナリオ+ユーティリティ)	¥ 5,800
イースII	¥ 7,800
スーパー大戦略	¥ 8,000

¥14,00×24回 ボーナス なし (標準価格¥31,400)

¥ 1,900×18回	ボーナス なし
¥ 2,200×15回	ボーナス なし

安心の3倍保証

COMPUTER CREATION IPL
株式会社・アイピーエル
〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12 雪ノ下ビル
鎌倉市雪ノ下3-4-23:商品管理部
AM10:00▶PM8:00
水曜日定休

NEC PC-9801UVII

アクセス No.B1205

価格¥547,600 ➡ IPL超特価

PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)	¥265,000
PC-KD854N(0.39アナログRGB4050字カラーCRT回転台付き)	¥ 84,800
一太郎 Ver.3(MS-DOS版ワープロソフト)	¥ 58,000
AP-800PC(初美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)	¥ 99,800
得々パックプレゼント(AP-MRC+AP-500CRC+A4用紙200枚)	¥ 0
APCRP2(リボンパック(金2本、銀1本) プレゼント中!)	¥ 2,600
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
イースII	¥ 7,800
信長の野望全国版	¥ 9,800
大戦略II	¥ 9,800
電話帳電卓＊贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK 電卓機能付)	¥ 0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポード"¥9800)	¥ 0
IPLキーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800)	¥ 0
初期不良期間(ワイドにヶ月間の交換システム)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥2,000×72回 ボーナス3.0万×12回 (標準価格¥547,600)

¥ 5,000×54回	ボーナス 2.4万×9回
¥ 6,100×42回	ボーナス 3.0万×7回
¥ 7,600×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥10,000×24回	ボーナス 5.0万×4回

アクセス No.B1207

価格¥593,670 ➡ IPL超特価

PC-9801UX21(処理速度、大幅に向上、CPU:80286+V30)	¥348,000
PC-KD854N(0.39アナログRGB4050字カラーCRT回転台付き)	¥ 84,800
P1 EXE(直接作画、写真取込拡大縮小可、カード型コマンドメニュー採用)	¥ 48,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 10,000
AP-800PC(初美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)	¥ 99,800
APCRP2(リボンパック(金2本、銀1本) プレゼント中!)	¥ 2,600
得々パックプレゼント(AP-MRC+AP-500CRC+A4用紙200枚)	¥ 0
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
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポード"¥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(ワイドにヶ月間の交換システム)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)0	¥

¥2,400×72回 ボーナス3.0万×12回 (標準価格¥593,670)

¥ 4,100×72回	ボーナス 2.0万×12回
¥ 5,000×54回	ボーナス 2.68万×9回
¥ 6,600×42回	ボーナス 3.0万×7回
¥10,000×30回	ボーナス 3.48万×5回

¥ 月々わずか1000円

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。

※IPL超特価システムはさらにおトクなシステム。お電話でお問合せください。

Nov.8～Dec.8

アクセス No.B1206

価格¥563,600 ➡ IPL超特価

PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置き自在、A4ファイル大、3.5"×2FD) ……¥265,000
PC-TV353(15"TV)/モコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付) ……¥110,000
ミュージくん(MT-32+MPU-PC98、音楽ソフト付き) ……¥ 99,800
MA-12AV(防磁タイプスピーカー、出力10W) ……¥ 29,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき～B4縦可) ……¥ 59,800
得々バックプレゼント(AP-MRC+AP-500CRC+A4用紙200枚) ……¥ 0
電話帳電卓＊贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK 電卓機能付) ……¥ 0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800) ……¥ 0
IPL キーボードレッスン(正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800) ¥
初期不良期間(ワイドにヶ月間の交換システム) ……¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き) ……¥ 0

¥3,000×72回 ボーナス2.65万×12回 標準価格¥563,600

¥ 4,500×54回	ボーナス 3.0万×9回
¥ 6,700×42回	ボーナス 3.0万×7回
¥ 8,000×36回	ボーナス 3.18万×6回
¥ 5,300×60回	ボーナス 2.0万×10回

こんなにかかる修理費用

プリンタヘッド交換¥29,500以上/98シリーズメインボード交換¥21,600以上/ドライブ交換¥13,200以上

NEC PC-8801FA

アクセス No.B1208

価格¥263,400 ➡ IPL超特価

PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D×2FDD) ……¥129,000
PC-KD854N(0.39アナログRGB14型字カラーCRT回転台付き) ……¥ 84,800
ラストハルマゲドン ……¥ 9,800
イースII ……¥ 7,800
スーパー大戦略 ……¥ 8,000
3Mブランクディスケット(5"2HD×10枚) ……¥ 24,000
初期不良期間(ワイドにヶ月間の交換システム) ……¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き) ……¥ 0

¥2,000×60回 ボーナス1.0万×10回 標準価格¥263,400

¥ 5,800×36回	ボーナス なし
¥ 3,600×30回	ボーナス 2.0万×5回
¥ 5,100×24回	ボーナス 2.0万×4回

アクセス No.B1209

価格¥292,400 ➡ IPL超特価

PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D×2FDD) ……¥129,000
PC-TV353(15"TV)/モコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付) ……¥110,000
ラストハルマゲドン ……¥ 9,800
ソーサリアン ……¥ 9,800
信長の野望全国版 ……¥ 9,800
3Mブランクディスケット(5"2HD×10枚) ……¥ 24,000
初期不良期間(ワイドにヶ月間の交換システム) ……¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き) ……¥ 0

¥1,400×54回 ボーナス2.0万×9回 標準価格¥292,400

¥ 3,300×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 5,100×48回	ボーナス なし
¥ 4,600×24回	ボーナス 3.0万×4回

初期不良交換期間1ヶ月

NEC PC-8801MA2

アクセス No.B1210

価格¥395,600 ➡ IPL超特価

PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音MS"2HD) ……¥168,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付) ……¥118,000
PC-8872(マウス) ……¥ 9,800
P.1(ピーフン)(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
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき～B4縦可) ……¥ 59,800
得々バックプレゼント(AP-MRC+AP-500CRC+A4用紙200枚) ……¥ 0
電話帳電卓＊贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK 電卓機能付) ……¥ 0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800) ……¥ 0
初期不良期間(ワイドにヶ月間の交換システム) ……¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き) ……¥ 0

¥2,000×72回 ボーナス2.0万×12回 標準価格¥395,600

¥ 3,500×54回	ボーナス 2.0万×9回
¥ 5,100×42回	ボーナス 2.0万×7回
¥ 4,600×36回	ボーナス 3.0万×6回

7ヶ月先からOK お支払い

翌月一括から自由に設定

IPL FORUM ひとりひとりをしっかりフォロー IPL PROSHOP SERVICE

アクセス No.B1211

価格¥371,200 ➡ IPL超特価

PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音MS"2HD) ……¥168,000
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
信長の野望全国版 ……¥ 9,800
ソーサリアン(追加シナリオ+ユーティリティ) ……¥ 9,800
ソーサリアン(追加シナリオ+ユーティリティ) ……¥ 5,800
AP550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき～B4用紙縦可) ……¥ 59,800
得々バックプレゼント(AP-MRC+AP-500CRC+A4用紙200枚) ……¥ 0
電話帳電卓＊贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK 電卓機能付) ……¥ 0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800) ……¥
初期不良期間(ワイドにヶ月間の交換システム) ……¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き) ……¥ 0

¥5,000×72回 ボーナス なし 標準価格¥371,200

¥ 5,800×30回	ボーナス 3.0万×5回
¥ 4,100×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 3,000×42回	ボーナス 3.0万×7回
¥ 8,200×24回	ボーナス 3.0万×4回

ボーナス支払いもステップアップOK

スタート年のボーナスは0円
1年後1万円、3年後2万円と、
あなた自身のフリープラン。

IPL 実績から実戦・X68初の通信教育制度

SHARP

SHARP X-68000

アクセス No.B1213

価格¥504,600 ➡ IPL超特価

CZ-601C(CPU68000、2Mバイト、655361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
3Mブランクディスケット(5"2HD×10枚) ……¥ 24,000
源平討魔伝(マイコンソフトX68) ……¥ 7,800
信長の野望/全国版 ……¥ 9,800
スペースハリアー ……¥ 6,800
ザ・リターン・オブ・イシター ……¥ 7,800
ドラゴンスピリット ……¥ 8,800
CZ-8NJ1(ジョイカードプレゼント) ……¥ 0
X68通信講座(業界初!信頼のオリジナル"サポート"添削付き、解り易い解説) ……¥ 0
初期不良期間(ワイドにヶ月間の交換システム) ……¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き) ……¥ 0

¥2,500×72回 ボーナス2.58万×12回 標準価格¥504,600

¥ 4,900×48回	ボーナス 2.7万×8回
¥ 7,200×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥10,000×24回	ボーナス 4.62万×4回

¥ 月々わずか1000円

アクセス No.B1214

価格¥510,000 ➡ IPL超特価

CZ-601C(CPU68000、2Mバイト、655361同時発色) ……¥319,800
CU-21CD(21型カラーディスプレイ(68000接続可)) ……¥139,800
源平討魔伝 ……¥ 7,800
ドラゴンスピリット ……¥ 8,800
ラストハルマゲドン ……¥ 9,800
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
X68通信講座(業界初!信頼のオリジナル"サポート"添削付き、解り易い解説) ……¥ 0
初期不良期間(ワイドにヶ月間の交換システム) ……¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き) ……¥ 0

¥2,700×72回 ボーナス2.5万×12回 標準価格¥510,000

¥ 5,000×42回	ボーナス 3.48万×7回
¥ 6,400×36回	ボーナス 3.5万×6回
¥11,200×24回	ボーナス 4.0万×4回

比較!! さらに差がついたお支払い

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

超低金利 …… 組合せ自由 全国無料配送

※今回掲載の製品は、11月8日より12月8日までの期間に限らせていただきます。

SHARP X68000 ACE HD

アクセス No.B1215

価格 ¥691,600 ➡ IPL超特価

CZ-611C(20MHDD搭載、65536色発色、FM音源内蔵)	¥399,800
CZ-611D(0.3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-213MS(MUSIC PRO 68K)	¥ 18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)	¥ 15,800
CZ-8PC3(10"カラー熱転写、ハガキ可、漢字33字/秒)	¥ 65,800
ザ・リターン・オブ・イシター	¥ 7,800
ドラゴンスピリット	¥ 8,800
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
X68通信講座(業界初!!信頼のオリジナル"サポート"添削付き、解り易い解説)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥3,000×72回 ボーナス3.84万×12回 標準価格¥691,600

¥ 5,300×72回	ボーナス 2.5万×12回
¥ 8,100×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥10,200×36回	ボーナス 4.0万×6回
¥ 6,800×60回	ボーナス 2.5万×10回

業界初! 夏冬 金利3%

ボーナス2回払い

アクセス No.B1216

価格 ¥822,470 ➡ IPL超特価

CZ-611C(20MHDD搭載、65536色発色、FM音源内蔵)	¥399,800
CZ-611D(0.3ミリ、アナログ3モード+オートスキャン)	¥145,000
CZ-211LS(C compilerソフト開発を効率良くサポート)	¥ 39,800
Z'sSTAFF PRO 68K(グラフィックツール)	¥ 58,000
CZ-221HS(NEW PrintShop様々なカードを自由に作成)	¥ 19,800
CZ-6VT1(カラーイメージユニット、テロッパー機能付き)	¥ 69,800
CZ-8PC3(10"カラー熱転写、ハガキ可、漢字33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*贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK 電卓機能付)	¥ 0
X68通信講座(業界初!!信頼のオリジナル"サポート"添削付き、解り易い解説)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥5,000×72回 ボーナス3.72万×12回 標準価格¥822,470

¥ 7,800×72回	ボーナス 2.0万×12回
¥ 9,300×54回	ボーナス 3.0万×9回
¥10,100×42回	ボーナス 4.5万×7回

COLLEGE CREDIT

カレッジクレジット

● 大学生の方や新社会の方も即クレジットOK(保証人を必要とする場合もあります)

◆ 初期不良交換期間1ヶ月 ◆

EPSON

EPSON PC-286VE

アクセス No.B1217

価格 ¥505,000 ➡ IPL超特価

PC-286VE-STD(CPU80286、12MHz、5"2FDD)	¥298,000
PC-286CD2(反射6枚ハンクレア超高解像度0.31カラーアナログCRT)	¥ 94,800
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))	¥ 9,800
AP-800PC(初美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)	¥ 99,800
得々パックプレゼント(AP-MRC+AP-500CRC+A4用紙200枚)	¥ 0
APCRP2(リボンパック(金2本、銀1本) プレゼント中!)	¥ 2,600
PC-286DC(ダストカバー プレゼント中!)	¥ 0
電話帳電卓*贈呈(電話番号50人分、スケジュールメモOK 電卓機能付)	¥ 0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥1,500×72回 ボーナス3.0万×12回 標準価格¥505,000

¥ 6,500×72回	ボーナス なし
¥ 4,900×36回	ボーナス 4.0万×6回

◆ 全国無料配達 ◆

アクセス No.B1218

価格 ¥427,800 ➡ IPL超特価

PC-286LE-STD(8階調表示白液晶3.5"FDD*2)	¥368,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンクはがき~B4縦可)	¥ 59,800
得々パックプレゼント(AP-MRC+AP-500CRC+A4用紙200枚)	¥ 0
PC-286LCC(キャリングケース プレゼント中!)	¥ 0
添削付通信講座(信頼のオリジナル"サポート"¥14800)	¥ 0
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥2,300×72回 ボーナス2.0万×12回 標準価格¥427,800

¥ 6,500×60回	ボーナス なし

組み合せ自由

LEVEL UP 下取りもご相談下さい

STAR

アクセス No.B1230

価格 ¥74,700 ➡ IPL超特価

TR-24CL(24カラー熱転写 第2水準付ハガキ可)	¥ 69,800
TR-24CL PRTケーブル	¥ 4,900
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥1,500×30回 標準価格¥74,700

¥ 2,200×20回	ボーナス なし
¥ 3,000×15回	ボーナス なし
¥ 4,300×10回	ボーナス なし

安心の3倍保証

COMPUTER CREATION

IPL

株式会社・アイピーエル

〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12 雪ノ下ビル

鎌倉市雪ノ下3-4-23:商品管理部

AM10:00▶PM8:00

水曜日定休

FUJITSU

FUJITSU FM77AV40EX

アクセス No.B1219

価格 ¥283,200 ➡ IPL超特価

FM-77AV40EX(26万色表示、グラフィック機能強化)	¥168,000
FMTV-154(15"4000文字音声多重)	¥138,000
イースII(日本ファルコム88/VA/X1)	¥ 7,800
信長の野望全国版(光栄5"2HD)	¥ 9,800
マンハッタン・レクイエム(98、88、X1、X68、AV/40リバーヒルソフト)	¥ 7,800
初期不良期間(ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥1,700×54回 ボーナス2.0万×9回 標準価格¥283,200

¥ 3,700×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 5,000×54回	ボーナス なし
¥ 5,100×30回	ボーナス 2.0万×5回
¥ 5,300×24回	ボーナス 3.0万×4回

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。

アクセス No.B1220

価格 ¥375,600 ➡ 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
FM-DPST01(チルト台)	プレゼント!
FMPR-204W(24ドットカラー漢字熱転写10")	¥ 80,000
FMPR-203T1(FMPR-203B2用トラクタユニット プレゼント中!)	¥ 0
FMCBL202(FM77シリーズ用プリンタケーブル プレゼント中!)	¥ 0
FMMO-101(インテリジェントマウス)	¥ 12,800
いろどりAV(カラーグラフィックワープロ)	¥ 25,000
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ヶ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥

¥1,000×54回 ボーナス3.0万×9回 標準価格¥375,600

¥ 2,400×42回	ボーナス 3.0万×7回
¥ 5,100×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 7,300×24回	ボーナス 3.0万×4回
¥ 5,500×60回	ボーナス なし

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。

※IPL超特価システムはさらにおトクなシステム。お電話でお問合せください。

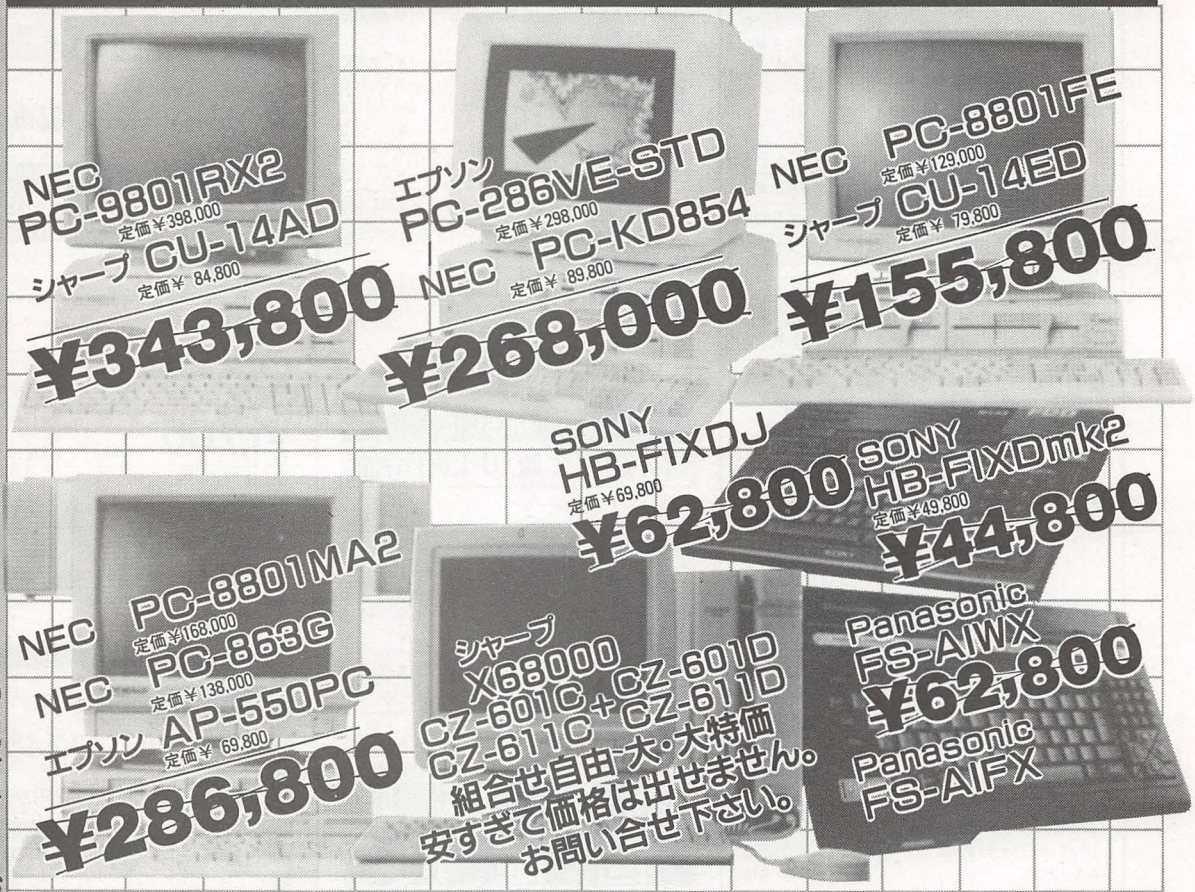
あなたとアイワーの パソコン記念日

期間 11/8(火)→12/7(水)

★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。

24時間テレフォンサービス 06-633-7168

その他、ハードディスク、増設RAMボード、モデムなど周辺機器激安品、多数あり。御相談ください。



NEC PC-9801RX2 定価¥398,000
シャープ CU-14AD 定価¥84,800
¥343,800

エプソン PC-286VE-STD 定価¥298,000
NEC PC-KD854 定価¥89,800
¥268,000

NEC PC-8801FE 定価¥129,000
シャープ CU-14ED 定価¥79,800
¥155,800

NEC PC-8801MA2 定価¥168,000
NEC PC-863G 定価¥138,000
エプソン AP-550PC 定価¥69,800
¥286,800

SONY HB-FIXDJ 定価¥69,800
¥62,800

SONY HB-FIXDmk2 定価¥49,800
¥44,800

シャープ X68000 CZ-601C+CZ-601D CZ-611C+CZ-611D
組合せ自由 大・大特価
安すぎて価格は出せません。お問い合せ下さい。

Panasonic FS-AIWX
¥62,800

Panasonic FS-AIFX

プリンター大特価市

セットで買うも良し 買い替え下取りもOK!

NEC スター エプソン ブラザー

プリンター用紙もれなく200枚プレゼント

エプソンVP-1000PC	¥154,000	NEC PC-PR406M	¥ 59,800
エプソンVP-800PC	¥124,000	NEC PC-PR406H	¥ 94,800
エプソンAP-800PC	¥ 99,800	NEC PC-PR406LP2	¥398,000
エプソンAP-550PC	¥ 69,800	NEC PC-PR101E	¥ 99,800
エプソンHG-3000PC	¥248,000	NEC PC-PR101G	¥138,000
エプソンVP-135EX(PC)	¥102,000	STAR TX-24CL	予約
エプソンHG-800	¥168,000	STAR CR-3410CL	受付中!!
NEC PC-PR201G	¥158,000	STAR CR-3415CL	
NEC PC-PR201H3	¥225,000	ブラザーM-1724P	¥148,000
NEC PC-PR201V2	¥298,000	ブラザーM-1224P/X	¥ 79,800
NEC PR201TH	¥145,000		

ディスプレイ

NEC PC-KD854	定価¥ 89,800	¥49,800
NEC PC-KD854N	定価¥ 84,800	¥63,800
NEC PC-KD853	定価¥118,000	¥76,000
NEC PC-KD853N	定価¥118,000	¥88,800
NEC PC-KD863S	定価¥118,000	¥81,800
NEC PC-KD863G	定価¥118,000	¥99,800
NEC PC-TV353	定価¥110,000	¥73,000
NEC PC-TV453N	定価¥138,000	¥87,800
NEC N-5913L	定価¥138,000	¥97,800

ワープロ

お求めの商品 下さい！ たくさんありすぎて書ききれません!

SHARP 富士通 Canon
SANYO Panasonic etc....

ハードディスク

エプソン HDD-20R(20M)	定価¥128,000	大特価
エプソン HDD-40R(40M)	定価¥218,000	
アイテック ITH-540HS(40M)	定価¥188,000	¥119,800
ICM MC-20EX(20M)	定価¥128,000	¥89,800
ICM MC-40S(40M)	定価¥188,000	¥129,000
ICM MC-21(増設用)	定価¥125,000	¥ 目玉/

キャンベル CA-40LG	定価¥138,000	¥103,800
データシステム CA-80LG	定価¥248,000	¥186,000
ジョビランド CRC-HD4A	定価¥129,800	¥ 89,80

イメージスキャナー

イメージスキャナ PC-IN511	定価¥ 69,800	¥ 54,000
ハンディイメージスキャナ PC-IN503H	定価¥165,000	¥127,000
イメージスキャナ エプソン GT-100V	定価¥ 44,800	¥ 38,000
カラーイメージスキャナーエプソン GT-4000	定価¥198,000	¥158,000
ハンディイメージスキャナーアクセル SC-1	定価¥ 29,800	¥ 24,800

モデム

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-A2400MNP4	定価¥49,800	¥34,800
アイワ PV-A1200mkII	定価¥26,800	¥19,800
NEC COMSTAR2424 AT/4	定価¥50,000	¥39,000
NEC COMSTAR1212 AT	定価¥21,000	¥16,000
NEC PC-CM202 限定	定価¥43,800	¥19,800
Gold Star GSM2400	定価¥29,800	¥26,800

サプライ用品コーナー

VX・VM・88・286 / X1・FM77 / U・UX 用 キーボードカバー 定価¥2,800～

all半額セール

必ず在庫をTelでご確認の上ご注文下さい。

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
3.5インチ 50枚入れ用カラーフロッピーケース (ピンク・ブルー・イエロー)		¥1,280
3.5インチ 80枚 フロッピーケース		¥1,180
5インチ 70枚・120枚 フロッピーケース		¥1,080・¥1,380
キーボードカバー (アクリル)	VX・VM・U・UX・286・X68000・88シリーズ	¥1,780
キーボードカバー (シリコン)		¥2,200
プリンター用紙 15白	2000枚	¥3,800
プリンター用紙 15白	200枚	¥ 480
プリンター用紙 10白	2000枚	¥3,500
プリンター用紙 10白	200枚	¥ 400
ワープロ連続用紙 8½×10インチ・B5判縦 500枚入 定価¥2,000		¥1,500
ワープロ連続用紙 9½×11インチ・A4判縦500枚入 定価¥2,200		¥1,650

アイツー中古買売システム

パソコン
ワープロ
ファミコン
ソフト
AV機器

全国ネットワークでスタート！

- 不用品買い取り・下取り交換・委託販売・etc. 消費者のニーズにあわせたリサイクルシステムを是非とも御利用ください。
- 東京・名古屋・大阪の在庫商品はどの店からでも、即・取り寄せOK！堀り出し物ザクザク！
- 日々の相場に応じた(適)価格、(得)商品を！
- どこよりも高く買い取り、どこよりも安く売ります！もしアイツーよりも高く買い取る所があれば教えてください！きっとご期待にお答えするでしょう！

アイ・ツー情報

●中古パソコンソフト叩き売りセール
東京・名古屋・大阪の各店では中古ビジネス・ゲームソフトが激安販売！新一太郎・ロータス123・マルチプラン等、最新ソフトもあります。

●CD・LD・パソコンソフト買います。
CD・LD・パソコンソフトを高価買い取りしています。最寄りの店へ、お気軽にお持ち寄りください。通信売買OK！

毎月12日はI_2デーです。

この日は、中古パソコンソフトが2割引となります。（バーゲン品を除く）お見逃がしなく！

★ビデオデッキ・レーザーディスクプレーヤー、CDプレーヤー等も取り扱っています!!

アイツー中古買取価格

あなたがおもちの機種名がない場合は、お問い合わせください。　10月度

機　種	買い取り価格	買い取り人気度	機　種	買い取り価格	買い取り人気度
PC-9801RX2	￥260,000	★★★★★	PC-8801MA	￥100,000	★★★★
PC-9801VX21	￥200,000	★★★★★	PC-8801FA	￥ 80,000	★★★★
PC-9801VM21	￥170,000	★★★★	PC-88VA2	￥155,000	★★★★
PC-9801RA2	￥320,000	★★★★	X68000	￥140,000	★★★★★
PC-9601CV21	￥190,000	★★★★	X68000ACE	￥180,000	★★★★★
PC-9801LV21	￥190,000	★★★★	X68000ACE HD	￥220,000	★★★★
PC-9801UV11	￥160,000	★★★★★	X1turboZII	￥ 70,000	★★★
PC-9801UX21	￥170,000	★★★★	FM-77AV40EX	￥ 50,000	★★★

商品の買い取り価格は、変わることがありますので、予めお確かめください。この価格は完備状態のものです。
※お支払いは銀行振込又は、店頭払いの、いずれかになります。

フロッピーディスク

	フジ	3M	マクセル
5′2D		￥~~120~~	￥~~123~~
5′2HD	￥~~165~~	￥~~128~~	￥~~148~~
5′2DD		￥~~125~~	￥~~145~~
3.5′2HD	￥~~520~~	￥~~480~~	￥~~530~~
3.5′2DD	￥~~330~~	￥~~290~~	￥~~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!!

