1989年6月1日発行(毎月1回1日発行)第8巻第6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

JUN. 1989 6



特別定価440円(別冊付録共)

キミのプログラミング力をアップさせよう

読者参加プログラミング・テクニック大公開

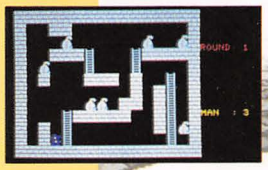
●MSXのグラフィックを強化
●X68000スプライトデータ圧縮

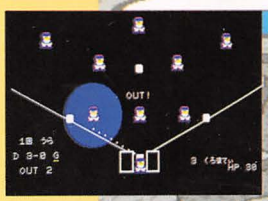
ホンキでPlay
ホンネでReview
CD-ROMゲームの可能性を探る
コブラ

折込企画
パソコン現行機種カタログ

だれでも打ち込める特選プログラム52本掲載









- ファミリーコンピュータ
- ツインファミコン
- FM-7シリーズ
- FM-77シリーズ
- FM77AVシリーズ
- JR-200
- MSX/MSX2/MSX2+
- MZ-80K/C/MZ-1200
- MZ-700/MZ-1500
- MZ-80B/MZ-2000/MZ-2200
- MZ-2500シリーズ
- MZ-2861
- PC-6001/PC-6001mkII
- PC-6001mkIISR
- PC-6601/PC-6601SR
- PC-8001/PC-8001mkII
- PC-8001mkIISR
- PC-8801mkIISR以降
- PC-88VA/PC-88VA2
- PC-88VA3
- PC-9801/PC-9801E
- PC-9801F/PC-9801M
- PC-9801Vシリーズ
- PC-9801Uシリーズ
- PC-9801Lシリーズ
- PC-286
- PC-286Vシリーズ
- PC-286Uシリーズ
- PC-286Lシリーズ
- SIシリーズ
- X1シリーズ
- X1turboシリーズ
- X68000
- X68000ACEシリーズ
- X68000PROシリーズ
- X68000EXPERTシリーズ
- PB-100/PB-110
- PC-1245
- ベーシックマスターLIIIマーク5
- パソピア7



別冊付録
パソコンのアートな世界を広げてくれる!
LET'S PLAY! コンピュータ・ミュージック

SHARP

New-Life People



X68000

PERSONAL WORKSTATION

EXPERT・PRO

EXPERTシリーズ　本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-602C-BK（ブラック）・-GY（グレー）　標準価格356,000円（税別）
HDタイプCZ-612C-BK（ブラック）　標準価格466,000円（税別）

PROシリーズ　本体＋キーボード＋マウス
CZ-652C-GY（グレー）・-BK（ブラック）　標準価格298,000円（税別）
HDタイプ　CZ-662C-GY（グレー）・-BK（ブラック）　標準価格408,000円（税別）

資料請求券
X68000
Bマガ
6.休

夢のつづきを語ろう。



●X68000には、そのことを抜きにしては語れないひとつの主張があります。「変わらないことの確かさ」です。開発当時、コンピュータの在り方そのものを純粋にユーザーの立場から深くアプローチし、市場の動向に逆らってまでも貫き通したコンセプトが、そうたやすく変わるはずもないのですが、何の資産背景もなく突出してきたこのマシンが、これほどまでの賛同をいただいたのは、まさにその確かさ故といえるでしょう。わずか2年余りで歴史と呼べる域に達したX68000の設計思想は、今も、そしてこの先も新鮮さを保ち続ける先見性を有しています。もちろん、この間のテクノロジー進化はフレキシブルに吸収されてきたことは言うまでもありません。●そしてX68000は、今その能力を雄弁に語り始めています。多彩なジャンルにわたり加速度的に密度を高めるアプリケーション環境、幅広い用途へのシステム構築を可能にするペリフェラルの充実。そのいずれもが、洗練されたX68000にふさわしい高水準でクリエイターを魅了します。私達は、質量ともに誇れる環境、またすべての仕事に対してアートであるべきX68000の在り方について、決して探求の手をゆるめませんし、またそれに価する可能性をX68000は秘めているのです。●そうした環境を背景に、いま第3世代のX68000シリーズが登場します。先端テクノロジーとクリエイティブマインドが見事に溶け合った「EXPERT」シリーズ、そしてプロスペックと汎用性、さらにコストパフォーマンスをバランスさせた「PRO」シリーズ。語り継がれるX68000ストーリー、本物との対話が自己をさらに高めてくれます。

Human68k ver2.0搭載：システムをつかさどるOSには、パワーアップされた最新バージョンのHuman68kを搭載。フレンドリーな操作環境、システムパフォーマンスをさらに高める処理機能が付加されています。マルチタスクに近い処理環境を提供するバックグランド処理、ファイルの共有化や仮想ドライブ対応など、将来のネットワークを考慮したネットワーク処理、さらにキー入力や編集を効率的に行えるヒストリデバイスドライバの採用、約2倍にスピードアップされたファイルアクセス(V1.0比)、将来の大容量メディアへの対応など、ワークステーションにふさわしいパワーを実現しました。

日本語フロントプロセッサver2.0搭載：変換スピードの約2倍アップ(V1.0比)、カーソル位置での文字入力や変換を実現するなど、日本語処理に対しても最新バージョンで対応しています。●プロセッサの未来を先取りした68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライトの3画面を独立させた独自のメモリアーキテクチャ●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)、高品位な金属の質感までも自然に表現しうる65,536色同時発色(512×512ドット時)の高解像度自然色グラフィックス●16×16ドットの緻密なキャラクタを駆使できるスプライト機能(水平32スプライト、1画面128スプライト、65,536色中16色)●ステレオFM音源、ADPCM搭載●オートロード、オートイジェクトメカ採用。インテリジェントな1Mバイト5"FDD2基搭載●蓄積されたソフトが利用できるX68000シリーズとソフトコンパチ。

EXPERTシリーズ

さらに集積度を高めたマンハッタンシェイプ：X68000を象徴するこのフォルムには、もとより高度な集積技術、実装技術の裏づけがあったことは言うまでもありません。誕生当時、そのスリムでインテリジェントなボディには「パソコンの未来がぎっしり詰まっている」と形容され、さらにHDモデルの登場時には「奇跡」とさえ言われたものです。先端テクノロジーが実装技術を進化させ、信頼性を高める、これもまた、ひとつのユーザーインターフェイスにほかなりません。新しいEXPERTシリーズにも、そうした技術の粋がふんだんにもりこまれています。この高密度はまさに洗練と呼ぶにふさわしく、使う人の感性そして知性に熱く訴えかけるに違いありません。

3Mバイトの大容量メモリを標準装備：高度なグラフィック処理や高機能アプリケーションへの対応、X68000が本来的にもつクリエイティブパワーをフルにサポートする2Mバイトのメインメモリを標準装備。最大12Mバイトまで拡張可能なプロ仕様です。さらにテキスト用VRAM、グラフィック用VRAM各512Kバイト、スプライト用VRAM32Kバイトなど3Mバイトを超える大容量メモリを装備、メモリの制約を意識させないハイレベルなアプリケーション環境などプロフェッショナルアートワークをサポート、さらに新しい領域へとX68000の可能性を広げます。

40Mバイトハードディスク搭載：C.G、サンプリング音源、DTPなど大容量ファイルを要求される分野にも余裕をもって対応できる40Mバイトのハードディスクドライブを内蔵(CZ-612C)。さらにパワフルにクリエイティブワークがこなせます。またCZ-602Cには増設用の40Mバイトハードディスク(CZ-64H 標準価格120,000円〈取付費別・税別〉)を用意、外付けではなく本体に内蔵できる高密度設計で省スペースでのシステムアップを実現しました。

PROシリーズ

意表をつくボディーコンストラクション：マンハッタンシェイプをX68000の必然のフォルムとすれば、このPROシリーズのたたずまいは、まさに意表をついたフォルムと言えましょう。そして、X68000の中にあって異彩を放つこのフォルムが、一般にはみなれたフォルムでありながら、なぜか新鮮に感じられることに同意いただけると思います。ある意味では、これもまたX68000の必然のフォルムなのです。ここには新たな方向を示す主張があります。多様なシステム化を指向して4スロットの拡張I/Oポートを装備していることにその一端がうかがえますが、いわばそうした汎用性と、これまで通りのプロスペック、さらに真のコストパフォーマンスを追求した結論と言えます。さらに多くのユーザーにX68000のパワーを享受していただきたい、広く放たれたX68000がこのPROシリーズです。磨かれた洗練をどうぞ。

拡張I/Oポート4スロット標準装備：X68000には画像処理をはじめとした高度なクリエイティブワークをサポートする豊富なツールが用意されています。とりわけ、X68000のパワーをフルに発揮させるプロフェッショナルな用途には、そうしたツールとのシステム化が必要ですし、その際に不可欠なのが拡張I/Oポートです。2Mバイトを超えるメモリの増設、MIDIボード、数値演算プロセッサ、各種ボードなど、システム化への配慮はそのままユーザーインターフェイスにつながる重要なポイントです。こうしたニーズに応えてPROシリーズでは、拡張I/Oポートを4スロット標準装備。高度なシステム化への対応を、優れたコストパフォーマンスで実現しました。

40Mバイトハードディスク搭載：プロニースを意識したマシンにふさわしく40Mバイトのハードディスクドライブを内蔵(CZ-662C)。またCZ-652Cには増設用の40Mバイトハードディスク(CZ-64H 標準価格120,000円〈取付費別・税別〉)を用意、外付けではなく本体内に内蔵できる高密度設計です。

2Mバイトの大容量メモリを標準装備：メインメモリは標準で1Mバイト、オプションでも1Mバイト内蔵でき、最大12Mバイトまで拡張可能。さらにテキスト用VRAM、グラフィック用VRAM各512Kバイト、スプライト用VRAM32Kバイトなど、2Mバイトを超える大容量メモリを標準実装しています。

3タイプのディスプレイをサポート

15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39㎜)	CZ-602D-GY(グレー)・-BK(ブラック)	標準価格	99,800円(チルトスタンド同梱・税別)
15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31㎜)	CZ-612D-GY(グレー)・-BK(ブラック)	標準価格	119,800円(チルトスタンド同梱・税別)
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・税別)

●写真左はCZ-612C-BK＋CZ-612D-BK、写真右はCZ-652C-GY＋CZ-603D-GY

EXEリーダーズ「カップ」プレゼント実施中

●いま、EXE会員よりご紹介のお客様がEXEショップでX68000シリーズを購入されますと、EXE会員にEXEリーダーズ「カップ」をプレゼントします。詳しくはEXEショップにお問い合わせください。
●また、X68000シリーズをご購入のお客様は、ぜひEXEクラブにご入会ください。

本広告に掲載しております商品および役務の価格には消費税は含まれておりませんので、ご購入の際、消費税をお支払い下さい。

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。



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

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)

129,000円で新登場。
(税別)

おかげさまで90年

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。
ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

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

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)　(税別)

■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(945)1111
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(271)7700

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(452)8000　大阪 06(943)9800
受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)
(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)

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

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(税別)

- 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0.31㎜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(税別)

- 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。

ISPLAY

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(税別)

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:㎜)
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。

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



15 RGB アナログ 0.39

PC-KD863G

15型高解像度
ディスプレイ
標準価格 138,000円(税別)

PC エンジン

- 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

HE system

©1988 HUDSON SOFT
LICENSED FROM IREM CORP.

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(税別)

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(税別)

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(税別)

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(税別)

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(税別)

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(税別)

12型グリーンディスプレイ
標準価格/29,800円(税別)
PC-8050N

9型グリーンディスプレイ
標準価格/35,800円(税別)
PC-8046

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(943)9800

PC Engine

NEC

痛快全開、超過劇画タッチ、まもなく公開!!

黒竜王の伝説

SPACE ADVENTURE コブラ

寺沢武一原作の人気SFハードボイルドコミック
「コブラ」がゲームになった。



©HUDSON SOFT
©寺沢武一（集英社JCデラックス）
好評発売中！
標準小売価格5,980円

FAR EAST OF EDEN
天外魔境
ZIRIA

今春 発売予定



©HUDSON SOFT
©RED COM

あやしい東洋世界の大冒険活劇!
映画を超えた本格長編RPG!

快進撃ソフト ばく進中!!!

FIGHTING STREET
©1988 HUDSON SOFT
©1987 CAPCOM
世界5カ国10人の敵と闘う大迫力アクション!
好評発売中/
標準小売価格5,980円

ビックリマン大事界
©1988 HUDSON SOFT
©LAD・NAS・東映動画
ビックリマンの世界を1枚のCDに入れた動く大図鑑!
好評発売中/
標準小売価格4,980円

No・Ri・Ko
©1988 HUDSON SOFT
©TOKYO HOEI TV
ゲームを超えたニューADV!
範子との初体験デートストーリー
好評発売中
標準小売価格4,980円



CD-ROM² システム
CD-ROMプレーヤー…¥30,300
インターフェイスユニット……¥27,000
(システムカード……付属)
PCエンジン(別売)…¥24,800
※上記表示価格に消費税は含まれておりません。

PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

HE system

STAND-BY News



FM TOWNS

FM TOWNS 発売記念特別限定セット(5月末日迄)

●FM TOWNSモデル1セット
FM TOWNS-1、FMT-FD301、
FMT-DP531、FMT-KB101又はKB201、
TOWNSシステムソフトウェアV1.1、MS-DOSエミュレータV1.1
定価合計513,800▶販売価格398,000(税別)

●FM TOWNSモデル2セット
FM TOWNS-2、FMT-DP531、
FMT-KB101又はKB201、TOWNSシステムソフトウェアV1.1
MS-DOSエミュレータV1.1、TOWNS PAINT V1.1
定価合計583,800▶販売価格448,000(税別)



X68000 EXPERT・EXPERT HD

X68000EXEPERTセット
CZ-602C
CZ-611D
定価合計501,000▶お電話にてお問い合せ下さい。



PC-8801MA2

PC-8801MA2セット
PC-8801MA2
PC-KD863S(W)
定価合計286,000▶お電話にてお問い合せ下さい。



X68000 PRO・PRO HD

X68000PROセット
CZ-652C
CZ-603D
定価合計382,800▶お電話にてお問い合せ下さい。

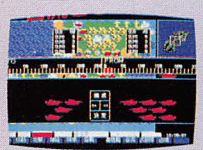
新製品も勢揃い スタンバイならではの大廉売!!

ハード買い取り　●東京のみの買い取り最高額です。

PC-8801SR M/30・FR M/30	50,000	X1ターボII	40,000
PC-8801MR	60,000	X1ターボIII	45,000
PC-8801FH M/30	70,000	X1ターボZ	60,000
PC-8801MH	75,000	FM-77AV2	20,000
PC-8801FA	80,000	FM-77AV40	30,000
PC-8801MA	90,000	FM-77AV40 EX	40,000

新作 ゲームソフトもスタンバイに大集合!!

送料は800円です。



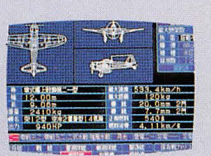
商品名　大戦略III
定価￥9,800▶販売￥7,840
対応機種　PC-9801シリーズ



商品名　スタートレーダー
定価￥8,700▶販売￥6,960
対応機種　PC-8801SR以降



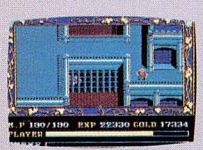
商品名　魂斗羅
定価￥5,800▶販売￥4,640
対応機種　MSX2シリーズ



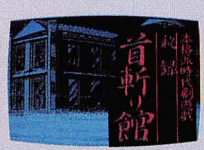
商品名　大海令
定価￥12,800▶販売￥10,240
対応機種　PC-9801シリーズ
X68000シリーズ



商品名　アフターバーナ
定価￥9,800▶販売￥7,840
対応機種　X68000シリーズFM TOWNS



商品名　イースIII
定価￥7,800▶販売￥6,240
対応機種　PC-8801SR以降、PC-9801シリーズ、X1ターボシリーズ



商品名　首斬り館
定価￥8,800▶販売￥7,040
対応機種　PC-9801シリーズ、PC-8801SR以降、MSX2シリーズ



商品名　天使たちの午後・III
定価￥8,800▶販売￥7,040
対応機種　PC-9801シリーズ、PC-8801SR以降

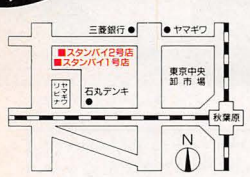


商品名　ミッド・ガルツ
定価￥12,800▶販売￥10,240
対応機種　PC-9801シリーズ、MSX2シリーズ

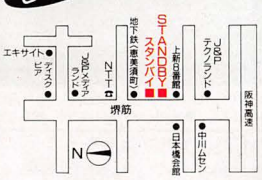


商品名　シュヴァルツシルト
定価￥9,800▶販売￥7,840
対応機種　PC-9801シリーズ、PC-8801SR以降、MSX2シリーズ

TOKYO スタンバイ



OSAKA スタンバイ



●価格は消費税別の表示です。

STAND-BY

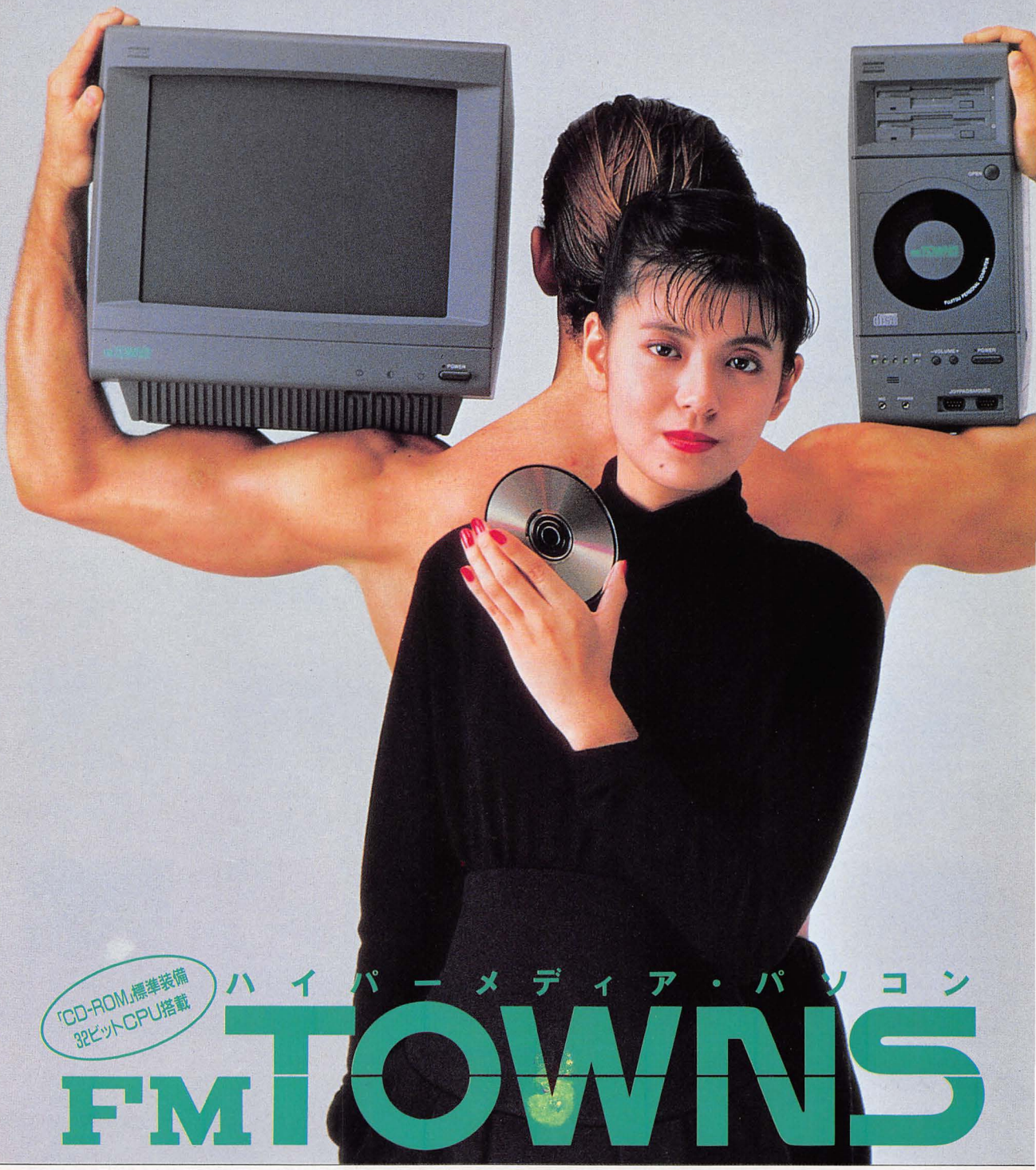
中古パソコンの
豊富な在庫と抜群の品質/
パソコンファンは
ぜひ一度ご来店を

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
振込先　(大阪)東海銀行摂津支店　当座330141
(東京)東海銀行秋葉原支店　普通546013・三菱銀行秋葉原支店 普通0170142

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

TOKYO スタンバイ 03(258)8955(1号店、2号店共通)／OSAKA スタンバイ 06(633)1170 電話AM10:00 受付～PM8:00

富士通



「CD-ROM」標準装備
32ビットCPU搭載

ハイパーメディア・パソコン

FM TOWNS

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土〔祝日を除く〕 FMTOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032／
●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250

FMTOWNS発売記念セール
限定セット3万台販売中(5月末日まで)

★モデル1 セット価格⇨¥478,000(税別)
モデル1本体、カラーCRT14(ピッチ0.38)、キーボード、Townsシステムソフトウェア、内蔵マイクロFDドライブ、日本語MS-DOS®V3.1(MS-DOS®エミュレータ)

★モデル2 セット価格⇨¥538,000(税別)
モデル2本体、カラーCRT14(ピッチ0.38)、キーボード、Townsシステムソフトウェア、日本語MS-DOS®V3.1(MS-DOS®エミュレータ)、Towns PAINT

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

パソコンが変わる。

ソフトが変わる。ハードが変わる。使い方が変わる。

FMタウンズが変える。

パソコンて、きっと素敵なものであるはずだと思う。私たちは、自分の生活でパソコンを活かしたいんだ。音楽もアート&グラフィックスも、パソコンワークも、全部楽しみたいんだ。だから、ピュアな表現力とやさしい使い方のできるパソコンがほしかった。処理力から表現力へ。それが、FMタウンズ、私たちの近くにいることのできるパソコンです。

CD-ROMが本気でおもしろいソフトを実現する。

ビジュアル、サウンド、そしてプログラムなどのマルチデータを、今までのパソコンとは比べものにならないほど集約したFMTOWNS。その秘密は、1MBフロッピィ540倍のデータ容量とレスポンスを誇るCD-ROMの採用にあります。この大容量マルチメディアCD-ROMの搭載により、今まで考えられなかったほどの豊かな表現力を持った新しいソフトウェアの世界をひろげることができました。

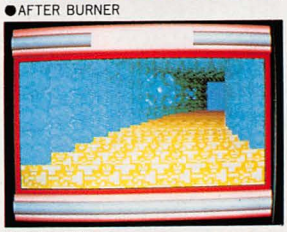
ずば抜けたAVシステムがゲームの臨場感をひろげる。

パソコンゲームは、AV機能のクオリティで決まるといっても過言ではありません。FMTOWNSのカラー表現は、32000色同時表示や1677万色中256色表示、そして高速スプライト機能やハードウェアスクロールなどの多彩なグラフィック表現をサポート。また、PCM音源8Chをはじめ充実したサウンドシステムがダイナミックなゲームの世界を展開します。たとえば、「AFTER BURNER」「EVOLUTION」や「CYBERCITY」など、全画面スプライトを使用したハイレスポンスの動画とスタジオ録音のリアルなCD-DAがつくる圧倒的なサウンドで楽しめる本格的3Dゲーム。また、CD-ROMの特性を活かした大容量アドベンチャーゲーム「インビテーション」など。これは、もう今までのパソコンでは考えられなかった未体験ゾーン。これらのハイクオリティ・ゲームをはじめ、FMTOWNSならではのソフトがつくる新しいパソコンの世界を感じてください。

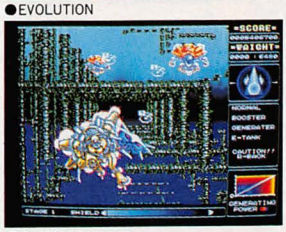
「©SEGA 1987」「REPROGRAMMED GAME ©CRI 1988」



●AFTER BURNER



●EVOLUTION



●CYBERCITY



●インビテーション

●**TownsGEARで自分流にプログラミング。** プログラム言語を知らなくても、グラフィックスやサウンド、文字を使ったマルチメディア・プログラミングが楽しめます。

●**表情豊かなビジュアル通信を実現。** 表現力豊かな「富士通ビジュアル通信(仮称)」やNifty-Serveで楽しめるTownsVNETで、パソコンビジュアル通信が実現。新しいコミュニケーションが始まります。

●**本格ビデオ編集が可能。** ビデオカード(オプション)を内蔵すれば、ビデオデジタイズをはじめ、スーパーインポーズやビデオコンバートといった本格ビデオ編集が可能です。

●**TownsPAINTでオリジナルのビジュアルメイク。** グラフィックエディタTownsPAINTを使って、オリジナリティあふれるビジュアルが制作できます。

●**ステレオFM音源とMIDI対応機能でミュージックプレイ。** ミュージックプレイで活躍するFM音源を6Ch装備。また、MIDIにも対応してピュアな音楽表現を展開できます。

●**32ビットCPU80386ネイティブモードをサポート。** FMTOWNSのパフォーマンスを活かすために32ビットCPU80386ネイティブモードをサポートしたTownsOSを用意。これまでにない大容量・高速アクセスを可能にしています。

※「富士通ビジュアル通信(仮称)」は、ルーカスフィルム社の技術を用いて開発されています。
※「AFTER BURNER」は、㈱CSK総合研究所より制作・提供されています。
※「EVOLUTION」は、㈱システムサコムより提供されています。
※「CYBERCITY」は、㈱日本テレネットより提供されています。
※「インビテーション」は、データウエスト㈱より提供されています。
※画面は現在開発中のものです。



新登場

●FMTOWNSモデル1本体 ……標準価格¥338,000(税別)
●FMTOWNSモデル2本体 ……標準価格¥398,000(税別)

本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関連する消耗品等および役務について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334
●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

FMTOWNSのことなら何でもわかる専用ショウルーム
FMTOWNS PLAZA

FMTOWNSプラザ秋葉原 〒101千代田区外神田1-15-16(ラジオ会館6F) ☎(03) 251-2055(年中無休)
FMTOWNSプラザ大須 〒460名古屋市中区大須3-14-43(第二アメ横ビル1F) ☎(052)251-7232(水曜定休)
FMTOWNSプラザなんば 〒556大阪市浪速区難波中2-7-23(広和ビル1F) ☎(06) 646-3173(年中無休)

SONY

諸君、クリエイティ



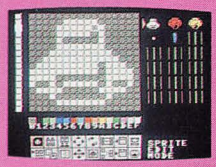
ゲームプログラミングの術



我輩ドクタープログは「宇宙戦争ゲーム デメロン」をつくったのである。

第1部 ゲームプログラミングツール内のスプライトエディターを用いよ。

我輩が以前から考えていたキャラクターをゲームに登場させるのだ。「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のである。



第2部 駆使せよ、グラフィックキャラクターエディター。



次は背景である。宇宙空間も、ウッソウと木の茂る地上も「ツール」中のグラフィックキャラクターエディターなら容易だ。数パターンをつくり、いくつもそれを組み合わせよ。背景が出来上がるぞ。



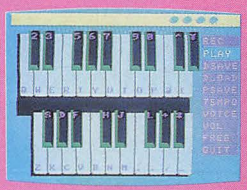
第3部 グラフィックエディターを大活用だ。

「ツール」の中のグラフィックエディター。最大256色を使えば画面いっぱいにグラフィックが描ける。この「デメロン」のタイトル画も、我輩ドクタープログのカ作である。



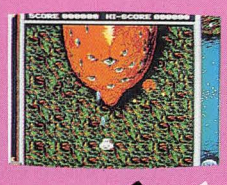
第4部 サウンドづくりはミュージックエディターにおまかせあれ。

FM音源ミュージックエディターを駆使すれば、ドクタープログも大作曲家である。ゲームの効果音もタイトルミュージックも画面を見ながら、作曲できるぞ。



第5部 完成である。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るのだ。

かくて、我輩ドクタープログのオリジナルシューティングゲーム「デメロン」は完成した。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」を十二分に駆使したまえ。ふつうならムズカシイ背景も、音楽も意外と簡単につくれることに気付くであろうぞ。もはやゲームで遊ぶだけではつまらぬ。つくってみるのだ。そして諸君の友人に、オリジナルゲームをプレイさせたらいかがかな。





クリエイティブパソコンF1XDJに付属の「ゲームプログラミングツール」「ゲームプログラミング解説本」「BASIC解説書」「BASIC文法書」

ブパソコン3大秘術である。

プリントの術

プリントショップII MSX版を活用せよ。



操作は簡単。すべて選択式である。

選択式操作だから特別なコードやキー操作もいらない。オリジナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・はがき(裏面)・ポスター・横断幕など、簡単にできる。自分だけの便箋やオシャレなパーティー招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしいものだ。



表現力も豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19。

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。メッセージにふさわしい表現を選びたまえ。

オリジナルイラスト作成、可能だ。

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストも作成できる。この世にただひとつのオリジナル作品を描くことが出来るのだ。



作品派?実用派?2種のリボン。

あの子へアタックするこの1枚だ!という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒リボンで。じっくりえがくか?たくさんつくるか?リボンの使い分けもプリントを多彩にするのだ。

手づくり印刷キット

プリントショップII

The Print Shop



MSX2 2DD×2

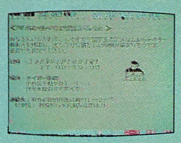
©1989 Sony Corporation/
© Broderbund Japan

HBS-B014D 標準価格12,800円(税別)

リボンカートリッジ(黒)HBP-R1標準価格700円(税別) マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円(税別)

ワープロ&ハガキの術

機能充実の上、エンピツ感覚で使える。諸君の有能な書記となるだろう。





●画面表示はゆとりの30文字×20行●プルダウンメニュー方式採用の上、MSX-JE対応であるから、漢字変換も高速で使いやすい。●JIS第1・第2水準対応。文字修飾機能も文字サイズも豊富だ。●ブロック編集機能で文書編集はラクラクだ。●約100種類のイラスト集も有難い。



高機能日本語ワープロソフト

文書作左衛門

MSX2 2DD×2 **HBS-B012D 標準価格6,800円(税別)**

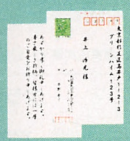
©Sony Corporation/イラストデザイン©Broderbund Japan

葉書ならまかせていただきたい。諸君のネットワークづくりを助けよう。



●約1,000件の住所の多重検索なども可能である。●毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)で宛名印字できるのだ。レイアウト表示だってついておる。●簡単操作のガイダンス画面表示。裏書専用ワープロ付きなので葉書のことならおまかせである。





住所録ソフト

はがき書右衛門

MSX2 2DD×3 **HBS-B013D 標準価格7,800円(税別)**

©Sony Corporation.

秘術マスターのクリエイティブマシン

1 ゲームづくりへの情熱をかなえてさしあげよう。「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」と「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを、手助けしてくれるのだ。 もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついておる。君もオリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。2 日本語処理機能も当然標準装備だ。F1XDJ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15万語〈複合語含む〉内蔵の連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵している。もう日本語は万全であるぞ。3 FM音源であるから、ゲームの音は臨場感十分。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音のみごとなFM音源。今まで通りPSGももちろん装備。4 まさに自然画モードである。1,9万色の自然画再現。5 もちろん横スムーズスクロール可能である。



MSX界の実力機だ!

クリエイティブパソコン

F1XDJ

MSX2+

HB-F1XDJ 標準価格69,800円(税別)

FOR CREATIVE MIND つくる心をひろげる。

MSXパソコンの力を引き出す鮮明画面である。

トリニトロンカラーモニター CPS-14F1

標準価格60,000円(税別)

ついにカラー印字である。

1 プリントショップIIと組み合わせれば7色カラーでオリジナル印刷可能。グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーでできる。2 マルチフォントだ、6種の書体を誇る。3 JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ドットである。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C 標準価格49,800円(税別)

※マルチカラーリボンでの印字は、内容により、時間のかかる場合があります

わくわく、どきどき、みて、きいて、さわって、かんじて

ツクモ ときめき体験

お申し込みの☎は
03-251-9911へ
夜10時まで受け付けです。

代金引換え配達、月々¥3,000のクレジット、夏のボーナス一括払いなどご希望に応じてお支払いはらくらく！

NEC

PC-8800シリーズ PC-8801MA2

注番 B0601

- PC-8801MA2……¥168,000
- 一流メーカーモニター(14"DP0.39)……¥84,800
- TS-88SP(ステレオ外部スピーカー)……¥9,800
- ディスケット(10枚)、ゲームパック……サービス

合計定価¥262,600
ツクモ特価¥185,000
消費税別途¥5,550

(24回払い例・消費税込)
初回¥10,227＋月々¥9,000×23回



写真のモニターとセット内容とは異なります。

下取り購入例	購入機種	下取り機種	差額金
	PC-8801 MA2	PC-8801mkⅡ30	¥105,000
		PC-8801mkⅡSR30	¥85,000
		PC-8801FR30	¥90,000
	PC-8801 FE	PC-8001mkⅡSR	¥93,000
		FM-New7	¥93,000
		CZ-811C	¥93,000

●上記以外の下取りについてはニューセンター店へお問い合せ下さい。

PC-8800シリーズ PC-8801FE

注番 B0602

- PC-8801FE……¥129,000
- 一流メーカーモニター(14"DP0.39)……¥84,800
- TS-88SP(ステレオ外部スピーカー)……¥9,800
- ディスケット(10枚)、ゲームパック……サービス

合計定価¥223,600
ツクモ特価¥154,000
消費税別途¥4,620

(24回払い例・消費税込)
初回¥8,327＋月々¥7,500×23回

PC-9800シリーズ PC-9801UV11

注番 B0603

- PC-9801UV11……¥265,000
- 一流メーカーモニター(14"DP0.39)……¥84,800
- マウス……サービス
- ディスケット(10枚)……サービス

合計定価¥349,800
ツクモ特価¥256,000
消費税別途¥7,680

(24回払い例・消費税込)
初回¥13,095＋月々¥12,500×23回

高額下取りいたします
今がチャンス!!
★PC-6601→2万円
★PC-6601SR
→2万5千円
詳しくはニューセンター店へ

PC-8801／9801シリーズ用プリンター

スター精密 TX-24CL 注番 B0604

24ドット漢字プリンター
PC-88、98、MSXに最適
定価¥79,800
限定特価¥64,000
消費税別途¥1,920



ブラザー M1224PX



B4熱転写カラープリンター
定価¥69,800
ツクモ特価¥55,000
消費税別途¥1,650
注番 B0605

NEC PC-PR101TL2 注番 B0606

定価¥83,800
ツクモ特価¥59,000
消費税別途¥1,770



PC-9801RX2/RA2
大特価販売中

PC-8801シリーズ 周辺機器

サウンドボードⅡ 注番 B0607
(FR/MR、FH/MH) 消費税別途¥1,014
定価¥39,800➡ツクモ特価**¥33,800**

ビデオアートボード 注番 B0608
消費税別途¥1,260
定価¥49,800➡ツクモ特価**¥42,000**

イメージターボ88 注番 B0609
(ハンディスキャナ) 消費税別途¥864
定価¥34,800➡ツクモ特価**¥28,800**

1MB RAMボード 注番 B0610
(PC-88シリーズ用) 消費税別途¥810
定価¥32,000➡ツクモ特価**¥27,000**

2MB RAMボード 注番 B0611
(PC-88シリーズ用) 消費税別途¥1,380
定価¥55,000➡ツクモ特価**¥46,000**

TEAC FD-55BR 注番 B0612
(PC-8801シリーズ用内蔵ドライブ) 消費税別途¥540
FR/FHは要ケーブル別売¥2,000
ツクモ特価**¥18,000**

SHARP



X68000 EXPERT

メインRAM 2MB、Human68K V2.0採用
CZ-602C……定価¥356,000
CZ-612C……定価¥466,000
新発売記念特価で販売中！
価格は☎でお問い合せ下さい。

X68000 PRO

拡張I/Oポート 4スロット
CZ-652C……定価¥298,000
CZ-662C……定価¥408,000
CZ-612C、CZ-662Cは40MBハードディスク搭載
新発売記念特価で販売中！
価格は☎でお問い合せ下さい。

X1G モデル30

CZ-822CB……¥118,000
オリジナル ゲームパックサービス
注番 B0615
ズバリ特価
¥29,800 74% OFF
消費税別途¥894
限定9台限り
ビデオ端子付テレビ又は、ビデオデッキがあれば家庭用TVにも接続できます。
アンテナ端子への取付はAN-58C(¥2,980)が必要です。

Human68K Ver2.0 CZ-144SS 新発売

高機能にバージョンアップされました。
定価¥9,800
注番 B0616
ツクモ特価販売中

X1turboZⅢ

(CZ-888C)＋(CZ-880D)
合計定価¥279,600
注番 B0617 特価販売中

5インチ2HDドライブ TS-FDDMKⅡX1

X1ターボ用2HD/2DD自動切替
(ターボモデル10を除く)
1ドライブ特価
¥38,800
消費税別途¥1,164
注番 B0618



2ドライブ特価
¥59,800
消費税別途¥1,794
注番 B0619

熱転写カラープリンター 注番 B0620
CZ-8PC2
定価¥69,800



限定特価¥44,800
消費税別途¥1,344

48×48ドット、熱転写カラープリンター 注番 B0621
CZ-8PC4
定価¥99,800
新発売



ツクモ特価販売中

便利で素早く安心してお買物
ツクモVIPカード
VIPカード事務局
☎03-251-9898



「ツクモVIPカード」はJACCSとの提携カードです。
ツクモでのお買物がカンタン便利にできる他、キャッシングもOK！まさに"安心のカタチ"です。

夏のボーナス一括払いで欲しいものの先取り！

フェア！

商品代金 **2万円以上 送料無料！**

★表示価格には消費税は含まれておりません。

FUJITSU

新発売



富士通32ビットパソコン

FM TOWNS

CPU80386 16MHz採用、CD ROM(540MB)搭載、32,000色同時発色、640×480ドット

FM TOWNS モデル1 限定セット

注番 B0622

●FM TOWNS-1(FDD1基1MB)…¥338,000 ●増設3.5'フロッピィ ●MS-DOS ●ディスプレイ(FMT-DP531) ●キーボード(JIS又はオアシス) ●システムソフトウェア

合計定価¥513,800

ツクモ特価¥398,000 消費税別途¥11,940

(クレジット例・消費税込)月々¥15,800×30回払

FM TOWNS モデル2 限定セット

注番 B0623

●FM TOWNS-2(FDD2基2MB)…¥398,000 ●TOWNS PAINT ●MS-DOS ●ディスプレイ(FMT-DP531) ●キーボード(JIS又はオアシス) ●システムソフトウェア

合計定価¥583,800

ツクモ特価¥448,000 消費税別途¥13,440

(クレジット例・消費税込)月々¥17,800×30回払

FM77AV40SX

注番 B0624

●FM77AV40SX……¥178,000
●FMTV-155……¥138,000
●ディスケット(5枚)+「イースII」……サービス

合計定価¥316,000

ツクモ特価¥228,000 消費税別途¥6,840

(24回払い例・消費税込)
初回¥12,418+月々¥11,100×23回

FM77AV40EX

注番 B0625

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

合計定価¥306,000

限定ツクモ特価¥170,000 消費税別途¥5,100

(24回払い例・消費税込)
初回¥8,714+月々¥8,300×23回

画質とゲームの迫力がスゴイ！ MSX

ソニーMSX2+ F1XDJ



注番 B0626

定価¥69,800

ツクモ特価

¥66,000(消費税別途¥1,980)

(12回払い例・消費税込)
初回¥6,318+月々¥6,100×11回

人気ゲームソフト+JOYメカ2型付

パナソニックMSX2+ A1WX

人気ゲームソフト+JOYメカ2型付



注番 B0627

定価¥69,800

ツクモ特価

¥66,000(消費税別途¥1,980)

(10回払い例・消費税込)
初回¥7,938+月々¥7,200×9回

MSX用周辺機器

●3.5インチフロッピィディスク ソニー HBD-F1 定価¥36,800 ディスケット10枚付 **ツクモ特価¥34,800** 消費税別途¥1,044

注番 B0628

●熱転写カラープリンター パナソニック FS-PA1 定価¥44,800 黒リボン5本付 **ツクモ特価¥42,800** 消費税別途¥1,284

注番 B0630

●熱転写カラープリンター ソニー HBP-F1C 定価¥49,800 黒リボン5本付 **ツクモ特価¥45,800** 消費税別途¥1,374

注番 B0629

●ツクモオリジナルジョイステック JOYメカ2型 特価**¥3,800** 消費税別途¥114(送料¥800)

注番 B0631



シャープのポケコン



PC-E200

注番 B0632 定価¥22,000

ツクモ特価¥17,800 消費税別途¥534



PC-E500

注番 B0633 定価¥28,000

ツクモ特価¥24,800 消費税別途¥744

ラックもいろいろ！



◀PW-811 注番 B0634

定価¥19,500 送料無料

特価**¥9,800** 消費税別途¥294

●棚板3枚●スチール製
●865(H)×660(D)×610(W)



◀PW-822 注番 B0635

定価¥23,500 送料無料

特価**¥12,800** 消費税別途¥384

●棚板3枚●スチール製
●1250(H)×640(D)×620(W)



注番 B0636

▲SR-007

定価¥24,500 送料無料

ツクモ特価**¥16,800** 消費税別途¥504

●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

ご利用ください。通信販売

☎03-251-9911

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ください。
●配達日の指定もできます。

現金書留でお申し込みの方は

●下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ください。
●富士銀行 神田支店㊒No.894047 九十九電機㈱宛

クレジットでお申し込みの方は

●お近くの通販センターへお問い合せください。
お申し込みも電話1本でOK！

☆夜10時まで受付。ツクモ・通販センター

東京	☎ 03-251-9911	大阪	☎ 06-365-5691
仙台	☎022-263-0791	広島	☎082-223-2741
福島	☎0245-24-1491	福岡	☎092-474-8521
新潟	☎025-273-9911	名古屋	☎052-251-1199
静岡	☎0542-59-6270	札幌	☎011-241-2299
松本	☎0263-36-0199	但し札幌は午前10:30～午後7:30迄	

ツクモ通信販売申込書BM6係

氏名 ( )才

住所

☎

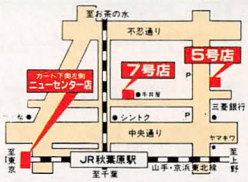
商品名 注文番号

商品代金¥ 消費税¥ 3%

合計代金¥ 同封代金¥

周辺機器をご注文の方は本体名をご記入下さい。

ツクモ秋葉原各店



㊡AM10時～PM7時 ㊡ 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1号・2号店

㊡AM10時～PM7時

1号店☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 ㊡毎週月曜日
2号店☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 ㊡毎週水曜日

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

㊡AM10時30分～PM7時30分 ㊡毎週木曜日
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F
☎011-241-2299

PRO STAFF ツクモ

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine
1989年6月号

パソコン・ハード&ソフトガイド⑥
パソコン現行機種カタログ
……カラー折込

目的を持ってパソコンとつきあおう
パソコン選びのアドバイス
丹治佐一……43

特別企画 キミのプログラミング力をアップさせよう
読者参加 プログラミング・テクニック大公開 その①
●MSX用グラフィックを強化する"MINI1.5"
●X68000用スプライト・データ圧縮プログラム ……44

マンガで学ぼう
Dr.Dとつぐ美の新パソコン・レクチャー
～プリンタの印字方式～ くりひろし……48

好評連載
Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座
～ワンキー・スクロール・ゲームに挑戦～ ……52