★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。

この価格は11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。

年中無休

通販窓口
大阪 06-632-0012(代)
名古屋 052-263-1198(代)
東京 03-258-1198(代)

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)

限・定・激・安

早い者勝ち売り切れ御免

■NEC、富士通、シャープその他ナンデモ。すべて新品、メーカー保証付！

40%~20%off 新品ソフト販売コーナー

超特価人気ビジネスソフト

◆◆新品ソフトオークション!◆◆

花子 定価¥58,000 → **¥29,000より** PC-9801・3.5"2HD

大福帳 松茸版 定価¥78,000 → **¥39,000より** PC-9801 5"2HD

オークションお申し込みの方は、
郵便ハガキにご住所・お名前・TEL
オークション価格を明記の上、12月10日までにポストに入れて下さい。
発表は来々月号の紙面にて発表します!

(ワープロ)**新一太郎 Ver.3** 98 (5"2HD版) 定価¥58,000 → **¥37,800**
(Ver.4を待たなくても…UP・DATE付 無料バージョンアップ)

(ワープロ)**P1EXE** 98 定価¥48,000 → **TELにて**

TECHNOTE(テクノート) 98 定価¥35,000 → **¥28,000**

(ワープロ)**QUEEN Ⅲ** 98 定価¥58,000 → **¥42,800**

全略ハードディスク殿 98 定価¥18,000 → **¥14,400**

NINJA Ⅱ 98 定価¥39,800 → **¥27,800**

SHOGUN Ⅱ 88 定価¥34,800 → **¥24,300**

RYDEEN 98 定価¥49,800 → **¥34,800**

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

R BASE:SYSTEM V 98 定価¥240,000 → **¥172,800** 28%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**
30% off

毛筆わーぷろ ver.3.0 98 定価¥75,000 → **¥59,800** Jr…定価¥33,000 → **¥26,800**

ロータス1.2.3. 98 定価¥98,000 → **¥62,800**

P1 88 定価¥40,000 → **¥25,800**

ワープロソフト
- PC-9801 ロータス4word 定価¥25,000 **¥18,800**
- 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**
- MSX MSX-PLAN 定価¥9,800 **¥8,280**

データベース
- PC-9801 d-BASE Ⅱ plus V1.0a 定価¥268,000 **¥198,000**
- PC-9801 informix-SQL 定価¥268,000 **¥214,000**
- 知子の情報 98用 定価¥28,000 **¥22,400**
- ですぐ・とっぷ 98用 定価¥19,800 **¥14,800**

- PC-9801 創文α 定価¥62,000 **¥49,000**
- PC-9801 Let's アイリス 定価¥38,000 **¥28,900**
- PC-9801 筆マークエクスプレス V3.0 定価¥39,800 **¥29,800**
- PC-9801 The CARD2 定価¥40,000 **¥27,800**
- 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**
- Duet 98用 定価¥88,000 **¥69,800**

通信
- PC-9801 まいと～く 定価¥28,000 **¥22,400**

- PC-9801 JETターミナル 定価¥9,800 **¥7,800**
- PC-8801 88term 定価¥12,800 **¥9,800**

株価分析ソフト
- PC-9801 ビッグなかぶぬし ライト 定価¥220,000 **¥168,000**
- PC-9801 株価分析 名人 定価¥240,000 **TELにて**
- PC-98LT ソッチなかぶぬしレ 定価¥98,000 **¥73,800**
- PC-9801 ソッチなかぶぬし 定価¥140,000 **¥108,000**
- Z-Chart Ⅱ 定価¥98,000 **¥74,000**

業務ソフト
- PC-9801 二代目大臣 (文節変換) 定価¥200,000 **¥148,000**
- PC-9801 大福帳 (文節変換) 定価¥78,000 **¥58,000**
- PC-9801 PCA 商魂Ⅰ 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 (個人個人システム) 定価¥128,000 **¥99,800**

- PC-9801 PCA The パソコン会計 (企業個人システム) 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**
- MSX-DOS2 定価¥34,800 **¥27,800**
- エプソンMS・DOM 2DD用 定価¥18,000 **¥14,900**
- NECMS・DOS 2HD用 定価¥18,000 (新バージョン) **¥15,800**
- ミュージくん 98用 定価¥99,800 **¥83,800**

顧客管理
- PC-9801 筆まめプリースタイル 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。

X1ユーザーへ朗報
新製品アークス X1 5"2D
なんと 定価¥9,800が **¥6,980** 29%off
限定数のみですので必ずTELにてご確認下さい。

98Uシリーズユーザーへ朗報
今夏、限定発売されましたソーサリアンシステムパック
定価¥5,800が **¥4,600** にて
のこりわずか//必ずTELにて在庫確認を! 21%off

- めぞん一刻完結編 88、98 X1 定価¥7,800 **¥5,850**
- スペースハリアー X1、88 X68000 定価¥7,800 定価¥6,800 **¥5,460 ¥5,440**
- イースⅡ 88、98、X1 FM77AV、MSX2 定価¥7,800 **¥5,850**
- ソーサリアンシナリオVol.2 戦国ソーサリアン 88、98、X1 定価¥3,800 **¥3,040**
- ラストハルマゲドン 98、88、X1 MSX2 定価¥7,800 **¥6,240**
- ザ・リターン・オヴ・イシター 98、88、X1 X68000 定価¥6,800 定価¥7,800 **¥5,440 ¥6,240**
- 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¥5,800 **¥4,930**
- ドラゴンスピリット X68000 定価¥8,800 **¥7,040**
- やじうまペナントレース 88 定価¥7,800 **¥6,240**
- グレイテストドライバー MSX2 定価¥7,800 **¥6,240**
- F-16ファイティングファルコン2 98 定価¥9,800 **¥7,840**

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。

- アランティア 98 定価¥8,800 **¥7,040**
- Rタイプ 88VA 定価¥7,800 **¥6,240**
- スナッチャー 88 MSX2 定価¥8,800 定価¥9,800 **¥7,040 ¥7,840**
- F1スピリット3Dスペシャル MSX2 定価 **¥未定**
- フェラーリフォーミュラ1 98 定価¥9,800 **¥7,840**
- バランスオブパワー MSX MSX2 定価¥12,800 **¥10,240**
- 琥珀色の遺言 88 定価¥9,800 **¥7,840**

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。

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

10月25日現在

■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。



キャラクターエディター

ジンゴロー

あきてしまってホコリをかぶっているディスクゲームはありませんか？
そんなゲームでも**ジンゴロー**を使ってキャラクターを改造すれば、まったく違った感覚でゲームを楽しむことが可能です。
もちろんゲームどうしのキャラクター交換なんてアサメシマエ！
たとえばマリオの敵キャラをゼルダの主人公キャラに交換するなんてことも○K！　また自分で作ったキャラクターもディスクに保存できるので、お絵かきツールとしても使えます。
操作はいとも簡単。画面にお絵書き板が出てくるので、コントローラーを使って絵を書いたり、色を塗るだけです。プログラミングの知識なんて必要ナシ!!
誰にでもできます。

ファミリーコンピュータ・ディスクシステム用

定価¥6,800

君のファミコンをグレードアップ!!



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、オプションのインターフェースによる拡張が可能(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。

＊創世機はファミコンに一切改造を加えず、簡単に取り付けることができます。

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

本体価格＋(添付ソフト1枚)＝¥19,800

お詫び
IC不足により直様が遅れています。ご予約の方々には、ご迷惑をおかけしています。全力を尽して発売を急ぎますので、もしばらくご辛抱の程、よろしくお願い致します。

トンカチエディター



ファミコン
DISKゲームの
大改造!

■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。

通販窓口

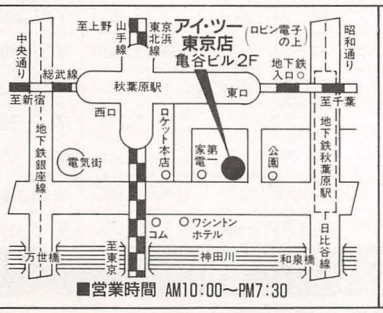
大阪☎ 06-632-0012(代)
名古屋☎052-263-1198(代)
東京☎ 03-258-1198(代)

年中無休

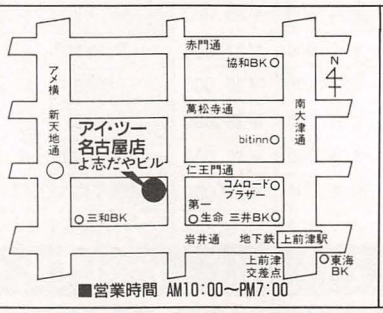
I/O Information & Interface
株式会社アイ・ツー

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)

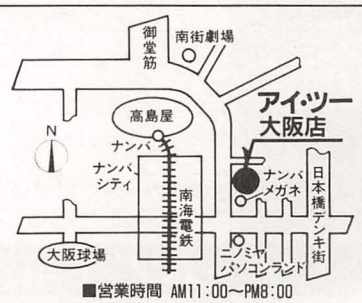
銀行振込にて御注文の場合、まずお電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・注文品をお知らせ下さい。
三和銀行
難波支店　普通613538
FAX　大阪店 06-641-2535
名古屋店 052-251-0098
東京店 03-258-3868



■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。ウィンターセール開催中!!

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

案内図



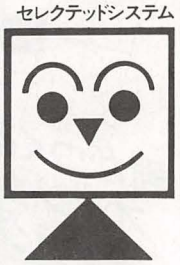
店頭セール実施中

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 WINTER 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-8801FE



- ●PC-8801FE
- ●CU-14BD
- ●MD-2D(10枚)
- ●ジョイカード
- ●ゲームパック

NEW

定価合計¥193,800

特価¥132,000

PC-8801MA2

- ●PC-8801MA2
- ●CU-14BD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

NEW

定価合計 ¥232,800

特価¥160,000

PC-88VA2



- ●PC-88VA2
- ●CU-14BD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥362,800

特価¥249,000

PC-88VA3

- ●PC-88VA3
- ●CU-14BD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥463,800

特価¥318,000

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……TEL下さい
- ●PC-KD863S……¥42,000
- ●PC-TV453N……¥57,000
- ●トムソン4475N……¥2,000
- ●PC-TV353……¥38,000
- ●CU-14CD……TEL下さい
- ●CMT-147L……¥7,000

を、加算して下さい。

NEC PC-KD863S

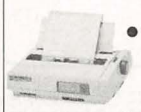
2モードオートスキャン
5W着脱式スピーカー
標準装備
ステレオ再生
回転台付
定価¥118,000

推奨品



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¥55,000**

EPSON AP-550PC



- ●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¥ 69,800 **特価¥49,800**

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¥33,000**

- ◉BROTHER M-1024II(定価¥99,800) ……**特価¥45,000**
- ◉BROTHER M-1224P/X(定価¥79,800) NEW ……**特価¥53,000**
- ◉EPSON AP-800PC (定価¥99,800) ……**特価¥75,000**
- ◉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	¥28,000
SHOGUN 2	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥34,800	¥25,000
ユーカラart88	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥30,000	¥21,000
スーパー春望 クリエイティブ	ワープロ グラフィック	5D	¥34,800	¥26,000
スーパー春望 クリエイティブII	ワープロ グラフィック	5HD	¥37,800	¥28,000
Kid 88	グラフィック	5D	¥25,000	¥19,000
Kid VA	グラフィック	5HD	¥28,000	¥21,000
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
TN-MOUSE88	マウス	¥ 7,800	¥ 4,500
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

※掲載の価格は10/20現在ですので、まずはお電話にてご確認下さい。

■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。

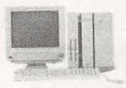
'88オクトで始まるパソコンワールド。ウィンターセール開催中!!

SHARP ～よりどりみどり! キミはどれを選ぶ？

※X68000セットお買い上げの方には、ドラゴンスピリット(￥8,800)をプレゼント!!

(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

TEL下さい。 (秘)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。 (秘)大特価!!

X-1G 限定



- CZ-822CB
- CZ-820DB
- MD-2D(10枚)
- ジョイカード
- ゲームパック

定価￥197,800

特価￥79,800

X-1ターボZ 限定



- 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 ￥178,000

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) (秘)大特価!!

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	￥41,800
KAMIKAZE	データベース	￥68,000	￥47,000
EW	ワープロ	￥38,000	￥29,300
C-TRACE68	グラフィック	￥68,000	￥51,000
C-COMPILER PRO68	C言語	￥39,800	￥31,000
SAMPLING PRO68K	ミュージックソフト	￥17,800	￥13,800

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 限定



- 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￥175,000

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

大特価TEL下さい!

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-9801RX-2

NEW

- PC-9801RX-2
- トムソン4475N
- MD-2HD(10枚)
- マウス+ゲーム

TEL下さい。

限定 ￥338,000

EPSON PC-286VE-STD

NEW

- PC-286VE-STD
- トムソン4475N
- MD-2HD(10枚)
- マウス+ゲーム

推奨 TEL下さい。

限定 ￥255,000

●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

限定

特価￥290,000

●PC-286X-STD+トムソン4475N+MD-2HD(10枚)+マウス+ゲーム

NEW 限定

特価￥365,000

★ディスプレイ変更の場合

- CU-14CD…… TEL下さい
- PC-TV353 …… + ￥35,000
- PC-TV453N …… + ￥53,000
- PC-KD854N …… TEL下さい
- CMT-147L …… + ￥1,000
- PC-286CD2 …… + ￥20,000

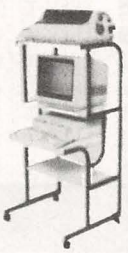
加算してください。

オクト推奨プリンター

- STAR AR-2415 …… 特価￥65,000
- NEC NM-9950II …… 特価￥119,000
- EPSON VP-1000PC …… 特価￥103,000

パソコンラック

エニックス ED-3000



- キミだけのパソコンスペースを作っちゃおう。置き方、自由自在。
- 1245(H)×614(D)×600(W)mm

(定価￥22,800) 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10/20現在ですので、まずはお電話にてご確認ください。

誌上ショッピング

全国通信販売の
ベストパートナー

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5－1－6周ビル3F

パソコンシリーズ（送料1,000円）



NEC
PC-9801RA2
標準価格￥498,000
特価TELにて



NEC
PC-9801RX2
標準価格￥398,000
特価TELにて



NEC
PC-9801UX21
標準価格￥348,000
特価TELにて



NEC
PC-9801CV21
標準価格￥355,000
特価TELにて



NEC
PC-9801LV21
標準価格￥345,000
特価TELにて



NEC
PC-9801UV11
標準価格￥265,000
特価TELにて



NEC
PC-88VA3
標準価格￥398,000
特価TELにて



NEC
PC-88VA2
標準価格￥298,000
特価TELにて



NEC
PC-8801MA2
標準価格￥168,000
特価TELにて



NEC
PC-8801FA
標準価格￥168,000
特価TELにて



パナソニック
FS-A1WX
標準価格￥69,800
特価TELにて



パナソニック
FS-A1FX
標準価格￥57,800
特価TELにて

ディスプレイ

PC-KD853	特価	TELにて
PC-KD855	特価	TELにて
PC-KD862	特価	TELにて
PC-KD863S	特価	TELにて
PC-KD863G	特価	TELにて
PC-TV451N	特価	TELにて
PC-TV453N	特価	TELにて
PC-TV353	特価	TELにて

プリンター

PC-PS201V2	特価	TELにて
PC-PR201H3	特価	TELにて
PC-PR201G	特価	TELにて
PC-PR201TH	特価	TELにて
PC-PR101G	特価	TELにて
PC-PR101E	特価	TELにて
PC-PR101TL2	特価	TELにて
PC-PR406S	特価	TELにて
PC-PR406H	特価	TELにて
FS-PW1	特価	TELにて

周辺機器

PC-IN503H	特価￥128,000
PC-IN511	特価￥ 54,800
PC-8801-17	特価￥ 39,500
PC-88VA-11K	特価￥ 31,800
PC-88VA-12	特価￥ 31,800
PC-8801-23	特価￥ 31,800
PC-8801-24	特価￥ 31,800
PC-9801-26K	特価￥ 20,500
FM-1(98用サウンドボード)	特価￥ 15,800
COMSTAR1212AT	特価￥ 18,000
COMSTAR2424AT/4	特価￥ 39,000
MD-2400B	特価￥ 37,800
PC-9872U	特価￥ 8,200
HS-10R	特価￥ 38,500
HS-7R	特価￥ 30,800
HWP-10	特価￥ 23,800
PIO-9234-0.25MF	特価￥ 12,000
PIO-9234G-0.5MF	特価￥ 17,500
PIO-9234G-2MF	特価￥ 42,000
IOS-10	特価￥ 3,000

外付&ハードディスク

Caravelle-80LGS(80MB:18ms)	特価￥253,000
Caravelle-40LGS(40MB:35ms)	特価￥168,000
(LGSシリーズは、新松・MS-DOS組込内蔵型ハードディスク)	
Caravelle-80LG(80MB.18ms)	特価￥218,000
Caravelle-40LG(40MB.35ms)	特価￥123,000
Caravelle-40LH(40MB.25ms)	特価￥178,000
Caravelle-20LH(20MB.28ms)	特価￥103,000
LittleF	特価￥ 30,800
LittleF2	特価￥ 45,800
FDC-351A	特価￥ 42,800
FDC-352A	特価￥ 64,800
FDC-51	特価￥ 39,800
FDC-54	特価￥ 59,800
FD-8I(8'インターフェース)	特価￥ 14,800
FS-FD1A	特価￥ 34,800

ワープロ

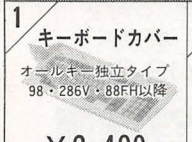
文豪7H	特価￥138,000
文豪5HL	特価￥118,000
文豪5HA	特価￥103,000
文豪5H	特価￥ 89,000
文豪5CW	特価￥ 74,800

ソフト

一太郎Ver3	特価￥ 39,500
新松	特価￥ 39,800
桐Ver2	特価￥ 69,800
P.1	特価￥ 30,800
忍者2	特価￥ 30,500
Lotus1-2-3	特価￥ 71,500
まいと～く	特価￥ 23,500
マルチプランVer3.1	特価￥ 49,800
Let'sアイリス	特価￥ 29,800
TURBO PASCAL Ver4.0	特価￥ 19,800
ユーカラart Ver2	特価￥ 30,800
ユーカラVA	特価￥ 29,800
将軍2	特価￥ 27,800
MS-DOS Ver3.3	特価￥ 15,800
アニメフレーマー	特価￥ 23,800
インスタントミュージック	特価￥ 12,300
ホップアップ便利帳	特価￥ 15,800
NET-ACCESS(V3)	特価￥ 15,800

SUPPLY用品（送料800円）

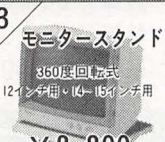
1 キーボードカバー
オールキー独立タイプ
98・286V・88FH以降
￥2,400



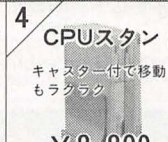
2 キーボードカバー
PC・X・FM・
A1・F1XD他
￥2,300



3 モニタースタンド
360度回転式
12インチ用・14～15インチ用
￥3,300



4 CPUスタンド
キャスター付で移動
もラクラク
￥8,800



5 データホルダー
300mm×218mm
￥3,800



6 手置き台
W520×D270×H50mm
￥5,200



7 マウスパッド
￥1,900



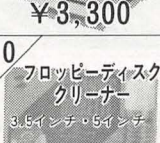
8 キーボード延長ケーブル
98・286V・88FH以降
1.5m
￥1,800



9 マウス延長ケーブル
1.8m
￥1,800



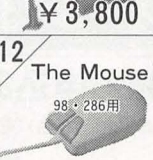
10 フロッピーディスク
クリーナー
3.5インチ・5インチ
￥1,500



11 ドライブカバー
98・286V・88用
￥1,500



12 The Mouse II
98・286用
￥5,200



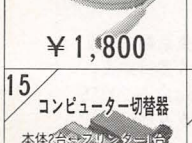
13 MS-1
98・286用
￥3,900



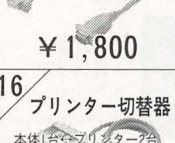
14 MS-88
88シリーズ用
￥5,200



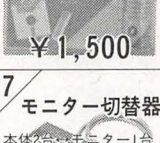
15 コンピューター切替器
本体2台↔プリンター1台
￥8,200



16 プリンター切替器
本体1台↔プリンター2台
￥8,200



17 モニター切替器
本体2台↔モニター1台
デジタル用￥ 8,200
アナログ用￥10,800



18 モデム切替器
￥10,800



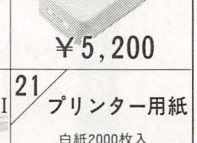
19 RS-232C切替器
￥8,200



20 東レEフィルターIII
12インチ～15インチ用
￥15,800



21 プリンター用紙
白紙2000枚入
10インチ￥3,900
15インチ￥4,800



お問合せ
ご注文は ☎03-785-7855 受付時間|AM11:00▶PM7:00
FAX：03－781－7055

安心と信頼で奉仕するSeiwaのパソコンライフシステムをご利用下さい!!

特選パソコンDESK（送料無料、1万円以下の商品は送料1,000円）

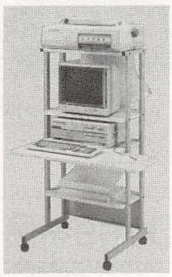
注番B-1



特価￥9,500

538(幅)×400(奥)
×598(高)mm
ハードがフルセット
収納できる高級机上ラック

注番B-2



特価￥19,800
マウステーブル付

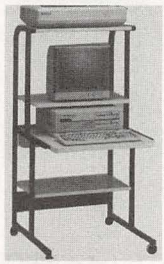
620(幅)×700(奥)×1265(高)mm
中間棚板3段階調節可能
(ペーパートレー別売￥4800)

注番B-3



特価￥29,800

940(幅)×700(奥)×1265(高)mm
上から二番目の棚板は高さが
100・165・395mmの3段階に調
節可能
コンセント2個付



注番B-4

特価
￥15,800

650(幅)×700(奥)×
1260(高)mm
コード落しボックス付
強度抜群の安心設計
ロック式キャスター付
中間棚板
4段階調節可能



注番B-5

特価
￥31,800

1200(幅)×700(奥)
×840－1240(高)mm
コンセント2個付
上段棚板高さ調節
自在
ロック式キャスター付
(引出しユニット
別売￥3500)



注番B-6

Ⓐ **特価￥9,800**
Ⓑ **特価￥13,800**
(ヒジカケ付)