好評連載 プロを目ざす諸君集まれ!!
内藤 寛のゲームプログラミング道場
……56

FM音源おもしろセミナー
第7回 川野俊充……59

FM音源110番
Yu-You……62

誌上公開質問状
キミの悩みにパソコン・メーカーがズバリ答える ……63

スーパーソフト・コーナー
……211

ゲーム・ミュージック&ビデオ新譜視聴室
……291

レスキュー！AVG&RPG
レスキュー隊がキミを救う ……294

読者が創る…ベーマガ㊙情報局
……298

読者の意見…ホンキでPlay ホンネでReview
……300

ペーパーアドベンチャー・コーナー
試練の塔 未知……302

テーブルトークRPGコーナー
ORG/大貫昌幸……305

ファンタジー通信
短編小説・一千一秒物語 ……308

ビデオゲームグラフティ
……310

CHALLENGE HIGH SCORE!
……312

スーパーソフト・ホット50
パソコン・ゲームソフト・ランキング ……320

マイコンBASICマガジン
HOT INFORMATION
……323

BBS電話帳追補版
……326

SOFTWARE HOUSE
HOT INFORMATION
ソフトハウス9社のPRページ ……327

U-com Buyer's Guide
—中古パソコン機器ガイド— ……337

目次 6 CONTENTS

BM特選プログラム・コーナー

ファミコン/ツインファミコン	たかしのでこぴん風雲児RV	実際こんな遊びはやっちゃいけません	遠藤　高志…100
	HOMERUN KING	さあ，君はホームラン王になれるか	藤本　勇一…102
	ネトリャス	数字を使ったテトリスもどき	吉田　俊介…104
FM-7/77	SHERA	高速ロボット・シューティング・ゲーム	四　喜　和…107
	がんばれ！タコ君奮闘記II	ゲームしながら算数が学べる	吉田己久忠…109
JR-200	JR-SHOOTING	JRにはめずらしいシューティングです	田村　清郎…112
MSX	36	ブロックを撃って鍵を捜しだせ！	山下　修…114
	SPACE CANNON	レトロ感覚の固定画面シューティング	前川　光宏…116
	ロストステーション	ディアブロ・タイプのパズル・アクション	ペンネーム…119
MSX2	SOLAR BOX	爆弾でソーラーボックスをすべて破壊せよ	伴　亮一…122
	ATULESS	キャラのきれいなRPG	ふるぽ…125
MSX2＋	BAKUFU―助坊君―	横スクロール・ジャンプ・アクション・ゲーム	IGACHANSOFT…128
MZ-1200/700	たまつき	2人でも遊べるビリヤード	OJINRUI…130
MZ-700	Teritos	水爆が落ちてくる～。テトリスもどき	しみっこ…132
MZ-1500	嗚呼！ゴキブリ	今日もゴキブリ退治におおわらわ	まてりある…134
MZ-80B/2000/2200	要塞γ	パワーアップをしながら目ざせ敵要塞	PEEK POKE…135
MZ-2500	送風機大作戦	パズルゲームのおもしろさを存分に	謎のパズル大好きおじさん…138
PC-6001/mkII/6601/SR	おちろ！とめろ！ちゃくち！	おもしろショート3本組	高崎　徹…141
	アンドロイド	ロボコップの雰囲気が味わえる	坂口　雅一…142
PC-6001mkIISR/6601SR	DRAGON	経験値のない，新しいゲーム・システム導入	平澤　啓介…144
PC-8001/mkII/SR	ショート・ショート	いやー！短いって本当にいいものですネ	工藤　憲…146
	IQ星人	ゲームをしながら，キーが覚えられる！	平田　篤志…147
PC-8001mkIISR	KnightsIV―Dark Ages―	経験値のあるシミュレーション	滝花　憲孝…149
PC-8801mkIISR	LEGEND OF SATAN	ジャンプしてお金をすべて集めろ！	伊藤　知史…152
	愛媛なんかに負けてたまるかみかんはやっぱり静岡県	とってもテイスティー	新野　恵貴…154
PC-88VA	ケルベロス	VAならではの高速スクロール・シューティング	あっちゃん…157
PC-9801/286	SHOOT・A	巨大戦艦をやっつけるシューティング	弓矢　浩史…160
S1	BIG ALIEN	デカキャラとの一騎討ち。君は勝てるか	溝端　大介…163
X1	理論の石	ちょっと変わったテトリスもどき	山本　浩之…165
	乱闘BASEBALL	野球の乱闘をシミュレートしたおかしなゲーム	高見沢雄一郎…166
X1turbo	LOOM LOOM	点とり大作戦。キー操作がものをいう	フルーツ浅井…169
X68000	SCROLL-R	画面のきれいな8方向スクロール	KYSPIRITS…171
	ベラボーランナー	思わず笑ってしまう走れ走れゲーム	藤井　勝敏…173
PB-100/110	ヨードランナー	ヨード卵は食べられにいく	佐藤　大輔…176
	カウスパンチ	彼女を助けにいくカウス少年の物語	井野　和弘…177
PC-1245	TINY RISTET	なんとポケコンにテトリスが！	RON…178
BM-LIIIMK5	DRAGON' N' BUSTER	さてさて，ドラゴンを倒せるか	酒田　経史…179
PASOPIA7	SWITCH PUZZLE	ボールを一定の場所に移動するパズル	峠　恒司…182

実用プログラム

MSX	プログラムらくらく入力ツール	これさえあれば入力時間が半分になる！	上原　智樹…184
X1	パスワード作成・展開プログラム	これでパスワードつきRPGでも作ってみよう	冨永　誠…186

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン	ギャラガ'88～ボーナス・ステージ～		真壁　豊…189
MSX＋FMPAC	GALAXY FORCE～ネーム・エントリー～		東田　泰斗…191
PC-8801mkIISR	エイリアンクラッシュ～ネーム入れ～		藤岡　宏…193
X1	ドラゴンスピリット～エリア5～		西脇　卓哉…195
X68000	未来忍者～白怒火見参～		進藤　慶到…197

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……前付カラー4～8
富士通……表4，前付カラー10～11
ソニー……前付カラー12～13

ソフトハウス

ヒューマンソフト……中付87
T&Eソフト……折込，カラー211
日本ファルコム……カラー212～213
ビクター音産……カラー214～215
SPS……カラー216
エニックス……カラー217
ナムコ……カラー218
コナミ……カラー224
ウルフ・チーム……カラー226
ニデコ……表3

パソコン・ショップ

東北・北海道
庄子デンキ……後付386
関東・甲信越
ラオックス……カラー折込
九十九電機……前付カラー14～15
東映無線……中付67
シスペック……中付68～69
ウェーブアイ……中付70～75
パシフィックコンピュータバンク……中付76～77
P&A……中付78～80
マルゼン……中付81
ビック通販……中付82～83
フューチャーランド北本……中付84
パソコンショップマエハラ……中付85
ワールドインアオヤマ……中付90～97
日本マイコン流通センター……中付98，後付378～385
アイピーエル……後付348～353
聖和ライフサービス……後付356～357
OCT……後付358～359
サンマックス……後付362
サードウェーブ横浜鶴見店……後付363
AVCフタバ……後付364
メディアショップハイランド……後付365
エイプラン……後付366
アイビット電子……後付367
マイクロアーツ……後付368
NOVA情報機器……後付374～376
ソフトショップラム……後付377
東海・中部
パソコンハウスダイナ……後付360～361
関西・中国
スタンバイ……前付カラー9
トムボーイ……中付89
アイツー……後付354～355
ユーバース……後付369
ユニオン……後付377

その他

シーレックス……中付86
サンクレスト……後付346
スカラベ……後付347
キョーワインターナショナル……後付370
タイムマシン……後付371
玉屋……後付371
テクナート……後付372
ソフトランド秀和……後付372
ハッピー商会……後付373
アルファコーポレーション……後付373
がらん7……319

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。

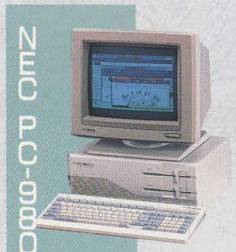
©マイコンBASICマガジン6月号
第8巻　第6号
1989年5月25日印刷
1989年6月1日発行
特別定価440円（本体427円）
電波新聞社　1989 Printed in Japan
編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15　郵便番号141　電話　東京(03)445－6111(大代表)　振替(東京)5－51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

パソコン・ハード&ソフトガイド⑥

パソコン現行機種総合カタログ

NEC PC-9801シリーズ



●PC-9801RA2 498,000円
RA5 736,000円(32ビット)
CPU 80386(16MHz)/V30(8MHz) メモリ ROM96KB, RAM 1.6MB(最大12.6MB) V-RAM 12KB(T)+256KB(G) 表示 80字×25行, 640×400ドット, 4,096色中16色, 画面合成 記憶 5"(1MB) FDD2基, 3.5"(40MB) HDD1基(RA5のみ)



●PC-9801RX2 398,000円
RX4 566,000円
CPU 80286(12/10MHz)/V30(8MHz) メモリ ROM96KB, RAM 640KB(最大11.6MB) V-RAM 12KB(T)+256KB(G) 表示 80字×25行, 640×400ドット, 4,096色中16色, 画面合成 記憶 RX2:5"(1MB) FDD2基, RX4:5"(1MB) FDD2基+3.5"(20MB) HDD



●PC-9801VM11 328,000円
CPU V30(μPD70116-10,10/8MHz) メモリ ROM96KB, RAM 640KB, V-RAM12KB(T)+256KB(G) 表示 80字×25字,640行×400ドット, 4,096色中16色, 画面合成 記憶 5"(1MB) FDD2基 特 20MBまたは40MB HDD内蔵可能



●PC-9801UV11 265,000円
CPU V30(μPD70116-10,10/8MHz) メモリ ROM96KB, RAM 640KB, V-RAM12KB(T)+256KB(G) 表示 80字×25行, 640×400ドット, 4,096色中16色, 画面合成 記憶 3.5"(1MB) FDD2基, 最高4台まで増設可 S FM音源, SSG音源 特 縦置き・横置きの両方可能

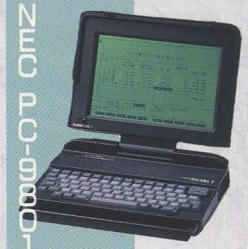


●PC-9801CV21 355,000円
CPU V30(μPD70116-10) 10/8MHz メモリ ROM96KB, RAM640KB, V-RAM12KB(T)+256KB(G) 表示 80字×25行, 640×400ドット, 4,096色中16色, 画面合成 記憶 3.5"(1MB) FDD2基 S FM音源, SSG音源 特 カラーCRTディスプレイ内蔵のワンボックス型



●PC-98XL model 1 495,000円
●PC-98XL model 2 575,000円
●PC-98XL model 4 835,000円
CPU 80286(8/10MHz) メモリ ROM64KB, RAM1MB(最大7.5MB) V-RAM12KB(T)+512KB(G) 表示 80字×25行, 1,120×750ドット, 4,096色中16色, 画面合成 記憶 model1:インターフェースのみ内蔵, model2:5"(1MB) FDD2基, model4:5"(1MB) FDD2基+3.5"(20MB) HDD

NEC PC-9801シリーズ



●PC-98LTmodel11 238,000円
model22 288,000円
CPU μPD70216(8MHz) メモリ ROM512KB, RAM640KB, V-RAM32KB 表示 液晶ディスプレイ, 80字×25行, 640×400ドット,モノクロ 記憶 3.5"(1MB) FDD 特 ラップトップ型, model22は, 24ドット熱転写プリンタ標準装備



●PC-9801LV21 345,000円
LV22 378,000円
CPU V30(μPD70116-10)10/8MHz メモリ ROM96KB, RAM64KB, V-RAM12KB(T)+256KB(G) 表示 液晶ディスプレイ, 80字×25行, 640×400ドット, 8階調, 画面合成 記憶 3.5"(1MB) FDD2基 特 ラップトップ型, バックライト, 白液晶(LV22)

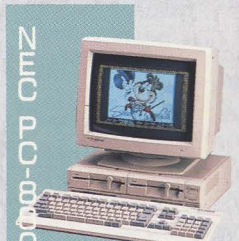


●PC-9801LS2 628,000円
LS5 866,000円(32ビット)
CPU 80386SX(16MHz), V30(8MHz) メモリ ROM96KB, RAM 1.6MB(最大4.6MB) V-RAM12(T)+256(G)KB 表示 プラズマディスプレイ, 80字×25行, 640×400ドット, 8階調, 画面合成 記憶 3.5"(1MB) FDD2基, 3.5"(40MB) HDD×1(LS5のみ)



● PC-98RL Model2 735,000円
PC-98RL Model5 970,000円
CPU 80386(20MHzノーウエイト) メモリ ROM64KB, RAM1.5MB(最大14.5MB), V-RAM12KB(T)+512KB(G) 表示 80字×25行, 640×400ドット, 1120×750ドット, 4096色中16色 記憶 MODEL2:5"(1MB) FDD2基, MODEL5:5"(1MB)+40MB3.5"HDD (32ビット)

NEC PC-8800シリーズ

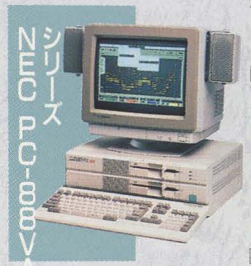


●PC-8801FE 129,000円
CPU μPD70008AC-8(8MHz/4MHz) メモリ ROM128KB, RAM64KB, V-RAM48K 表示 80字×25行, 640×400ドット,512色中8色, 画面合成 FDD 5"(320KB)2基 S FM音源, SSG音源 特 家庭用テレビ接続可能(ビデオ出力)



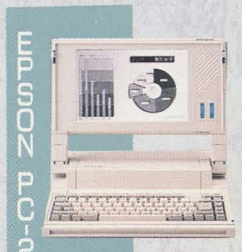
●PC-8801MA2 168,000円
CPU μPD70008AC-8(8MHz/4MHz) メモリ ROM128K, RAM192KB, V-RAM48KB 表示 80字×25行, 640×400ドット,512色中8色, 画面合成 FDD 5"(1MB) 2基 S ステレオ音源, FMステレオ・リズム音源, SSG音源, デジタルサンプリング機能

NEC PC-8801シリーズ



●PC-88VA2 298,000円
●PC-88VA3 398,000円
CPU μPD9002(8MHz) メモリ ROM768KB, RAM512KB, V-RAM256KB(T)+256KB(G) 表示 80字×25行, 640×400ドット, 65,536色, スプライト表示, 画面合成 FDD VA2:5"(1MB)FDD2基, VA3:5"(1MB)FDD2基+3.5"(9.3MB)FDD S FM音源, リズム音源, SSG, サンプリング機能

EPSON PC-286シリーズ



●PC-286LE-STD 368,000円
H20 503,000円
H40 593,000円
CPU μPD70116相当品(10MHz) メモリ ROM96KB, RAM640KB(最大3.6MB), V-RAM12KB(T)+256KB(G) 表示 白液晶ディスプレイ, 640×400ドット, 8階調 記憶 STD:3.5"(1MB) FDD2基, H20:3.5"(1MB)FDD+20MB3.5"HDD, H40:3.5"(1MB)FDD+40M3.5"HDD



● PC-286US-STD 268,000円
PC-286US-H20 393,000円
CPU 80286(10MHzノーウエイト) メモリ ROM96KB, RAM640KB(最大14.6MB), V-RAM12KB(T)+256KB(G) 表示 80字×25行, 640×400ドット, 4096色中16色 記憶 STD:3.5"(1MB)FDD2基, H20:3.5"(1MB)+20MB3.5"HDD



● PC-286VS-STD 388,000円
PC-286VS-H20 513,000円
PC-286VS-H40 603,000円
CPU 80286(16MHzノーウエイト) メモリ ROM96KB, RAM640KB(最大14.6MB), V-RAM12KB(T)+256KB(G) 表示 80字×25行, 640×400ドット, 4096色中16色 記憶 STD:5"(1MB) FDD2基, H20:5"(1MB)+20MB5"HDD, H40:5"(1MB)+40MB3.5"HDD



◑ PC-286LS-STD 478,000円
PC-286LS-H20 613,000円
PC-286LS-H40 703,000円
CPU 80286(12MHzノーウエイト) メモリ ROM96KB, RAM640KB(最大8.6MB), V-RAM12KB(T)+256KB(G) 表示 液晶ディスプレイ640×400ドット, 8階調 記憶 STD:3.5"(1MB)FDD2基, H20:3.5"(1MB)+20MB3.5"HDD, H40:3.5"(1MB)+40MB3.5"HDD



● PC-386-STD 598,000円
PC-386-H20 723,000円
PC-386-H40 813,000円
CPU 80386(20MHzノーウエイト) メモリ ROM96KB,RAM1.6MB(最大14.6MB), V-RAM12KB(T)+256KB(G) 表示 80字×25行, 640×400ドット, 4096色中16色 記憶 STD:5"(1MB) FDD2基, H20:5"(1MB)+20MB3.5"HDD, H40:5"(1MB) FDD2基+40MB3.5"HDD

SHARP X1シリーズ



●X1twin(CZ-830C) 99,800円
CPU Z80A(4MHz) メモリ ROM4KB, RAM64KB, V-RAM48KB, 第1水準漢字のみ 表示 80字×25行, 640×200ドット,256/512色, スプライト 記憶 5"(320KB) FDD1基 S PSG IF マルチビジュアル端子, 拡張I/Oポート×2, ジョイステック×2など 特 HEシステム搭載,スーパーインポーズ機能



●X1turboZII(CZ-881C) 179,800円
CPU Z80A(4MHz) メモリ ROM32KB, RAM128KB, V-RAM4(T)+96(G)KB 画面 80字×25行, 640×400ドット, 4,096色 記憶 5"(1MB)2基 S FM音源, PSG IF RS232C, プリンタ, 拡張I/Oポート×2など 特 スーパーインポーズ, デジタイズ, テロッパなど豊富な画像機能搭載/マウス標準装備



●X1turbo ZIII(CZ-888C) 169,800円
主な仕様はturboZIIに同じ 特 VCCIの0dB基準に適合。電波障害をおさえた機能。

SHARP X68000シリーズ



●X68000ACE(CZ-601C) 319,800円
●X68000ACE HD(CZ-611C) 399,800円
CPU 68000(10MHz) メモリ ROM128KB, RAM1MB(最大12MB) V-RAM512(T)+512(G)KB 表示 1,024×1,024ドット, 65,536色, 32スプライト/ライン 記憶 ACE:5"(1MB)FDD2基, ACE HD:5"(1MB)FDD2基+20MBHDD S FM音源, ADPCM機能 IF ハードディスク, 立体視端子他 特 独自OS Human68K搭載



●X68000EXPERT(CZ-602C) 356,000円
●X68000EXPERT HD(CZ-612C) 466,000円
CPU 68000(10MHz) メモリ ROM128KB, RAM2MB(最大12MB), VRAM512(T)+512(G)KB 記憶 5"(1MB)FDD2基, HD:5"(1MB)+40MB3.5"HDD 特 独自OS Human68K Ver.2.0搭載



●X68000PRO(CZ-652C) 298,000円
●X68000PRO HD(CZ-662C) 408,000円
CPU 68000(10MHz) メモリ ROM128KB, RAM1MB (最大12MB), VRAM512(T)+512(G)KB 記憶 5"(1MB)FDD2基, HD(1MB)+40MB3.5"HDD S FM音源, ADPCM独自OS Human 68K Ver.2.0搭載

SHARP MZ-2500シリーズ



●MZ-2520 159,800円
CPU Z80B(6MHz) メモリ ROM32KB, RAM128KB(最大256KB) V-RAM64KB(最大128KB) 表示 80字×25行, 640×400ドット, 256色 記憶 3.5"(640KB) FDD2基 S FM音源, SSG音源 IF CRT, プリンタ, マウス, ジョイスティック×2



●MZ-2531 199,800円
CPU Z80B(6MHz/4MHz) メモリ ROM32KB, RAM256KB, V-RAM128KB
その他の基本仕様はMZ-2520に同じ。
特 ボイスレコーダ搭載, 5"FDD増設可能



●MZ-2861 328,000円(16ビット)
CPU 80286(8MHz) メモリ ROM64KB, RAM768KB(最大6MB), V-RAM512KB 表示 80字×25行, 640×400, 65,536色, 記憶 3.5"(1MB)FDD2基 S FM音源, SSG IF RS232C, FDD, プリンタ他

富士通 FM77AVシリーズ



●FM77AV20EX 128,000円
CPU 68B09E(2MHz) メモリ RAM128KB(最大192KB), V-RAM96KB 表示 80字×50行, 640×400ドット, 4,096色 記憶 3.5"(640KB) FDD2基 S FM音源, PSG IF シリアル, プリンタ, カセット, ジョイスティック, ビデオ入力他



●FM77AV40EX 168,000円
CPU 68B09E(2MHz) メモリ RAM192KB(最大448KB), V-RAM192KB 表示 80字×50行, 640×400ドット, 26万色 記憶 3.5"(640KB) FDD2基 S FM音源, PSG IF シリアル, プリンタ, カセット, ジョイスティック, ビデオ入力他



●FM77AV40SX 178,000円
主な仕様はAV40EXに同じ。
特 ビデオ・デジタイズ/コンバート機能標準装備。

ラオックスパソコン取扱店

秋葉原本店 JR線秋葉原駅前歩いて2分 ☎03-253-7111
コンピュータ・メディア JR線秋葉原駅中央通り ☎03-253-1341
サウンドショップ JR秋葉原駅前、歩いて1分 ☎03-255-5301
ニューサウンドショップ JR秋葉原駅、万世橋交差点角 ☎03-251-2251
新宿店 新宿駅東口、靖国通り、伊勢丹会館並び マイコンシティ ☎03-350-1241
吉祥寺店 吉祥寺駅北口、近鉄百貨店並び ☎0422-21-3471

東京地区
楽器館 ●JR秋葉原駅、歩いて4分 ☎03-258-4141
荻窪店 ●JR荻窪駅北口、青梅街道沿い ☎03-398-5100
笹塚店 ●京王線笹塚駅前、トエンティーワン2F ☎03-485-1711
蒲田店 ●サンライズカマタ通り ☎03-734-5171
武蔵小山店 ●武蔵小山駅前アーケード街 ☎03-786-1411
三鷹店 ●新30m通路沿い、大沢交差点そば ☎0422-32-3741
調布店 ●調布駅北口、京王線線路際 ☎0424-84-0211
大山店 ●大山ハッピーロード沿い ☎03-973-5161
大井店 ●大井町東口銀座通り ☎03-474-2146

千葉地区
市原店 ●五井駅ヨーカドー隣り ☎0436-21-5331
稲毛店 ●JR総武線稲毛駅東口そば ☎0472-53-2136
稲毛海岸店 ●京葉線稲毛海岸駅前 ☎0472-78-7121
千葉ペリエ店 ●総武線千葉駅ビルペリエ3F ☎0472-27-5318
千葉パルコ店 ●千葉パルコ7F ☎0472-22-5211
成田店 ●日吉台ニュータウン入口 ☎0476-92-1711
船橋ららぽーと店 ●ららぽーと2F、専門店街 ☎0474-34-3971
八千代台店 ●京成八千代台駅、第一勧銀ナナ ☎0474-85-2261
松戸五香店 ●五香駅前通りDAIK 2F ☎0473-89-0861
茂原店 ●128号バイパス、如燕団地近く ☎0475-24-3343
ラオックスケーヨー君津店 ●JR君津駅北口歩いて5分 ☎0439-54-0721

神奈川地区
厚木店 ●小田急線本厚木駅前 ☎0462-22-2722
大和店 ●大和NTT隣り ☎0462-61-2011
横浜伊勢佐木町店 ●伊勢佐木町通り ☎045-261-1251
戸塚店 ●国道1号線沿い、戸塚消防署前 ☎045-881-3161
綾瀬店 ●旧国道246号線・富士見ボール近く ☎0467-78-2211
川崎店 ●JR川崎駅北口、銀柳街入口 ☎044-233-7161
伊勢原店 ●伊勢原駅近(平塚伊勢原街道沿 ☎0463-92-5100
横須賀WALK店 ●横須賀中央駅前、WALK 6F ☎0468-24-5100

埼玉地区
岩槻店 ●16号バイパス、岩槻消防署近く ☎048-757-2561
春日部西店 ●東武線春日部駅西口、市役所通り ☎048-754-4171
春日部東店 ●東武線春日部駅東口徒歩2分 ☎048-761-9171
浦和店 ●浦和駅前コルソ4F ☎048-824-5311
北浦和店 ●北浦和駅西口、県道際、徒歩2分 ☎048-833-8811
南浦和店 ●JR線南浦和駅西口前 ☎048-861-3111
武蔵浦和店 ●武蔵浦和駅MARE 1F ☎048-863-4972
大宮駅ビル店 ●大宮駅ビル"KISS"5F ☎048-644-3551
小手指店 ●小手指駅北口、駅前大通り(角) ☎0429-23-1851
新所沢店 ●新所沢駅西口徒歩1分 ☎0429-23-2345
川口店 ●川口駅東口、銀座通り ☎0482-56-0011
志木店 ●ららぽーと志木6F ☎0484-74-9041
わらび店 ●わらび駅東口、歩いて2分 ☎0484-43-2161
ラオックスアゼガミ越谷店 ●南越谷駅近く、4号線沿い ☎0489-66-2100

茨城・栃木・長野地区
小山駅ビル店 ●VAL(小山駅ビル)2F ☎0285-23-4652
取手店 ●けんしん(茨城県信用組合)隣り ☎0297-74-1311
筑波学園店 ●土浦・学園線、古来バス停近く ☎0298-57-6521
土浦店 ●土浦市民会館近く ☎0298-21-7211
ラオックスケーヨー川中島店 ●川中島駅前、国道18号線沿い ☎0262-86-3161

LAOX

パソコン・ハード&ソフトガイド⑥ パソコン現行機種総合カタログ

富士通



(32ビット)

●FM TOWNS
モデル1本体338,000円
FM TOWNS
モデル2本体398,000円

CPU 80386(16MHz) メモリ モデル1:RAM1MB, モデル2:2MB(いずれも最大6MB) 表示 640×480ドット,1677万色中256色 記憶 モデル1:3.5"(1MB)FDD1基+CD-ROM(540MB)1基, モデル2:3.5"(1MB)FDD2基+CD-ROM(540MB)1基 S CD-ROMによるCD演奏, FM音源他 特 キーボードは親指シフト, JIS選択可能(別売)

SONY MSX



●HB-F1II 29,800円
規格 MSX2 CPU Z80A メモリ ROM128KB, RAM64KB, V-RAM128KB 画面 80文字×24行, 512×212ドット, 512色中16色/256色同時, 32色・8/ラインスプライト S PSG IF 映像, 音声, カセット入出力, プリンタ, ジョイスティック×2, カートリッジスロット×2
特 ROMカートリッジ専用



●HB-F1XDmk2 49,800円
規格 MSX2 CPU Z80A メモリ ROM64KB, RAM64KB, V-RAM128KB FDD 3.5"2DD1基 S PSG IF HB-F1IIに同じ
特 専用ツール付属



●HB-T7 59,800円
規格 MSX2 CPU Z80A相当 メモリ ROM48KB, RAM64KB, V-RAM128KB, 第1水準漢字のみ S PSG IF 映像, カセット, プリンタ 特 通信機能内蔵の通信パソコン



●HB-F900 148,000円
規格 MSX2 CPU Z80A メモリ ROM192KB, RAM256KB, V-RAM128KB FDD 3.5"2DD2基 S PSG
特 AVクリエイターHB1-F900との組み合わせでAVシステムを構築, マウス付属



●HB-T600 135,000円
規格 MSX2 CPU Z 80A相当 メモリ ROM64KB, RAM128KB, V-RAM128KB, 第1水準漢字のみ FDD 3.5" 2DD1基 S PSG
特 通信機能など株式投資に必要な機能を内蔵。株式ターミナル



●HB-F1XDJ 69,800円
規格 MSX2+ CPU Z80A メモリ ROM96KB, RAM64KB, V-RAM128KB 画面 512色中16色/256色同時/19,268色(自然画モード), FDD 3.5"2DD1基 S FM音源, PSG 特 漢字BASIC搭載, ゲームプログラミングツール付属

松下 MSX



●FS-A1FM 84,800円
規格 MSX2 CPU Z80A 相当 メモリ ROM48KB, RAM64KB, V-RAM128KB FDD 3.5"2DD1基 S PSG IF スロット×2, プリンタ, カセット 特 モデム内蔵, 第一水準漢字ROM内蔵



●FS-A1FX 57,800円
規格 MSX2+ CPU Z80A相当 メモリ ROM96KB, RAM64KB, V-RAM128KB 画面 512色中16色/256色同時/19,268色(自然画モード) FDD 3.5"2DD1基 S PSG
特 漢字BASIC搭載 第1水準漢字のみ



●FS-A1WX 69,800円
規格 MSX2+ S PSG, FM音源
特 第1, 第2水準漢字ROM搭載, 内蔵ワープロソフト用S-RAM 16KB
主な仕様はA1FXと同じ。

三洋 MSX



●PHC-70FD 64,800円
規格 MSX2+ CPU Z80A相当 メモリ ROM128KB, RAM64KB, V-RAM128KB, 第1水準漢字のみ 画面 80字×24行, 512×212ドット, 16/512色, YJK:12,499色ほか S FM音源 FDD 3.5"2DD1基 特 BASICコンパイラ搭載

三菱MSX

●ML-TS2 65,000円
規格 MSX2 特 モデムおよび通信ソフト内蔵, 第2水準漢字
●ML-TS2H 75,000円
規格 MSX2 特 ML-TS2にハンドセット(電話機)がついている

日本ビクター MSX

●HC-95 198,000円 規格 MSX2 特 デジタイズ機能搭載

SHARP ポケコン



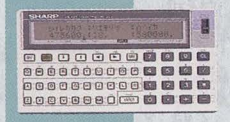
●PC-E200 22,000円
Z80CPU搭載により高速演算を実現。別売ケーブルによりパソコンと簡単に接続可能。表示桁:24桁×4行/RAM容量:32KB/ローマ字カナ変換可/Z80バスインターフェス, シリアルインターフェース/機械語モニタ搭載



●PC-1360K 36,800円
文節変換による漢字処理機能を搭載。表示桁:24桁×4行/グラフィック表示:150×32ドット/RAM容量:8KB(最大64KB)/ローマ字カナ変換, 第1水準漢字使用可/RAMカード使用可/シリアルインターフェース



●PC-1280 24,800円
実務計算に威力を発揮する高精度演算(有効桁20桁), 3桁区切り、丸め機能などを搭載。表示桁:24桁×2行/RAM容量:8.4KB(最大64KB)/ローマ字カナ変換可/RAMカード使用可



●PC-1262 24,800円
普段よく使う計算式を入力するだけでOKの簡易ソフト「ビジネスシミュレーションソフト」搭載のビジネス向け機種。表示桁:24桁×2行/RAM容量10.4KB/カナ入力可/㊐カセットレコーダ, サーマルプリンタ



●PC-1248DB 11,000円
PC-1246DBのRAM容量がアップした機種。表示桁:16桁/RAM容量:10KB/ローマ字カナ変換可 ㊐カセットコーダ, サーマルプリンタ

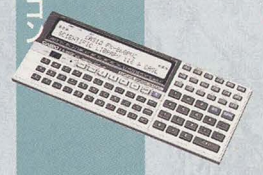


●PC-1246DB 7,900円
表データベース機能や電話番号メモ機能搭載の入門機。表示桁:16桁/RAM:2KB/ローマ字カナ変換可/㊐カセットレコーダ, サーマルプリンタ

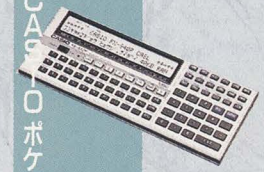
CASIO ポケコン



●AI-1000 39,800円
人工知能言語Lispを搭載。オプションのROMカードでProlog, C, BASIC, CASLも使用できる多言語タイプ。表示桁:32桁×4行/RAM:32KB(最大64KB)/ローマ字カナ変換可/データバンク機能



●FX-860PVC 24,800円
数学・統計などのライブラリー内蔵の多機能タイプ。表示桁:32桁×2行/RAM:32KB(最大64KB)/ローマ字カナ変換可/116種のライブラリー内蔵/組込演算機能/データバンク機能/CASL言語搭載



●FX-840P 19,800円
アセンブリ言語CASL搭載タイプ。表示桁:32桁×2行/RAM:32KB(最大64KB)/ローマ字カナ変換可/組込演算機能/アセンブリ言語CASL搭載/㊐RS-232Cインターフェース, キャラクタプリンタなど



●FX-820P 29,800円
ミニプリンタ内蔵, データバンク機能付のRAMカードタイプ。表示桁:12桁/RAM:2KB(最大4KB)/RAMカード用スロット/ミニプリンタ内蔵/データバンク機能/㊐カセットレコーダ



●FX-750P 24,800円
RAMカード使用可能なタイプ。表示桁:24桁/RAM:4KB(最大16KB)/RAMカード用スロット2基/㊐カセットレコーダ, ミニキャラクタ・プリンタ



●FX-795P 19,800円
変数や数式を入力するだけで答えが求められる組込演算機能搭載。表示桁:24桁/RAM:16KB/データバンク機能/組込演算機能/㊐カセットレコーダ, キャラクタプリンタ



●PB-1000C 34,800円
アセンブリ言語CASLが搭載されている。表示桁:32桁×4行/グラフィック表示:192×32ドット/RAM:8KB(最大40KB)/ローマ字カナ変換可/データバンク機能/アセンブリ言語CASL搭載



●PB-1000 39,800円
3.5"FDDや4色プロッタプリンタと一体化できるタイプ。表示桁:32桁×4行/グラフィック表示:192×32ドット/RAM:8KB(最大40KB)/ローマ字カナ変換可/データバンク機能/アセンブラ機能, モニタ機能



●PB-500 24,800円
RAMカード用2スロット付きで, データの処理・分類に対応。表示桁:24桁/RAM:4KB(最大16KB)/カナ入力可/RAMカード用スロット2基/㊐キャラクタ・プリンタ



●PB-220 13,800円
データバンク機能(スケジュール管理や電話帳)付で手帳型のビジネスユースの入門機。表示桁:12桁/RAM容量:2KB(最大10KB)

注) • ㊐は使用可能な主な周辺機器
• メモリ でROM, RAMはメインの容量。V-RAMで(T)とあるのはテキスト用, (G)とあるのはグラフィック用
• パソコンでとくに表示のないものは, 第1・第2水準漢字装備
• 表示 は表示能力
• 記憶 は補助記憶装置
• S はサウンド機能
• I F は主なインターフェース
• 特 は特色およびその他の仕様

目的をもってパソコンとつきあおう

パソコン選びのアドバイス

丹治 佐一

パソコンと一口にいってもずいぶんと多くのパソコンがあるものです。特別企画の折込「パソコン現行機種総合カタログ」を見てください。これからパソコンを買おうと思っている君達にとって，数多くのパソコンの中から1台を選びだすのはたいへんです。

今回はパソコン選びのチョットしたアドバイスをしましょう。

目的をハッキリしよう

ただ単に目的もなく購入してもかまいませんが，やはり，何がしたいからパソコンを購入する，という目的意識を持って買うようにしましょう。

たとえば，ゲームを楽しむためとか，カラフルですばらしいグラフィックを作るため，シンセサイザを接続しコンピュータ・ミュージックを楽しむとか，ワープロ専用機を越える機能を持ったワープロ・ソフトのあるパソコンを購入してDTP（デスクトップ・パブリシング）するなど，目的をきめてそれに合ったパソコンを選びます。

パソコンはソフトで動くもの！

目的がはっきりしていれば，必要なものは自然に決まります。パソコンは〝ソフトウエア〟がなければ動作をしてくれませんから，はじめに目的とする優秀なソフトを捜してみるのもよい方法です。あとはそのソフトが利用できるパソコンを購入すればいいのです。

たとえばコンピュータ・ミュージックを本格的に楽しみたいのであれば，はじめに音源であるシンセサイザを決め，その動作に必要なMIDIインターフェースが完備されたコンピュータと，便利なソフトがあるのかをチェックします。

とにかく，コンピュータ自体の性能もありますが，ソフトの質がコンピュータの生死を決めると言ってもよいのです。

あのファミコンがここまで家庭に普及したのも，多くの人の欲求を満たすソフトが，たくさん発売されたことがあげられます。

こんなことを参考に検討してみましょう。そして，パソコン・ショップにでかけて実際にソフトを操作してみるのも重要です。

もちろん，価格も考えなければなりません。本体が安くても周辺機器が高かったり，拡張性が悪い場合もあります。目先のことにとらわれず，先のことも考えて購入することも必要です。また，パソコンが異なるとデータの互換性に問題がでてきますから，友達のパソコンに合わせて選ぶというのも一つの手です。

独断と偏見のパソコン選びのアドバイス

パソコンも自動車と同じで目的によって多種多様なものが発売されています。まずパソコン1台ですべてをやらせるという発想は捨ててください。計算が得意なもの，グラフィックスが得意なもの，周辺機器が優れているものなど，特徴をよく知って選びましょう。

●ビジネス関連で利用したい

日本語ワープロや表計算，在庫管理などの処理には，16ビット（32ビット）パソコンが向いています。ビジネス関連では特に漢字処理の問題と処理スピード，メモリ容量がポイントになります。

となるとNECのPC-9801シリーズやPC-9801互換機であるEPSONのPC-286シリーズがよいでしょう。持ち運びもできるラップトップ・パソコンも要チェックです。

ちょっと独自な世界を持つシャープのX68000シリーズも検討すべきでしょう。また，FM TOWNSも見逃せません。

●ミュージックを楽しみたい

本体のみでも音楽演奏がある程度可能です。その場合は8ビットのパソコンが有利です（PC-8801シリーズやMSXパソコンなど）。16ビット機では，X68000とFM TOWNS以外は音楽機能がオプションとなっていますので要注意。

ただ，外部にMIDI経由でシンセサイザなどの音源楽器を駆動させる場合は別です。MIDIインターフェース・ボードなど周辺ボードを本体に入れる必要があるので，これらに対応したパソコンを購入します（ソフトも重要）。主に16ビット機が良いでしょう。8ビットではPC-88シリーズ用にインターフェースが発売されています。

●パソコンの入門機は何か

NEC PC-8801シリーズ，富士通FM77シリーズ，シャープX1シリーズなどの，クラスがよいでしょう。主に8ビット機といわれるものです。廉価版タイプのものもあり，購入しやすくなっています。ワープロ・ソフトもあり，日本語処理も可能です。

ゲームを楽しみたいのならソフトがたくさん発売されている，PC-88シリーズかMSX2（MSX2＋）パソコンがいいですね。凝ったゲームを楽しみたいのであればシャープのX68000がよいでしょう。

MSX2シリーズは，メーカーが異なってもソフトの互換性がありますから，友人がMSXパソコンを持っているのであれば，ソフトを共有できます。MSX2＋は，カラフルな画像と16ビット機並の日本語処理機能をそなえ，価格の割に，その能力に驚かされます。処理スピードさえ多少目をつぶれば（といっても十分実用になる），ゲーム以外でも，実務に使えるパソコンとして大活躍してくれます。

●試験中にこっそりと使いたい！

こんな人にはポケコンが便利。特に理科や技術系の勉強をしている人には必需品です。

読者参加　プログラミング・テクニック大公開　その①

MSXシリーズ用　　Mr. RIBO

グラフィックを強化する"MINI 1.5"

スクリーン・モード1.5とは？

最近のＭＳＸ用のゲームは，非常に見映えのよいものが多くなってきました。しかも，その美しいグラフィックが高速でスクロールするものも少なくありません。たとえば，ＭＳＸ用グラディウス・シリーズの４作，あのグラフィック，どう見てもスクリーン・モード２の映像ですね。

しかし，ＢＡＳＩＣでは，あんなスクロールはとてもムリです。なぜなら，スクリーン・モード２では，キャラクターを文字のようにあつかえないからですね。

ところがしばしばベーマガで見かける，１文字にたくさんの色をつけたキャラクターを使ったプログラムは，みなスクリーン・モード２だろうと思ってプログラムを見てみると，なんと，スクリーン・モード１ではありませんか。

そうなんです。実は，スクリーン・モード１で，スクリーン・モード２と同じように美しい色づかいを可能にする方法があり，その方法によってできる新しいスクリーン・モードは，まるでスクリーン・モード１と，スクリーン・モード２をたして２で割ったような感じのスクリーン・モードなのです。それで，このスクリーン・モードを，『スクリーン・モード1.5』と呼ぶことにしました(強引)。

スクリーン・モード1.5の構造

では，実際にはどんな構造で，このスクリーン・モードができているか説明します。

第１図のＡとＢを見てください。Ａがスクリーン・モード１，Ｂがスクリーン・モード1.5の，ＶＲＡＭマップです。これを見れば，いかにスクリーン１が貧弱かわかるはずです。

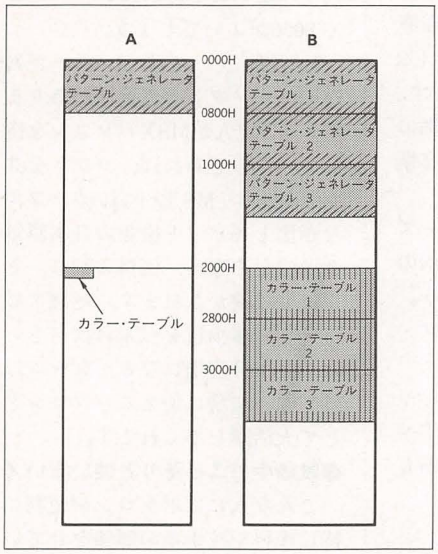
ちなみにパターン・ジェネレータ・テーブルとは，キャラクターの形を記憶しているところで，スクリーン・モード1.5では，これと，カラー・テーブルがそれぞれ画面の高さによって三つにわかれています(**第２図**)。

したがって，高さによって，同じキャラクターでも，三つの形と色を持つことができます。

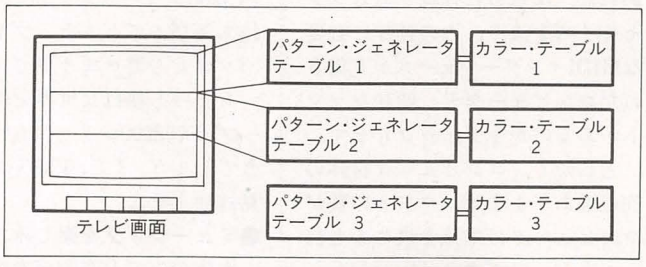
それはおいておくとして，注目すべきはカラー・テーブルが大きくなったということです。そのおかげで，スクリーン・モード２と同じグラフィックが，スクリーン・モード１で実現できるのです。

このテーブルの中身は，**第３図**のようになっています。したがって，“Ａ”という文字の２ライン目を赤にしたいなら，ＶＰＯＫＥ␣＆Ｈ2000＋ＡＳＣ("Ａ")＊８＋１，＆Ｈ64　　(注：␣はスペース)と入力すればよいわけです。３ライン目なら，式の＋１を＋２にすればＯＫです。おっと！誰ですか？もう入力しているのは。

これは，スクリーン・モード1.5のときにのみ使うことができる方



《第１図》MINI1.5のVRAMマップ



《第２図》カラー・テーブルの位置

法ですから，スクリーン・モード1.5にしてから入力してくださいね。

え？　スクリーン・モード1.5にする方法を知らないって？　それは当然ですね。そのスクリーン・モード1.5の状態をあなたのＭＳＸに提供してくれるのが，"ＭＩＮＩ 1.5" なのです。

MINI 1.5の作りかた

"ＭＩＮＩ 1.5"は，その目的の性質上，メモリをなるべく使わないよう，非常にコンパクトなマシン語プログラムになっていて，**リスト1**のＢＡＳＩＣプログラムによって，メモリ上に作ります。

このとき，ADという変数によって，メモリのどこに作るかを変えることができますので，自分のＭＳＸのメモリ容量に合わせて変えてください。

なお，**リスト1**の場合，ＡＤ＝＆ＨＤ000となっていて，64Kバイト用となっています。ここを64Kバイト以下の人は変更してください。ちなみに "ＭＩＮＩ 1.5" の大きさは，103バイトです。

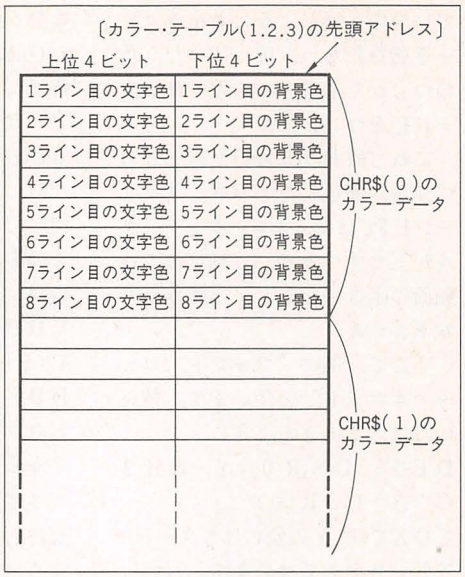
☆　　☆

MINI 1.5の内部仕様

"ＭＩＮＩ 1.5" のプログラムは，大きくわけて三つのパーツから成っています。

一つは，スクリーン・モード1.5の状態を作る "1.5スターター"，二つ目は，文字フォントをカッコ良く（太く）する "フォント・メーカー"，三つ目が，パターン・ジェネレータ1と，カラー・テーブル1との内容を，それぞれの2および3にコピーしてくれる，"フォント・コピー・ユニット" です。

このうち，"フォント・コピー・ユニット" は，他の二つと独立して使うことができ，それによって，キャラクターの形や色のデータのうち，三つのパターン・ジェネレータとカラー・テーブルで共通して使用するもの（文字データなど）を，それぞれ1か所に定義して "フォント・コピー・ユニット" を単独で実行することによって，他の二つのジェネレータおよびテーブルに高速にコピーすることが可能になっています。



《第３図》カラー・テーブルの中身

MINI 1.5の使いかた

では，いよいよ使用方法の説明にはいります。ここでは，実際に，自分の作ったプログラムで，どのように "ＭＩＮＩ 1.5" を使えばよいのかを説明します。

まず，**リスト1**（64Kシステムでない人はＡＤを変更したもの）を正しく入力したものをセーブしておき，さらに**リスト1**を実行しメモリ上に "ＭＩＮＩ 1.5" を作ります。そして "ＭＩＮＩ 1.5" をこわさないように，ＣＬＥＡＲ␣Ｘ，Ｙ－１という命令を自分のプログラムの先頭付近に付け加えます。

なお，上の命令のＸは，自分のプログラムで使う変数領域の大きさで，Ｙは "ＭＩＮＩ 1.5" のスタート・アドレスを，それぞれあてはめて使い，自分のプログラムに合った値にしてください。