注番B-7

￥4,600

内寸630(幅)×500(奥)
×270(高)mm
消音効果抜群の
ダンボール製BOX

新作ゲームSOFT（送料1本280円 2本以上500円）

ソフト名	割引価格	メディア
ア行		
アークス	￥ 7,920	MSX2Ⓓ
〃	￥ 7,020	98 SR
〃	￥ 8,820	XIt /AV
あかんぺドラゴン	￥ 6,120	MSX2 D
アークティック	￥ 5,220	98/SR/XIt
アクロジェット	￥ 7,020	98/SR
あぶない女性心理学	￥ 5,220	98V/SR
アルギースの翼	￥ 7,020	98/SR/XIt MSX2Ⓓ
アップルクラブ1－2	￥ 3,420	SR
R-TYPE	￥ 7,020	VA /X68
〃	￥ 6,570	MSX
アマンザス	￥ 7,020	98/SR
イシュラル	￥ 5,580	XI
イース	￥ 7,020	98/SR/XIt/AV/MSX2 D
イースII	￥ 7,020	98/SR/XIt/AV MSX2Ⓓ
維新の嵐	￥ 8,820	98/VA
一石にかける青春	￥ 7,020	98/88/MSX2Ⓓ
インサイダース	￥ 8,820	98
いつみセンセーション	￥ 6,120	98/SR/X68/MSX2Ⓓ
ヴァルツェル	￥ 7,920	98/SR/MSX2Ⓓ
内山亜紀の超番外図鑑	￥ 7,020	98/SR/X68/MSX2
占いセンセーション	￥ 4,320	MSX2 D
ウェイクス	￥ 7,020	SR
美しき獲物たち1-4	￥ 3,600	98/88/XI AV
ワイザードリィ	￥ 8,820	MSX2Ⓓ
エグザイル	￥ 7,920	98/SR/XIt MSX2 D
A列車で行こうII	￥11,520	98/X68
F-16ファイティングファルコン2	￥ 8,820	98V
F-15ストライクイーグル	￥ 7,020	SR
〃	￥ 5,220	MSX2 R･D
F1スピリット	￥ 5,220	MSX
MSXベーしっ君	￥ 4,800	MSX
エルギーザの封印	￥ 5,220	MSX/MSX2 R
OGRE(オーガ)	￥ 5,220	MSX2 R
お盆様くらぶ	￥ 6,120	98/88/XI MSX2 D
オレンジ色の蠕薬	￥ 6,120	98/88
想霊戦記	￥ 7,920	SR MSX2 D
カ行		
カインドゥ・ギャルズ	￥ 6,120	98/88/MZ2S MSX2 D
学園物語	￥ 6,120	SR
ガルフォース2	￥ 7,020	X68
かわいさとみのかんじんね	￥ 7,020	SR
かわいそう物語	￥ 7,020	98/SR/VA
ガリバー	￥ 6,120	MSX2 D
きえれオレンジロード	￥ 7,020	98/SR/MSX2 D
首斬り館	￥ 7,920	MSX2 D
クイズ雑学オリンピック	￥ 6,120	98/88/XI MZ25MSX2 D
口脱き方教えます	￥ 6,120	98/88/XI/77/MSX2 D
グランド・マスター	￥ 8,820	98V/X68
クイズ勝手に成ジャン	￥ 6,120	98/88/XI MZ25 MSX2 D
クインブル	￥ 5,220	MSX2 R
クリムゾン	￥ 6,120	MSX2 D
クルージュ	￥ 7,920	98/SR/X68
グレイテストドライバー	￥ 7,020	MSX2 D
激走ニャンクル	￥ 6,120	MSX2 D R
激突ペナントレース	￥ 5,220	MSX2 R
GENJI	￥ 7,020	98/SR/XIt/77
源平討魔伝	￥ 7,020	X68
恋占いジプシー	￥ 7,200	98/88/XI/MSX2 D
コスモスハウス	￥ 7,920	SR/MSX2
琥珀色の遺言	￥ 8,820	98/88/XIt/X68
殺しのドレス	￥ 6,120	98V/SR/MSX2 D
コリンビック	￥ 4,320	SR
小林愛のどきどきラリー	￥ 7,020	SR
サ行		
サイオブレード	￥ 7,920	98/SR/XIt/AV/MSX2 D
サジリ	￥ 6,120	MSX2 D
殺意の接吻	￥ 6,120	MSX2 D
〃	￥ 5,220	98/88/XI/X68/77
殺人倶楽部	￥ 7,020	MSX2 D･R
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/XI/77/MSX2 R
〃	￥11,520	MSX/MSX2 D
ザ・リターンオブイシター	￥ 6,120	98/SR/XIt/MSX2 R
〃	￥ 7,020	X68
私鉄沿線殺人事件	￥ 7,920	98/SR/MSX2
少女伝説	￥ 6,120	98/88
シュヴァルツシルト	￥11,520	98
シャティ	￥ 7,920	SR
シャドウハンター	￥ 6,120	98/88/XI/MSX2 D
自己中心派	￥ 7,020	98
〃	￥ 6,120	MSX/MSX2 R
シルバーゴースト	￥ 7,020	SR
ジンギスカン	￥ 8,820	98/88/XI/MZ25 AV
〃	￥ 8,820	MSX/MSX2 D･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/XIt
スーパー大戦略	￥ 7,920	MSX2 R
スーパー大戦略マップコレクション	￥ 4,320	SR/XIt
スタークルーザー	￥ 7,020	98/SR/XIt/X68
スターシップランデブー	￥ 7,920	98V
〃	￥ 7,020	SR/MSX2 D
スナッチャー	￥ 8,820	MSX2 D
〃	￥ 7,920	SR
スペースハリアー	￥ 7,020	SR/XI
スティル・ソードfor Auu!!	￥ 4,320	SR
セーラー服美少女図鑑1-6	￥ 3,420	98/VSR
ソーサリアン	￥ 8,820	98/SR/VA/XIt
ソーサリアン追加シナリオ、2ヤ	￥ 3,420	98/SR/VA/XIt
ソーサリアン・ユーティリティ	￥ 3,420	98/SR/VA/XIt
ソーブランドストーリー	￥ 7,020	98/88/XI/77/MSX2 D
ソフトでハードな物語	￥ 7,020	X68
ソリテアロイヤル	￥ 6,120	98/88/XI/77/MSX2 D
タ行		
大戦略	￥ 7,020	SR/MSX2 D･R
大戦略IISP	￥ 7,920	98
大戦略IIデータコレクション	￥ 4,500	98
大戦略IIマップコレクション	￥ 4,500	98
第4のユニット2	￥ 6,840	98/SR/XI/77/MSX2 D
太平洋の風DX	￥13,320	98/VA
太平洋の嵐ハワーアップキット	￥ 5,220	98/VA
ダ・ビンチ	￥ 6,120	88/XI/77
〃	￥ 6,570	MSX2 D
たんば	￥ 7,020	X68
ちょっと名探偵	￥ 6,120	98/88/ XI/MSX2 D
超高速天体シミュレーション	￥ 8,820	98
ディアブロ	￥ 6,120	98/SR/XI
ディープダンジョン1-2	￥ 6,120	MSX
デリンジャー	￥ 7,920	98/SR/MSX2 D
デス・ブリンガー	￥ 8,820	98/X68
天使たちの午後II裏窓子	￥ 7,020	98/SR/XI/AV/MSX2 D
天使たちの午後番外II	￥ 7,020	98/SR/MSX2 D
天地を喰らう	￥ 6,120	SR/XI/AV/MSX2 D
ドーム	￥ 8,820	98/SR/XI/X68 MSX2 D
東京女子高生セーラー服1-3	￥ 4,320	98V/SR/MSX2 D
東京女子校制服図鑑1-3	￥ 7,020	98/88/XIt /X68/MSX2
ときめきスポーツギャルIII	￥ 5,220	98/SR/MSX2 D
ドッキン美奈子先生	￥ 7,020	98/SR/XI/77/MSX2 D
ドラゴンスピリット	￥ 7,920	X68
トリトーン2	￥ 8,820	98/SR
トワイライトゾーン	￥ 6,120	98/88/XI/77
トワイライトゾーン2	￥ 7,020	98/88/XI/MSX2 D
道化師殺人事件	￥ 7,020	98/88/X68/MZ25
ナ行		
妖忍伝説	￥ 7,020	MSX2Ⓓ
ねぎ麻雀	￥ 6,120	98/88/XI/MSX2 D
ネクロポリス	￥ 7,020	SR
信長の野望 全国版	￥ 8,820	98/88/XI/X68/77
〃	￥ 8,820	MZ25/MSX/MSX2 R
ハ行		
ハイドライドIII	￥ 7,020	98V/SR/XIt/MSX/MSX2 R
ハイティガー	￥ 7,020	98/SR/XI/MSX2 D
ハーレッシュ	￥ 7,020	SR/XI
バトルゴリラ	￥ 7,020	SR(VA不可)
美少女写真館III	￥ 6,120	98/SR/MSX2 D
白夜物語	￥ 7,020	SR/XI/77/MSX2 D
白夜物語	￥ 8,820	98/X68
ハード・グラフィックス(起重編)	￥ 5,220	98V/SR/77/MSX2 D
花札放浪記	￥ 6,120	X68
原宿AFaR DARK	￥ 7,920	SR/XIt MSX2 D
〃	￥ 8,820	98
パーソナル・ミュージシャンPC88	￥10,800	SR
バロディウス	￥ 5,220	MSX
パワフルまあじゃん	￥ 6,120	98/88/XI
パピロンの黄奪伝説	￥ 5,760	MSX2 R
バランスオブパワー	￥11,520	98V
花の演里	￥ 7,020	98V/SR/MSX2D
美少女はチェックがお好き	￥ 5,220	98V/88/XIt
ビリヤードきゃぴきゃぴらん	￥ 7,020	98V/SR
ファミリースタジアム	￥ 6,120	VA
ファイブギャルズコネクション	￥ 5,220	98/88/MSX2Ⓓ
ファンタジー	￥ 8,820	MSX2Ⓓ
ファンタジーIII	￥ 8,820	98/SR/XI/AV
ファミクルパロディック	￥ 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	MSX2Ⓓ
フェラーリ・フォーミュラーワン	￥ 8,820	98
ブラックウイング	￥ 7,020	SR/XI
ブロックBREAKER	￥ 6,120	MSX2 D
ベトナム1968	￥ 8,820	98V
フィードバック	￥ 6,120	MSX2 D
不思議の壁	￥ 7,020	98/88
プロ野球ファン	￥ 7,920	98/SR/XI/AV
〃	￥ 7,020	MSX2R
ぽっとMILK	￥ 7,020	98V/SR
〃	￥ 4,320	MSX2Ⓓ
マ行		
マーズ	￥ 5,580	XI
マイト&マジック	￥ 8,820	98/SR/XI/ X68 /MSX2Ⓓ
麻雀悟空	￥ 6,120	98/88/XI/AV/MSX2R
〃	￥ 7,020	X68
麻雀大会	￥ 8,820	98
麻雀狂時代スペシャル	￥ 7,020	X68/
〃	￥ 6,120	98SR/XI/MSX2 D
魔神宮	￥ 7,020	98/X68/MSX2 D
魔少女館	￥ 4,320	98V/88/MSX2 D
MAJOサンドラ	￥ 6,120	98/88/XI/77
マスター・オブ・モンスターズ	￥ 7,200	SR/XIt
マンハッタン・レクイエム	￥ 7,020	98/88/XI/X68/MSX2 D
Mrプロ野球	￥ 8,820	98V/SR
ミュージアム・サウンドボールII	￥11,520	SR
ミュール	￥ 7,020	88/XI/MSX2 D
名駅探II	￥ 8,820	98/X68
めぞん一刻完結編	￥ 7,020	98/SR/XI/MSX2R
桃太郎伝説	￥ 7,020	X68
燃えろ!!熱闘野球88	￥ 7,050	MSX2 R
ヤ行		
ヤシャ外伝	￥ 4,320	98/SR
ヨトゥーン	￥ 7,020	98/SR/XI/MSX2 D
ラ行		
ラストハルマゲドン	￥ 7,020	98/SR/XI/MSX2 D
〃	￥ 8,820	X68
リップスティック ADV	￥ 6,120	98/SR
リトルバンバイア	￥ 6,120	98/88 /XI, /MSX2 D
麗奈	￥ 4,320	SR
レイドック2	￥ 6,120	MSX2＋
ロードス島戦記	￥ 8,820	98V
ロード・ウォー2000	￥ 8,820	98/SR/XI

〈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。
送り先：東京都品川区旗の台5－1－6 周ビル3F

銀行振込（ゲーム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 普330423 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。

注意
沖縄・離島の送料は、ゲームソフトを除いて別料金になります。

無料見積り
申込書に購入予定の①商品名②メーカー名③定価を書いてお送り下さい。ハードからソフトまで無料見積りいたします。

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。

□現金書留申込書 ／ □無料見積申込書 BM12月号

フリガナ

住所 〒

名前	昭和 年 月 日生 才	TEL( ) —
使用機種	メディア5″・3″・ROM/2D・2DD・2HD/MSX・MSX2	

商品名 ①	①
または	ソフト名
DESK注番 ②	②
③	③

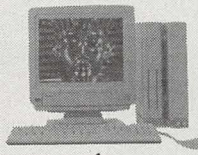
パソコンハウスDyna〈ダイナ〉

SOFT通販に続き、HARD通販スタート!!(全国通販、クレジットもOK)

全国どこでも楽々通販開始!中古パソコン買い取ります。

HARD通販第1弾!(SET) ★単体でも激安です。価格はTELにてどうぞ!!

夢のパソコン X68000ACE

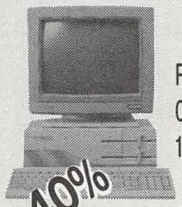


CZ601C……¥319,800
CZ601D……¥119,800
CZ8PC2……¥69,800
(熱転写プリンター)
おまけ ?
合計 ¥509,400

33% OFF

Dyna特価 ¥345,000

NEC PC9801RX2 新製品

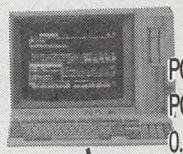


PC9801RX2…¥398,000
0.31ピッチCRT…¥99,800
136桁カラープリンター
……¥245,000
MS-DOS Ver33 ¥18,000
合計 ¥760,800

40% OFF

Dyna特価 ¥455,000

NEC PC9801UV11 SET



PC9801UV11…¥265,000
PC-PR201G…¥158,000
0.31ピッチCRT…¥99,800
20Mハードディスク
……¥98,000
合計 ¥620,800

36% OFF

Dyna特価 ¥398,000

NEC PC9801CV21 SET



PC9801CV21 ..¥355,000
M1724P……¥148,000
(割付名人)
(用紙500枚+ケーブル付)
合計 ¥503,000

42% OFF

Dyna特価 ¥292,000

大特価パソコン SHARP X1Gモデル30



CZ822C……¥118,000

58% OFF

なんと!! ¥49,800

NEW NEC PC8801MA2



PC8801MA2..¥168,000
PC-PR101TL2…¥83,800
マウス……¥9,800
0.39ピッチCRT..¥89,800
合計 ¥351,400

34% OFF

なんと!! ¥235,000

大特価ディスプレイ

NEC TV453N



定価¥158,000を
¥83,000

NEC KD-863G 新製品



PCエンジン付
アナログCRT
200/400自動
切替OK

定価¥138,000を
¥96,000

NEC TV353



定価¥110,000を
¥69,800

SHARP CZ601D



定価¥119,800を
¥82,000

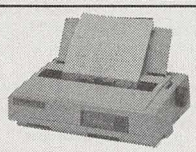
SHARP CZ603D



定価¥84,800を
¥63,000

大特価プリンター

NEC 101TL2



定価¥83,800+用紙付を
¥57,000

プラザー M1024P/II



20Kロム
+
ケーブル
+
用紙

定価¥99,800を
¥43,800

スター TR-24CL



定価¥69,800を
¥32,500

SHARP CZ8PC2



定価¥69,800+用紙付+
+リボンを
¥48,000

SHARP CZ8PK5



24ドット
ドットインパクト
プリンター

限5台

¥47,000

SOFT&その他

〈PCエンジン〉

PCエンジン	¥24,800→¥19,800
ファンタジーゾーン	¥4,900→¥4,400
定吉七番	¥4,900→¥4,400
魔境伝説	¥4,900→¥4,700
ガイヤの紋章	¥5,500→¥5,000
ワールドコード	¥4,900→¥4,400
エイリアンクラッシュ	¥5,200→¥4,700
魔神英雄伝ワタル	¥4,900→¥4,400

HAL研 HMR-100

〈マルチリモコン〉



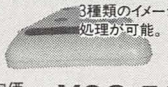
家中のリモコンを一つにします。TV、ビデオ、CD、LD…と、これ全部を一つのリモコンにしてしまいます。

定価¥12,800 **¥9,600**

HAL研 HS7R

〈ハンディーイメージスキャナー〉

●PC88、PC98シリーズ対応
3種類のイメージトーン処理が可能。



定価¥39,800 **¥28,500**

〈新古特価品〉

PC8801MKⅡ/MKⅠ	¥89,800
FM77L2orD2	¥29,800
X1G10(新品)	¥29,800
FM77AV20(新品)	¥59,800
PCZ6VT1	¥53,800
CZ8NS1	¥145,800
CZ6PV1	¥138,000

JM1200s

〈パーソナルモデム〉



全二重
1200bps
ケーブル付

定価¥29,800 **¥15,800**

●新品ソフト在庫多数。ダイナ通販で今すぐ!!　052-261-7830
●ご不用となりました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…

1,980円コーナー

(MSX ROM版)大脱走／キューバート／ダムバスター／未来／アラモ／キングスナイト／ザ・タワーオブドラゴン／ハーリーフォークゥススペシャル／ファイナルゾーン／ガンフライト／エイリアン8
(MSX2 ROM)迷宮神話／スーパートリトーン／キングコング2／スパーロードランナー
(PC88シリーズ)ライレーン／ザ・ブラックオニキス／スパイVSスパイ／ムーンチャイルド／ドナ／グラディウス／未来／トリトーン／グーニーズ／プラズマライン／ヴォルガード／アビスII／ハングオン／カーマイン／フォーメーションZ／アルカノイド

〈PC88シリーズ〉

商品名	価格	割引価格
エグザイル 特価	8,800	6,600
ソリテアロイアル	6,800	特5,000
なぎさの館	7,800	7,100
サバッシュ	7,800	7,100
かわいそう物語	7,800	7,100
Be / ガール	5,800	5,300
ブレイクス	7,800	7,000
リップスティック ADV	6,800	6,100
不思議の壁	7,800	6,800
きまぐれオレンジロード	7,800	7,100
ザ・スキーム	7,800	7,100
ロードウォー2000	9,800	8,800
ときめきスポーツギャル	7,800	7,000
ときめきスポーツギャルII	5,800	5,300
ときめきスポーツギャルIII	5,800	5,300
マスターオブモンスターズ	8,000	7,200
アクロジェット	7,800	7,000
スタークルーザー	7,800	7,000
すているぇーどfor ADULT	4,800	4,500
スターシップランデブー	8,800	7,900
カオスエンジェル 特価	7,800	6,200
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	6,900
クレイズ	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
アップルクラブII	3,800	3,300
(別売データ①～⑩)	各1,500	1,500
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
ファンタシーロップ	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
ゼリアード	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
ファイナルロリータ	6,800	6,100
ヘルツォーク	6,800	6,100
プロ野球FAN	8,800	7,900
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
バトルゴリラ	7,800	6,900
ハーレッシュ	7,800	6,900
ハイテッガー	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	5,800	5,200
めぞん一刻(完結編)	7,800	7,000
雀豪 1	8,800	7,900
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
東京女子校セーラー服入門	4,800	4,000
アルギースの翼	7,800	7,000
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
トーム	9,800	8,800
スーパー大戦略88	8,000	7,200
小森愛のどきどきラリー	7,800	7,100
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! パワフル麻雀	6,800	6,100
天使たちの午後 2	7,800	6,900
ソープランドストーリー	7,800	6,900
ガーディアン	7,800	7,100
スペースハリアー	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
スーパー大戦略マップコレクション	4,800	4,400
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III	9,800	8,800
GENNJI(ゲンジ)<アダルト>	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
フォトクラブ	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
戦国ソーサリアン	3,800	3,300
F15ストライクイーグル	7,800	7,100

〈PC98シリーズS"2DD/2HD〉

商品名	価格	割引価格
アクロジェット	7,800	7,100
自己中心派	7,800	7,100
Mrプロ野球	9,800	8,900
ディレクター物語	7,800	7,100
リップスティック ADV	6,800	6,200
名監督II	9,800	8,800
アークス	7,800	6,300
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! パワフル麻雀	6,800	6,200
スターシップランデブー	8,800	7,900
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
めぞん一刻完結編	7,800	7,000
セイレーン	7,800	7,000
殺しのドレス	6,800	6,100
麻雀大会	9,800	8,800
カインドウキャルズ	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
ロードオブウオーズ	8,500	7,700
リップスティック(No1～No5)	3,000	3,000
天使たちの午後II	7,800	7,000
テイルナノーグ	9,500	8,550
学園物語	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
アルギースの翼	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
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
ディガンの魔石	10,000	8,900
ラストハルマゲドン	7,800	7,100
戦国ソーサリアン	3,800	3,300
F16ファイティングファルコン2	9,800	8,800
きまぐれオレンジロード	7,800	7,100
ロードス島戦記	9,800	8,800
ティアプロ	6,800	6,000
ロードウォー2000	9,800	8,800
ゲンジ	7,800	7,100
エグザイル	8,800	7,900
ガンダーラ	7,800	7,100
太平洋の嵐DX	14,800	11,800
太平洋の嵐/ワーアップキット	5,800	5,200
ときめきスポーツギャルII	5,800	5,200
ときめきスポーツギャルIII	5,800	5,300
ドッキン美奈子先生	7,800	7,000
琥珀色の遺言	9,800	8,800
DIRES	6,800	6,100

〈XIシリーズ〉

商品名	価格	割引価格
イシュラル	6,200	5,600
ザ・リターンオブイシター(X1 turbo)	6,800	6,200
アークティック(X1 turbo)	5,800	5,300
ロードウォー2000	9,800	8,900
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(turbo専用)	8,000	7,200
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	8,800
イースII(turbo専用)	7,800	7,000
リップスティック(1)～(5) 各	3,000	3,000
ヘルツォーク	7,800	7,100
今夜も朝まで! パワフル麻雀	6,800	6,200
マイト&マジック	9,800	8,800
抜忍伝説	9,800	8,800
まじゃべんちゃー~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
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
ゼリアード	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	5,800	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
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
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
マーズ	6,200	5,600
スペースハリアー	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
ハイドライドIII	7,800	7,100
おちゃめなゆうれい	6,800	6,000
戦国ソーサリアン(turbo専用)	3,800	3,000

〈X68000〉

商品名	価格	割引価格
クルージュ	8,800	8,000
たんば	7,800	7,100
名監督II	9,800	8,800
いろはにほへと	6,800	6,100
桃太郎伝説	7,800	7,000
ハウメニ・ロボット	9,500	8,400
セーラー服いけない秘密白集(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
レリクス	7,200	6,500
スペースハリア	6,800	6,100
道化師殺人事件	7,800	7,100
上海	6,500	5,850
マンハッタンレクイエム	7,800	7,000
シンデレラベルテュー	6,800	6,100
アルカノイドII	7,800	7,000
ザ・コックピット	6,800	6,100
魔神宮〈中古〉	9,800	4,500
殺意の接吻	5,800	5,200
ザ・リターンオブイシター	7,800	7,100
おちゃめなゆうれい	6,800	6,000
ツインビー	7,800	7,000
ソフトでハードな物語	7,800	7,000
麻雀悟空	7,800	7,000
熱血高校ドッチボール部	7,800	7,000
ドラゴンスピリット	8,800	8,000
サラマンダー	8,800	8,000

MSX/MSX2(DISK&ROM)

商品名	価格	割引価格
ロリータ姫の絵日記	5,800	5,200
リターンオブイシター	6,800	6,100
メロンソーダ	6,800	6,100
ラストハルマゲドン	7,800	7,100
シンセサウルス	6,800	6,100
アレスタ (ROM)	6,800	6,100
エルギーザの封印(ROM)	5,800	5,300
ときめきスポーツギャル(I)~(II) 各	7,800	7,000
牙龍王(ROM)	6,400	5,700
あかんべドラゴン	6,800	6,100
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
東京女子校制服を脱いだ図鑑	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	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	5,800	5,200
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
殺意の接吻	6,800	6,100
ジンギスカン	9,800	8,800
皇帝の女たち	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
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
パロディウス (ROM)	5,800	5,200
ディスクステーション創刊号	1,980	1,980
ガリバー	6,800	6,100

PCエンジン¥19,800/PC8801FA ¥110,000

コピーツール

NEW TYPE 88	12,800
ファイルマスター(88 or X1)	各10,000
天下無敵(MSX2 DISK)	2,000
COPY AID(X68000)	2,000

サプライ

ノーブランド5"2D	390
ノーブランド3.5"2DD	1,380
3M 5"2HD	1,230
JOY CARD(各機種対応)	1,500

ソフトお申し込み方法

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 12

お持ちのパソコンの種類
本体名/
テレビ/
プリンター/

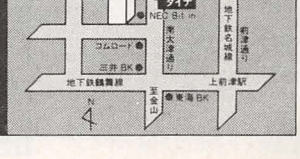
注文商品名とフロッピーサイズ
商品名　丸でかこんで下さい。
5"2D、2DD、2HD
3.5"2D、2DD、2HD、
T/B　ROM
(　　)

お申し込み方法 ハード

●お電話でお申し込み下さい。
●送金方法
①現金書留(上の注文書で送ってネ!)
②銀行振込(岡崎信用金庫　瑞穂支店　普通 168041)
③代金引替(Telの際お申し付け下さい。代引き手数料が必要です。)

ダイナでは、中古パソコン・中古ソフトを高価にて買取り致しております。

パソコンハウス ダイナ
☎052-261-7830
A.M.11:00～P.M.8:00(年中無休)
〒460 名古屋市中区大須3丁目31-28



A-PLAN

お問合せ・ご注文は

03・864・7472

安心代引きシステム!!

お客様に商品が届いた際に代金をお支払いただく、エイプランの新システムです。くわしくはTELにて、お問い合せ下さい。



©1986

ハワイ旅行実施中!

抽選でハワイ旅行、その他豪華商品をプレゼント

詳しくはお電話でお問い合せ下さい。 —'89.1.31まで—

全製品完全保証

¥25,000以上全国送料無料

現金特価でパソコン・ワープロの最新人気モデルを即納!!

本体	定価	現金特価	月々12回
EPSON PC286LESTD	¥398,000	¥298,500	26,368
EPSON PC286USSTD	¥268,000	¥201,800	17,826
EPSON PC386STD	¥598,000	¥448,500	39,618
富士通 FM77AV40EX	¥168,000	¥115,800	10,229
富士通 FMR10LT1	¥198,000	¥138,600	12,243
富士通 FMR10LT2	¥228,000	¥159,600	14,098
富士通 FMR10LT3	¥248,000	¥173,600	15,335
富士通 FMR30BX	¥268,000	¥178,800	15,794
NEC PC8801FE	¥129,000	¥ 90,300	7,977
NEC PC8801MA2	¥168,000	¥117,600	10,388
NEC PC88VA2	¥298,000	¥208,600	18,427
NEC PC88VA3	¥393,000	¥275,800	24,363
NEC PC9801CV21	¥355,000	¥247,000	21,819
NEC PC9801LV21	¥345,000	¥239,800	21,183
NEC PC9801RA2	¥498,000	¥348,600	30,793
NEC PC9801RA5	¥736,000	¥514,800	45,474
NEC PC9801RX2	¥398,000	¥278,600	24,610
NEC PC9801RX4	¥566,000	¥396,000	34,980
NEC PC9801UV11	¥265,000	¥187,800	16,589
NEC PC9801UV21	¥318,000	¥213,800	18,886
NEC PC9801UX21	¥348,000	¥238,000	21,024
NEC PC98LT/11	¥238,000	¥164,800	14,558
NEC PC98LT/21	¥288,000	¥198,800	17,561
SHARP CZ601C	¥319,800	¥238,000	21,024
SHARP CZ611C	¥399,800	¥291,800	25,776
SHARP CZ881C	¥179,800	¥131,000	11,572
東芝 J3100GT002	¥498,000	¥358,000	31,624
東芝 J3100SL002	¥298,000	¥219,800	19,416
東芝 J3100SL011	¥398,000	¥278,600	24,610

ディスプレイ	定価	現金特価	月々12回
EPSON PC286CD2	¥ 94,800	¥ 64,000	5,654
NEC PCKD853	¥118,000	¥ 81,700	7,217
NEC PCKD854N	¥ 84,800	¥ 57,800	5,106
NEC PCKD855	¥ 69,800	¥ 47,800	4,223
NEC PCKD861	¥138,000	¥ 95,800	8,463
NEC PCKD862	¥ 99,800	¥ 68,800	6,078
NEC PCKD863G	¥138,000	¥ 96,000	8,480
NEC PCKD863S	¥118,000	¥ 80,800	7,138
NEC PCKD871	¥158,000	¥107,800	9,523
SHARP CU14BD	¥ 64,800	¥ 47,500	4,196
SHARP CU15M1E	¥ 99,800	¥ 74,800	6,608
TOMSON 4475N	¥ 99,800	¥ 47,800	4,223

ディスプレイTV	定価	現金特価	月々12回
SHARP CZ603D	¥ 84,800	¥ 63,600	5,618
SHARP CZ611D	¥145,000	¥106,800	9,434
富士通 FMTV154	¥138,000	¥ 89,700	7,924
NEC PCTV353	¥110,000	¥ 77,000	6,802
NEC PCTV451N	¥158,000	¥110,600	9,770
NEC PCTV452	¥128,000	¥ 88,000	7,844
NEC PCTV453N	¥138,000	¥ 94,500	8,348
NEC PCTV471	¥248,000	¥173,600	15,335
NEC PCTV472	¥198,000	¥138,600	12,243
SONY KV14MD1	¥104,800	¥ 78,600	6,943