そして，プログラムでスクリーン・モード1.5を使いたいときは，ＤＥＦ␣ＵＳＲ０＝Ｙ：Ａ＝ＵＳＲ(０)
という命令を使います。なお，Ｙには前述したとおり，"ＭＩＮＩ 1.5" のスタート・アドレスをあてはめて使います。

つぎに，スクリーン１で行なっ

《リスト１》MINI1.5のプログラム・リスト

```
10 '*************************************************************************
20 '*                                                                       *
30 '*   MSX SCREEN MODE 1.5 STARTER PACKAGE "MINI 1.5" by MASACHAN SOFT     *
40 '*                                                                       *
50 '*                    OBJECT SIZE  <103>                                 *
60 '*                                                                       *
70 '* SET ADDRESS ***********************************************************
80   AD=&HD000
90 '
100 '*       DATA CHECK        *
110 '
120 CLS:RESTORE:FOR I=1 TO 6:A=0:FOR J=1 TO 20
130 READ A$:A=A+VAL("&H"+A$)
140 NEXT J:READ A$
150 IF VAL("&H"+A$)<>A THEN 200
160 NEXT I:GOTO 250
190 '
200 '*       DATA ERROR        *
210 '
220 CLS:PRINT "DATA ERROR IN ":STR$(990+I*10):END
240 '
250 '*       WRITE DATA        *
260 '
270 CLS:RESTORE:FOR I=AD TO AD+102
280 READ A$:IF VAL("&H"+A$)>&HFF THEN READ A$
290 POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
300 PRINT "MAKING 'MINI 1.5' IS COMPLETE.":END
890 '
900 '* MACHINE LANGUAGE DATA *                                  * CHECK SUM *
910 '
1000 DATA CD,6F,00,CD,7E,00,21,00,00,01,FF,07,CD,4A,00,57,CB,1A,B2,CD   ,781
1010 DATA 4D,00,E5,ED,42,E1,CA,21,D0,23,C3,0C,D0,21,00,20,01,00,08,3E   ,747
1020 DATA F4,CD,56,00,11,00,00,21,00,00,01,00,08,E5,19,CD,4A,00,09,CD   ,53D
1030 DATA 4D,00,E1,E5,D5,11,FF,07,ED,52,D1,E1,CA,4F,D0,23,C3,35,D0,21   ,AE5
1040 DATA 00,08,ED,42,CA,61,D0,3E,20,BA,C8,11,00,20,C3,2F,D0,01,00,10   ,716
1050 DATA C3,35,D0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00   ,1C8
```

ていたのと同じようにキャラクター定義を行ない，前に述べた，色のつけかたを参考に，キャラクターに色をつけます。

これで終わりと言いたいところですが，前述したとおり，スクリーン1.5ではジェネレータとテーブルが三つずつあり，これだけでは画面の上3分の1しか定義されておりません。

そこで，例の"フォント・コピー・ユニット"を使います。使いかたは，さっきのように

DEF␣USR0=Y+&H2C：A=USR(0)

でOKです。Yの値にはスタート・アドレスをあてはめます。これで，スクリーン・モード2に負けないグラフィックが，プリント文であつかえるようになりました。

なお，注意すべき点は，COLOR文では，バックグラウンド色しか変更できません。したがって，どうしてもキャラクターの背景色を変えたい人は，**リスト1**の1020行のF4をF0に変更すると，背景色がバックグラウンド色と同じになるので，COLOR,,Z（Zは背景にしたい色）という方法で変えることができます。なお，MSX2を使っている人は，この方法を使う前には，

VDP(9)=VDP(9)␣OR␣&HDF

という命令を実行する必要があります。

さて，これでひととおりの説明が終わりました。わかりにくかったら，実際にスクリーン・モード1.5の状態で，**リスト2**を実行してみて，理解を深めてください。なお，下のほうへカーソルを持っていくと消えたり，変なカーソルになることがありますが，これはバグではありません。

MINI 1.5を使ったプログラムの投稿の方法

もし，この記事を読んだかたで，"MINI 1.5"を使ったプログラムを，ベーマガに投稿したいと思われた人は，つぎのような情報を，原稿に記しておく必要があります。

①要MINI 1.5と，はっきりプログラム名のあとに記しておく。ただし，プログラム中で"MINI 1.5を作っているものについては，この限りではない。

②"MINI 1.5"を，メモリのどこに作ったものを使用するかを，スタート・アドレスの値を使ってはっきり記しておく。

《リスト2》動作確認用のプログラム・リスト

```
10 CLS:RESTORE
20 FOR A=ASC("ア")*8 TO ASC("ア")*8+&H2000 STEP &H2000
30 FOR I=A TO A+31
40 READ A$
50 VPOKE I,VAL("&H"+A$)
60 NEXT I,A
70 LOCATE 0,1:PRINT "ｱｳ"
80 LOCATE 0,2:PRINT "ｲｴ"
90 LOCATE 0,4:END
100 DATA 01,03,03,01
110 DATA 07,0F,0B,0B
120 DATA 0B,03,02,06
130 DATA 06,06,06,0E
140 DATA 80,C0,C0,80
150 DATA E0,F0,D0,D0
160 DATA D0,C0,40,60
170 DATA 60,60,60,70
200 DATA E4,64,A4,A4
210 DATA F4,F4,F4,F4
220 DATA A4,74,74,74
230 DATA 74,74,84,84
240 DATA 64,64,A4,A4
250 DATA E4,E4,E4,E4
260 DATA A4,74,74,74
270 DATA 74,74,64,64
```

これは便利！掲載率があがるぞ！ ●―― 夢邪鬼2

X68000用スプライト・データ圧縮プログラム

はじめに

X68000のX－BASICでゲームを作り，ベーマガへ投稿しても，プログラムが長いがためにボツられた，という人も少なくはないでしょう。そこでスプライト・データを圧縮するプログラムを作りました（**リスト1**）。

使用法

まず，圧縮したいスプライト・データを定義し，このプログラムを走らせます。走らせると，いろいろ質問してきますので，つぎのことを参考にして答えてください。

■出力ファイル・ネーム

圧縮データ＋定義プログラムを書き込むファイル名。

■モード　1)8＊8　16＊16

1を選ぶと8＊8のBG（バックグラウンド）キャラクター単位で，2を選ぶと16＊16のスプライト・キャラクター単位で圧縮する。

■圧縮スタート番号・圧縮終了番号

それぞれ，圧縮したいスプライト・データのはじめと終わりの番号。モードのところで"1"を選んだ場合は注意が必要（**第1図**）。

■1行の桁数

「行番号"データ",」を何行にするか。

■圧縮方法　1)しない　2)する

1を選ぶとデータを文字型にするだけで圧縮はせず，2を選ぶと，同じデータが三つ以上並んでいる場合は二つの文字型データにするという圧縮を行ないます。

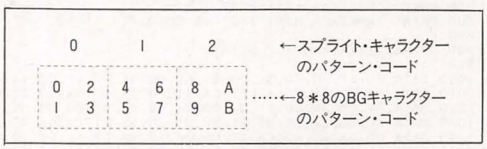
■リターン・キーを押してください。

そこで他のキーを押すとはじめの質問に返る。

以上の操作が終了したら，圧縮し作成されたファイルをゲーム・プログラムにマージし，関数として呼びだして使ってください。

注意点

スプライト定義プログラム（**リスト2**）を見てください。60，70，80行に"／＊"という文がありますが，これは，チェックサムを"／＊"を取ると参照し，"／＊"を入れると参照しません。投稿すると



《第1図》番号の注意点

《リスト1》スプライト・データ圧縮のプログラム・リスト

```
 10 int i,fp,nl,ofset=32,keta1,mode,st,en,csum
 20 dim char sda(256)
 30 str fname
 40 width 64
 50 repeat
 60   repeat
 70     input"出力ファイルネーム＝",fname
 80   until len(fname)<19
 90   repeat
100     input"モード　１）８＊８　２）１６＊１６　",mode
110   until mode>0 and mode<3
120   repeat
130     input"圧縮スタート番号＝",st
140   until (st>-1) and (st<256)
150   repeat
160     input"圧縮終了番号＝",en
170   until (en<256) and (en>=st)
180   repeat
190     input"１行の桁数（１３～２５３）＝",keta1
200   until (keta1>12) and (keta1<254)
210   repeat
220     input"圧縮方法　１）しない　２）する　",nl
230   until (nl>0) and (nl<3)
240   print "リターンキーを押して下さい"
250 until inkey$=chr$(13)
260 print
270 mode=mode-1:nl=nl-1:keta1=keta1-12
280 /*-----------------中心--------------------*/
290 fp=fopen(fname,"c")
300 fw(string$(ofset-2," "),fp):fputc('"',fp)
310 for i=st to en
320   smaller(mode,i,nl)
330   csum=da_save(keta1,nl,csum,fp)
340   print "★";
350 next
360 fseek(fp,-1,1)
370 if fgetc(fp)='"' then {
380   fseek(fp,-4,1)
390 } else {
400   fputc('"',fp)
410 }
420 pr_merge(mode,keta1,nl,st,en,fp)
430 fclose(fp)
440 end
450 /*-----------------圧縮--------------------*/
460 func str smaller(mo,num,sw)
470 int i,j,k=0,cou=0
480 sp_pat(num,sda,mo)
490 a=sda(0):mo=mo*192+63:sda(mo+1)=255
500 for i=0 to mo
510  b=sda(i+l)
520  if (a=b) and (cou<63) and (sw=1) then {
530    cou=cou+1
540  } else {
550    if cou>=2 then {
560      sda(k)=a+'n'
570      sda(k+1)='m'-(cou-2):k=k+2
580    } else {
590      for j=0 to cou
600        if sw=1 then {
610          sda(k)=a+'n'
620        } else {
630          sda(k)=asc(hex$(a))
640        }
650        k=k+1
660      next
670    }
680    cou=0:a=b
690  }
700  next:sda(k)=&H1A
710  endfunc
720  /*---------------データ記録----------------*/
730  func int da_save(k,sw,s,fp)
740  str a="":int i=0
750  while sda(i)<>&H1A
760    fputc(sda(i),fp)
770    if sw=0 then {
780      s=s+val("&H"+chr$(sda(i)))
790    } else {
800      s=s+(sda(i)-'0')
810    }
820    if (fseek(fp,0,1)+7-ofset) mod (k+8)=0 then {
830      a=right$(" "+right$("00"+hex$(s),2+sw),3)
840      fw(a+chr$('"')+",",fp):fputc('"',fp):s=0
850    }
860    i=i+1
870  endwhile
880  return(s)
890  endfunc
900  /*-----------------------------------------*/
910  func fw(a;str,fp)
920  fwrites(a+chr$(&HD)+chr$(&HA),fp)
930  endfunc
940  /*--------------プログラムまーじ-------------*/
950  func pr_merge(mo,k,sw,st,en,fp)
960  int i
970  str st2,en2
980  st2=itoa(st):en2=itoa(en)
990  i=(fseek(fp,0,1)-ofset)/(k+8)
1000 fw("}",fp)
1010 switch sw
1020    case 0:ch_norm(mo,st2,en2,k):break
1030    case 1:ch_smal(mo,st2,en2,k)
1040 endswitch
1050 fputc(&H1A,fp)
1060 fseek(fp,0,0)
1070 st2=right$("00"+itoa(k+3),3)
1080 fw("dim str d["+st2+"],c("+right$("0000"+itoa(i+1),5)+")["+st2+"]={",fp)
1090 endfunc
1100 /*-------------------------------------
1110 func ch_norm(m,s;str,e;str,k)
1120 str b:b=chr$('"')
1130 fw("dim char s("+itoa(63+m*192)+"):int h,i,j,l,b",fp)
1140 fw("d=c(0):for b="+s+" to "+e+":for l=0 to "+itoa(63+m*192),fp)
1150 fw("s(l)=val("+b+"&H"+b+"+chr$(d[j])) /*:h=h+s(l)",fp)
1160 fw("if j<"+itoa(k-1)+" then j=j+1 else { /*j=val("+b+"&H"+b+"+mid$(c(i),"+
itoa(k+2)+",2))",fp)
1170 fw(" /*if j-(h and 255) then print "+b+"ﾃﾞｰﾀｴﾗｰ"+b+";i*10+//:end",fp)
1180 fw("この値は一番初めのデータの行番号　　▲",fp)
1190 fw("i=i+1:j=0:d=c(i):h=0 }:next:sp_def(b,s,"+itoa(m)+"):next",fp)
1200 endfunc
1210 /*-------------------------------------
1220 func ch_smal(m,s;str,e;str,k)
1230 str b:b=chr$('"')
1240 fw("dim char s1("+itoa(3000)+"):int s2,s3,h,i,j,l,b:d=c(0)",fp)
1250 fw("for b="+s+" to "+e+":l=0:repeat:s2=d[j]-'n':if s2>=0 then s3=s2",fp)
1260 fw("for l=1 to l+s2*(s2<0):s1(l)=s3:next /*:h=h+d[j]-'0'",fp)
1270 fw("if j<"+itoa(k-1)+" then j=j+1 else { /*j=val("+b+"&H"+b+"+mid$(d,"+ito
a(k+1)+",3))",fp)
1280 fw(" /*if j-(h and 4095) then print "+b+"ﾃﾞｰﾀｴﾗｰ"+b+";i*10+//:end",fp)
1290 fw("この値は一番初めのデータの行番号　　▲",fp)
1300 fw("j=0:i=i+1:d=c(i):h=0 }:until l="+itoa(64+m*192)+":sp_def(b,s1,"+itoa(m
)+"):next",fp)
1310 endfunc
```

《リスト2》出力したスプライト定義プログラム例

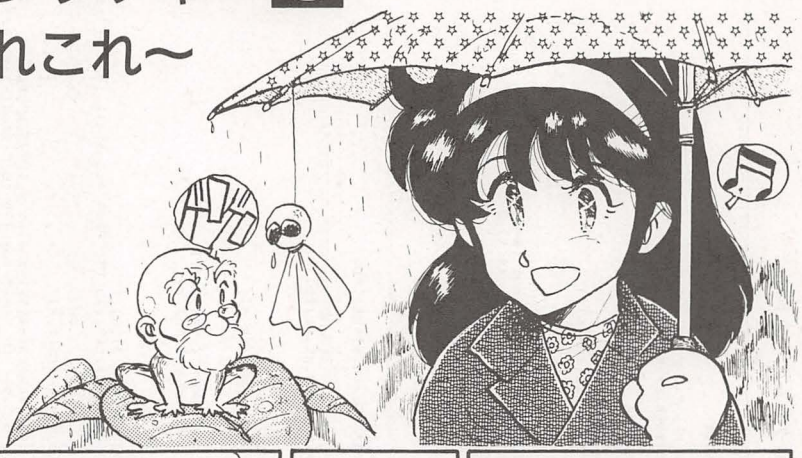
```
10 dim str d[54],c(2)[54]={
20 "ppz{mpromzzwmvwjnvmzwmnvvz}lvnnuu{!}sstuz{!!qqtmzzDCO",
30 "{oo"}
40 dim char s1(3000):int s2,s3,h,i,j,l,b:d=c(0)
50 for b=7 to 7:l=0:repeat:s2=d[j]-'n':if s2>=0 then s3=s2
60 for l=1 to l+s2*(s2<0):s1(l)=s3:next /*:h=h+d[j]-'0'
70 if j<60 then j=j+1 else { /*j=val("&H"+mid$(d,52,3))
80   /*if j-(h and 4095) then print "ﾃﾞｰﾀｴﾗｰ";i*10+//:end
90   この値は一番初めのデータの行番号　　▲
100 j=0:i=i+1:d=c(i):h=0 }:until l=64:sp_def(b,s1,0):next
```

きは，「"／＊"を消してＲＵＮし，エラーがでなかったら，"／＊"を付けてＳＡＶＥし，ＲＵＮしてください」と書いてください。

それから，80行の"//"は90行に書いてあるとおりで，ゲーム・プログラムにマージし，リナンバーしたときの一番はじめのデータの行番号に変えてください（もちろん90行は消すんですよ）。あと，10……の添字が多いとかは，理由がありますが。変えないでください。

Dr.Dとつぐ美の 新パソコン・レクチャー6 ～プリンタあれこれ～

by くりひろし







★さて，いやな梅雨の季節ですが，雨音に混じってひびくのはプリンタの印字音です。

★プリンタにも，やはりそれぞれ向いた使いみちがあります。ドットインパクト・プリンタなら，プログラム・リストを打ちだすのにうってつけです。熱転写プリンタは，やはりワープロでしょう。カラー出力可能なインクジェット・プリンタなら，ＣＧのハードコピーに向いてますし，レーザー・プリンタならば，もちろんワープロ，とくにはやりのＤＴＰ（デスクトップ・パブリッシング）で，同人誌の版下作りに最高ですね。

★パソコン・ユーザーなら，プリンタはぜひほしいですね。



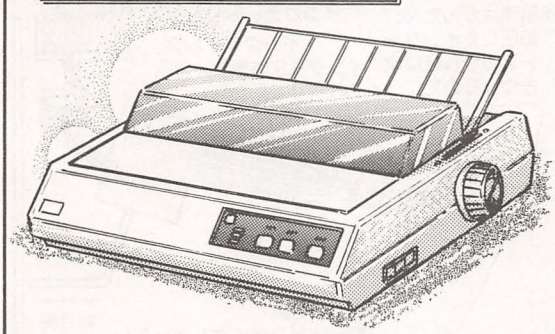


プリンタの種類

※プリンタのすべての種類ではないが主にパソコン，ポケコンで使用可能なもの

- プリンタ
  - インパクトプリンタ
    - 活字式
      - ライン・プリンタ
        - ・行単位で印字する。大型機に多い。
      - ディジーホイル・プリンタ
        - ・英数字だけしか印字できないがきれい。
    - ドットインパクト・プリンタ
      - ・最も一般に広まっているプリンタ。
  - ノンインパクトプリンタ
    - ページ・プリンタ
      - レーザー・プリンタ
        - ・レーザー光線で文字を写す。非常にきれい。
      - LED・プリンタ
        - ・レーザーのかわりにLEDを使ったもの。
    - 直接インク方式
      - インクジェット・プリンタ
        - ・ジェットの力でインクを吹きつける方式。
      - バブル・プリンタ
        - ・あわの力でインクをおしつける方式。
    - 熱利用方式
      - サーマル・プリンタ
        - ・熱で専用の紙を変色させる。
      - 熱転写プリンタ
        - ・熱でインクを紙にうつしとる方式。
    - 放電（ほうでん）プリンタ
      - ・放電させることでアルミ紙に印字する。
    - プロッタ・プリンタ
      - ・プロッタをプリンタとして使用するもの。

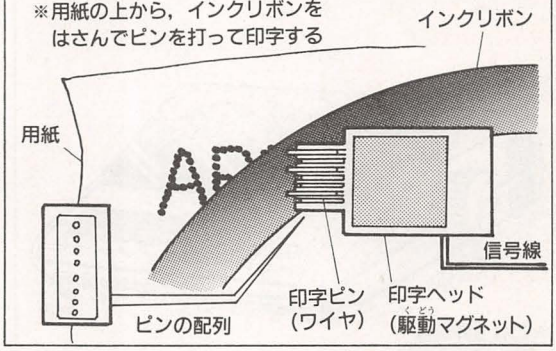
ドットインパクト・プリンタ



※外見は最も一般的な形。

ドットインパクトのしくみ

※用紙の上から，インクリボンをはさんでピンを打って印字する

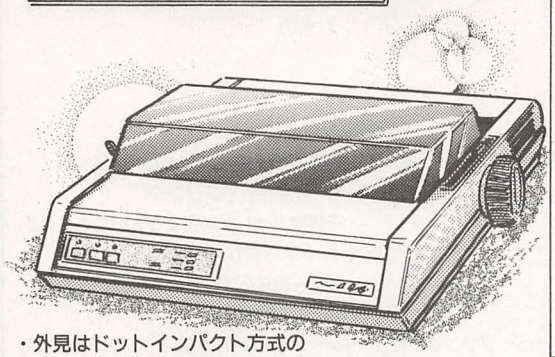


ドットインパクトの特徴

- 高速な印字（1秒に80〜120文字くらい）。
- 印字品質は幅ひろい（8×8ドットのあまりきれいでないものから，24ドット，32ドット等のきれいなものまで，価格によってちがう）。
- ほとんどどんな紙でも使用可（広告の切れはしやノート，ハガキ何でも可）。
- インクリボンはくりかえし使えるので安くあがる（ただし色はうすくなっていく）。
- ピンを打ちつけるため，音はうるさく，振動（しんどう）が大きい。



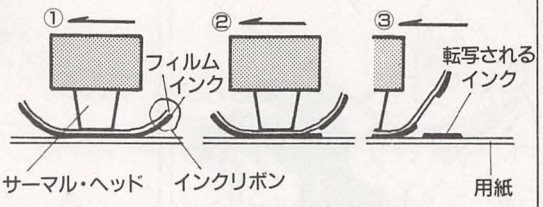
熱転写プリンタ



・外見はドットインパクト方式のものとほとんどかわらない

熱転写のしくみ

①リボンをはさんで，ヘッドに熱を加える。
②熱の加わった部分のインクが紙に転写される。
③インクリボンからは使ったインクが抜けている。



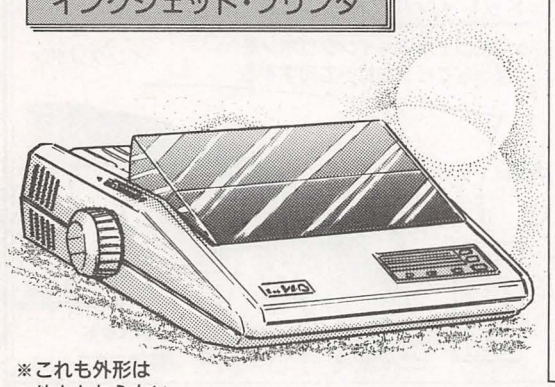
※ヘッド部は，ドットインパクトのようにピン状に並んでいる

熱転写の特徴

・印字スピードはあまり速くないが，音は静か。（ドットインパクト方式の60〜80%位）
・一応，どんな紙でも使用できる。（ただし，専用紙が一番きれいに印字できる）
・ドットインパクト方式よりも印字がきれい
・本体の価格は非常に安い。
・ドットインパクトに比べて，ヘッドが小さく，安くできるので，ハンディ・ワープロに多く使われている。
・リボンは１回きりの使い捨てになる。