プリンター	定価	現金特価	月々12回
BROTHER M1224P/X	¥ 79,800	¥ 59,800	5,283
EPSON AP500PC	¥ 74,800	¥ 52,800	4,664
EPSON AP550	¥ 67,800	¥ 49,500	4,373
EPSON AP800	¥ 97,800	¥ 71,800	6,343
EPSON AP80EX	¥ 69,800	¥ 47,800	4,223
EPSON HG3000	¥246,000	¥172,800	15,264
EPSON HG800	¥166,000	¥119,000	10,512
EPSON VA3000	¥198,000	¥148,500	13,118
EPSON VP1000PC	¥154,000	¥103,000	9,099
EPSON VP135EXPC	¥102,000	¥ 69,000	6,095
NEC NM9700	¥163,000	¥103,000	9,099
NEC PCPR101E	¥ 99,800	¥ 71,800	6,343
NEC PCPR101G	¥138,000	¥ 96,600	8,533
NEC PCPR101TL2	¥ 83,800	¥ 57,800	5,106
NEC PCPR102TL2	¥ 50,000	¥ 35,000	3,092
NEC PCPR201G	¥158,000	¥110,000	9,717
NEC PCPR201H3	¥225,000	¥157,500	13,913
NEC PCPR201TH	¥145,000	¥ 99,300	8,772
NEC PCPR406H	¥ 94,800	¥ 65,000	5,742
NEC PCPR406M	¥ 59,800	¥ 41,800	3,693
SHARP CZ8PC2	¥ 69,800	¥ 52,300	4,620
SHARP CZ8PC3	¥ 65,800	¥ 49,300	4,355
SHARP CZ8PK8	¥152,000	¥114,000	10,070
SHARP CZ8PK9	¥ 89,800	¥ 67,300	5,945
STAR AR2410	¥114,000	¥ 61,000	5,389

ディスクユニット	定価	現金特価	月々12回
CARAVELLE C20LH	¥148,000	¥108,800	9,611
CARAVELLE C40L	¥188,000	¥137,000	12,102
ICM MC20	¥125,000	¥ 96,800	8,551
ITEC ITH320S	¥125,000	¥ 96,800	8,551
ITEC ITH520N	¥ 99,800	¥ 77,800	6,873
ITEC ITH540HS	¥188,000	¥142,800	12,614
LAND.C LDP521A	¥ 98,000	¥ 75,500	6,670
LAND.C LDM520	¥148,000	¥114,000	10,070
LAND.C LDS3VM2	¥ 74,000	¥ 53,800	4,753
LAND.C LDS5UV2	¥ 78,000	¥ 56,800	5,018
LOGITEC LHD32HR	¥158,000	¥119,800	10,583
MIDORI LITTLE-B	¥128,500	¥ 96,800	8,551
SHARP CZ503F	¥ 49,800	¥ 38,800	3,428
SHARP CZ620H	¥178,000	¥133,500	11,793
USETEC SP340	¥125,000	¥ 90,000	7,950
USETEC SP520SET	¥ 98,000	¥ 72,000	6,360
WINTEC HD202	¥ 98,000	¥ 62,800	5,548
WINTEC R2JR	¥125,000	¥ 71,800	5,343
WINTEC R4HS	¥178,000	¥132,800	11,731
WINTECH R8HS	¥328,000	¥241,800	21,359

モデム等	定価	現金特価	月々12回
AIWA FFP4800	¥ 98,000	¥ 71,800	6,343
AIWA PVH2400	¥ 98,000	¥ 72,000	6,360
EPSON FR1000	¥ 59,800	¥ 47,800	4,223
OMRON MD1200A2	¥ 24,800	¥ 19,800	1,749
OMRON MD2400F	¥ 59,800	¥ 44,800	3,958
SHARP CZ6BC1	¥ 79,800	¥ 59,800	5,283
SHARP CZ8TM2	¥ 49,800	¥ 37,300	3,295

スキャナー	定価	現金特価	月々12回
I/O DATA PI09032	¥ 27,000	¥ 22,800	2,014
MELCO HB1500	¥ 44,800	¥ 34,800	3,074
MELCO HB3000	¥ 69,800	¥ 55,800	4,929
MELCO SB2000	¥ 64,800	¥ 49,800	4,399
NEC PC9801RA01	¥ 80,000	¥ 58,800	5,194
EPSON GT100V	¥ 44,000	¥ 33,000	2,915
EPSON GT20	¥ 99,800	¥ 72,800	6,431
EPSON GT1000	¥ 79,800	¥ 59,800	5,283
HALKEN HIS10	¥ 29,800	¥ 25,000	2,209
NEC PC88VA11	¥ 39,800	¥ 31,000	2,739
NEC PCIN502	¥ 99,800	¥ 77,800	6,873
NEC PCIN503	¥149,800	¥112,500	9,938
NEC PCIN505	¥138,000	¥ 96,600	8,533
NEC PCIN506	¥228,000	¥159,600	14,098
NEC PCIN511	¥ 69,800	¥ 50,600	4,470
OMRON HS7R	¥ 39,800	¥ 31,000	2,739
SHARP WD05HS	¥ 49,800	¥ 37,800	3,339

ワープロ	定価	現金特価	月々12回
CANON a200	¥168,000	¥114,800	10,141
CANON a250	¥218,000	¥149,800	13,233
CANON α-330	¥218,000	¥152,800	13,498
CANON α-3スーパー	¥148,000	¥103,600	9,152
CASIO HW2000	¥128,000	¥ 89,800	7,933
CASIO HW6000C	¥118,000	¥ 79,800	7,049
EPSON W.B.PEN	¥ 24,800	¥ 19,800	1,749
EPSON W.BANK.LQ	¥158,000	¥110,000	9,717
EPSON WB.NOTE2	¥ 74,800	¥ 56,000	4,947
富士通 FROM10S	¥ 94,800	¥ 67,300	5,945
富士通 FROM11	¥128,000	¥ 87,800	7,756
富士通 FROM11D	¥138,000	¥ 93,800	8,286
富士通 オアシス30AF3	¥228,000	¥155,000	13,692
富士通 オアシス30SF2	¥198,000	¥134,000	11,837
NATIONAL FWK103	¥100,000	¥ 75,000	6,625
NATIONAL FWU1P201	¥128,000	¥ 96,000	8,480
NATIONAL FWU1P501	¥165,000	¥123,700	10,927
NEC MINI.C-W	¥ 98,800	¥ 73,000	6,449
NEC PWP50HL	¥168,000	¥117,600	10,388
NEC PWP70HG	¥198,000	¥134,800	11,908
SANYO SWP340	¥128,000	¥ 83,200	7,350
SHARP WD1200	¥178,000	¥129,800	11,466
SHARP WD310F	¥148,000	¥103,600	9,152
SHARP WV500	¥185,000	¥129,500	11,440
東芝 JW80F	¥128,000	¥ 76,800	6,784
東芝 JW80F/2	¥128,000	¥ 87,000	7,685

その他	定価	現金特価	月々12回
BROTHER PS500RS	¥ 69,800	¥ 46,800	4,134
NEC MEDIAG10	¥ 49,800	¥ 38,300	3,384
NEC PCCD101	¥138,000	¥ 99,800	8,816
SHARP AN8TU	¥ 35,800	¥ 27,000	2,385
SHARP CZ6VT1	¥ 69,800	¥ 52,300	4,620
SHARP CZ8BS1	¥ 23,800	¥ 18,300	1,617
SHARP CZ8VB2	¥ 39,800	¥ 30,800	2,721

らくらくクレジットは業界一の低金利、お気軽にご利用下さい。

クレジットは、3回から60回まで可能です。ご希望の方は、その旨ご連絡下さい。申し込み用紙をお送り致します。

A-PLAN・SYSTEM

納期について：通常の場合当社に注文書が届いてから2週間以内にお届けできますが、特に人気のある商品で品薄の場合及びメーカー欠品の場合、しばらくお待ち願う事となりますので御了承下さい。

送料について：1回の御注文が25,000円を超える場合は、送料無料となりますが、これに満たない場合は送料800円となります。但し沖縄本島は一商品送料1600円 島部は原則として送料別料金となります。

注商品発送以後のキャンセルは原則として出来ませんのでご注意下さい。

- 御注文は下記の口座にて、特にお急ぎの場合は現金書留にてお申し込み下さい。

郵便振替 東京6-46253
住友銀行浅草橋支店 (普) 638837
三和銀行秋葉原支店 (当) 311807
協和銀行秋葉原支店 (当) 425665
東海銀行秋葉原支店 (普) 524531

- 雑誌名を御記入の上お申し込み下さい。

THE PLANNER OF NEW MARCHANDISING

秋葉原 エイプラン株式会社

〒101 東京都千代田区神田佐久間町2-13-16

TEL 03-864-7472

電話受付時間 AM10:00～深夜0:00(年中無休)

品薄の商品は、多少納期が遅れる場合があります。御了承下さい。

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-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-14ED
14型カラーディスプレイ
(0.39mmドット/アナRGB)
¥79,800→特価¥57,800
●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→¥110,000
●対応機種：①、②、CU14AD同接、CZ600C/60IC/61IC/830C

●シャープCZ-600DE
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：①、②、CU14AD同接、CZ600C/60IC/61IC/830C

●シャープCZ-820DEB
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：②同接、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：①、②、CU14AD同接、CZ830C

●シャープMD-12PI
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000
●対応機種：①同接(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：①同接(MZ2520 PC88シリーズの一部除く)

●シャープMD-9PI
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：①同接(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：CZ880C/881C、X1/TURBOシリーズ ケーブルは本体付属を使用 PC88VA/VA2/VA3/MK2SR/TR/FR/MR、PC8801FH/MH/FA/MA、PC286U/V/L、PC9801U/UV/UX/VM/VX/LV各シリーズ アナログ25ピン-25ピンケーブルを使用(デジタルは各専用ケーブルで) MZ700/1500/2000/2200/2500各シリーズ(推奨品シャープBD8K)

●富士通ゼネラル
DM-405
14型カラーディスプレイ
(2000、アナRGB)
¥67,800→特価¥36,000
対応機種：MSXII、FM77AVシリーズ

●富士通FMTV-151
15型カラーディスプレイテレビ
(2000/アナ、2ピン)
¥89,800→特価¥48,000
●対応機種：FM77AVシリーズ(40は4000文不可)、MSXII

●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：①同接(MZ2520 PC88シリーズの一部除く)

●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

●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-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

●THOMSON 4475N
14型カラーディスプレイ
(0.31mmドット/デジ・アナRBG)
¥99,800→特価¥49,800
●対応機種：①、②同接(CZ 880C/881Cは不可)

●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：①、②同接(CZ 880C/881Cは不可)

1. PC98/88シリーズ、MZ25/28/55/65シリーズ
2. MZ2000/2200他、CZ800/80I/803C他、FM7/77

X68000の周辺機器在庫あり

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-1360+CE-140P ㊨¥72,800→
セット特価¥29,800

●PC-E200……¥22,000⇨¥17,800
パソコン接続ケーブル
●CE-T800……¥12,800⇨¥11,800
●PC-E500……¥28,800⇨¥24,800

旧型ポケコン大特価!!

●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-1360……¥29,800⇨¥19,800

特価で勝負! 台数限定

旧型在庫処分
X68000
010セット
CZ-600C
+
CZ-603D(チルト台付)
定価¥453,800
特価¥298,000



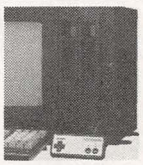
8ビット最強のパワーを秘めて
X1turbo Z
021セット
CZ-880CB
+
CZ-880DGY
定価¥357,600
特価¥158,000



在庫処分のもってけ大特価
X1twin
040セット
CZ-830CBK
+
CZ-820DB
定価¥149,600
特価¥94,800



在庫処分のもってけ大特価
Model 30 パソコンテレビ X1C
030セット
CZ-822CB
+
CZ-820DB
定価¥197,800
特価¥79,800



周辺機器も豊富!その他もお問い合せ下さい。

●MZ-8BC04(GPIBケーブル)……¥18,000→¥ 8,000
●MZ-8BI04(GPIBインターフェイス)……¥45,000→¥18,000
●MZ-1M08(ボイスボード)……¥10,000→¥ 6,000
●MZ-1R09(5500用VRAM)……¥35,000→¥25,000
●MZ-1R10(5500用漢字ROM)……¥30,000→¥12,000
●MZ-1R11(5500用256RAM)……¥80,000→¥40,000
●MZ-1R14(5500用辞書ROM)……¥40,000→¥24,000
●MZ-1R19(5500用第2漢字ROM)……¥35,000→¥15,000
●MZ-1R24(1500用辞書ROM)……¥22,000→¥ 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-31F(増設ドライブ)……¥59,800→¥ 7,500
●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→¥34,800
●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)……¥22,000
●CZ-52F(代品)(X1F増設フロッピー)……¥34,800→¥20,000
●CZ-8EP(X1拡張ポート)……¥11,800→¥10,000
●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……¥198,000→¥168,000
●CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)……¥79,800→¥49,800
●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ランゲージシリーズ……各¥13,800→¥11,700
●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-820C……¥ 69,800→¥ 16,800
●シャープCZ-880CB……¥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
●富士通FM77AV-1……¥128,000→¥45,000
●富士通FM77AV-2……¥158,000→¥55,000
●富士通FM77AV40……¥228,000→¥95,000
●富士通FM NEW7……¥ 99,800→¥25,000

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。
★送料についてはご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
●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。

情報新発見!!

厚木から全国通販

◆ご注文・お問い合せは

☎0462-29-6171

受付時間

AM10:00▶PM8:00《毎週水曜日定休日》

SUNMAX

（中古パソコン）

〈PCシリーズ本体〉		〈X1シリーズ本体〉	
PC-8801	¥ 20,000	X1ターボ30	¥ 62,000
PC-8801MK230	¥ 50,000	X1ターボ2	¥ 68,000
PC-8801MK2SR30	¥ 83,000	X1ターボ3	¥ 70,000
PC-8801MK2FR30	¥ 83,000	X1ターボZ	¥ 90,000
PC-8801MR	¥ 87,000	X68000	¥193,000
PC-8801FH30	¥ 92,000		
PC-8801MH	¥ 99,000	〈FMシリーズ本体〉	
PC-8801FA	¥100,000	FM-7	¥ 12,000
PC-8801MA	¥110,000	FM-77AV2	¥ 52,000
PC-88VA	¥138,000		
PC-9801	¥ 40,000	〈ディスプレイ各種〉	
PC-9801F2	¥ 85,000	PC-KD551	¥ 41,000
PC-9801M2	¥139,000	PC-KD852	¥ 45,000
PC-9801VF2	¥120,000	PC-KD862	¥ 59,000
PC-9801VM2	¥185,000	PC-KD863S	¥ 59,000
PC-9801U2	¥ 78,000	PC-8853N	¥ 39,000
PC-9801UV2	¥140,000	PC-KD851	¥ 23,000
PC-9801UV21	¥152,000	CU-14FA	¥ 21,000
PC-9801VX2	¥208,000	CU-14A4	¥ 41,000
PC-9801UV11	¥178,000	FM-TV151	¥ 38,000
PC-286V-STD	¥180,000		

〈プリンター〉		〈周辺機器〉	
PC-PR406	¥33,000	データレコーダー	¥ 6,000
NM-9950	¥60,000	PV-A1200(モデム)	¥18,000
SL-60MK	¥35,000	KBP-1M(バッファ)	¥20,000
AR-2410	¥69,800	CZ-31FS	¥ 6,000
TR-24CL	¥39,000	CZ-8BV2	¥17,000

〈ディスクドライブ〉		〈MSX〉	
SNE(2HD)	¥45,000	FS-A1MK2	¥19,800
TF-10FM(2D)	¥38,000	HB-F900B	¥89,000
TF-10PC(2D)	¥81,000	HB-F1	¥21,000
FDC-54(2HDシングル)	¥32,000		

メモリーボード、サウンドボード、各種インターフェース、漢字ロム等の新品、中古をお探しの方お問い合わせ下さい。

最新機種、話題の機種を愛機下取りでご購入をお考えの方はぜひサンマックス・トレードシステムをご利用ください。高額下取りですので少ない差額でご希望の機種が手に入ります。

TELEPHONE COMMUNICATION
《テレフォン・コミュニケーション》

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

═お知らせ═

サンマックスは
現在通販専門店として
全国展開中です。

PC-9801シリーズ…大特価
PC-286シリーズ …大特価
X68000シリーズ……大特価

各社ディスプレイ、プリンター、専用ワープロ、ソフトもサンマックス特価で好評発売中!!

《おすすめします！サンマックス 高額下取り・買取りシステム》

PC-9801UV. VM
PC-8801SR. FR
PC-8801FH. MH
PC-8801FA. MA
PC-88VA
X68000
X1ターボ30. ターボ2
PC-KD854. 852

上記の機種は大歓迎!!

サンマックスでは
各社パソコン、ディスプレイ、プリンター、周辺機器、ソフト、ファミコン などなど
なんでも買い取ります。

振込銀行▶大和銀行厚木支店
普通口座7035682（株）サンマックス
TEL0462-29-6171(代表) FAX0462-29-6173

システム・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

みなさんいつの時代でも買いたい人より売りたい人が絶対に多い！

たか〜く売りたい方

希望のねだんで持って来なさい!!

真相究明！ だれも知らなかった真事実

イタクの時代

イタクってなんだ!?

イタク(委託)「人にたのんで自分のかわりしてもらうこと…」と辞書に書いてあります。ようするに、今までは、中古マイコンショップなどに買取ってもらうと、当然まだ売れてないから「リスク」を背負うわけです、それに、どうしても売る時は、足元を見られてしまうし、値段もわからないまま送って、ずいぶん安くなってしまったという人は、けっこういるんじゃないかな。
その点、イタク販売は、お互いの条件が合ってから送るわけだから心配は全く無用です。

そもそも中古は、買取りはとにかく安く買いとって高く売るというマイコンショップが多すぎる。ある業社に○○を売りたいというと“3万〜5万の買い取りですネ„！なんて、すごい幅あるんです。だいたいこういうところは、結局3万でしか買取りしないんです。

○ソフトは実にタダ仕入が多い！

またまたこれがビックリしちゃう。パソコン売りたいというと必ず周辺機等、ソフトなど付いてますかと聞かれます。しかしこれは、あまり良くない結果が多い、なぜか？売りたい方は、少しでも高い方がいいから答えるわけですが、買取る方は全部ふくめて本体のみのねだんでしか買わないのですこれが！

8%だけ!! 儲けさせて下さい

買いたい人も売りたい人も君次第！すぐ登録しよう

⊙君は知っているか！買取った品物が実際には、2倍から3倍で売られているのを！

安く安く買いたい方 仕入原価表示販売！

クレジットも低金利でOK！ 当然日本一安いに決まっている

どうだまいったか、**これが原価だ！**

●ポッポクラブに登録してからでないと中古パソコンは買えない

比較

一般中古パソコンショップ及び当センター計算方法

○一般中古パソコンショップ
買取金額30,000円売価60,000円

○当センター
買取金額40,000円売価43,200円
(40,000×1.08(8%)＝43,200)

だから高く買って安く売れるのです



お問い合せ番号
ホットライン
☎03-780-4659

営業時間PM12:00〜PM6:00迄 日曜休日

◉お申し込みは下記の登録申込書でお送り下さい

送り先〒150 東京都渋谷区道玄坂1-19-12 並木ビル

㈱ファクシミリ情報センター
パソコン事業部 ポッポクラブ係

よく読んで登録してください！

売りたい人も買いたい人も右の登録申込書をしっかり書いて60円切手×10枚をいっしょに入れて必ずフウトウで送って下さい。到着したじてんで登録されます。売るも買うも、ねだんを決めるのは君しだい。自信のあるねだんを考えて送って下さい。とくに売りたい人は、当社手数料8%は忘れずに計算して下さい。
きまったら当センターが至急連絡します。
またトラブル防止のため、あらかじめ必要なことなどは別紙にて書いて下さい。(故障品不可)

注意 ●売買金額が3万円以下の場合、手数料は別途料金になります。
●送料は、お客様負担となります。
●登録期間3ヶ月間(再登録可)

キリトリ線

〈登録申込書〉

ファクシミリ情報センター
Bマガ12月号

●登録申し込みます。

昭和 年 月 日 ※ハッキリと書いて下さい

商品名(メーカー名など くわしく)	
1.	
2.	
3.	
ねだん 円から 円	
うりたい人 記入○×をつけて下さい 1.ハコアリ 2.マニュアル 3.程度、上中下	

ふりがな			生年月日
なまえ	印		年 月 日 (才)
住所 (〒)			
電話番号		ほごしゃなまえ	

●どちらかにマルを付けてください 1.売りたい 2.買いたい 3.両方

●買いたい人 1.現金 2.クレジット 分割の場合の希望額 月々 円ぐらい

中部地区最大のパソコン専門店テクノ



集まれパソコンファン

山下章先生が来演!!

山下先生の講演 & X68000フェア

12/3(土) PM 2:00 ▼ PM 5:00 テクノ豊橋特設会場

12/4(日) PM 1:00 ▼ PM 4:00 テクノ名古屋4F特設会場

ゲームからビジネスまで X68000ソフト勢揃い!!

X68000 周辺機器即売コーナー

第1部 山下章先生の講演会

- ★おもしろソフトが続出! 新作ソフト紹介
- ★山下先生ご自身による キーボード演奏
- ★君は何曲当てられるか? イントロクイズ
- ★山下先生の サイン会と記念写真撮影会

第2部 X68000 お楽しみコーナー

- ★X68000話題の新製品案内
- ★X68000なんでも質問コーナー
- ★X68000を使用してのゲーム大会

ゲームソフト メーカーグッズ商品 超特価ご奉仕

新作ソフト 予約受付 ※当日ご予約の方に粗品進呈 ゲームソフト特価販売 〈特設会場のみ〉

君はMSXの進化についてこれるか?

THE NEW MSX FAIR

とき：11月23日(水)

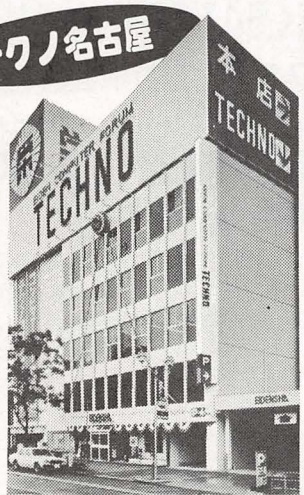
ところ：テクノ名古屋4F特設会場

主催／コナミ・T&Eソフト・Panasonic

■協賛メーカー／シャープ㈱・シャープエレクトロニクス販売㈱ ㈱OAアプリケーションズ・㈱T&Eソフト・電波新聞社

ハイテク情報満載！お近くのテクノへどうぞ。

テクノ名古屋



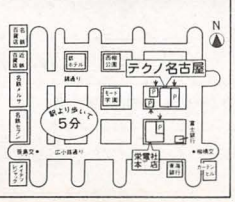
おかげさまで5周年。中部地区最大級の品揃えを誇る、テクノのリーダー。

名古屋駅前 柳橋交差点西

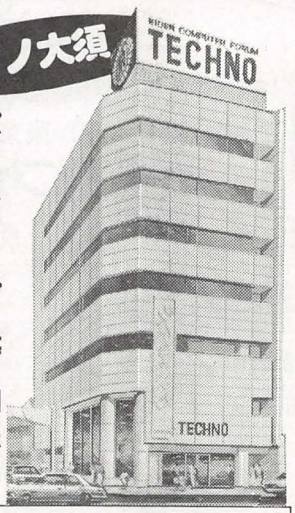
■営業時間/AM10:00～PM7:00

■定休日/毎週水曜日

☎(052) 581-1241



テクノ大須



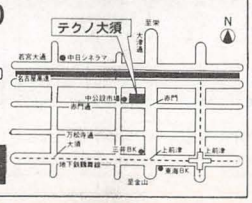
パソコン・ワープロ等に加え、AV機器も網羅。

大須赤門通り 東口

■営業時間/AM10:00～PM7:00

■定休日/毎週水曜日

☎(052) 252-0181



テクノ豊橋



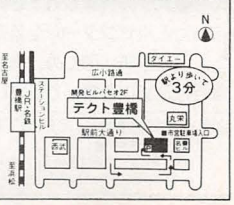
三河地区のパソコン情報発信基地。

豊橋駅前 開発ビルパセオ2F

■営業時間/AM10:00～PM7:00

■定 休 日/毎週水曜日

☎(0532) 52-1231



在庫一掃セール開催中!!

決算特別大廉売

大放出!!

■日本橋店

PC-9801RA2	¥365,000	新品	Z-80カード(FM-7)	¥ 24,800	新品
PC9801RX2	¥297,800	新品	CZ-8BE1	¥ 1,980	新品
PC9801VX21	¥274,000	新品	LHC-11C2HDケーブル	¥ 5,800	新品
PC9801VM21	¥235,000	新品	切替機KSW-232	¥ 7,800	新品
PC9801UV11	¥198,000	新品	切替機KSW-C	¥ 7,800	新品
PC9801LV21	¥258,000	新品	切替機KSW-P2	¥ 7,800	新品
PC286VE	¥225,000	新同	切替機KSW-7	¥ 7,800	新品
X68K ACEセット	¥319,000	新同	AR-2415用512KBバンファ＃87288020	¥ 21,000	新品
X68K ACE HDセット	¥375,000	新同			
PC-PR201V	¥148,000	新品	12インチTVフィルター	¥ 2,000	中古
NM9950-11	¥125,000	新品	ディスク保護リングセット	¥ 1,000	新品
AR2415	¥ 65,000	新品	HL-15 HL-16		
M1724P	¥ 67,000	新品	キーボード延長ケーブル	¥ 1,000	新品
20MBハードディスク	¥ 65,000	新品	NCK-01		
40mbハードディスク	¥ 98,000	新品	システムカバーSD-06 (W430×D400×H500)	¥ 1,000	新品
CZ-811D	¥ 35,800	新同			
CU14AD	¥ 50,000	新同	システムカバーSD-08 (W520×D480×H520)	¥ 1,300	新品
CU14ED	¥ 44,000	新品			
OASYSFROM10S	¥ 69,800	新品	マウスパッドTSA-061	¥ 1,500	新品
文豪Mini5 HA1	¥100,000	新品	ラックカバーSD-05 (W650×700×1260)	¥ 3,200	新品
ディスクシステム	¥ 9,000	新品			
PC-PR201TL-04	¥ 20,000	新品	エプソンリボン＃7753	¥ 1,200	新品
FM-DPC433	¥ 69,800	新品	X-F/10	¥ 13,000	展
X-1F/20	¥ 29,800	中古	MZ-1T03	¥ 1,980	展
X-1F/30仕様	¥ 39,800	中古	ピコグラフBP-30	¥ 7,800	新品
CZ-8PK2	¥ 35,000	新品	PC8801MR	¥ 95,000	中古
FM-11BS	¥ 98,000	中古	PC8801MK2/30	¥ 39,800	中古
LFD-392	¥ 69,800	展	アインシュタイン98M	¥ 49,800	新品
X-1G/M30	¥ 55,000	展	MZ-8BC04	¥ 980	展
アイテムディスクメイト10(FM)	¥ 15,000	中古	MZ-1R24	¥ 980	展
PC-5000(プリンター付)	¥ 39,800	中古	MZ-1E14	¥ 980	展
文豪mini 7	¥ 59,800	中古	MZ-1E18	¥ 980	展
MB 22437 (FM音声合成カード)	¥ 21,000	新品	MZ1500システムディスク	¥ 980	展
			MZ700システムディスク	¥ 980	展
FBASIC Ver30	¥ 4,900	新品	MZ-1E25	¥ 980	展
			MZ-1M08	¥ 980	展

※保障のない商品も有りますので確認して下さい。

■京都店

NEW Z BASIC	¥ 9,800	中古
CZ-8V1	¥ 4,800	中古
VP-130K (第2水・トラクター付)	¥ 65,000	中古
UP-130K(第2水付)	¥ 49,800	中古
ルポ80F	¥ 89,800	新品
ピコワード5100	¥ 59,800	新品
LHD-32N	¥ 89,800	新品
SC-109SCハンディ	¥ 9,800	中古
PWP-IN2	¥ 9,800	中古
MZ-1R24	¥ 980	新品
KSW-7	¥ 7,800	新品
パナファコム(C-280)セット	¥198,000	中古
XIF/20	¥ 19,800	中古
4000文字カラー	¥ 35,000	中古
MZ-2200 I/Oポート データレコーダー ドライブ5'2ドライブ	¥ 29,800	中古

■神戸店 (在庫一掃セール商品)

PC-9801-29N (GP-IB,I/F)	¥ 35,000	新品
PC-88VA-11(ビデオボード)	¥ 19,800	新品
PC-8801-12(モデムボード)	¥ 4,980	中古
IN-502(イメージスキャナ)	¥ 49,800	新古
PC-PR201V (高速カラープリンタ)	¥148,000	新品
FM-77AV40	¥ 49,800	中古
X-1ターボZ	¥ 89,800	新品
CZ-8RB (ROM BASIC カード)	¥ 5,980	中古
CZ-8BK4	¥ 3,000	中古
PC-88VA用 アニメフレーマー	¥ 9,800	中古
PC-88VA用 NET-ACCESS	¥ 4,980	中古
PC-8801用 P1 (ワープロソフト)	¥ 18,000	中古
マッキントッシュSE-HD	¥530,000	新古

全店共通処分品

FM-77AV20EX

↓

¥69,800

●お申込み方法



NEC・SHARP
富士通・EPSON
その他国内メーカー
起ディスカウント。

新品パソコンをお求めのお客様には、各ご希望機種を超ディスカウントで販売いたします。新品の価格は、誌上での発表ができません。申し訳ございませんが、お電話をお待ちいたしております。

無料登録システム

これで何度もTELの必要がありません。コンピュータ管理で予約順に入荷しだいご連絡をさしあげます。最終決定は入荷時でOK!