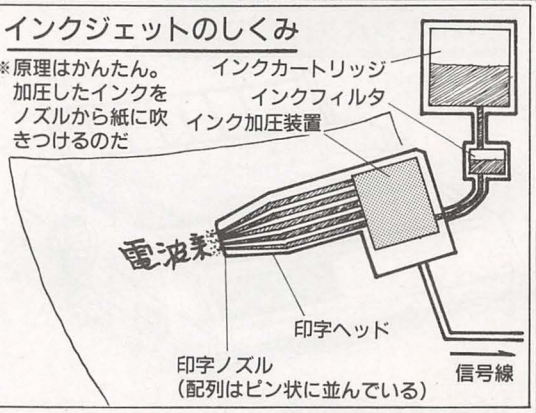
インクジェット・プリンタ



※これも外形は他とかわらない。

インクジェットのしくみ

※原理はかんたん。加圧したインクをノズルから紙に吹きつけるのだ

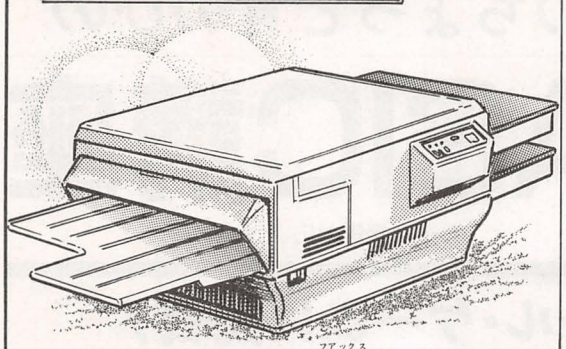


インクジェットの特徴

・印字スピードはドットインパクトと同じ位。
・音はほとんどしない。とても静か。
・ドットインパクトと同じか，やや高い位の価格。
・どんな紙でも印字できるが，やはり専用紙がいちばんきれい。
・ドットインパクトよりも印字はきれい。熱転写ほどではないが，ギザギザは目立たない。
・リボンはいらないが，インクの補充が必要。目づまりしやすいので，常にそうじすることになる。



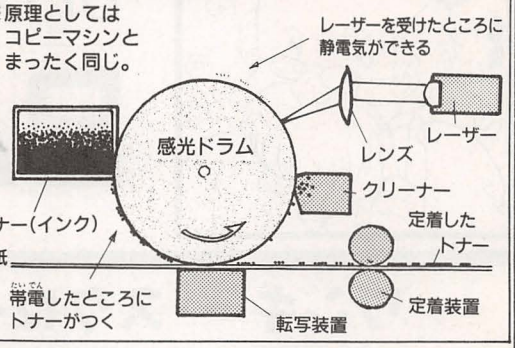
レーザー・プリンタ(ページ・プリンタ)



※外見は小型のコピーマシンやＦＡＸ(ファックス)によくにている。

レーザー・プリンタのしくみ

※原理としては
コピーマシンと
まったく同じ。

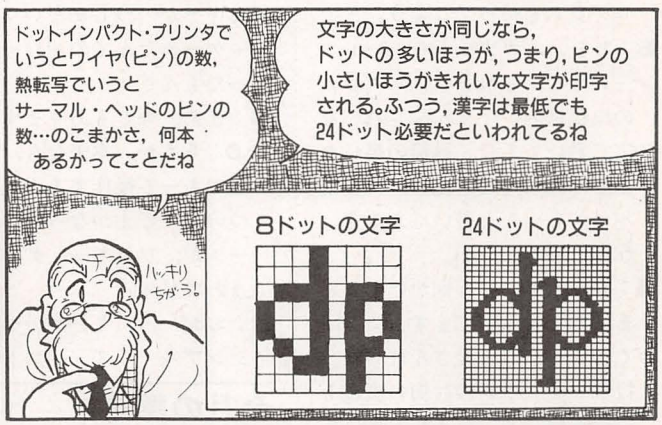


レーザー・プリンタの特徴

- 原理的にコピーやＦＡＸと同じなので，専用のトナー(インク)が必要。
- 普通の紙ならだいたい何でも使えるが，用紙を入れておくカートリッジに入る紙でないといけない(連続用紙はつかえない)。
- 印字は非常にきれい。高級機になると，活字なみに美しい。
- 印字(印刷)スピードは，１分間に10枚位。画面の密度(字の量)で変わるが，だんぜん速い。
- 印刷にかかるコストが高い(トナーが高価)。















Dr.Dのちょっと背のびの BASIC講座

※各機種対応

ワンキー・スクロール・ゲームに挑戦！

おなじみ編集部

編：影さん，こっちの投稿チェックもお願いしますよ。ドサッと。

影：おー，ずいぶんあるなー，よし，気合いをいれてがんばるかー。よいしょっと。

つぐ美：どうしたんでしょうね。今月の影さんは，いっしょうけんめい仕事してるじゃないですか。

編：こういったことは，めったにないから，もっともっと投稿プログラムを持ってこよう。

影：ピー，ガガガー（データ・レコーダの音）。どれどれプログラムの原稿は……。うん，きれいな字で書いてるな。封筒の裏にも住所，氏名，対応機種，タイトル名がちゃんと書いてあるぞ。うん，感心，感心。

編：おーっ，ずいぶん細かいところまでチェックしてますよ。

つぐ美：ここでみなさんに一言。投稿プログラムの封筒の裏にも対応機種など，ちゃんと書いてくださいね。プログラム・チェックは，じつは封を開ける前からはじまってるんですね。

影：ふむ，ふむ。なに？操作するキーが，あれとこれと，それと……いかん，私には，こんな多くのキーを操作できなーい。

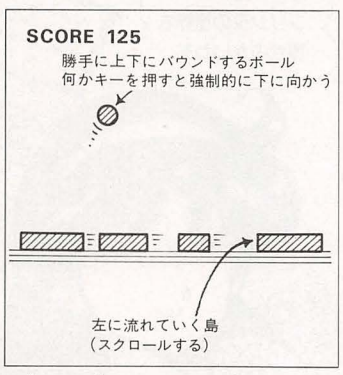
編：たしかにキー操作が複雑だとややこしいですよね。

Dr.D：どうしたんじゃ，影くん。そんなに大きな声をはりあげて。……なになに，キー操作が複雑じゃと。うーん，昔は，操作するキーが一つしかないワンキー・ゲームなんてのがけっこうあったもんじゃ。

編：まあ，今でもあります！

Dr.D：そうか。本来なら，二つ以上のキーで操作するところを一つのキーでまかなってしまうゲームが，ワンキー・ゲームというわけじゃ。

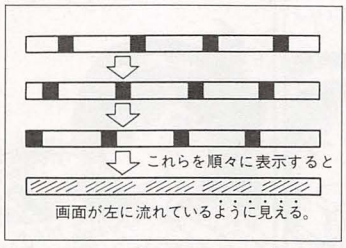
影：おおーっ，キーが一つなんてシンプル・イズ・ベスト！



《第1図》今月はこんなゲームだ

今月の課題：ワンキー・ゲーム

編：それでは，今月の講座は，ワンキー・ゲームでいってみましょう。



《第2図》島が横スクロールする考えかた

Dr.D：しかし，ワンキー・ゲームと一口でいってもじゃな，あれは複雑な操作をひとつのキーで代行するだけじゃから，これといった決まりはないんじゃ。

編：その一つのキーを押すタイミングだけでゲームが決まるものですからね。

影：アイデアが勝負というところでしょ。たとえば「坂道をころがってくる石をジャンプでよけていく」とかそれに味つけをして，おにぎりまでころがってきて，「石はよけるが，おにぎりは食べる」とか…。

Dr.D：さすが影くん。

影：それじゃ，今月はこんなゲームですか？

Dr.D：と思ったけど，影くんのだしてくれたこのアイデアは読者のみなさんにまかせるとしてだ（投稿待ってるぞ），今月は，第1図のようなワンキー・ゲームを作ってみよう。

影：つまり，海の上を島がスクロールしていて，ボールをうまく島にバウンドさせていくってやつですね。そして，海に落ちたらアウト！　あれ？　これだって，私がDr.に提供してあげたアイデアじゃないですか。

Dr.D：うっ，バレたか。すまんすまん。影くんの頭脳には脱毛，いや脱帽じゃよ。

島をスクロールさせる

編：では，さっそく…。まず島のスクロールですか。

a)



この中から1文字選ぶのと

b)



この中から1文字選ぶのでは

a)は■：□＝1：1
b)は■：□＝7：1

になるから，b)のほうが■がでる確率が高い。

《第3図》島7：空白1の考えかた

《リスト1》島のスクロールのサンプル・リスト

```
10 CLS ←画面を消す
100 A$="                                        " ←最初の値を設定
110 A$=MID$(A$,2,31) ←左はしの文字をとる
120 A$=A$+MID$("■ ",INT(RND(1)*2)+1,1) ←右はしに島か空白を1文字つける
130 LOCATE 4,13:PRINT A$ ←その後文字列を表示
140 GOTO 110
```

《リスト2》島7：空白1のスクロールのサンプル・リスト(リスト1に追加)

```
120 A$=A$+MID$("■■■■■■■■ ",INT(RND(1)*8)+1,1)
                空白より島のでる確率のほうが高い
```

Dr.D：BASICでもちゃんとスクロールはできるぞ。**第2図**を見てくれたまえ。基本的な考えかたじゃが，列の一番左はしの1文字を消す。そして，これの右はしに1文字くっつけてやる。そしてこれを表示する。これを繰り返しているわけじゃ。

編：このような文字列の操作にはMID＄を使うんでしたね。すると，**リスト1**のようになりますね。

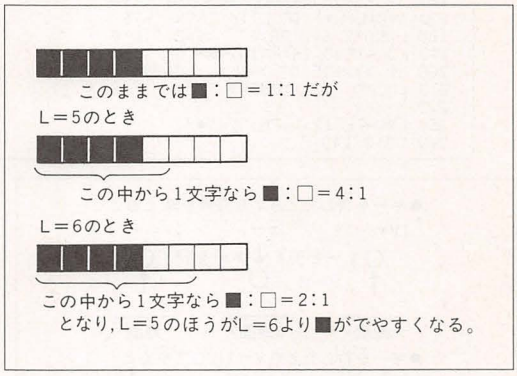
Dr.D：ウム。まず**110行**でA＄の左はし1文字を取っている。そして，**120行**で島か空白か，どちらか1文字をとってA＄につけている。それを**130行**で表示して，以下繰り返し…。

影：でもいきなり島がとぎれとぎれじゃムズかしいですよ。私のゲームの主旨に反します。

Dr.D：影くんの主旨とやらは別として，とにかくむずかしいことは確かだ。ではここで，ある変数を使って難易度を変えてみよう。

編：空白より島を多く付けたほうが簡単になるんですよね。

Dr.D：そのとおり。すると**120行**あたりを変えたくなるな。そこでとりあえず，こうする（**リスト2**）。これはA＄に1文字付けるとき，島が7に対して空白が1の割合いで島か空白かが選ばれるようになる。断然島のほうが多く選ばれることになるな。**第3図**を見てくれ。



《第4図》変数を使った島と空白の比率の変えかた

影：つまり，簡単になる…と。

編：でもこれでは先ほど言ったある変数とやらは使っていないようですネ。難易度の変えようがないのでは…。

Dr.D：では島が7に対して空白を1～7に変えてやったらどうなるかナ？ここで変数がでてくる。

編：ナルホド。変数Lを使って**第4図**のようにしているわけですね。これなら，難易度がいろいろ変わりますね。

Dr.D：それをプログラム化したらこうなる（**リスト3**）。

影：それなら除々に難易度をあげていくのならLをどんどんあげていけばいいんですネ。簡単簡単。…と，こんなんでましたけど～（**リスト4**）。

Dr.D：フムフム。**120行**でSを1ずつ増やして50になったら，つまり50歩進んだらレベルをあげてやる。そして，**126行**でレベルを16までにおさえてやるわけじゃな。**127行**はレベル表示か。まあ影君にしては上できじゃな。

影：私にしては…とは？　ところで，もうここまできたら，ゲームも完成したのと同じですネ。

編：ブー！　残念でした。ボールの動きはどーするんですか？ワンキー・ゲームの「ワンキー」はどうするんですか？

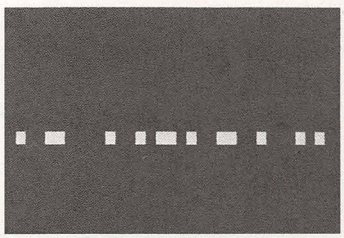
影：……。それもそうか。じゃDr.お願いします。

《リスト3》変数による空白のでる比率の設定のサンプル・リスト(リスト1に追加)

```
105 L=10
120 A$=A$+MID$("■■■■■■■■■■■■■■■■ ",INT(RND(1)*L)+1,1)
                                    Lによって難易度を変えれる(L=9～16)
```

《リスト4》除々に空白のでる比率が高くなるサンプル・リスト(リスト1に追加)

```
105 L=9:S=0:LOCATE 8,2:PRINT "LEVEL 1"
120 A$=A$+MID$("■■■■■■■■■■■■■■■■ ",INT(RND(1)*L)+1,1)
125 S=S+1:IF S<50 THEN GOTO 130 ←50歩進んでいたらレベルをあげる
126 S=0:L=L+1:IF L>16 THEN L=16 ←Lの上限は16
127 LOCATE 8,2:PRINT "LEVEL";L-8 ←レベルを表示
```



▲リスト1＋3の実行画面

《リスト5》ボールのバウンド・サンプル・リスト

```
107 V=-1:Y=12
200 IF Y+V>12 OR Y+V<5 THEN V=-V ←――ボールが上か下についたら
210 LOCATE 8,Y:PRINT " ";          向きを逆にする
220 Y=Y+V
230 LOCATE 8,Y:PRINT "●";
290 GOTO 200
```

《リスト6》島のスクロールとボールのバウンドのサンプル・リスト

```
100 CLS
110 A$="■■■
```

《リスト7》キー入力判定のサンプル・リスト

```
205 IF INKEY$<>"" AND Y<15 THEN V=1
                何かキーが押されたときボールが宙に浮いていたら下向きにする
```

《リスト8》ボールが海に落ちたときの判定サンプル・リスト

```
200 IF INKEY$<>"" AND Y<15 THEN V=1
220 Y=Y+V:IF Y=4 THEN V=1
230 LOCATE 12,Y:PRINT "●";
240 IF Y<15 THEN GOTO 140 ←― ボールが一番下にきていなければ140行にもどる
250 V=-1
260 IF MID$(A$,5,1)<>" " THEN GOTO 140 ←― ボールの下が空白でなければ140行にもどる
270 LOCATE 12,15:PRINT "X"; ←― ボールが海に落ちた表示
```

《リスト9》完成したゲーム・プログラム・リスト

```
100 HS=100
110 CLS
120 LOCATE 8,17:PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
130 LOCATE 8,18:PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
140 LOCATE 8,19:PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
150 A$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
160 L=9:S=0:SC=0:JP=20
170 LOCATE 8,2:PRINT "LEVEL 1"
180 LOCATE 8,1:PRINT "SCORE 0"
190 LOCATE 8,0:PRINT "HIGH SCORE";HS
200 V=-1:Y=15
210 A$=MID$(A$,2,23)
220 A$=A$+MID$("■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■",INT(RND(1)*L)+1,1)
230 S=S+1:IF S<200 THEN GOTO 260
240 S=0:L=L+1:IF L>16 THEN L=16
250 LOCATE 8,2:PRINT "LEVEL";L-8
260 LOCATE 8,16:PRINT A$
270 IF INKEY$<>"" AND Y<15 THEN V=1
280 LOCATE 12,Y:PRINT " ";
290 Y=Y+V:IF Y=5 THEN V=1
300 LOCATE 12,Y:PRINT "●";
310 IF Y<JP THEN JP=Y
320 IF Y<15 THEN GOTO 210
330 V=-1
340 IF MID$(A$,5,1)=" " THEN GOTO 380
350 SC=SC+(15-JP)*(L-8):JP=15
360 LOCATE 13,1:PRINT SC;
370 GOTO 210
380 LOCATE 12,15:PRINT "X";
390 LOCATE 15,10:PRINT "GAME OVER"
400 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 400
410 IF SC>HS THEN HS=SC
420 GOTO 110
```

いっているんですか。この**リスト7**を**リスト6**に付け加えてみてくださいよ。

ボールが海にドボーンの判定

Dr.D：さてさて，いよいよ最後の判定じゃな。

編：ボールが島じゃない部分，つまり海だったらドボーン！という判定ですね。

Dr.D：そうじゃ。ボールの下にあたるA$の部分が空白だったらドボーン！とするわけじゃ。**リスト6**に**リスト8**を付け加え(同じ行番号は変更)でみてくれたまえ。

影：おおっ，こりゃいい。

Dr.D：**260行**でボールの下が空白かどうかを判定してるわけなんじゃ。

そして，最後に得点を付けたものが**リスト9**となる。ここでてきたJPという変数は，どれだけ長く（高く）ジャンプしたか，という変数で，これにレベルをかけたものを得点としている。

影：つまり，ボールが高くあがればあがるほどスコアもあがるってわけですね。

Dr.D：一番高くあがると10点×レベルだけ入るぞ。

影：それっ，ロング・ジャンプ！やった！あれ？ドボーン。くそー，もう一度。

Dr.D：再スタートはリターン・キーじゃよ。

編：それでは今月はこのへんで。また来月お会いしましょう。そうそう，Dr.Dにこんなゲームの作りかたを解説してほしいという要望があれば，どしどしおハガキください。あて先は，マイコンBASICマガジン編集部「Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座」係です。みなさんと作るコーナーです。よろしくね。

★

★　　★

今月のBASICコマンド

●MID$
書式…MID$（文字列，左から何番目の文字か，何文字取りだすか）
例……A$＝MID$（"ABCDE"，3，2）とするとA$は"CD"となる

●RND
書式…RND(適当な数字)
　　└→普通は1
0～1未満のでたらめな数を与える
例……A＝RND(1)＊5とすると
0≦A＜5の間ででたらめ数になる

今月のゲーム（リスト9を実行）

ボールがはねています。島がスクロールしています。海に落ちないように，うまくボールを操作します。ボールが上にあがっているときに何かキーを押すと，下にさがります。海に落ちるとゲーム・オーバー。再ゲームはリターン・キーです。



▲リスト9の実行画面。バウンドするボールをワンキーで操作



▲リスト9の実行画面。ボールが海に落ちるとゲーム・オーバー

プロを目ざす諸君集まれ！
内藤寛のゲーム・プログラミング道場

みなさんこんにちは。最近超（ちょういそが）忙しくって，車を洗車する時間も無いほどです。しかし，その忙しさの間をぬって先日，久保田利伸のライブにいって来ました。1曲目から総立ちで，もうギンギンに盛り上がっちゃいましたよ。中には座ったままの人もいました。あの人達は，前の席の人のお尻を見に来たんでしょうか？

内藤先生のプロフィール

中学生のころからゲームが大好きで，パソコンに興味を持ち，最初はＰＣ－6001でBASICのプログラミングにチャレンジ。高校生になってはじめはアルバイトとしてゲーム・プログラマーの第一歩をふみだす。その後，マシン語をマスターし，MSX用のゲームなどをつぎつぎに発表。

現在は，ドラゴンクエストのチーフ・プログラマーとして活躍中。

Q 直接プログラムには関係ないのですが，89年3月号のこのページで，スピーディにプログラムを打ち込む話が載っていましたね。

そこでボクはさっそく練習しようと思い，やってみましたが，指をどこに置いたらよいのかわかりません。内藤先生！どうか教えてください。

（富山県立山町・どこの人やろうかの～13才）

A 人間の手は，人によって大小がありますね。パソコンのキーボードは平均的な大きさに作られているようですね。中には指が太くて二つのキーを同時に押してしまうなんて人もいるかもしれないので一般的に言われている方法を紹介してみましょう。

指を置く基本の位置（ホーム・ポジション）は，左手の人さし指をFのところに置き，中指，薬指，小指をそれぞれD，S，Aのところに，右手の人さし指はJ，中指，薬指，小指はK，L，;のところに置きましょう。

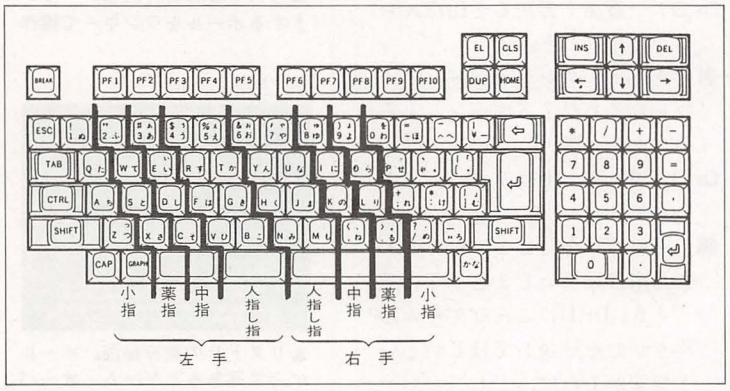
基本的には，キーを押す指だけを動かし，1文字押すたびにホーム・ポジションにもどします。それぞれの指で打つキーの範囲は**第1図**のようになっています。

シフトキーは小指で押しますがこの場合，通常のキーを押すほうの手と反対側の手の小指で押すことになります。たとえば，”を打つときには，右手の小指でシフトキーを押しながら，左手で”を打ちます。

リターン・キー，ファンクション・キーなどは，離れているので，いったん指をホーム・ポジションからはなして，またもとへもどすことになるので，どの指を使って打とうが，たいした違いはないので，自分の打ちやすいように打つのがいいと思うよ。

テンキーは大量の数字を入力するとき以外はあまり使いませんね（または，ゲームをするときかな？）。というのは，テンキーを打つと，右手がホーム・ポジションから離れてしまい，またもとにもどさなければならなくなっちゃうからで，両手で打てるようになるためには，行番号とか，数値などを入力するのにテンキーを使うのはやめたほうがいいと思います。

最初にも書いたように，これはあくまで基本です。自分の打ちやすいように工夫して，両手打ちをマスターしてみてくださいね。大切なのは，なれることですよ。



《第1図》指使いの基本

Q ベーマガに載っている機械語プログラムに熱中しているのですがどのリストにもかならずといってよいほどチェックサムがでてきます。ぼくはこのチェックサムをディスプレイ上に表示する方法がわかりません。やりかたをぜひ教えてください。

（石川県七尾市・水道　剣17才）

A 雑誌に載っている機械語プログラムを打ちこむと，一つや二つは

《リスト１》チェックサム表示のプログラム例

```
1000 DEFINT I,J,S,D                          変数 I,J,S,Dを整数型にする
1010 DIM SUM(16)                             縦のサムを格納する配列
1020 INPUT "start address";ADRS$             表示開始アドレスを１６進数で入力
1030 AD=VAL("&H"+ADRS$)                      文字→数値変換
1040 FOR I=0 TO 15:SUM(I)=0:NEXT             縦のサムを初期化
1050 PRINT:PRINT:PRINT
1060 PRINT "ADRS  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
1070 FOR J=0 TO 15                           縦16行のループ
1080 PRINT RIGHT$("0000"+HEX$(AD),4);": ";   アドレス値を16進4桁で表示
1090 S=0                                     横のサムを初期化
1100 FOR I=0 TO 15                           横16桁のループ
1110 D=PEEK(AD+I)                            メモリのデータを読む
1120 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(D),2);" ";        16進2桁で表示
1130 SUM(I)=SUM(I)+D:S=S+D                   縦のサムに加える
1140 NEXT I                                  横の繰返し
1150 PRINT "|";RIGHT$("00"+HEX$(S),2)        横のサムを表示
1160 AD=AD+16                                目的アドレスを16進める
1170 NEXT J                                  縦の繰返し
1180 PRINT "-------------------------------------------------+--
1190 S=0                                     全体のサムとして初期化
1200 PRINT "SUM : ";                         縦のサムを表示する
1210 FOR I=0 TO 15
1220 PRINT RIGHT$("00"+HEX$(SUM(I)),2);" ";
1230 S=S+SUM(I)                              縦のサムを全部たして全体のサム
                                             をつくる
1240 NEXT I
1250 PRINT "|";RIGHT$("00"+HEX$(S),2)        全体のサムを表示
1260 PRINT
1270 IF INPUT$(1)=" " THEN 1040              スペースが押されたら次のブロックへ
```