1年保証が付いて、さらに安心。初期不良については、返品も可能。

ユーバースのユーズドパソコンには、本体(1年)・プリンタ、その他(6ヶ月)の保証付、初期不良はもちろん、運搬中のトラブルによる故障の場合(1週間以内)返品OK!商品によっては、3ヵ月、1ヵ月保証の商品もございますので御確認下さい。

お得でスピーディな下取交換システム。全国どこでも、電話1本でOK!

ユーバースは、あなたのパソコンライフをもっと広げます。お電話一本で、お手持ちの機種を査定したのち、ユーバースが責任を持って愛機をお下取り。尚、お見積はもちろん無料査定、お気軽にお電話ください。

ユーバースならではの低料金クレジット。夏のボーナス一括払いもOK!

比べてほしいお求めやすさ。ユーバースディスカウントクレジットは、頭金・お支払回数などを自由に設定できるフリースタイル。もちろん、他社に比べて低金利なので、ご返済もラクラク。支払額を他社と比較してください。

NEC、SHARP、富士通、EPSON、その他、国内メーカー超ディスカウント。

新品パソコンをお求めのお客様には、ユーズドパソコン並の価格で超ディスカウント販売いたします。新品の価格は、誌上での発表ができません。申し訳ございませんが、お電話をお待ちいたします。

●代金引換システム

現金払いでお買い上げの場合、商品をお受け取りいただく時に、商品と引換えで代金をお支払いいただくシステムです。

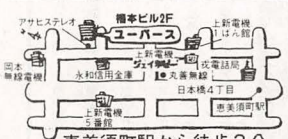
中古パソコンはUBERS。全商品リフレッシュ。

※中古の販売、買取価格は変動が激しい為、詳しくはお電話でお問い合わせください。

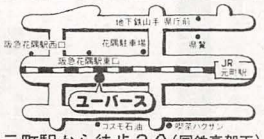
中古機種	買取価格	販売価格
PC-9801VX21	¥220,000	¥240,000
PC-9801VX2	¥190,000	¥230,000
PC-9801VM21	¥170,000	¥180,000
PC-9801VM2	¥155,000	¥160,000
PC-9801UV21	¥130,000	¥140,000
PC-9801UV2	¥120,000	¥130,000
PC-9801M2+第2水準付	¥100,000	¥120,000
PC-9801U2	¥ 50,000	¥ 65,000
PC-9801F2+第2水準付	¥ 65,000	¥ 95,000
PC-9801E+漢ROM	¥ 30,000	¥ 50,000
PC-9801+漢ROM	¥ 20,000	¥ 35,000
PC-8801VA	¥100,000	¥130,000
PC-8801MH	¥ 80,000	¥110,000
PC-8801MR	¥ 70,000	¥ 90,000
PC-8801FH30	¥ 65,000	¥ 90,000
PC-8801FR/SR30	¥ 60,000	¥ 80,000

中古機種	買取価格	販売価格
PC-8801mkII30	¥ 20,000	¥ 40,000
PC-8801漢ROM付	¥ 10,000	¥ 15,000
PC-6601SR	¥ 10,000	¥ 20,000
X-68000セット	¥200,000	¥240,000
X-1turboZ	¥ 60,000	¥ 90,000
X-1turboIII	¥ 50,000	¥ 70,000
X-1turboII	¥ 50,000	¥ 65,000
X-1turbo30	¥ 40,000	¥ 55,000
MZ-2500	¥ 25,000	¥ 40,000
MZ-1500	¥ 5,000	¥ 15,000
PC-286+ROM付	¥130,000	¥168,000
PC286V	¥130,000	¥160,000
FM-16BFDII	¥ 80,000	¥100,000
FM-77AV40	¥ 40,000	¥ 60,000
FM-77L4	¥ 35,000	¥ 50,000
FM-77AV20	¥ 30,000	¥ 45,000

中古機種	買取価格	販売価格
FM-77L2,D2	¥ 25,000	¥ 40,000
MSX2ディスク付	¥ 25,000	¥ 40,000
ファミリーコンピュータ	¥ 4,000	¥ 7,000
MB27611 I/F付	¥ 25,000	¥ 40,000
PC-80S31	¥ 20,000	¥ 35,000
CZ-502F	¥ 30,000	¥ 40,000
2000文字カラーCRT	¥ 10,000	¥ 20,000
4050文字カラー(デジタル0.39)	¥ 30,000	¥ 40,000
4050文字カラー(アナログ0.39)	¥ 35,000	¥ 45,000
24ドット136桁プリンタ第2水準付	¥3～10万	¥5～14万
24ドット80桁プリンタ第2水準付	¥2～8万	¥4～11万
24ドット第1水準付ワープロ	¥ 7,000	¥ 10,000
24ドット第2水準FD付ワープロ	¥ 25,000	¥ 40,000



恵美須町駅から徒歩3分



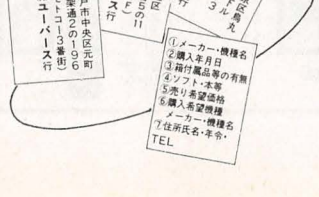
元町駅から徒歩3分(国鉄高架下)



地下鉄四条駅6番出口30秒

お手持ちのパソコンの購入月日、機種名、箱付属品等の有無、保証書の有無、ソフト本等と購入希望機種名を明示して、ハガキか電話でお知らせください。当社で即ちに無料査定してご連絡いたします。

お手持ちのパソコンの購入月日、機種名、箱不属品等の有無、保証書の有無、ソフト本等と購入希望機種名を明示して、ハガキか電話でお知らせください。当社で即ちに無料査定してご連絡いたします。



パソコンディスカウント

UBERS

ユーバース

電話1本であなたの欲しい商品があなたのもとへ!!あなたの近くのユーバースへお気軽にお電話下さい。

大日本橋阪店	大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(橋本ビル2F)	☎(06)631—4016	FAX06(631)8145
神戸店	神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街)	☎(078)371—1030	
京都店	京都市下京区烏丸通り仏光寺下ル大政所町673(峯ビル5F)	☎(075)341—1444	FAX075(343)4226

大日本橋阪店	振込銀行 太陽神戸銀行 大阪南支店	口座番号 普通口座3135055 (株)ユーバース
神戸店	振込銀行 太陽神戸銀行 栄町支店	口座番号 普通口座3301768 (株)ユーバース
京都店	振込銀行 太陽神戸銀行 京都支店	口座番号 普通口座3164309 (株)ユーバース

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て、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音源、デジタルサンプリング機能、強力のサウンド機能に通文書実機等の高度な日本語機能をプラスした大容量メモリの先鋭マシン。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 316,000円

商品番号 158	一括払価格 238,000円
24回	初回11,660円・11,600円×23回
36回	初回 9,240円・ 8,100円×35回

NEC PC-8801FA



- PC-8801FA
  鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と、リアルな音を録音再生できる、デジタルサンプリング機能、強力なサウンド機能を搭載した高性能マシン。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 286,000円

商品番号 157	一括払価格 218,000円
24回	初回11,260円・10,600円×23回
36回	初回 9,140円・ 7,400円×35回

NEC PC-88VA2



- PC-88VA2
  ビデオ映像とアニメーションで広がる、新しい映像の世界。
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ。

標準価格 416,000円

商品番号 180	一括払価格 328,000円
24回	初回18,060円・15,900円×35回
36回	初回11,440円・11,200円×35回

NEC PC-88VA3



- PC-88VA3
  16ビットのハワーが描画機能、日本語機能を飛躍的に向上させた
- PC-KD863S
  15インチ高解像度カラーディスプレイ

標準価格 516,000円

商品番号 181	一括払価格 398,000円
24回	初回19,460円・19,400円×23回
36回	初回17,040円・13,500円×35回

NEC PC-9801RX2



- PC-9801RX2
  高速・大容量にて高度なビジネスニーズに応えるオフィスの新・展開機。
- N5913L
  14インチカラーディスプレイ(専用高解像度)

標準価格 536,000円

商品番号 194	一括払価格 428,000円
24回	初回22,360円・20,800円×23回
36回	初回15,440円・14,600円×35回

NEC PC-9801UV11



- PC-9801 UV11
  A4ファイル大のコンパクトサイズ高解像3.5インチ・1B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 278,000円
24回	初回14,560円・13,000円×23回
36回	初回11,140円・ 9,100円×35回

NEC PC-9801CV21



- PC-9801CV21
  多彩な機能とカラーディスプレイを一体化。
  一人一人のデスクの上でビジネスパワーを発揮する、16ビットニューフェイス。

標準価格 355,000円

商品番号 182	一括払価格 328,000円
24回	初回14,760円・13,500円×23回
36回	初回12,940円・ 9,400円×35回

NEC PC-9801RA2

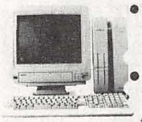


- PC-9801RA2
  パワフルに進化したビジネス仕様の32ビット98 高性能32ビットCPUとマルチタスクOS、MML機能
- N5913L
  14インチカラーディスプレイ(専用高解像度)

標準価格 636,000円

商品番号 192	一括払価格 498,000円
24回	初回26,060円・24,200円×23回
36回	初回17,540円・17,000円×35回

SHARP X68000 ACE-HD

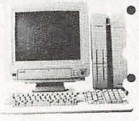


- CZ-611C
  X68000にHDモデル登場。ますます熱くなる、パーソナルワークステーション
- CZ-611D
  15型カラーディスプレイテレビ

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

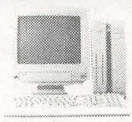


- CZ-601C
  ハイコンパクト設計、抜群の高性能さに人気集中のAEC(エース)モデル登場
- CZ-601D
  15型カラーディスプレイテレビ

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

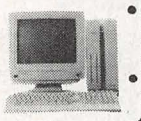


- CZ-601C
  ハイコンパクト設計、抜群の高性能さに人気集中のAEC(エース)モデル登場。
- CZ-603D
  14型カラーディスプレイ

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 X68000 ACE-HD

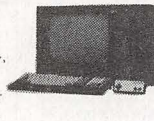


- CZ-611C
  X68000にHDモデル登場。ますます熱くなる、パーソナルワークステーション。
- CZ-601D
  15型カラーディスプレイテレビ

標準価格 519,600円

商品番号 174	一括払価格 特別価格
24回	初回22,160円・20,300円×23回
36回	初回17,140円・14,200円×35回

SHARP パソコンテレビ X1G Model30



- CZ-822C
  ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵。最高得点も必勝プロセスもビデオに録れる初のマルチビジュアル端子搭載。
- CZ-820D
  14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 197,800円

商品番号 086	一括払価格 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

SHARP X1 twin



- CZ-830C
  X1twinのtwinはtwincomだ。HEシステムを内蔵し、Xシリーズ新規格を開く入門機。
- CZ-820D
  14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 179,600円

商品番号 193	一括払価格 109,800円
24回	初回6,800円・5,300円×23回
36回	初回5,800円・3,700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 FS-A1WX
  標準価格 69,800円 特別価格 58,000円
- ●パナソニック FS-A1FX
  標準価格 57,800円 特別価格 48,000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 HB-F1XDJ
  標準価格 69,800円 特別価格 58,000円
- ●ヒットビット HB-F1XDMK2
  標準価格 49,800円 特別価格 42,000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

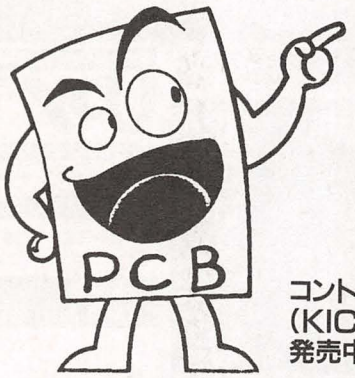
- ①完全保証 全国どこでもアフターケアOK
- ②全国無料配送 日曜配送可能
- ③支払回数は 予算に応じ3～36回 ボーナス併用可
- ④低金利クレジット 実質年率12.50～23.75%
- ⑤FAXでも注文OK FAX：0468(48)3273
- ⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

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◀

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
(KIC-045DX)も
発売中！

詳しい販売リスト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(株)玉屋

営業時間：
AM10:00～PM7:00(日曜、祭日休み)



ゲームに金縛り!!



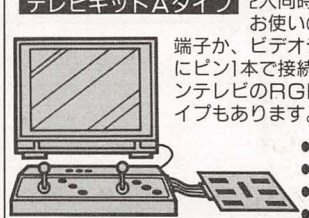
業務用ビデオゲームのソフトが手に入る!!

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…

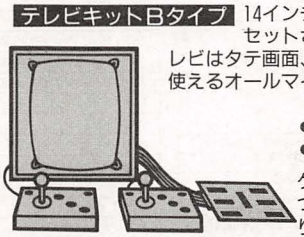
全品完動品、説明書付、保証付です。ゲーム機本体(Aタイプ・Bタイプ)の販売もしております。

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.06-643-7641

あなたのパソコン&ソフトをどこよりも高く買い取り交換いたします。

UP'Sのソフト高価買取フェアーで得しちゃおう!!

お手持ちのソフトをUP'Sにお持込みください。(未成年の方はご両親のしょうだく書を持参ください。)また、郵便・宅急便でのお申し込みも受付ております。
詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。

新品への下取り交換例

NEC PC-9801RX2(新品)

PC-8801mkⅡ/30	+¥235,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥210,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥203,000
PC-8801FH/30	+¥197,000
PC-9801F2	+¥195,000
PC-9801M2	+¥157,000
PC-9801VF2	+¥165,000
PC-9801YM2	+¥110,000
PC-9801VX2	+¥ 75,000
PC-9801VX21	+¥ 65,000

NEC PC-8801MA2(新品)

PC-8801mkⅡ/30	+¥ 80,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥ 55,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥ 48,000
PC-8801mkⅡMR	+¥ 45,000
PC-8801FH/30	+¥ 42,000
PC-8801MH	+¥ 38,000
FM-77AV2	+¥100,000
CZ-852C	+¥ 95,000
CZ-856C	+¥ 90,000
CZ-880C	+¥ 80,000

EPSON PC-286VE-STD(新品)

PC-8801mkⅡ/30	+¥170,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥145,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥138,000
PC-8801FH/30	+¥132,000
PC-9801F2	+¥130,000
PC-9801M2	+¥ 92,000
PC-9801VF2	+¥100,000
PC-9801VM2	+¥ 45,000
FM-77AV2	+¥192,000
FM-16βFDⅡ	+¥150,000

NEC PC-8801FE(新品)

PC-8801mkⅡ/30	+¥ 57,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥ 32,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥ 25,000
PC-8801FH/30	+¥ 19,000
PC-8801mkⅡMR	+¥ 22,000
PC-8801MH	+¥ 15,000
FM-77AV2	+¥ 77,000
CZ-852C	+¥ 74,000
CZ-856C	+¥ 72,000
CZ-880C	+¥ 57,000

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

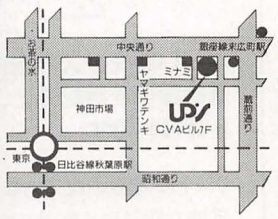
㈱サードウェーブ/中古ショップ・アップス
UP'S
☎03(257)0490代
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCVAの看板有り)
FAX.03(257)1549
下取・買取・通信販売お問い合わせデスク

受付時間▶AM10:00～PM6:30(毎週木曜定休)

東京▶03(257)0460

振り込み口座▶三和銀行新橋支店
普274937 ㈱サードウェーブ

営業時間
AM10:30～PM7:00(木曜定休)



買取り・下取り・販売価格は非常に変動が激しい為、詳しくはお電話でご確認下さい。

他店より高い場合値引き致します。
全国通販
全品保証付
初期不良は交換します。(一週間以内)
新品ソフト特価!!

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11:00～6:30

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、X1Gモデル10	11,000円、15,000円
X1ターボZⅡ、X1ツイン	大特価
X1G30、ターボZ	48,000円、84,000円
X1ターボⅢ、X1用FM音源ボード	77,000円、18,900円
X68000、ソフト、周辺機器	大特価
PC8801FE、MA2	93,000円、119,000円
PCエンジン、セガメガドライブ	大特価
KD854、863S	50,000円、77,000円
CZ8PC3、CU14CD	安い!
PC88VA2	202,000円
CZ52F	19,800円
CZ-6BE1A	29,400円
サウンドボードⅡ	31,000円
CZ880D、CZ601D	70,000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	7,800
ディスクシステム	2,500	5,000
ゲーム基板	———	特価
PCエンジン	9,000	14,000
マスターシステム	3,000	6,800
セガマークⅢ	2,000	5,000
アップルⅡC、(Ⅱeは5千円安)	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

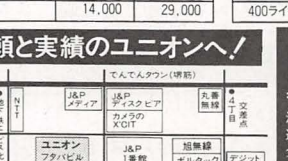
各メーカー修理します

中古機種	買取り価格	販売価格
9801VX2(VX21は1万円高)	195,000	215,000
9801VM21	175,000	195,000
9801VM2	165,000	185,000
9801UV2	130,000	150,000
9801VF2	95,000	115,000
9801M2	110,000	130,000
9801F2	65,000	85,000
PC88VA	95,000	125,000
8801MA	80,000	100,000
8801FA	65,000	85,000
8801MH	62,000	80,000
8801FH30	60,000	78,000
8801MR	52,000	72,000
8801FR30(SRは3000円高)	50,000	69,000
8801FR20(SRは3000円高)	38,000	54,000
8801FR10(SRは3000円高)	30,000	40,000
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	5,000	13,000
MSX2ディスク付	14,000	29,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000セット	220,000	265,000
ターボⅢ(Zは7千円高)	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、FM7	3,000	8,000
MZ1500	7,000	13,000
MZ2500	13,000	28,000
X1ターボ用純正モニター	35,000	54,000
X1用Wディスク+IF+ケーブル	18,000	33,000
X1用FM音源ボード	7,000	16,000
CZ503F	12,000	22,000
FM77AV20(40は1万円高)	27,000	45,000
FM77AV2	20,000	40,000
FM77L2、L4	15,000	29,000
FM77D2	12,000	25,000
FMTV151(152は4,000円高)	20,000	40,000
FM7用Wディスク+IF+ケーブル	18,000	32,000
200ラインカラーモニター	6,000	17,000
400ラインカラーモニター	23,000	33,000

通販は、信頼と実績のユニオンへ!

Apple & Commodore AMIGA
アップルⅡ、マック
全品28%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!

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, 信玄長者, Mr・プロ野球, ロードウォー2000, 琥珀色の遺言, スナッチャー, ウイザードリィ・I・II・III, マイト&マジック, 各7,850円サイオブレード, エグザイル, プロ野球FAN, 原宿アフタークラブ, 新丸玉伝, シャティ, トリトーン2, 各6,950円イース, イースII, アークス, ラストハルマゲドン, バトルゴリラ, マグニの石, ハイライド3, マンハッタンレクイエム, サジリ, シルバーゴースト, ウイングマンSP, セイレーン, ジーザズ, めぞん一刻完結編, GENJI, 華三銃, 花の清里, ディレクター物語, 白夜物語, スタークルーズ, 気まぐれオレンジロード, カオスエンジェル, サバッシュ, クリムゾン, ヴェイクス, スターシップランデブー, 死霊戦線, ワールドゴルフII, アドバンストファンタジアン, ビリヤードきゃびきゃびるん, なぎさの館, 小森愛のときどきラリー, ときめきスポーツギャル, 王子ビンビン物語, 水戦士, ネクロポリス, アマザス, F15ストライクイーグル, アクロジェット, かわいそう物語, 東京女子高制服図鑑1~3各6,000円リップスティックアドベンチャー, おちゃめなゆうれい, 殺しのドレス2, シルフィード, ウォーニング, ヘルツオーク, うる星やつら, めぞん一刻, サ・タワーオブドラゴン, 殺しのドレス, カインドゥキャルズ, 雑学オリンピック, スカボン探険隊, ファイルウロリータ, ディアプロ, いろはにほへと, GAL WARSきゃびきゃびるん, ネギ麻雀, 自己中心派・2, 麻雀吾空, パワフル麻雀, 麻雀狂時代SP, ソリティアロイヤル, テトリス 各5,200円アークティック, ザ・病院, ザ・コックピット, ときめきスポーツギャルII・III, 各3,380円戦国ソーサリアン, セーラー服美少女図鑑1~6, ムービングスクールアップルクラブ1・2, (データ集1~10各1,350円) 各4,300円スティルソードforアダルト, コリンピック, 各2,700円リップスティック1~5, ザ・FOCUS 各7,100円マスターオブモンスター, スーパー大戦略

PC-8801シリーズ

各8,750円琥珀色の遺言, 維新の嵐, ソーサリアン, F-16ファイティングファルコン2, テイルナーグII, Mr・プロ野球, ベトナム1986, ロードス島戦記, 大戦略IIE・S, +D・C, インサイダーズ, 白夜物語, 裏鳥太郎, ディスプリンガー, Mid-Garts, トリトーン2, ジンギスカン, マイト&マジックII, 信長の野望(全国版), ウイザードリィI・II・III, ウルテイマIV, DOME, 原宿アフタークラブ, 日本縦断セスナフライト, ファンタジーIII, フェラーリ・フォーミュラ1, 各6,950円イース・イースII, セイレーン, ラストハルマゲドン, 気まぐれオレンジロード, めぞん一刻完結編, アークス, GENJI, 天使達の午後II, 番外II, アマンザス, ディーバー「カリユガの光輝」, 王子ビンビン物語, ソープランドストーリィ, 電脳水滸伝, ガンダーラ, 華三銃, 自己中心派, スタークルーザー, 各5,000円リップスティックアドベンチャー, うる星やつら, めぞん一刻, お嬢様くらぶ, カインドゥキャルズ, 雑学オリンピック, 各監督, ファイナルロリータ, ドライトリソーン, ヘルツオーク, ディアプロ, ネギ麻雀, パワフル麻雀, 麻雀狂時代SP, 麻雀吾空, テトリス, 殺しのドレス2, カラテカ, 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!~IV, 各7,850円エグザイル, 大戦略IISP, 各13,000円太平洋の嵐DX, 三国志, 各11,300円バランスオブパワー, A列車で行こう!!ウイザードリィIV, 8,900円ディアプロの魔石, テイルナーグ8,450円 5,400円太平洋の嵐, パワーアップキット 5,750円上海, 7,550円ロードオブウォーズ,

MS-DOS(Ver3.3)NEC16,300円 CANDY3, 40,000円シルエット31,000円 NINJA32,800円, TURBO C16,800円 毛筆ワープロJr28,000円art V27,000円 PIEXE39,800円, M・マルチプラン55,800円 Z'S-STAFF'98 22,800円ミュージくん81,000円

X-1シリーズ

各8,750円ソーサリアン, 琥珀色の遺言, ファンタジーIII, DOME, ウイザードリィI・II・III, マイト&マジック, 抜忍伝説, ジギスカン, 信長の野望(全国版), ウルテイマIV, ロードウォー2000, 各7,850円エグザイル, プロ野球FAN, 各6,950円イース・イースII, スタークルーザー, ハイライド3, ミュール, 王子ビンビン物語, めぞん一刻完結編, ラストハルマゲドン, ワールドゴルフII, 天使たちの午後・II, 白夜物語, スペースハリアー, ラプラスの魔, パワフル麻雀, ルクソール, ガイフレーム A列車で行こう, 各6,000円ディアプロ, めぞん一刻, ザ・リターン・オブ・イシター, うる星やつら, スーパーレイドック, お嬢様くらぶ, 大戦略 パワフル麻雀, 雑学オリンピック, バスタードSP, 各5,200円ソーサリアンシステムパック, 殺意の接吻, アークティック, 各7,100円スーパー大戦略, マスターオブモンスター, 13,000円三国志, 6,680円ゼリアード, 3,380円戦国ソーサリアン, 6,750円第4のユニット2,

X-68000シリーズ

各8,750円琥珀色の遺言, 名監督II, ラストハルマゲドン, サンダーフォース2, マイト&マジック, DOME, 雀豪, 白夜物語, 信長の野望(全国版), 各7,850円沙羅曼蛇, フルスロットル, スーパー大戦略X68K, クルージュ, ドラコンスピリット(ST付11,150円, PRO付14,950円) 各6,950円ザ・リターン・オブ・イシター, ツインビーマンハッタンレクイエム, アルカノイド, たんば, ソフトでハードな物語, 麻雀吾空, 麻雀狂時代S・P, 熱血高校ドッチボール部, 桃太郎伝説,

R-TYPE, 源平討魔伝, 魔神宮, 遺伝師殺人事件, ガルフォース2(怒濤) 各6,000円花札放浪記, 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, 各11,300円A列車で行こうII, キングオブシカゴ, 13,000円太平洋の嵐DX, 32,300円EW 18,650円HyperUD, 11,350円たーみの6 13,500円SOUND PRO, 15,980円MUSIC PRO 15,300円サンプリングPRO, 33,800円CーコンパイラS6, 800円神風, 47,800円ZS STAFF 25,300円CARD PRO, 47,800円DATA PRO

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), 琥珀色の遺言 マイト&マジック, DOME, ウイザードリィI・II・III, 各7,850円サイオブレード, プロ野球FAN, 各6,950円イース・イースII, GENJI, ジーザス, 天使たちの午後II, ワールドゴルフII, 王子ビンビン物語, マンハッタンレクイエム, ソープランドストーリィー, A列車で行こう, アーコン, めぞん一刻完結編, 白夜物語, ハウメニロボット, 各6,000円シルフィード, ソリティアロイヤル, 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, スカボン探険隊, DIRES, 各5,200円殺意の接吻, ザ・コックピット, 13,000円三国志, 6,600円スペースハリアー 各3,580円美しき獲物たちI・II・III・IV 11,300円ウイザードリィIV(リターオブワードナー)

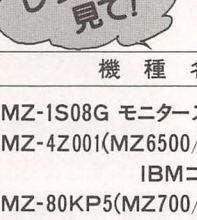
MSXシリーズ

各8,750円ジギスカンR, D, ウィザードリィD ファンタジー・ファンタジー2D, スナッチャD 信長の野望(全国)R, 波動の標的D, マイト&マジックD, GabanD, 各7,850円エグザイルD, アークスD, 信長の野望(全国版)D, サイオブレードD, スーパー大戦略R, サイキックウォーD, 各6,980円イース・イースII, セイレーンD, ラストハルマゲドンD, マンハッタンレクイエムD, 東京女子高制服を脱いだ図鑑1・2・3, ミュールD,

めぞん一刻完結編D・R, ワールドゴルフIID, 王子ビンビン物語D, うる星やつらR, ヤシャR, ザナドゥR, 忍者D, ディーダッシュD, 大戦略D, シーザスD, 抜忍伝説D, ハイドライドR, 花の清里D ウイングマンスペシャルD, グレイテストドライバーD, 白夜物語, スターシップランデブーD, ハイデッガーD FM-パナミュージメントカートリッジR 殺人倶楽部R・D, ソープランドストーリィーD, 各6,000円ちょっと名探偵D, リトルバンバイアD, イシターの復活R, 自己中心派R, クリムゾンD, 中華大仙D, ディアプロD, スーパーレイドックR, 麻雀吾空R, 麻雀狂時代SPD, 制覇D, デープダンジョンIIR, ドラコンクエストIIR, サジリD, テスタメントD, ソリティアロイヤルD, T・D・FD, 学園物語D・R, リバイバーD, カインドゥキャルズD, うる星やつらD, めぞん一刻D, センサーキッドR, お嬢様くらぶD, 雑学オリンピックD, サラマンダR, アウトランR, 刑事大打撃D, おちゃめなゆうれいD 各5,200円激突ペナントレースR, パロディウスR, F1スピリットR, エルギーザの封印R, 新10倍カートリッジR, ラスタンサーガR, F-15ストライクイーグルR・D, ザ・コックピットR, アクロジェットR, m36D, 隠あたり良好, 'D, ラフェールD, 軍人将棋D, ロリータ姫の絵日記D, フェアリーランドR, 各2,700円リップスティック1~5D, 各4,380円東京女子高生セーラー服入門1~3D, 5,700円・ビロンの黄金伝説, 各6,950円凋落百科D, 英単語チェッカーD, 6,000円文書作左衛門, 6,950円はが き書右衛門, 25,800円HALNOTE, 7850円直子の代筆, 21,000円msx-writeII, 29,800円msx-DOS2

NEW・HARDが安い!