必ずといってもいいほど，打ちこみミスが発生するのが，あたりまえです。しかし，このミスが，機械語の場合，そく暴走となってしまいます。当然このまちがって入力した場所を修正しなくてはなりませんよね。とはいえ，でっかいプログラムの場合１バイトずつチェックしたら，とてつもない時間を食ってしまうので，チェックサムの登場となるわけなのです。チェックサムはある単位ずつのプログラムの内容を足した値となっており，この部分をずーと見ていけば，おかしいところをすぐに見つけることができるでしょう。**リスト１**に，代表的なチェックサムのプログラムを紹介しておきます。

256バイトが１ブロックで，スペース・キーを押すと，つぎの１ブロックへ進みます。

Q 内藤先生。ぼくは４月号の61ページの迷路プログラムを見てショックを受けた者です。あのプログラムのデータ文の32，35という数字の意味がわからないのです。どういうわけで35が壁で，床が32というふうになるのですか，教えてください。

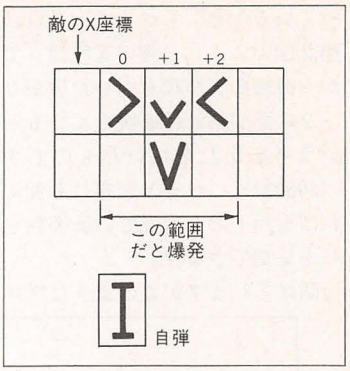
（広島市・**？君14才**）

A 迷路を画面に表示させると，壁の部分は”＃”，そして床の部分は”　”（スペース）ですよね。ＰＲＩＮＴ ＣＨＲ＄（35）と打ちこんで見てください。

”＃”が画面に表示されたはずです。では，ＰＲＩＮＴ ＣＨＲ＄（32）と打ちこんでください。

何も表示されませんね。しかし，実際にはスペースが表示されているのです。さて，この35と32というのは，キャラクタ・コードといって，文字を番号であらわしたものなのです。マニュアルの巻末には，たいていコード表がのっているので，それを参考にすればよくわかるでしょう。

Q ぼくはＰＣ－8801ｍｋⅡＳＲのユーザーで，ＢＡＳＩＣをはじめて１年です。４月号のこのコーナーに載っていたキャラクターを動かすプログラムを作ろうと思っています。敵キャラも自分のキャラも作りました。縦16ドット横が32ドットで，弾が縦４ドット，横32ドットです。ところがこまったことに当たり判定がうまくいかないのです。ＩＦ文を使ってみましたが，左上のところだけしか判定してくれません。どこに重なっても当たったことになるようにするにはどうすればよいでしょうか。



《第２図》衝突判定の図

（高知市・**Ysのアイドル14才**）

Q 内藤先生！シューティング・ゲームなどのミサイルとキャラの当たり判定はどのようにするのですか？キャラは４月号で紹介されたリストで作ったものにしてください。

（和歌山県那賀郡・**プスパスブリ13才**）

A 「衝突判定がうまくいかない，どうすればよいのでしょうか？」という質問が多いようですね。私もこれでおおいに苦労したので皆さんの気持ちはよくわかりますのでとりあげて見ました。

さて衝突判定といっても色々なパターンが考えられるのですが，今回はいきなり２次元の判定ではたいへんなので直線上での１次元の衝突判定を考えてみましょう。

リスト２がサンプルの「撃ち合いゲーム」です。画面の上下で自機と敵機がそれぞれ左右に移動しており，撃ち合いをするものです。

問題の衝突判定はそれぞれの弾とその目標との判定に使います。まず自弾（プレイヤーが撃った弾）が敵機に当たったかどうかを判定する部分（5000行から）を見ていきましょう。まず敵機のＹ座標はいつも一定なので自弾がそこまで到達しているかを調べます（5040行）。到達していればＸ座標が重な

《リスト2》撃ち合いゲームのプログラム・リスト

```
                射ち合いゲーム・メインルーチン
1000 GOSUB 2000                          各種初期化
1010 GOSUB 3000                          自機の表示
1020 GOSUB 4000                          自機の移動
1030 GOSUB 5000                          自弾の処理
1040 GOSUB 6000                          敵機の表示
1050 GOSUB 7000                          敵機の移動
1060 GOSUB 8000                          敵弾の処理
1070 GOSUB 9000                          敵弾の発射
1080 GOSUB 1010                          繰返し
            各種初期化のサブルーチン
2000 WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1:CLS
2010 X=19:Y=22                           自機の位置(X,Y)の初期化
2020 EX=0:EY=0:ED=1                      敵機の位置(EX,EY)と方向(ED)の
                                         初期化
2030 TY=0                                自弾の位置(TX,TY)のY座標を初期化
2040 RETURN                              各種初期化おわり
            自機の表示のサブルーチン
3000 LOCATE X,Y:  PRINT "  I  "
3010 LOCATE X,Y+1:PRINT " )+( ";         両端のスペースで移動の際の自機の
                                         残像を消している
3020 RETURN                              自機の表示おわり
        自機の移動と自弾の発射のサブルーチン
4000 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4020
4010 ON INSTR("46 ",A$) GOTO 4030,4050,4070 いつものパターン
4020 RETURN                              "4","6"," "でない文字が入力された
                                         ときにはなにもしない
4030 X=X-1:IF X<0 THEN X=0               左へ移動
4040 RETURN
4050 X=X+1:IF X>35 THEN X=35             右へ移動
4060 RETURN
4070 IF TY<>0 THEN RETURN                自弾がすでに発射されていれば
                                         (TY=0ならば)リターン
4080 TY=21                               自弾の座標を初期化
4090 TX=X+2
4100 RETURN                              矢は放たれた！
        自弾の移動と衝突判定サブルーチン
5000 IF TY=0 THEN RETURN                 自弾が発射されていなければリターン
5010 LOCATE TX,TY+1:PRINT " ";           自弾の残像をけす
5020 LOCATE TX,TY  :PRINT "I";           自弾を表示
5030 TY=TY-1                             上へ
5040 IF TY<>0 THEN RETURN                最上部へ到達してなければリターン
5050 LOCATE TX,TY+1:PRINT " ";           自弾を消す
5060 IF TX-(EX+1)<0 OR TX-(EX+1)>2 THEN RETURN
                                         衝突判定
5070 LOCATE EX,EY:  PRINT " XXX "                やった！
5080 LOCATE EX,EY+1:PRINT " XXX "
5090 BEEP
5100 RETURN                                      自弾の処理終り
            敵機の表示サブルーチン
6000 LOCATE EX,EY:  PRINT " >v< "
6010 LOCATE EX,EY+1:PRINT "  V  "
6020 RETURN
            敵機の移動サブルーチン
7000 EX=EX+ED : IF EX>35 OR EX<1 THEN ED=-ED
                                                 敵機が左右のどちらかの端にたどり
                                                 ついたら方向を逆転
7010 RETURN
        敵弾の移動と衝突判定サブルーチン
8000 IF ETY=0 THEN RETURN
8010 LOCATE ETX,ETY-1:PRINT " ";
8020 LOCATE ETX,ETY  :PRINT "I";
8030 ETY=ETY+1
8040 IF ETY<>24 THEN RETURN
8050 LOCATE ETX,ETY-1:PRINT " ";
8060 ETY=0
8070 IF ETX-(X+1)<0 OR ETX-(X+1)>2 THEN RETURN
8080 LOCATE X,Y:  PRINT " XXX "                  やられた！
8090 LOCATE X,Y+1:PRINT " XXX "
8100 BEEP
8110 RETURN
            敵弾の発射サブルーチン
9000 IF ETY<>0 OR  X><EX THEN RETURN     自機が正面にいなかったらリターン
9010 ETY=1:ETX=EX+2
9020 RETURN
```

っているかをしらべます。これは**第2図**のように自弾のX座標－1から敵機のX座標を引いた値が0～2の間であれば衝突しているという考えかたを用いたものです(5080行)。これをY座標にも使えれば平面上の2次元での衝突判定にも応用できます。

話はそれますがこのようなプログラムでは弾が発射されたらその弾が消滅するまで弾だけが動いて自機などが動けなくなってしまうのが多いのですが，このプログラムでは弾の動きと自機，敵機の動きが並行して行なわれるようになっています。その際，弾のY座標が0ならばその弾は発射されず，それ以外のときは発射されているので弾の移動などの処理がされるようになっていて，弾のY座標に，位置だけでなくその弾が今飛んでいるかどうかという意味も与えています。

もう一つ，自機，敵機ともに消去している部分がありません。なのに残像が残らない。魔訶不思議！これは自機，敵機とも左右に1キャラクタ分しか移動しないことを利用してそれぞれのキャラクターを表示するときに左右に1個ずつスペースが書かれています。これが残像を消しているのです。

質問のだしかた

このコーナーは，ドラゴンクエストのチーフ・プログラマーとして活躍している，読者の皆さんの大先輩，内藤先生に直接プログラミング・テクニックを指導していただけるページです。

どしどし，質問をお寄せください。なお，質問はつぎのようなきまりを守って送ってください。

①内容はプログラミングや，ゲーム・デザインに関係するものにしてください。

②質問は，ハガキに書いて送ってください。1枚のハガキに，一つの質問を書いてください。

③質問は，自分の使用している機種名など，できるだけ具体的に書くようにしてください。

④自分の氏名(匿名の場合も書いてください)，年令，住所，電話番号，パソコン歴も忘れずに書いてください。

●送り先は，BASICマガジン編集部の「内藤先生係り」です。

FM音源おもしろセミナー

第7回～キースケール／デチューン1／デチューン2の巻

川野　俊充

みなさん，コンニチハ。〝ハチミツ川野〟です。

今回でようやくFM音源のパラメータをすべて解説しおわります。そうすると後はマルチプルの使用方法と三つ以上のオペレータを用いた音色の作りかたの説明をすればこのセミナーもおしまい！(でもそれって結構大変だったりする…)

さて，今回実際に解説するパラメータはKS：**キースケール**とDT1：**デチューン1**，DT2：**デチューン2**の三つです。デチューンのパラメータは設定がかなりむずかしいのでマルチプル同様，実戦編にてくわしく解説していきたいと思います。

ファンキーなスケルトン，キースケール

楽器の音というのは同じ楽器でも音程によってニュアンスがかなりちがいます（このニュアンスというのは音量，音色，両方のことを指します)。

具体的に説明しましょう。ピアノなどがわかりやすいでしょう。

低音のほうを弾いたときは「ご～うん」という長い，少しいやな音がでますね。でもかなり高い音を弾いたときでは「きん！」といってそれまでです。

これは極端な例ですが，同じ楽器でも音程によってその雰囲気は(この場合ではエンベロープの速度)かなりちがうことも納得してもらえるのではないでしょうか？

ではこの事実は何を意味しているのでしょう。そう，音程によって音量，音色，エンベロープの速度(以後これを音質と呼ぶことにします）がちがうのですから，ある楽器の音を再現するためには音程ごとに別のデータを用意してやらなくてはならないということです。しかし，そんなことは事実上無理な話です。

ではどうしましょうか？　少なくとも全体的なその音質の変化の傾向をつかめば，またその傾向をデータとしてFM音源に与えてやることができれば，似た音を得ることができるはずです。

話をピアノの場合にもどしましょう。この場合，音質の変化は主にエンベロープにありましたね。低い音ほど長く，高い音ほど短くなるということです。

じゃじゃじゃ～ん。そこで登場するのがKS：**キースケール**なのです。もともと音程によって音質が異なる楽器を原音に忠実に，簡単に補正を加える機能をスケーリングと呼ぶのですが，エンベロープの速度を補正するレイト・スケーリングと，音量（音色）を補正するレベル・スケーリングの二つがあります。この場合のキースケールは前者にあたりますネ。なお，レベル・スケーリングはパソコン用音源には搭載されていません。

値は０～３の間をとり，数値が大きいほど補正量が多くなります。

《リスト１》キースケールをかけなかったときのサンプル・リスト（X68000用）

```
  100 /*       Sample  Program   1
  110 /*
  120 /*         KSをかけなかったとき
  130 /*
 1000 dim char v(4,10)={
 1010 /*    AF    OM    WF    SY    SP   PMD   AMD   PMS   AMS   PAN
 1020       60,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    3,    0,
 1030 /*    AR    DR    SR    RR    SL    OL    KS    ML   DT1   DT2   AME
 1040       31,    0,    0,    0,    0,   29,    0,    1,    0,    0,    0,
 1050       31,    3,    0,    8,   15,    0,    0,    1,    0,    0,    0,
 1060        0,    0,    0,    0,    0,  127,    0,    1,    0,    0,    0,
 1070        0,    0,    0,    0,    0,  127,    0,    1,    0,    0,    0}
 1080 m_vset(1,v)
 9000 str a[256],b[256],c[256]
 9010 m_init():m_alloc(1,1000)
10000 /*
10010 /*
10020 a="@1 v15 o2 q8 l4 c1 o7 c1
11000 m_trk(1,a)
60000 m_play()
```

《リスト２》キースケールをかけたときのサンプル・リスト（X68000用）

```
  100 /*       Sample  Program   2
  110 /*
  120 /*              KSをかけたとき
  130 /*
 1000 dim char v(4,10)={
 1010 /*    AF    OM    WF    SY    SP   PMD   AMD   PMS   AMS   PAN
 1020       60,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    3,    0,
 1030 /*    AR    DR    SR    RR    SL    OL    KS    ML   DT1   DT2   AME
 1040       31,    0,    0,    0,    0,   29,    3,    1,    0,    0,    0,
 1050       31,    3,    0,    8,   15,    0,    3,    1,    0,    0,    0,
 1060        0,    0,    0,    0,    0,  127,    0,    1,    0,    0,    0,
 1070        0,    0,    0,    0,    0,  127,    0,    1,    0,    0,    0}
 1080 m_vset(1,v)
 9000 str a[256],b[256],c[256]
 9010 m_init():m_alloc(1,1000)
10000 /*
10010 /*
10020 a="@1 v15 o2 q8 l4 c1 o7 c1
11000 m_trk(1,a)
60000 m_play()
```

《第1表》デチューン1の値の対応表

パラメータに与える値	0	1	2	3	4	5	6	7
実際に扱われる値	0	1	2	3	0	−1	−2	−3
PC88SRシリーズのみはBIOSのバグのためこのようになる	0	1	2	3	0	−3	−2	−1

《リスト3》音色を重厚にしたときのサンプル・リスト(X68000用)

```
 100 /*       S a m p l e   P r o g r a m   3
 110 /*
 120 /*         ねいろをしﾞゅうこうにしたとき
 130 /*
1000 dim char v(4,10)={
1010 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN
1020       4,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1030 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1040       31,   0,   0,   0,   0,  29,   0,   8,   3,   0,   0,
1050       31,  15,   0,   7,   3,   0,   0,   8,   3,   0,   0,
1060       31,   0,   0,   0,   0,  29,   0,   8,   7,   0,   0,
1070       31,  15,   0,   7,   3,   0,   0,   8,   7,   0,   0}
1080 m_vset(1,v)
9000 str a[256],b[256],c[256]
9010 m_init():m_alloc(1,1000)
10000 /*
10010 /*
10020 a="@1 v15 o2 q8 l4 c1
11000 m_trk(1,a)
60000 m_play()
```

《リスト4》トレモロをかけたサンプル・リスト(X68000用)

```
 100 /*       S a m p l e   P r o g r a m   4
 110 /*
 120 /*           トレモロをかけたとき
 130 /*
1000 dim char v(4,10)={
1010 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN
1020       60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1030 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1040       31,   0,   0,   0,   0,  29,   0,   8,   3,   0,   0,
1050       31,  15,   0,   7,   3,   0,   0,   8,   7,   0,   0,
1060        0,   0,   0,   0,   0, 127,   0,   0,   7,   0,   0,
1070        0,   0,   0,   0,   0, 127,   0,   0,   7,   0,   0}
1080 m_vset(1,v)
9000 str a[256],b[256],c[256]
9010 m_init():m_alloc(1,1000)
10000 /*
10010 /*
10020 a="@1 v15 o2 q8 l4 c1
11000 m_trk(1,a)
60000 m_play()
```

0ではまったく機能しません。

サンプル・リストとして，**リスト1，リスト2**を挙げておきます。

奇跡のスーパー速読法，デチューン1

このパラメータはやっていることは簡単ですが，扱いかたはやたらとむずかしい，まさに「奇跡のスーパー速読法」みたいな(？)パラメータです。

とはいっても，たいしたことはありません。各オペレータの出力する周波数をほんのちょっとずらしてやるだけなんですよ。最大のときでも半音の数十分の1程度とほ〜んとにちょこっとね。

しかし，そのちょこっとの差によって得られる効果は大きく，ビブラートやトレモロをかける，音色を重厚にする，等々…。まーよく働いてくれるわけです。値は0〜7の間をとりますが実際には**第1表**の数字に対応しています。実際の扱いかたは実戦編にて述べますので，とりあえずサンプルとしてリスト3，リスト4をあげておきます。

《第2表》デチューン2の倍率表

値	0	1	2	3
倍率	1	$\sqrt{2}$	$\sqrt{2.5}$	$\sqrt{3}$

実際に出力される周波数はマルチプルにこの倍率をかけたものである

じつはボクも良く知らないデチューン2

これはX68000にしかない特別な(変な)パラメータです。はっきり言ってあまり使わないのです。

機能は「デチューン1よりも大幅に(非整数倍に)，周波数をずらす」というものです。値は0〜3の間で，対応表は**第2表**です。

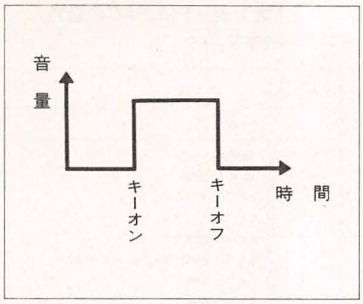
マルチプルが非整数倍になるのできたない音しか得ることができません。だからシンバルのような金属音を再現するときにしか用いないでしょう。ま，知らなくてもまったくさしつかえのないパラメータと言えます。

けずり残しありませんか？エンベロープ

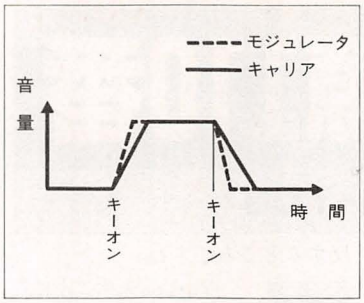
さて，ではいよいよエンベロープ・ジェネレータの具体的なセッティング(こう書くとカッコがいいもんである)の方法について述べましょう。前回，二つの場合を説明しましたが，今回はキャリアとモジュレータそれぞれのエンベロープについて説明していきたいと思います。

第1図を見てください。代表的なオルガンの音のエンベロープです。なんのへんてつもなく，ただ一定時間に音がでているだけですネ。発音中に音色にも変化がないのでキャリアもモジュレータも(そう，モジュレータの音量：アウトプット・レベルが音色を変える決め手でしたね)同じエンベロープで十分です。

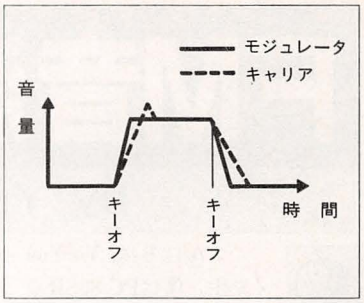
ではつぎにストリングスの音色を作ったときのことを考えてみま



《第1図》オルガンのエンベロープ



《第2図》ストリングスのエンベロープ



《第3図》ブラスのエンベロープ

しょう(**第2図**)。キャリアのアタックはかなりやわらかく設定します。しかし，そのとき（アタック時）音色変化はさほどないのでモジュレータのアタックはキャリアのそれよりも鋭く設定します（気持ち的に同じくらいでも良い）。

逆にリリースのときは音色変化(音色が丸くなっていくことね)があるので，モジュレータのリリースをキャリアのそれより少し速くすると効果がでます(**リスト5**)。

さて，もう一つ，ブラスの場合を考えてみましょう。ブラスの特徴はアタック部分に「ブワン」とか「ホワン」といったような吹きはじめの成分があるところです。それはいったいどう再現すれば良いのでしょうか？　賢明な読者の皆さんはもうわかりましたね。**第3図**のようにモジュレータのアタックをキャリアのアタックよりも遅く設定するワケです。なんとなく感じがつかめませんか？　念のため**リスト6**を挙げておきます。入力してみて自分の耳で実際に感じとってみてください。

音が鳴っている間の音色変化というのは音をのばしたときだけにあるものではありません。前にあげた例のように，アタックの瞬間，リリースの瞬間，クリック時に，ある調子をつけるために音色の変化があるのが普通です。ですからモジュレータのエンベロープ（これが直接音色の時間的変化につながる）の設定はとくにアタックとリリースに気を使うと良いでしょう。

《リスト5》ストリングス系(バイオリン)のサンプル・リスト(X68000用)

```
 100 /*       S a m p l e   P r o g r a m   5
 110 /*
 120 /*  ﾊﾞｲﾘﾝｶﾞﾙ  ｼﾞｬなくてはﾞｲおりん
 130 /*
1000 dim char v(4,10)={
1010 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN
1020       60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1030 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1040       18,   0,   0,   8,   0,  28,   0,   8,   0,   0,   0,
1050       14,   0,   0,   7,   3,   0,   0,   8,   0,   0,   0,
1060        0,   0,   0,   0,   0, 127,   0,   0,   0,   0,   0,
1070        0,   0,   0,   0,   0, 127,   0,   0,   0,   0,   0}
1080 m_vset(1,v)
9000 str a[256],b[256],c[256]
9010 m_init():m_alloc(1,1000)
10000 /*
10010 /*
10020 a="@1 v15 o2 q4 l4 cdefgab<c1
11000 m_trk(1,a)
60000 m_play()
```