X68000ACEHD¥399,800→¥392,000
PC8801FEV129,000→¥112,000
PC-88VA2¥298,000→¥293,000
FIXDJmsx2+¥69,800→¥57,800
X68000ACEHD+CZ-601Dセット
¥519,600→¥475,000
セガメガドライブ, PCエンジン他



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・他については御聞合せ下さい。
- 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

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

しっかり見て! 新品 **シャープ拡張機器特別Sale** えらんでね

※印のみ中古です。

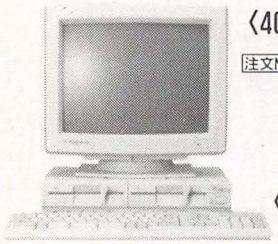
機種名	定価	売価		定価	売価
MZ-1S08G モニタースタンド	10,000	2,000	MZ-1D02 グリーンモニタ	49,800	15,000
MZ-4Z001(MZ6500/5500)	30,000	12,000	MZ-1R12(MZ700/2000/2200)	35,000	10,000
IBMコンバージョン			RAMボード		
MZ-80KP5(MZ700/2000/2200)	67,000	35,000	MZ-1R24(MZ1500)辞書 ROM	22,000	10,000
プリンター			MZ-1E18(MZ2000/2200)QD	9,800	3,000
※ER-2821 医院用レジスター	298,000	38,000	インターフェース		
※MZ-5521 (MZ-5500)	388,000	72,000	MZ-1E14(MZ700)QD	9,800	1,800
CZ-112SF(X-1)	7,800	2,800	インターフェース		
NEW BASIC T			MZ-1U03(MZ700)拡張ユニット	35,000	10,000
CZ-113SF(X-1)	8,800	4,400	MZ-1C26 プリンタケーブル	7,800	3,000
NEW BASIC 3"D			MZ-5Z002(MZ700/1500)	10,000	6,000
CZ-3CPM(X-1)CP/M2.2 3.5"D	16,800	11,000	システムプログラム		
CZ-122PF(X-1)ソフトパック T	15,800	4,500	MZ-8BDMJ(MZ80B)	10,000	3,800
CZ-123PF(X-1)ソフトパック 5"D	19,800	8,800	DISK BASIC		
MZ-8KP4CJ プリンタケーブル	9,500	6,000	MZ-1U08(MZ-1500)	25,000	7,000
ER-2DP8レジ附属回転表示器	15,000	1,500	拡張ユニット		
			CZ-8PK2 18ドット 漢字プリンター	134,800	54,800
			CZ-800PR(X-1)プリンター	142,800	49,800

新品 MSX2FS-A1 29,800
特価→19,800(送料1000円)

●送料● ご注文トータル10,000円以上:送料サービス
10,000円以下:1,000円(切手も可)

NOVAに技あり、安さあり…！

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
新登場
テレビとつなげる本格パソコン



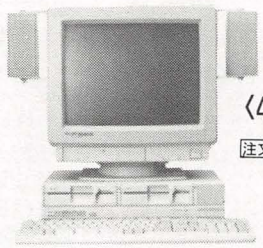
〈4050文字基本セット〉 チルト台付
注文No.B-1201
N E C PC8801FE ¥129,000
トムソン 4475N ¥ 99,800
定価合計 ¥228,800
限定30セット 特価135,000円
初回／¥5,950／月々¥4,000×23回／㊎1.5万×4回

〈純正基本セットA〉 注文No.B-1202
N E C PC8801FE ¥129,000
N E C PCKD863S ¥118,000
定価合計 ¥247,000
注文No.B-1203
〈純正基本セットB〉
N E C PC8801FE ¥129,000
N E C PCKD863G ¥138,000
定価合計 ¥267,000
特価 ？？？ 円
初回¥5,650／月々¥5,500×23回／㊎2.4万×4回

特価 ？？？ 円
初回¥5,300／月々¥5,100×23回／㊎2.2万×4回

別売パワーアップオプション
N88日本語BASICシステムディスク
PC88D41-2W……~~¥16,000~~
ステレオサウンドボードII
PC8801-25……~~¥39,800~~

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA2
ザッツ・デジタル・エンターテーナー



新登場

〈4050文字基本セット〉 チルト台付
注文No.B-1204
N E C PC8801MA2 ¥168,000
トムソン 4475N ¥ 99,800
定価合計 ¥267,800
限定30セット 特価165,000円
初回／¥4,950／月々¥4,700×23回／㊎2万×4回

注文No.B-1206
〈純正基本セットD〉
N E C PC8801MA2 ¥168,000
N E C PCKD863G ¥138,000
定価合計 ¥306,000
特価 ？？？ 円
初回¥7,480／月々¥6,200×23回／㊎2.8万×4回

〈純正基本セットC〉 注文No.B-1205
N E C PC8801MA2 ¥168,000
N E C PCKD863S ¥ 99,800
定価合計 ¥286,000
特価 ？？？ 円
初回¥6,000／月々¥5,900×23回／㊎2.6万×4回

ノバ 情報機器 NOVA情報機器

日本一の品揃え

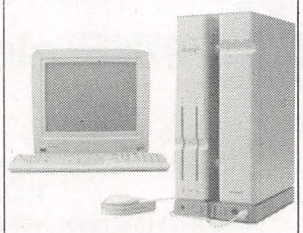
限定30セット 注文No.B-1207
新登場



PC-9801VM11
N E C PC9801VM11 ¥328,000
トムソン 4475N ¥ 99,800
定価合計 ¥427,800
特価285,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	11,050	9,700×35
	48	0	8,600	7,700×47

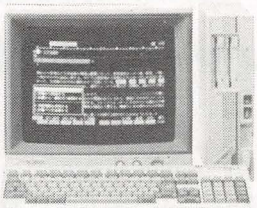
限定30セット 注文No.B-1208
20Mバイトハードディスク搭載
HDモデル登場



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 ？？？ 円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	14,200	13,300×35
	48	0	13,500	10,500×47

限定30セット 注文No.B-1209



PC-9801UVII
N E C PC9801UVII ¥265,000
トムソン 4475N ¥ 99,800
定価合計 ¥364,800
特価239,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	10,470	8,100×35
	48	0	9,900	6,400×47

注文No.B-1210



PC-9801RA2
N E C 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
●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

限定30セット　注文No.B-1211

プレゼント!! NEWCLIP顧客台帳



NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801RX2

NEC PC9801RX2	¥398,000
トムソン 4475N	¥ 99,800
定価合計	¥497,800

特価345,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	14,850	11,700×35
	48	0	11,400	9,300×47

ますます身近な、MSX2。これは凄いゾ MSX2+！

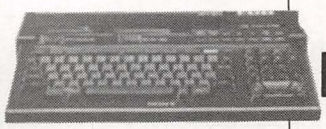
注文No.B-1212

MSX2 F1XD mk2

特製プログラミングおたすけディスク付

SONY HB-FIXDmk2

¥49,800 特価39,800円



注文No.B-1213

MSX2+ F1XDJ

SONY HB-FIXDJ

¥69,800 特価55,000円

MSX2+ AI FX

注文No.B-1214

ナショナル FS-AIFX

3.5インチFDD、JIS第1水準

グラフィックツール・ディスクツール付



¥57,800 新登場

特価 ??? 円

MSX2+ AI WX

注文No.B-1215

ナショナル FS-AIWX

FM音源内蔵・JIS第1・2水準

日本語ワープロ内蔵



¥69,800 新登場

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

~~¥125,800~~

特価98,000円



●ユーステック SP520 I/F付

¥98,000 特価¥58,000



●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

●HD404HS

40MB ¥138,000

ハイスピード・28mS

特価 ??? 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

●アイワ PV-A2400MNP4 ¥46,800➡ 電話にて激安

●アイワ PV-A1200mKII ¥26,800➡ 電話にて激安

●NEC COMSTAR2424AT/5 ¥66,000➡電話にて激安

マウス & ハンディスキャナー

●NEOS MS-50L(マウス)……¥5,800➡ 4,000円

●NEOS MS-50HS(マウス)……¥9,800➡ 6,500円

●NEOS MS-40(マウス)……¥12,800➡ 7,800円

●NEOS SC109(イメージスキャナー)……¥28,800➡18,900円

●ハル研 HIS-10Y……¥29,800➡19,800円

●ハル研 HWS-10G……¥34,800➡23,000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

●シャープ JX-100……¥89,800➡電話にて激安

●エプソン GT1000……¥79,800➡電話にて激安

プリンター

●エプソン AP550PCセット ¥69,800➡電話にて激安

●エプソン AP800PCセット ¥99,800➡電話にて激安

●エプソン HG800PCセット ¥168,000➡電話にて激安

●エプソン VP-800 PCセット ¥124,000➡電話にて激安

●エプソン VP-1000 PCセット ¥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

●スター精密 TR-24CL (PC、FM用、24ドット熱転写カラー、ケーブル付) ¥69,800➡ 37,800円

●スター精密 AR-2415 ¥144,000➡ 69,800円

●NEC PC-PR101TL2 ¥83,800➡電話にて激安

●NEC PC-PR201TH ¥145,000➡ 電話にて激安

●NEC PC-PR201G ¥158,000➡電話にて激安

日本一の大特価

アフターサービスも万全

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

手軽で安心な代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

ノバ 情報機器 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(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-8801FE

下取機種	下取差額
PC8801FR／30	50,000円
PC8801mkIISR／30	55,000円
PC8801FH／30	50,000円

購入機種 NEC PC-8801MA2

下取機種	下取差額
PC8801mkIIMR	80,000円
PC8801mkIIFR／30	80,000円
PC8801mkIISR／30	85,000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-9801VM II

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
X1Turbo/30	108,000円

購入機種 ナショナル(MSX2+FDD付) FSA1WX

下取機種	下取差額
SONY HB-F1	45,000円
ナショナル FS-A1	45,000円
その他MSX2	47,000円

購入機種 NEC PC-9801RX2

下取機種	下取差額
PC9801VX2	128,000円
PC9801VX21	138,000円
PC9801VM2	148,000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	ぎ
FM-77AV20-1	¥ 33,000	
FM77AV20/TV152	¥ 54,800	
FM-77AV20-2	¥ 39,800	ぎ
FM-77AV40(新品)	¥ 69,800	
FM-77-D2	¥ 29,800	ぎ
NEC PC-8801mkII/30	¥ 45,000	ぎ
PC-8801mkIISR/30	¥ 79,000	ぎ
PC-8801mkIIFR/30	¥ 69,800	ぎ
PC-8801mkIIMR	¥ 79,800	ぎ
PC-8801FH/30	¥ 90,000	ぎ
PC-8801MH	¥ 98,000	ぎ
PC-9801U2	¥ 69,800	ぎ
PC-9801UV2	¥128,000	ぎ
PC-9801VM2	¥158,000	ぎ
PC-9801VM21	¥175,000	ぎ
PC-9801VX2	¥175,000	ぎ
PC98XL/2	¥280,000	ぎ
PC-9801M2	¥135,000	ぎ
PC-9801V×21	¥228,000	ぎ
PC-9801F2	¥ 89,800	ぎ
シャープ X1C	¥ 6,000	
X1CS	¥ 9,000	
X1CK	¥ 9,800	
X1Gmodel10	¥ 15,800	ぎ
X1Gmodel30	¥ 39,800	ぎ
X1ターボIII	¥ 65,000	ぎ
X1ターボZ	¥ 79,800	ぎ
X1ターボ40	¥ 63,000	ぎ
X1twin	¥ 54,800	ぎ
FS-A1(MSX)	¥ 12,800	
HB-F1(MSX)	¥ 12,800	
HB-FIXD	¥ 29,800	

プリンター

シャープ CZ8PD2S	¥ 29,800	ぎ
スター TR24CL	¥ 29,000	
NEC PC-PR201H2	¥178,000	
PC-PR201F2	¥114,000	
PC-PR406M	¥ 42,000	
PC-PR101TL	¥ 47,000	
NM9900	¥110,000	
NEC PC-PR201H(カットシートフィーダー付)	¥110,000	
PC PR201TL	¥ 98,000	
エプソン HG2500	¥ 98,000	
VP-135K(新同)(トラクタ付)	¥ 75,000	
エプソン VP500PC	¥ 48,000	ぎ
富士通 FM-PR451	¥ 45,000	
シャープ CZ8PK5	¥ 26,000	
CZ8PD2R	¥ 9,800	

ディスクユニット

シャープ CZ 503F(X1用シングル)	¥ 29,000	
CZ 502F(新同)(X1用デュアル)	¥ 49,800	
CZ52F	¥ 12,000	
ランド LDS3VM	¥ 29,800	
クロリアシステムズGD-50HS(98用)	¥ 33,000	
クロリアシステムズ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	¥ 35,000	
2000文字カラー	¥ 15,000	ぎ
シャープ CZ-811DE	¥ 29,800	
サンヨー CMT-147L(新同)	¥ 45,000	
NEC PC-KD852	¥ 39,800	
PC-KD854	¥ 45,000	

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)	¥ 89,000	
東芝 ルポ80F(新同)	¥ 69,800	
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	ぎ
シャープ CZ8BV1(新同)	¥ 31,000	
CZ-8BS1	¥ 12,000	
富士通 FM77-411	¥ 19,300	
各種データレコーダ	¥ 5,000	ぎ

ノバ 情報機器 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(代)

キリトリ線

BM12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

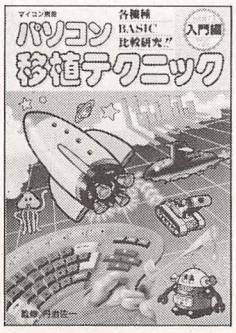


❖ゲーム・アイデア集

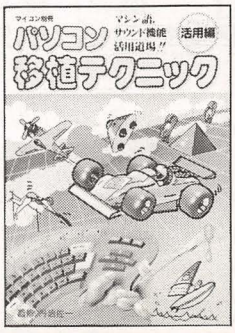
定価 980円

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!!

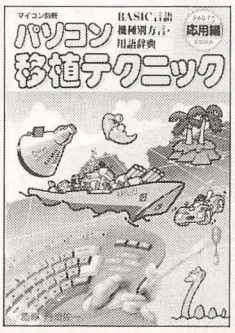
好評発売中



❖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-LS1	GAM	太平洋の嵐DX〔VA専用〕	14,800	13,320
B-LS2	HOT・B	GENJI	7,800	7,020
B-LS3	KGD	原宿 AFTeR DARK	8,800	7,920
B-LS4	NEC	R-TYPE〔予約〕〔VA専用〕	7,800	7,020
B-LS5	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	6,800	6,120
B-LS6	T&Eソフト	サイオブレード〔発売予定〕	8,800	7,920
B-LS7	T&Eソフト	ハイドライド３	7,800	7,020
B-LS8	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん	6,800	6,120
B-LS9	dBソフト	ブラック・ウイング〔発売予定〕	7,800	7,020
B-LS10	宇宙企画	かわいさとみのなかよくしてね♪	7,800	7,020
B-LS11	呉ソフトウェア	シルバーコースト	7,800	7,020
B-LS12	光栄	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-LS13	光栄	維新の嵐(2HD)〔VA専用〕	9,800	8,820
B-LS14	光栄	三国志	14,800	13,320
B-LS15	光栄	信長の野望 全国版	9,800	8,820
B-LS16	小学館	ZAVAS(ザバッシュ)〔発売予定〕	7,800	7,020
B-LS17	日本テレネット	X・Z・R(エグザイル)破戒の偶像	8,800	7,920
B-LS18	日本テレネット	神羅万象(2HD)〔VA専用〕	7,800	7,020
B-LS19	日本ファルコム	Ys(イース)	7,800	7,020
B-LS20	日本ファルコム	YsII(イースII)	7,800	7,020
B-LS21	日本ファルコム	ソーサリアン	9,800	8,820
B-LS22	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-LS23	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-LS24	日本ファルコム	ソーサリアン(2DD)〔VA専用〕	9,800	8,820
B-LS25	日本ファルコム	ソーサリアン 追加シナリオ Vol.1 2DD	3,800	3,420
B-LS26	日本ファルコム	ソーサリアンユーティリティディスク 2DD	3,800	3,420
B-LS27	日本ファルコム	戦国ソーサリアン シナリオ2	3,800	3,420
B-LS28	日本ファルコム	戦国ソーサリアン シナリオ2 2DD	3,800	3,420
B-LS29	アートディンク	アークティック	5,800	5,220
B-LS30	アスキー	カオスエンジェルス	7,800	7,300
B-LS31	アダルトイン	Actor(アクター)	12,800	11,520
B-LS32	アルシスソフトウェア	スタークルーザー	7,800	7,020
B-LS33	イーストキューブ	白夜物語〔11月発売〕	7,800	7,020
B-LS34	ウルフチーム	ARCUS	7,800	7,020
B-LS35	エニックス	アンジェラス ～悪魔の福音～	8,200	7,980
B-LS36	エニックス	ウイングマンスペシャル・さらば夢戦士	7,800	7,700
B-LS37	エニックス	ワールドゴルフII	7,800	7,700
B-LS38	クリスタルソフト	Mr.プロ野球	9,800	8,820
B-LS39	クロスメディア	ジャンクボーイ	7,800	7,700
B-LS40	クロスメディア	やじうまペナントレース	7,800	7,700
B-LS41	ゲームアーツ	VEIGUES〔11月発売〕	7,800	7,020
B-LS42	ゲームアーツ	ゼリアード	7,500	6,750
B-LS43	ゲームアーツ	ソリテアロイヤル	6,800	6,120
B-LS44	ゲームアーツ	ファミリースタジアムペナントレース版〔予約〕〔VA専用〕	6,800	6,120
B-LS45	コナミ	スナッチャー〔11月発売〕	8,800	7,920
B-LS46	ザインソフト	トリトーン２〔11月発売〕	9,800	8,820
B-LS47	シャノアール	プロフェッショナル麻雀悟空	6,800	6,120
B-LS48	システムサコム	シャティノヴェル・ウェアシリーズ〔10月発売〕	8,800	7,920
B-LS49	システムソフト	AcroJet	7,800	7,700
B-LS50	システムソフト	かわいそう物語	7,800	7,700
B-LS51	システムソフト	SUPER大戦略	8,000	7,200
B-LS52	システムソフト	Master of Monsters	8,000	7,500
B-LS53	ジャスト	天使たちの午後 PartII 美奈子	7,800	7,300
B-LS54	ジャスト	天使たちの午後II－番外編-〔予約〕	7,800	7,700
B-LS55	スキャップトラスト	スターシップランデブー	7,800	7,020
B-LS56	スタークラフト	ファンタシーIII ニカデモスの怒り	9,800	9,700
B-LS57	スタークラフト	マイト・アンド・マジック	9,800	9,700
B-LS58	ソフトプラン	アマンザス	7,800	7,020
B-LS59	テクノポリス	GAL WARS キャピキャピルン♪	6,800	6,120
B-LS60	テクノポリス	ビリヤード きゃぴきゃぴるん	6,800	6,120
B-LS61	データウエスト	第４のユニット２	7,600	6,840
B-LS62	ドット企画	ザ・タワー・オブ・ドラゴン	6,800	6,120
B-LS63	ナツメ	ネクロポリス	7,800	7,020
B-LS64	ハート電子	クレイズ	7,800	7,020
B-LS65	フェアリーテール	これが噂のゴリンピック	4,800	4,700
B-LS66	フェアリーテール	スティル・ソード FOR ADULT	4,800	4,320
B-LS67	フェアリーテール	リップスティック・アドベンチャー〔11月発売〕	6,800	6,120
B-LS68	ブレイングレイ	ラスト・ハルマゲドン	7,800	7,020
B-LS69	ブローダーBJ	DIABLO(ディアブロ)	6,800	6,120
B-LS70	ポースティック	ザ・スキューム	7,800	7,020
B-LS71	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード ～夏のミラージュ～	7,800	7,020
B-LS72	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-LS73	マイクロネット	麻雀狂時代 SPECIAL	6,800	6,120
B-LS74	マイコンソフト	スペースハリアー	7,800	7,300
B-LS75	リバーヒルソフト	琥珀色の遺言〔11月発売〕	9,800	8,820
B-LS76	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020
B-LS77	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

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-LS78	HAL	ハルノート(MSX2/DISK)	29,800	26,820
B-LS79	HOT・B	ブロック・ブレーカー(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS80	KGD	アルギースの翼(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS81	KGD	サイキックウォー(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS82	T&Eソフト	グレイテストトライバー(10/15発売)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS83	T&Eソフト	サイオブレード〔12月発売〕(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS84	T&Eソフト	ディーヴァ・ソーマの杯(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS85	T&Eソフト	ピクセル３(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS86	T&Eソフト	レイドック２〔11月発売〕(MSX2+専用/DISK)	6,800	6,120
B-LS87	光栄	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン〔予約〕(MSX2/ROM)	9,800	8,820
B-LS88	光栄	三国志〔予約〕(MSX2/ROM)	14,800	13,320
B-LS89	光栄	信長の野望 全国版〔予約〕(MSX2/ROM)	9,800	8,820
B-LS90	日本テレネット	X・Z・R(エグザイル)破戒の偶像(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS91	日本テレネット	紫 SA 醜 ZI 權 LI(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS92	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-LS93	日本ファルコム	YsII(イースII)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS94	アートディンク	ハウメニロボット(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS95	アスキー	ウイザードリィ(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-LS96	イーストキューブ	王子ビンビン物語(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS97	イタミCC	フォーカス(MSX2/DISK)	8,800	7,900
B-LS98	インフォマーシャル	刑事大打撃(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS99	インフォマーシャル	小林ひとみ バズルインロンドン(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS100	ウルフチーム	アークス(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-LS101	ウルフチーム	YAKSA(ヤシャ)(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS102	エニックス	ウイングマンスペシャル(MSX2/DISK)	7,800	7,700
B-LS103	エニックス	ガンダーラ(MSX2/DISK)	7,800	7,700
B-LS104	エニックス	ドラゴンクエストII(MSX2/ROM)	6,800	6,700
B-LS105	エニックス	ワールドゴルフII(MSX2/DISK)	7,800	7,700
B-LS106	キャリーラボ	リターン・オブ・ジェルダ(MSX2/DISK)	5,800	5,220
B-LS107	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派〔10月発売〕(MSX/ROM)	6,800	6,120
B-LS108	ゲームアーツ	ソリテアロイヤル(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS109	コナミ	王家の谷・エルギーザの封印・(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-LS110	コナミ	王家の谷・エルギーザの封印・(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-LS111	コナミ	グラディウス２〔予約〕(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-LS112	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-LS113	コナミ	スナッチャー(DISK+SCCカートリッジ)〔予約〕(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-LS114	コナミ	パロディウス(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-LS115	コンパイル	アレスタ(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-LS116	ザインソフト	ハイデッガー〔10/31発売〕(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS117	システムサコム	ドームノヴェルウェアシリーズ(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-LS118	システムサコム	上海(シャンハイ)(MSX2/DISK)	5,800	5,700
B-LS119	シンキングR	カサブランカに愛を(MSX2/DISK)	7,200	6,480
B-LS120	ジャスト	天使たちの午後II－美奈子-〔予約〕(MSX2/DISK)	7,800	7,700
B-LS121	ジャスト	天使たちの午後II－番外編〔予約〕(MSX2/DISK)	7,800	7,700
B-LS122	スキャップトラスト	クリムゾン(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS123	スキャップトラスト	スターシップランデブー(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS124	ソニー	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン(MSX2/DISK)	9,800	9,300
B-LS125	ソニー	Ys(イース)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS126	ソニー	はがき書右衛門〔11/21発売〕(MSX2/DISK)	7,800	7,300
B-LS127	ソニー	プレイボールII〔11/21発売〕(MSX2/DISK)	6,800	6,300
B-LS128	ソニー	文書作左衛門〔11/21発売〕(MSX2/DISK)	6,800	6,300
B-LS129	ソニー	メンバーシップゴルフ〔11/21発売〕(MSX2/DISK)	7,800	7,300
B-LS130	テクノソフト	D'(ディーダッシュ)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS131	テクノソフト	フィードバック(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS132	テクノソフト	HERZOG(ヘルツォーグ)(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS133	データウエスト	第４のユニット(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS134	データウエスト	第４のユニット２(MSX2/DISK)	7,600	6,840
B-LS135	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-LS136	ニチブツ	制覇(HB-F5,HC80/90/95不可)(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS137	パショウハウス	テスタメント(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS138	パックイン	ラ・フェール(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS139	ビッツー	クインプル(MSX2/DISK)	5,800	5,220
B-LS140	ビッツー	ファミタル・パロディック(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-LS141	ブレイングレイ	抜忍伝説(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS142	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS143	ポースティック	ファンタジージェルノアの章(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-LS144	ポニー	ウルティマIV(MSX2/DISK)	11,800	10,620
B-LS145	マイクロキャビン	殺人倶楽部(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS146	マイクロキャビン	スーパー大戦略〔11月発売〕(MSX2/ROM)	8,800	8,300
B-LS147	マイクロキャビン	セイレーン(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS148	マイクロキャビン	大戦略(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS149	マイクロキャビン	めぞん一刻(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS150	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-LS151	マイクロネット	麻雀狂時代SPECIAL(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS152	リバーヒルソフト	キス・オブ・マーダー(殺意の接吻)(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-LS153	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)

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-LS154	GAM	太平洋の嵐DX	14,800	13,320
B-LS155	HOT・B	GENJI	7,800	7,020
B-LS156	KGD	原宿 AFTeR DARK	9,800	8,820
B-LS157	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	6,800	6,120
B-LS158	T&Eソフト	ディーヴァ カリ・ユガの光輝	7,800	7,020
B-LS159	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん	6,800	6,120
B-LS160	光栄	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-LS161	光栄	維新の嵐	9,800	8,820
B-LS162	光栄	三国志	14,800	13,320
B-LS163	光栄	信長の野望 全国版	9,800	8,820
B-LS164	光栄	麻雀大会	9,800	8,820
B-LS165	日本テレネット	エグザイル	8,800	7,920
B-LS166	日本ファルコム	Ys(イース)	7,800	7,020
B-LS167	日本ファルコム	YsII(イースII)	7,800	7,020
B-LS168	日本ファルコム	ソーサリアン(2DD)	9,800	8,820
B-LS169	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-LS170	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-LS171	日本ファルコム	戦国ソーサリアン(シナリオVol.2)	3,800	3,420
B-LS172	アーテック	ディガンの魔石	10,000	9,000
B-LS173	アートディンク	A列車で行こうII	12,800	11,520
B-LS174	イーストキューブ	白夜物語〔11月発売〕	9,800	8,820
B-LS175	ウルフチーム	ARCUS	7,800	7,020
B-LS176	エニックス	ワールドゴルフII	7,800	7,020
B-LS177	エレクトリックアーツ	上級 フライト・トレーナー	9,800	8,820
B-LS178	エレクトリックアーツ	パーズテール	9,800	8,820
B-LS179	エレクトリックアーツ	フェラーリフォーミュラー1(10月発売)	9,800	8,820
B-LS180	エレクトリックアーツ	ベースボール	9,800	8,820
B-LS181	クリスタルソフト	Mr.プロ野球	9,800	8,820
B-LS182	クロスメディア	ガンダーラ	7,800	7,700
B-LS183	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派	7,800	7,020
B-LS184	ゲームアーツ	ソリテアロイヤル	6,800	6,120
B-LS185	コスモスC	億万長者	9,800	8,820
B-LS186	シャノアール	プロフェッショナル麻雀悟空	6,800	6,120
B-LS187	システムサコム	ソフトでハードな物語	9,800	8,820
B-LS188	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-LS189	システムソフト	かわいそう物語	7,800	7,300
B-LS190	システムソフト	大戦略II SP〔予約〕	8,800	8,300
B-LS191	システムソフト	大戦略IIマップコレクション	5,000	4,500
B-LS192	システムソフト	ディル・ナ・ノーグ	9,500	9,000
B-LS193	システムソフト	ファンタジーナイト	7,800	7,300
B-LS194	システムソフト	ロードオブウォーズ	8,500	8,400
B-LS195	ジャスト	天使たちの午後 PartII 美奈子	7,800	7,020
B-LS196	ジャスト	天使たちの午後II －番外編－	7,800	7,020
B-LS197	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-LS198	スタークラフト	マイト・アンド・マジック	9,800	9,700
B-LS199	ソフトプラン	アマンザス	7,800	7,020
B-LS200	バングバード	ロードス島戦記	9,800	8,820
B-LS201	フェアリーテール	リップスティック・アドベンチャー	6,800	6,120
B-LS202	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン	7,800	7,020
B-LS203	ホビージャパン	リングマスター〔発売予定〕	7,800	7,020
B-LS204	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード ～夏のミラージュ～	7,800	7,020
B-LS205	マイクロキャビン	セイレーン	7,800	7,020
B-LS206	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-LS207	ランダムハウス	獣神ローガス	7,800	7,020
B-LS208	リバーヒルソフト	琥珀色の遺言	9,800	8,820
B-LS209	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020
B-LS210	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

※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。

大人気！えっちソフト／①MSX2用(3.5"2DD版)、②88用(5"2D版)、③98用(5"2HD版) ※必ず①、②、③を指定して下さい。

注文番号 B-LS211

5ギャルズコネクション

ちょっぴりHなパズルゲーム

定価 ¥5,800

現金特価 ¥4,900



注文番号 B-LS212

キャンキャンコレクション

スリリングなトランプゲーム
ゲームに勝つと……

定価 ¥5,800

現金特価 ¥4,900



注文番号 B-LS213

千之ナイフの魔少女館

ちょっとHなグラフィックストーリー

定価 ¥4,800

現金特価 ¥4,000



注文番号 B-LS214

くりもと卓明のファンタジードリーム

豪華でHなイラスト集

定価 ¥3,800

現金特価 ¥3,500

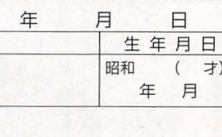


●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03 [463] 4455（ヨシコ）

●申込書や品物の送り先/〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

ぜひご来店下さい。



お申し込み方法

買いたい人 今すぐお近くの郵便局より現金書留で申込書とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。(申込書にはなるべくくわしく書いて下さい。特に注文番号は忘れないで下さい。)

※注意…送料¥600、又は¥1,000をたすことを忘れないで！ 送金は必ず現金書留で！

注意 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますので、しばらくお待ち下さい。

キトリトリ線

〈申込書〉

注文番号	品名

キトリトリ線

昭和　年　月　日

フリガナ	生年月日
氏名	昭和　(　才) 年　月　日
住所(〒　)	
TEL	君の使っているパソコン
保護者氏名	

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

渋谷駅前店・掲示板

人気パソコン新品・中古激安!! 日本マイコン流通センター 広告2ページ目 買取り、下取り大歓迎!

PC-8801FE
PC-9801VM11
入荷!! 大特価
MSX2+も入荷してるよ!!



Hソフト(えっち) 大量展示
●ファミコン用、MSX用、PC-98、88用など…
他店にはない
Hソフト展示中!!
内緒で買いにきてね!

毎週土曜・日曜・祝祭日 激安ソフト祭り 開催!!
中古ソフト大量2,000本、激安販売中!!

マウス大特価

TN-98 98バスマウス
定価 ~~¥6,800~~
現金特価 ¥3,900
- 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

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

ディスケット大特価

ディスケット(10枚入1箱)		
ノーブランド	5インチ2D	¥ 470
	5インチ2HD	¥ 980
	3.5インチ2DD	¥2,400
	3.5インチ2HD	¥4,900
花 子	5インチ2HD(Newタイプ)	¥1,380
マクセル	5インチ2HD	¥1,800
TDK	5インチ2HD	¥1,680

ディスケットケース
5インチ・100枚収納・カギ付
~~¥5,000~~→¥1,580

お正月に! ハンディースキャナー 激安販売中!!
オムロン HS-10R
~~¥49,800~~ → ¥39,800
ACCEL SC-1
~~¥29,800~~ → ¥23,800

あると便利だよ!!

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)

全品一現金特価 ¥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

誠に勝手ながら、11/13(日)は棚卸の為、渋谷駅前店は休業させて頂きます。尚、通信販売は通常通り営業致します。

中古パソコン 500台展示中!
PC-88シリーズ ¥18,000より
PC-98シリーズ ¥45,000より

年末・年始フェアーのお知らせ

'88 12/8~12/25 フェアー第1弾
12/26~12/30 フェアー第2弾
'89 1/4~1/8 フェアー第3弾

●ゲームソフト3,000本 中古処分!!
●話題のゲーム機や、MSX2+など激安販売
※くわしくは、12/8発売の「ベーシックマガジン1月号」誌上にて。

X1シリーズをお持ちの方に…
シャープ・モデムセット ~~¥25,800~~が
大特価 ¥4,800

テレホンカードがつくれる!!
テレカゴッコ
限定特価 ¥7,800

正社員・アルバイト募集中!!
●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。
詳しくは 03-463-2361(弘瀬)まで

渋谷駅ハチ公口前大和銀行の5階

東京03[463]4455

FAX.03(463)2394



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
営業時間 AM10:00~PM7:00 ★年内のお休み 11/13(日)、12/31(土)

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！

緊急発売!!

詳しくはお電話にて！

PC-9801VM11

定価￥328,000



16ビットがお買い求め易くなりました。

PC-9801LS2

定価￥628,000



32ビットラップトップ

PC-8801FE

定価￥129,000



最新の88シリーズ

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

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-L04 MA純正セット

PC-8801MA(本体)
PC-KD863S(4050文字カラーモニター・スピーカーアンプ付)
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 ¥219,000

回数	1回目	2回目以降
18回	￥15,060	￥13,800
24回	￥12,320	￥10,700
36回	￥ 7,750	￥ 7,600
60回	￥ 7,220	￥ 5,000

注文番号 B-L05 MA・格安セット

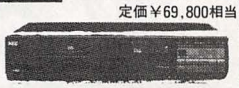
PC-8801MA(本体)
CMT147S(4050文字0.39カラーモニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~￥287,000~~

大特価 ¥179,800

回数	1回目	2回目以降
12回	￥16,978	￥16,600
18回	￥12,872	￥11,300
30回	￥ 9,657	￥ 7,200
60回	￥ 6,224	￥ 4,100

注文番号 B-L06 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-88VA2



アニメフレーマー付 マウス標準装備

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。●PC-8801シリーズのソフトを継承 ●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装 ●FM6和音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能でサウンドを強化

注文番号 B-L07 VA2純正高級セット

PC-88VA2(本体)
PC-KD863S(4050文字カラーモニター・スピーカーアンプ付)
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 ~~￥455,000~~

大特価 ¥344,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥32,040	￥31,800
18回	￥23,260	￥21,700
30回	￥14,860	￥13,900
60回	￥ 8,620	￥ 7,900

注文番号 B-L08 VA2純正基本セット

PC-88VA2(本体)
PC-KD854(4050文字0.39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 ~~￥387,000~~

大特価 ¥277,000

回数	1回目	2回目以降
10回	￥31,030	￥30,100
18回	￥18,280	￥17,500
36回	￥10,250	￥ 9,600
60回	￥10,560	￥ 6,300

注文番号 B-L09 VA2格安セット

PC-88VA2(本体)
CMT147S(4050文字0.39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 ~~￥387,000~~

大特価 ¥270,800

回数	1回目	2回目以降
10回	￥29,672	￥29,500
18回	￥18,012	￥17,100
36回	￥ 9,500	￥ 9,400
60回	￥ 7,904	￥ 6,200

PC-88VA3

新登場



アニメフレーマー付 マウス標準装備

●VA2をさらに強化 ●9.3メガ、3.5インチマイクロフロッピーディスク内蔵

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-L10 VA3純正高級セット

PC-88VA3(本体)
PC-KD863S(4050文字カラーモニター・スピーカーアンプ付)
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 ~~￥555,000~~

大特価 ¥417,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥39,370	￥38,500
18回	￥26,580	￥26,400
30回	￥19,455	￥16,800
60回	￥14,960	￥ 9,500

注文番号 B-L11 VA3純正基本セット

PC-88VA3(本体)
PC-KD854(4050文字0.39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 ~~￥487,000~~

大特価 ¥350,000

回数	1回目	2回目以降
10回	￥38,600	￥38,100
18回	￥23,300	￥22,100
36回	￥14,000	￥12,100
60回	￥11,000	￥ 8,000

注文番号 B-L12 VA3格安セット

PC-88VA3(本体)
CMT147S(4050文字0.39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 ~~￥472,000~~

大特価 ¥343,800

回数	1回目	2回目以降
10回	￥38,142	￥37,400
19回	￥23,032	￥21,700
36回	￥13,250	￥11,900
60回	￥ 8,344	￥ 7,900

PC-9801RX2



●VX、VM-M・Fシリーズのソフトを継承 ●80286(12MHz対応CPU)を搭載。より高速処理が可能です。さらに、マルチタスクなどオフコン並みのマルチ処理も可能になりました。●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載 ●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-L13 RX2純正TV内蔵セット

PC-9801RX2(本体)
PC-TV353(4050文字カラーTVモニター)
合計定価 ~~￥508,000~~

大特価 ¥395,000

回数	1回目	2回目以降
15回	￥30,800	￥29,400
20回	￥23,100	￥22,900
36回	￥14,250	￥13,700
60回	￥14,100	￥ 9,000

注文番号 B-L14 RX2純正基本セット

PC-9801RX2(本体)
PC-KD854(4050文字0.39カラーモニター)
合計定価 ~~￥487,000~~

大特価 ¥371,000

回数	1回目	2回目以降
15回	￥27,720	￥27,700
24回	￥19,180	￥18,200
36回	￥15,750	￥12,800
60回	￥10,480	￥ 8,500

注文番号 B-L15 RX2格安セット

PC-9801RX2(本体)
CMT-147S(4050文字0.39カラーモニター)
合計定価 ~~￥472,800~~

大特価 ¥364,800

回数	1回目	2回目以降
15回	￥27,776	￥27,200
24回	￥18,764	￥17,900
36回	￥15,000	￥12,600
60回	￥13,724	￥ 8,300

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)

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-L16 RA2 純正高級セット

PC-9801RA2(本体)
N5913L(4050文字0.31カラーモニター)
合計定価 ~~￥636,000~~

大特価 ¥497,000

回数	1回目	2回目以降
15回	￥37,240	￥37,100
20回	￥29,320	￥28,800
36回	￥19,250	￥17,200
60回	￥13,260	￥11,400

注文番号 B-L17 RA2激安高解像セット

PC-9801RA2(本体)
トムソン4475N(4050文字0.31カラーモニター)
合計定価 ~~￥597,000~~

大特価 ¥435,800

回数	1回目	2回目以降
15回	￥33,096	￥32,500
24回	￥22,044	￥21,400
36回	￥16,250	￥15,100
60回	￥11,404	￥10,000

注文番号 B-L18 RA2 格安セット

PC-9801RA2(本体)
CMT147S(4050文字0.39カラーモニター)
合計定価 ~~￥572,800~~

大特価 ¥433,800

回数	1回目	2回目以降
15回	￥33,656	￥32,300
24回	￥21,984	￥21,300
36回	￥17,250	￥15,000
60回	￥14,544	￥ 9,900

PC-9801UV11

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

3.5版のデスクトップ型、A4サイズの高性能機。FM音源搭載。3.5'2HD/2D兼用タイプFDD内蔵、漢字第一・第二水準搭載

注文番号 B-L19 UV11純正TV内蔵セット

PC-9801UV11(本体) ￥265,000
PC-TV353(4050文字カラーTVモニター) ￥110,000
合計定価 ~~￥375,000~~

大特価 ¥290,000

回数	1回目	2回目以降
15回	￥22,400	￥21,600
20回	￥17,200	￥16,800
36回	￥12,500	￥10,000
60回	￥10,800	￥ 6,600

注文番号 B-L20 UV11純正基本セット

PC-9801UV11(本体) ￥265,000
PC-KD854(4050文字0.39カラーモニター) ￥ 89,800
合計定価 ~~￥354,000~~

大特価 ¥266,000

回数	1回目	2回目以降
15回	￥20,720	￥19,800
24回	￥14,880	￥13,000
36回	￥10,500	￥ 9,200
60回	￥ 7,180	￥ 6,100

注文番号 B-L21 UV11格安セット

PC-9801UV11(本体) ￥265,000
CMT147S(4050文字0.39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
15回	￥20,776	￥19,300
24回	￥14,464	￥12,700
36回	￥ 9,750	￥ 9,000
60回	￥10,424	￥ 5,900

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!

PC-9801UX21

注文番号 B-L22 UX21純正 基本セット

PC-9801UX21(本体) ¥348,000
PC-KD854(4050文字0.39カラーモニター) ¥ 89,800
合計定価 ~~¥437,800~~
大特価 ¥310,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,800	¥23,100
24回	¥16,200	¥15,200
36回	¥13,000	¥10,700
60回	¥ 8,900	¥ 7,100

注文番号 B-L23 UX21 格安セット

PC-9801UX21(本体) ¥348,000
CMT-147S(4050文字0.39カラーモニター) ¥ 74,800
合計定価 ~~¥422,800~~
大特価 ¥303,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,856	¥22,600
24回	¥15,784	¥14,900
36回	¥12,250	¥10,500
60回	¥12,144	¥ 6,900

●U2:UV2のソフトの踏襲 ●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト3.5インチフロッピー2基搭載 ●PC-98LTシリーズと互換性をもち、データの交換など容易にできます。もちろん豊富なゲームも楽しめます。(FMサウンドボード内蔵) ●80286(10MHz対応CPU)搭載。より高速処理が可能になりました。

お葉由書の特製ポストカードプレゼント!

注文番号 B-L24 NEC PC-9801CV21セット

PC-9801CV21 ¥355,000
TN-98(マウス) ¥ 6,800
合計定価 ~~¥361,800~~
大特価 ¥271,900

回数	1回目	2回目以降
15回	¥20,328	¥20,300
24回	¥14,942	¥13,300
36回	¥10,875	¥ 9,400
60回	¥ 9,422	¥ 6,200

注文番号 B-L25 NEC PC-9801LV21セット

PC-9801LV21 ¥345,000
TN-98(マウス) ¥ 6,800
合計定価 ~~¥351,800~~
大特価 ¥278,900

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,168	¥20,800
24回	¥14,002	¥13,700
36回	¥12,625	¥ 9,600
60回	¥ 7,282	¥ 6,400

EPSON PC-286

98コンパチ

注文番号 B-L26 PC-286VE〔STD〕セット

PC-286VE(STD)(本体) ¥298,000
CMT-147S(4050文字0.39カラーモニター) ¥ 74,800
TN-98(マウス) ¥ 6,800
合計定価 ~~¥379,600~~
大特価 ¥287,700

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,624	¥21,400
24回	¥15,186	¥14,100
36回	¥13,125	¥ 9,900
60回	¥ 7,626	¥ 6,600

注文番号 B-L27 PC-286L-STD-Nセット

PC-286L-STD-N ¥348,000
TN-98(マウス) ¥ 6,800
合計定価 ~~¥354,800~~
大特価 ¥268,900

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,168	¥20,000
20回	¥17,424	¥15,500
36回	¥10,625	¥ 9,300
60回	¥11,182	¥ 6,100

注文番号 B-L28 PC-286L-H10-Nセット

PC-286L-H10-N ¥468,000
TN-98(マウス) ¥ 6,800
合計定価 ~~¥474,800~~
大特価 ¥362,900

回数	1回目	2回目以降
15回	¥28,448	¥27,000
24回	¥18,822	¥17,800
36回	¥12,625	¥12,600
60回	¥11,102	¥ 8,300

人気のSHARPパソコンシリーズ

注文番号 B-L29 SHARP X68000 ACE 基本セット

CZ-601C(X68000 ACE 本体) ¥319,800
CZ-601D(0.39ビデオモニター) ¥119,800
CZ-6ST1-E(チルトスタンド) ¥ 5,800
合計定価 ~~¥445,400~~
大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,880	¥26,000
24回	¥18,520	¥17,100
36回	¥12,750	¥12,100
60回	¥ 9,620	¥ 8,000

注文番号 B-L30 SHARP X68000 ACE HD 基本セット

CZ-611C(X68000-ACE HD) ¥399,800
CZ-601D(専用0.39TVモニター) ¥119,800
CZ-6ST1(チルトスタンド) ¥ 5,800
合計定価 ~~¥525,400~~
大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥32,200	¥30,900
24回	¥20,500	¥20,400
36回	¥14,750	¥14,400
60回	¥12,200	¥ 9,500

注文番号 B-L31 SHARP X1turboZ 基本セット

CZ-880C-BK(本体) ¥218,000
CZ-880B-BK(モニター) ¥109,800
合計定価 ~~¥327,800~~
52%引
大特価 ¥159,600

回数	1回目	2回目以降
12回	¥15,456	¥14,700
20回	¥10,336	¥ 9,200
36回	¥ 7,000	¥ 5,500
60回	¥ 7,848	¥ 3,600

注文番号 B-L32 SHARP X1turboZ スーパーセット

CZ-880C-BK(X1turboZ) ¥218,000
CZ-880D-BK(専用TVモニター) ¥109,800
モデムターミナル(ソフト+モデムボード) ¥ 25,800
合計定価 ~~¥353,600~~
大特価 ¥164,400

回数	1回目	2回目以降
12回	¥15,284	¥15,200
20回	¥10,204	¥ 9,500
36回	¥ 6,000	¥ 5,700
60回	¥ 8,572	¥ 3,700

注文番号 B-L33 SHARP X1 G30 限定激安セット

CZ-822CB(X1G30本体) ¥118,000
CZ-820DB(専用TVモニター) ¥ 79,800
合計定価 ~~¥197,800~~
大特価 ¥79,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,582	¥8,600
15回	¥6,776	¥5,900
20回	¥5,168	¥4,600
36回	¥5,250	¥2,700

注文番号 B-L34 SHARP X1 G30 激安スーパーセット

CZ-822CB(X130) ¥118,000
CZ-820DB(専用TVモニター) ¥ 79,800
モデムターミナル(ソフト+モデムボード) ¥ 25,800
合計定価 ~~¥223,600~~
大特価 ¥84,600

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,414	¥9,200
15回	¥6,552	¥6,300
20回	¥5,036	¥4,900
36回	¥4,250	¥2,900

注文番号 B-L35 SHARP X1 G30 格安セット

CZ-822CB(X1G30) ¥118,000
AN-58C(RFアダプター) ¥ 2,980
モデムターミナル(ソフト+モデムボード) ¥ 25,800
合計定価 ~~¥146,780~~
大特価 ¥67,500

回数	1回目	2回目以降
6回	¥12,050	¥11,900
10回	¥ 7,875	¥ 7,300
15回	¥ 5,600	¥ 5,000
24回	¥ 3,750	¥ 3,300

注文番号 B-L36 X1 G10 基本セット

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~~
現金特価 ¥18,500

話題のMSXシリーズパソコン

注文番号 B-L37 SONY MSX2+ HB-F1XDJ

ついに出た! MSX2+ 19,268色対応 FM音源つき
定価 ~~¥69,800~~
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

注文番号 B-L38 SONY MSX2 HB-F1XDmk2

定価 ~~¥49,800~~
大特価 ¥42,800
3.5インチFDD内蔵 JIS、10キー付キーボード

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,868	¥7,500
10回	¥5,252	¥4,600
15回	¥4,536	¥3,100

注文番号 B-L39 Panasonic MSX2+ FS-A1WX

お待たせMSX2+ 19,268色対応 ワープロ機能内蔵
定価 ~~¥69,800~~
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

注文番号 B-L40 SONY HBD-F1

定価 ~~¥36,800~~
大特価 ¥31,800
MSXシリーズ用ディスクドライブ 君にもディスクゲームが出来る!

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,072	¥11,000
6回	¥ 5,708	¥ 5,600
10回	¥ 4,062	¥ 3,400

注文番号 B-L41 SANYO CMT-145F

定価 ~~¥64,800~~
大特価 ¥34,000
MSXシリーズ対応 アナログRGB カラーモニター

回数	1回目	2回目以降
3回	¥11,960	¥11,700
6回	¥ 6,040	¥ 6,000
12回	¥ 3,640	¥ 3,100

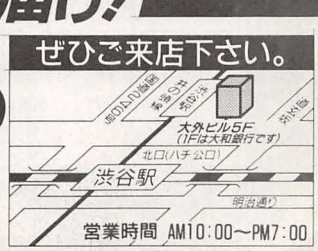
全国どこでもお電話一本で即、お届け!

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。

周辺機器も激安販売！通販OK！

全国どこでもお電話一本！渋谷駅前徒歩0分！
日本マイコン流通センター　広告5ページ目

ハードディスクが安くなった。数あるなかから当社の薦選品

20MB ユーステック SP-520
定価 ~~¥98,000~~
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

PC-98用 I/F付 65ms

40MB ユーステック SP-340
定価 ~~¥125,000~~
特価 ¥98,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,780	¥9,000
18回	¥6,320	¥6,200
36回	¥3,500	¥3,400

PC-98用 I/F付 38ms

20MB コンピュータリサーチ CRC-HD2A
定価 ~~¥89,800~~
特価 ¥72,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥8,252	¥7,900
15回	¥5,936	¥5,400
24回	¥5,404	¥3,500

PC-98用 I/F付

40MB コンピュータリサーチ CRC-HD4A
定価 ~~¥129,800~~
特価 ¥105,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,850	¥9,700
20回	¥7,800	¥6,000
36回	¥5,250	¥3,600

PC-98用 I/F付

40MB ウインテク HD-404HS
定価 ~~¥138,000~~
特価 ¥109,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥10,990	¥10,000
20回	¥ 6,740	¥ 6,300
36回	¥ 6,750	¥ 3,700

PC-98用 キャッシュメモリー搭載 I/F付 28ms

漢字プリンターもこの際だから…… とにかく高性能機を激安販売

A4 熱転写 Star TR-24CL
定価 ~~¥59,800~~
特価 ¥36,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥12,872	¥12,700
6回	¥ 6,508	¥ 6,500
12回	¥ 3,448	¥ 3,400

PCシリーズ用 ケーブルサービス

80桁ドット Brother M-1024IIP/X
定価 ~~¥99,800~~
特価 ¥54,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,088	¥ 9,600
12回	¥ 5,828	¥ 5,000
20回	¥ 4,668	¥ 3,100

PCシリーズ用 ケーブルサービス

136桁ドット Star AR-2415
定価 ~~¥144,000~~
特価 ¥69,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,682	¥7,600
15回	¥5,376	¥5,200
24回	¥4,164	¥3,400

PCシリーズ用 ケーブルサービス

136桁ドット NEC PC-PR201V
定価 ~~¥298,000~~
特価 ¥158,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥14,780	¥14,600
20回	¥10,380	¥ 9,100
36回	¥ 8,500	¥ 5,400

PCシリーズ用 ケーブル付

136桁ドット NEC NM-9950II
定価 ~~¥245,000~~
特価 ¥135,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥13,450	¥12,400
20回	¥ 8,400	¥ 7,800
36回	¥ 7,750	¥ 4,600

PCシリーズ用 ケーブル付

136桁ドット NEC PC-PR201G
定価 ~~¥158,000~~
特価 ¥125,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥13,850	¥13,600
18回	¥ 8,200	¥ 7,900
36回	¥ 5,750	¥ 4,300

PCシリーズ用 ケーブル付

136桁インクジェット EPSON HG-3000（PCセット）
定価 ~~¥248,000~~
特価 ¥198,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥18,480	¥18,300
20回	¥13,080	¥11,400
36回	¥ 9,500	¥ 6,800

PCシリーズ用 ケーブル付

その他のお勧め漢字プリンター

商品名	定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回払い)
NEC PC-PR101G(80桁、24ドット)	138,000	109,000	月々¥10,000
NEC PC-PR201TH(136桁、24ドット、熱転写)	145,000	109,000	月々¥10,000
NEC PC-PR101TL2(80桁、24ドット、熱転写)	83,800	65,000	月々¥ 6,000
エプソン AP-800PC(80桁、48ドット、熱転写)	99,800	79,800	月々¥ 7,300
エプソン AP-550PC(80桁、24ドット、熱転写)	69,800	55,800	月々¥ 5,100
エプソン VP-1000PC(136桁、24ドット)	154,000	119,000	月々¥11,000
エプソン VP-800PC(80桁、24ドット)	124,000	99,000	月々¥ 9,100
スター CX-2410(136桁、48ドット)	79,800	64,800	月々¥ 5,900

カラーディスプレイ、ゲーム内蔵タイプやTVつきなど、お好きな商品、なんでも激安

4050文字 0.39ピッチ NEC PC-KD854
定価 ~~¥89,800~~
特価 ¥52,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,620	¥9,100
10回	¥6,280	¥5,600
20回	¥3,320	¥3,000

アナログ

4050文字 0.39ピッチ SANYO CMT-147S
定価 ~~¥74,800~~
特価 ¥45,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,548	¥8,000
10回	¥5,822	¥4,900
15回	¥3,696	¥3,400

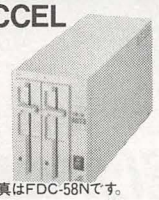
アナログ

その他のお勧めカラーディスプレイ

商品名	定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回払い)
NEC PC-TV352(0.39、4050文字(640X400、200)、アナログ、デジタル、TV)	115,000	76,000	月々¥ 7,000
NEC PC-TV353(0.39、4050文字(640X、200)、アナログ、TV)	110,000	78,000	月々¥ 7,200
NEC PC-KD863G(0.39、4050文字(640X400、200)、アナログ、PCエンジン)	138,000	109,000	月々¥10,000
NEC PC-KD863S(0.39、4050文字(640X400、200)、アナログ)	118,000	85,000	月々¥ 7,800
トムソン 4475N(0.31、4050文(640X400)、アナログ、デジタル)	99,800	47,000	月々¥ 4,300
サンヨー CMT147L(0.39、4050文字(640X400)、アナログ、デジタル)	79,800	49,800	月々¥ 4,600
サンヨー CMT147H(0.31、4050文字(640X400)、アナログ、デジタル)	84,800	59,800	月々¥ 5,500

増設フロッピーディスク(アクセル社製)

ACCEL



FDC-57N 5"auto 1(1ドライブ) ¥68,000
FDC-58N 5"auto 2(2ドライブ) ¥98,000
FDC-357N 3.5"auto 1(1ドライブ) ¥68,000
FDC-358N 3.5"auto 2(2ドライブ) ¥98,000

対応機種
NEC PC-98シリーズ(VM/VX/UV/LX/CX)、EPSON PC-286V/U

- 初のオートリバース機能搭載で2DD/2HDフロッピーの自動切替が可能。
- スイッチ設定等の操作が全く不要。
  EX)、外付ドライブ1に2HD、外付ドライブ2に2DDを入れる事が可能。
- 内蔵ドライブを使いながら、さらに全てのドライブを活用することができます。

●写真はFDC-58Nです。

FDC-57N 5"1ドライブ
定価 ~~¥68,000~~
特価 ¥49,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
10回	¥5,682	¥5,400
18回	¥4,072	¥3,100

FDC-58N 5"2ドライブ
定価 ~~¥98,000~~
特価 ¥69,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,682	¥7,600
15回	¥5,376	¥5,200
24回	¥4,164	¥3,400

FDC-357N 3.5"1ドライブ
定価 ~~¥68,000~~
特価 ¥49,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
10回	¥5,682	¥5,400
18回	¥4,072	¥3,100

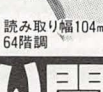
FDC-358N 3.5"2ドライブ
定価 ~~¥98,000~~
特価 ¥69,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,682	¥7,600
15回	¥5,376	¥5,200
24回	¥4,164	¥3,400

お正月のための特選品販売

毛筆顧客管理ソフト
(PC-9801シリーズ用)
毛筆CLIP
定価 ~~¥32,000~~
特価 ¥25,800

ハンディスキャナー
年賀状にイラストを!!
オムロンHS-10R 定価 ~~¥49,800~~
特価 ¥39,800



読み取り幅104mm
64階調

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

SANYO ワープロセット
SWP-340(ワープロ本体) 定価¥128,000
SWP-340MF(毛筆体ROM)定価¥ 15,000
合計定価 ~~¥143,000~~



特価 ¥99,800

- 10インチCRT
- 3.5インチFDD
- 48ドット印刷

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,578	¥9,200
20回	¥7,468	¥5,700
36回	¥5,750	¥3,400

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!!**

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。詳しくは **03-463-2361**(担当 弘瀬)

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

パソコンをとりまく環境づくりをお手伝いします。

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! 広告6ページ目ご来店下さい。

高級パソコンデスク

全機種対応 | 業務用として開発設計 | 強度バツグン | 移動自由(ストッパー付キャスター使用)

ひき出しユニット(別売)を無料サービス中!
PC-7、PC-7MKII、PC-8MKII、PC-9MKIIにプレゼント!

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 ¥18,500

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 ¥32,500

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,950	¥5,700
12回	¥3,075	¥3,000

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

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

定価 ¥56,500

1,215-1,315(高さ)
1,200(幅)×840(高さ)×700(奥行)
650(高さ)

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。

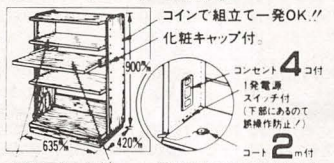
椅子に座って | フロアの上で | 机の上で



ご要望におこたえして150台限定大特価 ¥18,800 定価 ¥29,800

全機種対応 PF-6の特徴

●キーボードがラックの内に収納できる引出し棚付●一発電源スイッチ付(コンセント4連)●高級木目調(ワインローズウッド)●キャスター付(ストッパー付キャスター使用)●コンパクトで場所をとらない●強化木材なので強度バツグン●棚の高さは自由自在、5段棚(20mm間隔)●収納棚595mm



棚位置自由自在 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。

PCシリーズ用大人気ソフトウェア

注文番号			
	PC-8801シリーズ用(SR以降)		
	ワープロ・ワープロユーティリティ		
B-L42	dB-SOFT	SUPER事望クリエイティブII	¥34,800 → ¥27,800
B-L43	dB-SOFT	SUPER事望クリエイティブII(2HD)	¥37,800 → ¥29,800
B-L44	dB-SOFT	P-1(ピーワン)	¥40,000 → ¥32,000
B-L45	サムシングゲット	Shogun(将軍)2	¥34,800 → ¥29,580
	データベース		
B-L46	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-L47	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-L48	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
	ミュージック		
B-L49	MUSICネットワーク	パーソナルミュージシャンPC-88(サウンドボード必要)	¥12,000 → ¥10,800
B-L50	NCS	MUSIC ART 88(サウンドボードII必要)	¥14,800 → ¥13,320
B-L51	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-L52	クロスメディア	MUSIC SOUND BOARDII(サウンドボードII必要)	¥12,800 → ¥12,700
	バックアップ用コピーツール		
B-L53	アタリックス	ラッツ&スター88	¥12,800 → ¥11,000
B-L54	ウエストサイド	WIZARD 88	¥12,800 → ¥11,520
B-L55	京都メディア	ザ・ファイルマスター88	¥12,800 → ¥11,520
B-L56	ソフィバル	エキスパート88 Ver.2	¥12,800 → ¥11,520
B-L57	マイクロデータ	アインシュタインIIバスコダガマ&まむしの秋恋88	¥51,300 → ¥46,170
	PC-9801シリーズ用		
	ワープロ・ワープロユーティリティ		
B-L58	ジャストシステム	一太郎 Ver.3	¥58,000 → ¥43,500
B-L59	dB-SOFT	P1「EXE」	¥48,000 → ¥40,800
B-L60	Zeit	Z's WORDig	¥58,000 → ¥49,800
B-L61	東海クリエイト	言 図(GENZ)	¥25,000 → ¥22,500
B-L62	理想科学	リソデスク(デスクUP)	¥98,000 → ¥69,800
	データベース		
B-L63	アスキー	Technote	¥35,000 → ¥31,500
B-L64	ソフィックス	CLIP 顧客	¥19,000 → ¥16,800
B-L65	管理工学研究所	桐	¥98,000 → ¥78,000
B-L66	サムシングゲット	Ninja(忍者)2	¥39,800 → ¥35,800
	表計算・グラフ		
B-L67	ロータス	1-2-3 R2.1J	¥98,000 → ¥77,000
B-L68	マイクロソフト	Microsoft Multiplan Ver.3.1	¥68,000 → ¥61,000
	図形プロセッサー		
B-L69	ジャストシステム	シルエット	¥38,000 → ¥31,000
B-L70	ジャストシステム	花 子	¥58,000 → ¥43,500

超お買得新品限定品 パソコンの世界を広げるために…

PC-98用FM音源サウンドボード アクセルFM-1



定価 ¥22,800

大特価 ¥15,800

Kansai KDM-3012L 1200bpsモデム



定価 ¥19,800

特価 ¥15,900

●RS-232Cケーブル付

マルチファックス MF-101

(PC-98シリーズ用) 定価 ¥64,800

98がFAXに変身!! 一家に一台のFAX時代に応え5台限りの限定特価



大特価 ¥34,800

●A4サイズ送受信●スキャナーの接続が可能で、イメージデータの送信がラクラク●一太郎1・2・3などのMS-DOSソフトのほとんどに対応

回数	1回目	2回目以降
3回	¥12,192	¥12,000
6回	¥ 6,388	¥ 6,100
10回	¥ 4,632	¥ 3,700

SHARP CZ-133SF X1シリーズ用モデムセット



定価 ¥25,800

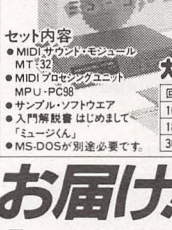
限定特価 ¥4,800

●5"2Dソフト+モデムボード

I/Oデータ・増設RAMボード

	定価(円) 特価(円)
PIO-9234G-4MF (4メガ IO-S10(RAMディスクソフト付))	~~103,000~~ 87,000
PIO-9234G-2MF (2メガ IO-S10(RAMディスクソフト付))	~~60,000~~ 48,000
PIO-9234G-1.5MF (1.5メガ IO-S10(RAMディスクソフト付))	~~49,000~~ 39,000
PIO-9234G-1MF (1メガ IO-S10(RAMディスクソフト付))	~~38,000~~ 30,000
PIO-9234G-0.5MF (512キロ)	~~22,000~~ 18,000
PIO-9234G-0.25MF (256キロ)	~~15,000~~ 12,500

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プロセッシングユニット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

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463](ヨシコ) 4455

大阪受付 06(364)1258 / 福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX.03(463)2394



日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2

エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告8P目をごらん下さい。

選びぬかれた中古マイコンも通販OK!

さらにビッグになってオープン! 中古倉庫市 在庫2000台大放出!!
日本マイコン流通センター 広告7ページ目

中古マイコン大バーゲン!

全品保証付!!リフレッシュ済
クレジットOK! 通信販売OK!

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC N5200シリーズ	———	148,000より
PC-9801UX21	348,000	238,000
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-9801F2	398,000	99,800
PC-9801UV21	318,000	159,000
PC-9801UV2	318,000	148,000
PC-9801U2	298,000	76,800
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-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-8801MKIISR30	258,000	84,000
PC-8801MKII30	278,000	48,000
PC-8801	228,000	18,000
PC-8001MKIISR	108,000	14,800
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	14,800
CZ-812C(X1F20)	139,800	34,800
CZ-820C(X1G10)	69,800	15,800
CZ-822C(X1G30)	118,000	45,000
CZ-822C(X1G30)+CZ-820D(モニター)(新品限定品)	197,800	79,800
CZ-852C(X1turbo30)	278,000	59,800
CZ-870C(X1turboIII)	168,000	65,000
CZ-880C(X1turboZ)	218,000	69,800
CZ-880C(X1turboZ)(新品限定品)	218,000	79,800
CZ-881C(X1turboZII)	198,000	108,000
CZ-611C-GY(X68000ACE-HD)	398,000	258,000
MZ-5521	388,000	58,000
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	48,000
MZ-1500	89,800	22,000
富士通 FM77-AV2	158,000	58,000
FM77-AV1	128,000	49,000
FM77-L4	238,000	58,000
FM77-L2	193,000	49,800
FM77-D2	228,000	45,800
FM77-D1	198,000	39,800
FM-8	218,000	8,900
FM-7	128,000	12,800
FM-New7	99,800	12,800
MSX		
カシオ PV-7(8K)	29,800	5,800
サンヨー MPC-11(64K)	99,800	17,800
PHC-33(64K)レコーダー付	———	19,800
ビクター HC-30(32K)	———	12,800
ソニー HB-75(64K)	69,800	12,800
三菱 ML-F120D(32K)	79,800	11,800
日立 MB-H1(32K)	62,800	12,000
MSX2		
ビクター HC-90(FDD×1)	128,000	68,000
サンヨー PHC-23(WAVY23)	32,800	17,800
ソニー HB-F1XD(FDD×1)	54,800	39,800
HB-F1	32,800	19,800
HB-F1II	29,800	20,800
HB-F5	84,800	19,800
HB-T7(モデム内蔵)	59,800	32,800
HB-F500(FDD×1)	128,000	59,800
HB-F900(FDD×2)	148,000	88,800
HB-F900(新品)(FDD×2)	148,000	114,000
ナショナル FS-A1	29,800	19,800
FS-A1MkII	29,800	20,800
FS-A1F(FDD×1)	54,800	38,800
ビクター HC-95(新品)(FDD×2)	198,000	128,000

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
三菱 ML-TS2(モデム内蔵、電話機付)	75,000	39,800
ヤマハ YIS-805(FDD×1)	148,000	69,800
ワープロ		
エプソン ワードパックXT(3.5"FDD内蔵)+イメージスキャナー	———	89,800
東芝 JW-R70FII(3.5"FDD内蔵)	128,000	69,800
JW-R55F(3.5"FDD内蔵)	128,000	58,000
NEC 文豪5NII(CRT、5"FDD内蔵)	438,000	168,000
三洋 SWP-340(サンワード340、CRT、3.5"FDD内蔵)(新品)	128,000	89,800
富士通 オアシス30AFII(3.5"FDD内蔵)	248,000	128,000
オアシスライトK-FD20(FDD内蔵)	114,800	39,800
シャープ WD-530(3.5"FDD付)	158,000	79,800
カシオ HW-1000(CRT、3.5"FDD内蔵)	118,000	54,800
フロッピーディスク・ハードディスク		
NEC PC-8031-2W(5"2D 2ドライブ)	298,000	39,800
PC-80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	42,800
PC-9881K(5"2D 2ドライブ)	320,000	68,000
PC-9881N(8"2D 2ドライブ)	270,000	84,800
PC-Line PC-Line35A(3.5"2HD/2DD 1ドライブ)(新品)	59,800	49,800
アクセル FDC-351(3.5"2HD(2DD兼可)1ドライブ)	64,800	32,800
シャープ 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	21,800
CZ-503F(5"2D 1ドライブ)(新品)	49,800	29,800
CZ-800F(5"2D 2ドライブ)	198,000	42,800
アイテム disk mate80E-PC(5"2D 2ドライブ)	99,800	25,800
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 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
LFD-550IIFM(5"2D 2ドライブ)	158,000	39,800
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 2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	7,980
アイテック IT5040H(40Mハードディスク、PC用I/F付)	238,000	78,000
ユースデック SP-520(20Mハードディスク、PC用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 倍速機能つきレコーダー	———	7,800より
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-PR201V(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	128,000
PC-PR104(80桁、24ピン、ラインドット)	148,000	29,800
PC-PR101L(80桁、24ピン、ドット)	158,000	54,800
PC-PR101TL(80桁、24ピン、カラー熱転写)	79,800	45,000
PC-PR101TL2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	83,800	48,000
PC-PR406(80桁、24ピン、カラー熱転写)	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	58,000
NM-9950(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	79,000
NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	68,000
ブラザー M1024IIP/X(80桁、24ピン、ドット)	99,800	45,800
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
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-130K(136桁、24ピン、ドット)	177,000	68,000
VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	198,000	74,800
AP-500(80桁、24ピン、カラー熱転写)	72,800	42,800
FP-80K(80桁、16ピン、ドット)	189,000	21,800
UP-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	16,800
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-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-100(136桁、ドット)	99,800	29,800
RP-80	89,000	16,000
RP-80F/TII	84,800	13,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
エプソン MP-80F/T	148,000	9,800
シャープ MZ-80BP5	142,000	18,000
MZ-80P6	155,000	12,800
MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用)	138,000	29,800
MZ-1P17	79,800	34,800
グラフテック WX-4675(X-Yプロッター)	———	39,800
精工舎 GP-250F	59,800	8,900
GP-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
SONY PRN-C41(プロッター)	54,800	18,800
各社 PC,FM,X1,MSX対応プリンター	———	6,800より
ディスプレイ		
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
PC-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	65,000
PC-KD551K(4000文字、デジタル、0.39)	99,800	39,800
PC-8853N(4000文字、デジタル、0.39)	168,000	39,800
PC-KD862(4000&2000文字、アナログ、0.39)	99,800	54,800
PC-KD851(4000文字、デジタル、0.31)	158,000	54,800
PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39)	118,000	68,000
PC-TV351(4000&2000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)	190,000	49,800
N-5913(4000文字、アナログ)	165,000	69,800
富士通 MB-27333(4000文字、デジタル)	168,000	42,800
シャープ CU14-A4(4000文字、アナログ、デジタル)	89,800	38,000
CU14-BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)	64,800	39,800
MZ-1D11(4000文字、デジタル、0.39)	124,000	36,800
CZ-500D(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
CZ-850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129,800	59,800
トムソン 4475N(4000文字、アナログ、デジタル、0.31)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)	———	35,000より
NEC PC-8054(2000文字、デジタル)	89,800	24,800
松下 TX-12M2(2000文字、デジタル)	99,800	26,800
ニデコ NH-14DH(2000文字、デジタル)	79,800	27,800
シャープ CZ-820D(2000文字、デジタル、TV)	79,800	37,800
CZ-802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
CZ-811D(2000文字、デジタル、TV)	89,800	36,800
MZ-1D15B(2000文字、デジタル)	79,800	25,800
CU-14FA(2000文字、アナログ)	49,800	28,000
CU-14F1(2000文字、デジタル)	64,800	28,800
ロジテック K-114(2000文字、デジタル)	99,800	26,800
東芝 PA-7161	168,000	26,800
富士通 MB-27303	99,800	19,800
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
NEC PC-KD201(1000文字対応、デジタル)	59,800	19,800
シャープ 14M111C(1000文字対応、デジタル)	———	18,800
日立 C14-1185(1000文字対応、デジタル)	99,800	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
その他の周辺機器		
NEC PS88-1010-2W(PC8801用ワープロキーボード)	———	5,000
SP2400FAST(2400ボーモデム)	99,800	29,800
PC-6041(グリーンモニター)	49,800	9,800
アイワ PV-2123(1200bps半2重モデム)	———	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
三洋 MPC-X(MSXグラフィック拡張ユニット)	89,800	9,800
MPC-X1(MSX拡張スロット)	———	6,800
MSI-01(MSXスーパーインポーズユニット)	23,000	12,800
ソニー GB-7S(グラフィックボールII+EDDY II)	———	19,800
キャノン VM-300(MSX300ボーモデム)	———	9,800
日本テレネット NT-300(1200ボーモデム)	———	12,800
NEOS MA-20(MSXをMSX2にするユニット)	29,800	6,800
カシオ KB-10(MX10用拡張ユニット)	———	4,800
ヤマハ K-20(ミュージックキーボード)	29,800	19,800
各社 G3規格FAX	———	50,000より
ビクター 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ラジオカセット)(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
オムディックス 6インチカラーTV(FM/AMラジオ付)	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。

★毎週土曜・日曜及び祝・祭日は"ソフト激安フェア"開催中!! 渋谷駅前店にみんな集まれ!!

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

詳しい お申し込み方法
(当社広告の1ページ目～8ページまですべてに適応)

★まずはお電話をおかけ下さい。
東京 03(463)4455/大阪 06(364)1258/福岡 092(751)3901

1.お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。

2.ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい

・現金書留の送り先
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F
㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。振込用紙はお近くの銀行にございます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

・お振込先
(大和銀行 渋谷支店普6400197)(三井銀行 渋谷支店普5546936)
(住友銀行 渋谷東口支店普1133110)(協和銀行 渋谷支店普451454)

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
★銀行、郵便局とも、口座名義は株日本マイコン流通センターです。
➡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・販売価格をご記入の上直接代金をお送り頂いても結構です。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にてご連絡さしあげます。(お客様のFAX番号を記入して下さい)

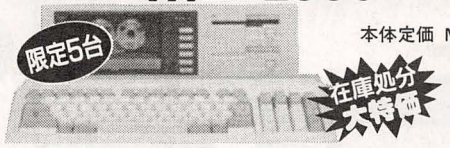


下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。
- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- ●直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。

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~~
¥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

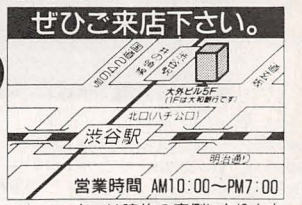
●3.5インチFDD2基搭載

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463]4455(ヨシコ)

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX.03(463)2394



エレベーターは建物の裏側にあります。

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店普6400197〕〔三井銀行 渋谷支店普5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店普1133110〕〔協和銀行 渋谷支店普451454〕

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積り申込書を用意しました。内容ご記入の上郵便にてお送り下さい。7日～10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送り致します。又、FAXにての見積り申込みもお受け致します。

注意 この見積申込書はあくまでも見積りの申込みです。商品購入をお決め頂いている場合は当社広告3P目の申込方法をご覧下さい。

キリトリ線

《無料見積申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒				TEL		
購入予定日	年 月	職業		年令	才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々 円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ12月号

激安中古マイコン 月々3,000円よりクレジットOK! 日本マイコン流通センター 広告8ページ目 全国通信販売OK!

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12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 ソニー HIT BIT MSX2 HB-F1XDmk2



- 3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵
- F1IIで好評のスピコン、連射ターボ内蔵
- 今、話題の雷、懐かしのソフトが5本も入っている「コナミ・ゲームコレクションVol.1」をセット!!

●ソニーHB-F1XDmk2 ¥49,800
●コナミ ディスクソフト ¥4,800
●松下 FS-JS220(ジョイパッド) ¥1,500
合計¥56,100を

頭金なし / 第1回目3,620円 / 月々3,200円×17回

お支払い合計……58,020円

現金特価51,800円

② ソニー HIT BIT MSX2 HB-F1II



- 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〈ガルフォース〉 ¥5,800
●MSX用ジョイパッド〈FS-JS220〉 ¥1,500
合計¥37,100を

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

現金特価26,800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
●ワープロ用紙〈WP-5000〉 ¥1,500
合計¥145,300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 MKII MSX2



- このクラスで初めて10キー搭載
- もちろんメガROMソフトも対応
- 話題の連射ジョイパッドを標準装備してゲームでさらに威力を発揮!!

●ナショナルMSX2パソコン〈FS-A1MK2〉 ¥29,800
●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)877?

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

コンピュータ・泉中央
仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855

受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料発送** / ご注文は **商品NOでどうぞ** / 担当は **村上まで**

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 **12月からのお支払いで**OK!

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



パソコンの大型専門店 コンピュータ・中央

NIDECOM SOFT for Better Computer Living

極楽、痛快。まるらく！

エンターテイメント

フィーリング



画面はテーブルゲーム用です

ARKANOID II

ジョイコントローラ付！（ボリューム方式）

MSX-12■アルカノイドII　定価6,800円　● MSX2

あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能！ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載！しかも画面数は約2倍にアップ（対前作比）。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし！

Super PIERROT スーパーピエロ

MSX-13■スーパーピエロ　定価5,800円　● MSX MSX2

パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ん棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ！





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！

Victorious NINE II 高校野球編

MSX-11■ビクトリアスナインII　定価5,800円　● MSX2

誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園！となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。

かしこい！

The COCKPIT

MSX-14■ザ・コックピット　定価6,800円　● MSX2

進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派！





（提供：JALフォトサービス）

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代) FAX03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。

MSX は、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。
MSX は、アスキーの商標です。

C&C Computers and Communications

NEC



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18361-12 T4911836112385

第十三巻第十二号通巻七十八号昭和六十三年十一月二十五日印刷 昭和六十三年十二月一日発行 昭和五十七年十一月六日第三種郵便物認可