《リスト6》ブラス系(トランペット)のサンプル・リスト(X68000用)

```
 100 /*       S a m p l e   P r o g r a m   6
 110 /*
 120 /*  ﾄﾗﾄﾗﾄﾗﾄﾗﾄﾗﾄﾗﾝﾍﾟｯﾄﾀﾞっぴょ
 130 /*
1000 dim char v(4,10)={
1010 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN
1020       60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1030 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1040       14,  15,   0,   8,   2,  21,   0,   8,   0,   0,   0,
1050       18,   0,   0,   9,   0,   0,   0,   8,   0,   0,   0,
1060        0,   0,   0,   0,   0, 127,   0,   0,   0,   0,   0,
1070        0,   0,   0,   0,   0, 127,   0,   0,   0,   0,   0}
1080 m_vset(1,v)
9000 str a[256],b[256],c[256]
9010 m_init():m_alloc(1,1000)
10000 /*
10010 /*
10020 a="@1 v15 o1 q7 l4 cdefgab<c1
11000 m_trk(1,a)
60000 m_play()
```

最後に

では今回新しくでてきたパラメータのまとめをしましょう。同じパラメータでも機種によって呼び名がちがったりしますので，これを参照してください。

●キーボード・レイト・スケーリング

別名：レイト・スケーリング
略名：キースケーリング
　　キースケール
略号：KS／RS／KRS
値：0～3
機能：音程によるエンベロープ変化の補正を行なう

●デチューン1

別名：デチューン／ディチューン
略号：DT1／DT
値：0～7(－3～3)
機能：オペレータの出力する周波数をわずかにずらす

●デチューン2

別名：インハーモニック・フリーケンシー
略号：DT2／IF
値：0～3
機能：オペレータの出力する周波数を非整数次倍音にする

FM音源110番

by Yu-You

Q こんにちは，Yu-You先生。僕はPC-88SRのユーザーです。

先生に一つ質問したいのですが，FM音源は，どういう音を作るのが得意なんですか?また，不得意な音も教えてください。

［愛知県西尾市・MI-233？才］

A まずは，しょっぱなの軽いウォーミング・アップから・・・。たとえ何であっても限界というものは，そう簡単に定義できないものです。今まで絶対にできないといわれてきたことだって，最近になって「実はできることだったんだ」な〜んてことだってよくあるんです。FM音源も例外ではありません。そんな一つの例がシンバルの音。

ボクはけっこうリアルなシンバルの音をだすのに成功しました。・・・とは言ってもやはり得手，不得手はありますね。

得意な音は木管楽器系，ストリングス系，まあそういった感じの音でしょう。

逆に不得意な楽器は，パーカッション系（ドラムス系）やアナログ・シンセ的な分厚い音，アコースティック・ピアノの音なんかも不得意な音の一つです。

FM音源の最大の特徴は，「いろんな分野にわたる幅広い音作りが楽しめるが，できた音はとっても薄っぺらな音である」というところにあります。これに関しては全FM音源に共通して言えることで，6オペレータFM音源を使用しているあの偉大なDX7の音でさえも，エフェクタなしでは使えないとまで言われていますから。

このへんのところは「狭く，深く」をもっとうとしている（?）アナログ・シンセとは，完全に相反するところですね。

Q Yu-You先生こんにちは。

ぼくは今，88年9月号のベーマガを読んでFM-PACの音色を作ろうとしているのですが，わからないことがあるので質問します。

その号の65ページ，**第1表**の内容ですが，オフセット10〜28にあるbitとは，何のことですか？具体的にどのようにしたらよいのかを教えてください。

［大阪府茨木市・後藤雅昭15才］

A 君は2進数って知ってるかな？2進数っていうのは，2を区切りとして0と1だけで数を数えたり表したりする数法のことです。つまり，0，1，10，11，100，101・・・ってな具合いに増えていきます。たとえば普通使われる10進数における5は2進数では101と表します。今質問してくれたbitとはその2進数における桁数を表す単位なのです。

第2表に書いたとおり，下1桁から順番にbit0，bit1・・・といったぐあいに上桁方向に成長していきます。

これでもうbitの意味がわかりましたね。つまり，オフセット10の1〜3bitのフィードバックの値を変えたいなら，オフセット10に位置する値の中の1〜3bitを変えればいいのです。

さて簡単に変えると言ってしまいましたが，実際にはどのようにしてやったらよいのでしょうか？これは説明するよりも，計算式を載せて各自計算してもらうほうが楽だと思うんで，そうすることにします。下に書かれている式がそれです。

x＝(2a) ＊ b ：aはそのパラメータの最低bit
　　bはそのパラメータに入れたい値

たとえば，オフセット10のフィードバックに対して2を入れたいんだったら，フィードバックのbitは1〜3ですのでaの値が1となり，bの値は2となるわけです。計算すると4という答えが導きだせますね。これと同じ作業を，オフセット10に含まれる全パラメータについて行ない，それによって求められた値をすべて加算した結果が，オフセット10のデータということになります。

わかりましたかな？

《第1表》FM PACの音色パラメータ

オフセット	内　容
	ヘッダ
0〜7	音色名
8〜9	ボイス移調
10	bit 0：アルゴリズム
	bit 1〜3：フィードバック
	bit 4：固定ピッチ
	bit 5：AMD/PMDロード可能
	bit 7：PMD
	bit 8：AMD
11〜15	（予約）
	オペレータ0
16	bit 0〜3：MULT
	bit 4：KSL
	bit 5：EG
	bit 6：PM
	bit 8：AM
17	bit 0〜5：TL
	bit 6〜7：KSR
18	bit 0〜3：DR
	bit 4〜7：AR
19	bit 0〜3：RR
	bit 4〜7：SL
20	bit 4〜7：ベロシティ・センシビリティ
21〜23	（予約）　（0〜8）
	オペレータ1
24	bit 0〜3：MULT
	bit 4：KSL
	bit 5：EG
	bit 6：PM
	bit 8：AM
25	bit 0〜5：TL
	bit 6〜7：KSR
26	bit 0〜3：DR
	bit 4〜7：AR
27	bit 0〜3：RR
	bit 4〜7：SL
28	bit 4〜7：ベロシティ・センシビリティ
29〜31	（予約）　（0〜8）

《第2表》bitと2進数の関係

bit番号：	76543210
2進数値：	10100110
	（10進数では166）

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を
各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC

Q 『PC-9801RA2』の説明書がほしいのですけれども，どういったものがあるのですか。

〔静岡市・BOOWY16才〕

A 『PC-9801RAガイドブック』(PC-9801RA-GB)，価格1,000円，『N88-日本語BASIC86Ver6.0ユーザーズマニュアル』(PC-9801-BU01)，価格1,600円，『N88-日本語BASIC86Ver 6.0リファレンスマニュアル』(PC-9801-RM01)，価格2,500円，『N88-日本語BASIC86入門』(PC-9801-BM01)，価格1,600円，『日本語入力ガイド』(PC-9801-J101)，価格1,200円などがあります。

〔回答者：イヌ〕

Q 『PC-9800シリーズ』用のサウンドボードについて価格，機能などをよくわかるようにくわしく教えてください。

〔群馬県群馬郡・戸塚和成15才〕

A 『PC-9800シリーズ』用のサウンドボード『PC-9801-26K』は，価格25,000円で，FM音源を含む8オクターブ6重和音のサウンド機能を持つボードで，サウンド出力用のスピーカとオーディオ出力端子つきです。また，通常本体背面の拡張スロットにサウンドボードを実装することができます。

なお，『PC-9800シリーズ』で，本体にサウンドボードと同様な機能を持った製品『CV21』などもあります。

例としまして，サウンド制御命令をサポートしているN88-日本語BASIC(86)でプログラムを示します（**リスト1**）。

〔回答者：イヌ〕

Q 『PC-8801MA2』添付の「プログラマーズマニュアル」と「リファレンスマニュアル」をなくしてしまいました。別売していますか。

〔岐阜県美濃市・匿名希望15才〕

A 本体添付のマニュアルについては，別売を行なっておりますので，お近くのNECパソコンショップ／マイコンショップにお問い合わせください。

なお，従来機種のマニュアルについては，コピーサービスを行なっておりますのでご利用ください。

くわしいお問い合わせは，直接下記へお願いいたします。

●㈱ディーエムリサーチセンター
〒171 東京都豊島区高田1-26-5
☎ 03-984-9411

〔回答者：三毛猫〕

Q 『PC-88VA2／VA3』で，『PC-8801mkⅡSR』用のソフトをロードするには，何か別のディスク・ドライブを用意しなければなりませんか。

〔北海道札幌市・三木一敏15才〕

A 『PC-8801mkⅡSR』用のソフトを，『PC-88VA2／VA3』で動作させることは可能です。この場合，別にディスク・ドライブなどの用意は必要なく，『PC-88VA2/VA3』のディスクで，読み書きができます。

しかし，使用するソフトが『PC-88VA2/VA3』用のV1/V2モードに対応していなければなりません。また，ディスク・ユニットのヘッドのちがいにより，一度『PC-88VA2/VA3』で書き込みを行なったディスクは，『PC-8801シリーズ』の2D専用ディスク機種(SR/FR/FH/

《リスト1》N88-日本語BASIC86によるサウンド・プログラム例

```
100 CLEAR ,&H9C00                    :'機械語領域の確保
110 PLAY ALLOC 255,255,255,255,255,255 :'サウンドバッファの設定
120 A$="T120L8O4CDEFGAB>C"           :' CH1 PLAYコマンド
130 B$="T120L8O5CDEFGAB>C"           :' CH2     〃
140 C$="T120L8O6CDEFGAB>C"           :' CH3     〃
150 D$="T120L8O4CDEFGAB>C"           :' CH4     〃
160 E$="T120L8O5CDEFGAB>C"           :' CH5     〃
170 F$="T120L8O6CDEFGAB>C"           :' CH6     〃
180 PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$           :'6重和音演奏
```

FA)などでは，使用できなくなる恐れがありますので，ご注意ください。

〔回答者：猫〕

Q 『PC-8801MA2』を21ピンRGBテレビに接続することはできますか。また，接続できたとしても，売られているソフトに支障はありませんか。

〔東京都荒川区・小池将隆18才〕

A 『PC-8801MA2』が持っておりますディスプレイ用端子は，アナログRGB端子（15ピン）となりますので，この端子とニューメディア対応テレビなどの21ピン端子（マルチ）に接続するためのディスプレイ用ケーブルは，別売の『PC-CA403』価格6,800円となります。

『PC-8800シリーズ』用の市販ソフトが使用可能かどうかは，ディスプレイ(テレビ)の機能により変わってきます。もし，接続されるディスプレイ(テレビ)が，15kHz200ライン専用(家庭用テレビ)ということでしたら，400ライン(専用高解像度）専用のソフトは使用できないということになります。ソフトに関しては，直接ソフト提供元に確認をとっていただくのが確実だと思います。

〔回答者：三毛猫〕

Q 『PC-8801FA』で，マシン語のプログラムを打ち込むにはどのようにすればいいのでしょうか。

〔岩手県和賀郡・PC-KD863S16才〕

A マシン語を入力する場合の方法についてですが，まずN88-BASICを通常に立ちあげます。

N88-BASIC上で，マシン語を入れる領域をまず確保します。&HB000番地から上をマシン語領域として確保する場合には，下記のように，

```
CLEAR, &HB000
```

つぎに，モニター・モードに入ります。

```
MON
```

そして，Eコマンドもしくは，Sコマンドを使用して，マシン語を入力します。

●Eコマンド

Eコマンドは，スクリーン・エディタの機能を用いて，画面上に表示されたメモリの内容を変更していきます。

E〈開始番地〉

&HB000から入力する場合には，hに続き

h]EB000

●Sコマンド

Sコマンドは，メモリの内容を確かめたり，変更するためのコマンドです。

メモリの内容を，1バイトずつ確かめながら入力ができます。

S〈開始アドレス〉

h]SB000

以上で，メモリ上にマシン語が書き込まれます。

なお，くわしいコマンドの使用方法は，各本体に添付の「プログラマーズマニュアル」もしくは「ユーザーズマニュアル」などを参考にしてください。

〔回答者：どじ猫〕

カシオ

Q 現在，『PB-100』を入手することは可能ですか。可能ならば価格を教えてください。

〔北海道伊達市・石本純一13才〕

A ご好評いただいた『PB-100』は生産完了しておりますが，現在は後継モデルとして，『PB-110』(価格11,000円)および『PB-110V』(価格14,800円:学習ビデオ「コンピュータ入門」付属)がございます。もちろん，『PB-100』用のプログラムが利用できます。

〔回答者：美！ADPS〕

Q ぼくは，『MX-101』を持っていますが，RAMを32KBにするカートリッジは，どうやったら買えますか。それと，いくらしますか。

〔北海道綾別市・平戸洋和12才〕

A RAMを32KBにするRAMカートリッジ『OR-216』(価格7,800円）のご購入については，下記営業所にお問い合わせください。なお，カートリッジを増設したい場合は，拡張ボックス『KB-10』(価格14,800円)が必要です。

●カシオ計算機㈱札幌営業所

〒003 札幌市白石区菊水五条1-19-5 ☎ 011-842-1234

〔回答者：美！ADPS〕

シャープ(X1)

Q 私は，『X1 turboZ』と『MZ-1P17』を持っているのですが，この両方に対応するワープロ・ソフトの名前と値段などを教えてください。

〔新潟県北魚沼郡・渡辺正人14才〕

A 『X1 turboZ』と『MZ-1P17』の組み合わせで使用できるワープロ・ソフトは，つぎのとおりです。

●『JET-X1』(価格35,800円)
キャリーラボ

●『高性能日本語ワープロ Samurai』(価格19,800円)
『超多機能日本語ワープロ Shogun』(価格34,800円)
以上サムシンググッド

●『SUPER 春望 クリエイティブII』
(価格34,800円)
『SUPER春望ビジネスII』
(価格27,800円)
『SUPER春望プライマリーII』
(価格17,800円)
以上デービーソフト

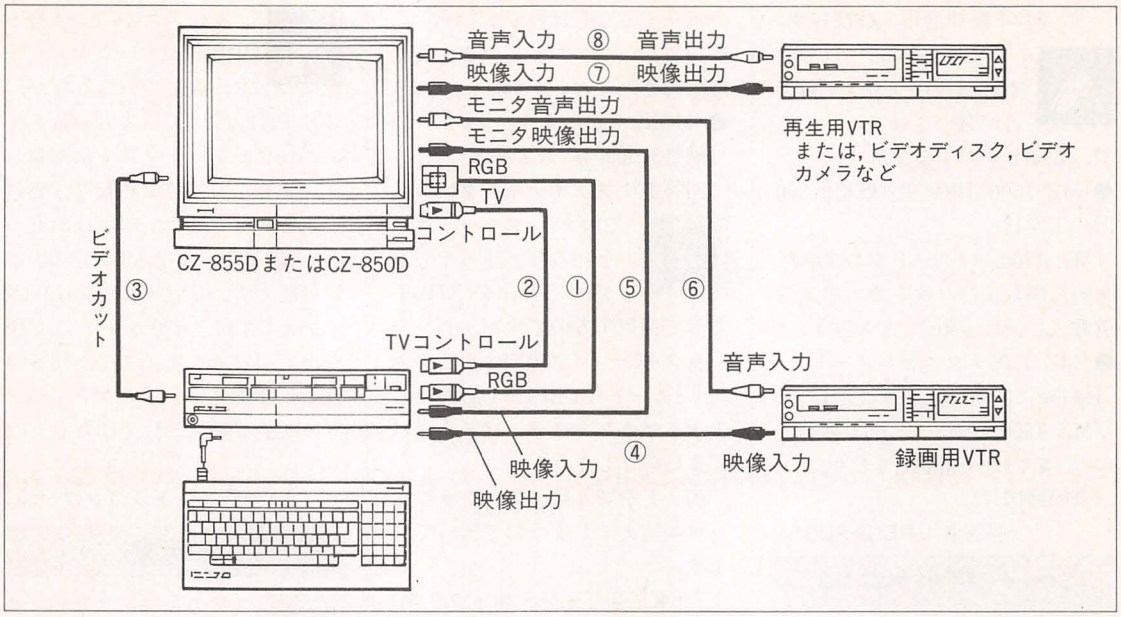
●『ユーカラ K2+』
(価格17,800円)
東海クリエイト

●『テラturdo』(価格32,000円)
日本マイコン販売

〔回答者：多田太郎〕

Q 僕は『X1 turbo』と『CZ-855DB』を持っています。ゲームを録画しようと『CZ-855DB』のVIDEO OUTとビデオのVIDEO INとを接続しましたがだめでした。

どうしたらX1のゲームを録画で



《第1図》X1 turboとVTRの接続方法

きますか。

〔奈良県大和市・

森　一郎15才〕

A 画面を録画できるゲームは，200ラインのものです。ゲームソフトをご確認ください。

ゲームの画面を録画するには，パソコン本体のテロッパ機能によりRGB信号をビデオ信号に変換させ，そのビデオ信号をビデオにつなぎ録画します。また，ビデオにつなげるのは本体のTELOP OUTからで，ディスプレイのVIDEO OUTからはコンピュータ画面の信号はでておらず，ビデオにつないでもコンピュータ画面の録画はできません。

パソコン本体のTELOP OUTとビデオのVIDEO INを接続することによって録画できますが，パソコン本体がテレビの同期をとるため，SHIFT＋[+]キーを押して，スーパーインポーズ画面にしておくことが必要です。

接続図を載せておきますので参考にしてください(第1図)。

〔回答者：多田太郎〕

Q 『CZ-820C』でゲームはできますか。『ハイドライド3』は，どうすればできるのか教えてください。

〔青森県北津軽郡・

岩田善之13才〕

A 『CZ-820C』はカセット・データ・レコーダを標準装備していますので，テープ版のゲームはそのまま楽しむことができます。『ハイドライド3』をはじめとするディスク版のゲームを行なう場合には，ディスク・ドライブを接続する必要があります。

ミニ・フロッピーディスク・ドライブ

(2ドライブ)『CZ-502F』

価格99,800円

(1ドライブ)『CZ-503F』

価格49,800円

〔回答者：多田太郎〕

シャープ(X68000)

Q ぼくは，『X68000シリーズ』で他の機種のゲームができると聞きました。何の機種のゲームができて，どのようにやるのかを教えてください。

〔千葉県我孫子市・

栂安賢吾15才〕

A 『X68000』では，他機種用に開発されたゲームはできません。

『X68000』には，65,536色のグラフィック機能，ADPCM，FM音源などのサウンド機能，さらにスプライト機能などハードウエアのもつ高機能を活かしたゲームソフトが多数発売されております。X68000用のゲームソフトでお楽しみください。

〔回答者：多田太郎〕

シャープ(MZ)

Q 『MZ-1500』に接続できるRAMファイルボードについて教えてください。

〔東京都杉並区・山口勇一21才〕

A 『MZ-1500には，RAMファイルボード専用スロットを標準装備しており，そのまま本体に装着できます。

RAMファイルボードは，64KBのRAMを装備しており，64KBのRAMをRAMファイル(外部記憶装置)として使用したり，プリンタ・スプーラ(プリンタ・バッファ)として使用することができます。

RAMファイル，プリンタ・スプーラは，BASICコマンドにより一方だけの機能を指定したり，両方指定することができます。

RAMファイルボードを使うことにより，全体的な処理速度の向上がはかれます。

〔回答者：PEGASVSS〕

Q 『MZ-1500』の拡張スロットの1～50までのピンの，名称をどうか教えてください。

〔岩手県花巻市・**びび17才**〕

A 『MZ-1500』については，くわしいハードウエア解説書が発売されていますので，ご紹介いたします。

●『MZ-1500活用研究』(価格2,500円) 工学社

『MZ-1500』のハードウエア解析，全回路図およびソフトウエアの活用方法をくわしく紹介しております。

●『MZ-1500テクニカルノート』(価格2,500円) ラジオ技術社

『MZ-1500』のハードウエア全般についてくわしく解析しております。(全回路図付)

〔回答者：PEGASUSS〕

シャープ(ポケコン)

Q 『PC-E500』をマシン語で動かしたいのですが，メモリマップや命令がわかりません。『PC-E500』についてくわしい本などを教えてください。

〔岐阜県羽島市・**後藤剛秀17才**〕

A 現在，『PC-E500』専門の書籍は発売されておりませんが，工学社から発行されております『ポケコン・ジャーナル』の'88年4月号に，E500の特集が載っております。

ここには，E500のCPUである，SC62015のレジスタ構成，ニーモニック一覧表，メモリマップなどが載っております。

『ポケコン・ジャーナル』のバックナンバーは，お近くの書店にご注文ください。

〔回答者：PEGASUSS〕

松下

Q MSXのBASICインタープリター(ROM)の使用しているワークエリアのベースアドレスと主旨を教えてください。

〔山形県山形市・**Mr.ポポ16才**〕

A MSXのシステム・ワーク・エリアはF380H～FFCAであり，アドレス，長さ，内容，使用目的etc.は多岐にわたっており，誌面ですべてをご紹介することはむずかしいです。解説書もいくつかでていますので参考にされてはいかがでしょうか。

●『MSX2テクニカルハンドブック』(価格3,500円) アスキー

〔回答者：**ファイティングひろし**〕

Q アドベンチャー・ゲームを作ろうと思っていますが，キー操作をINPUT命令で使用するのですが，グラフィック・モード(SCREEN8)とテキスト・モード(SCREEN1)を同時に表示させるプログラムはどうすればよいのでしょうか。

モードを切り換えるとグラフィックが消えてしまうので困っています。

〔東京都江東区・**ネック？才**〕

A グラフィック・モード(SCREEN8) でINPUT命令を使うと自動的にテキスト・モードに入るため，使用できませんのでOPEN命令，PRINT命令で画面への文字表示をし，キー入力のチェックはINKEYを使えばよいでしょう。

〔回答者：**ファイティングひろし**〕

Q MSX2＋の『FS-A1WX』に対応の性能がよくて安いディスプレイはありませんか？

できればRGB21ピンマルチ端子のついているのがいいんですけれど…。

〔大阪府守口市・**吉信浩介13才**〕

A 『FS-A1WX』をRGB接続するディスプレイとして，安価で，アナログ21ピンマルチ端子付の下記の商品をおすすめします。

21ピン対応ディスプレイ『TH-14G1』(価格61,300円税別)/ナショナル製

〔回答者：**ファイティングひろし**〕

Q プリンタ『FS-PK1』の内蔵機能とは，どういったものですか？また，『FS-A1F』の「グラフィックツール」などで書いた絵は，正常に印刷されますか。

〔福島県東白川郡・**鈴木　猛14才**〕

A ワープロ・プリンタ『FS-PW1』はワープロ・ソフトを内蔵していましたが，『FS-PK1』，『FS-PA１』の各プリンタはワープロ・ソフトは内蔵していません。純粋な熱転写，感熱専用プリンタです。印字は24ドット，JIS第１・第２水準漢字の印字が可能です。紙送りピッチは1/180インチですが，1/120インチにも切り換えが可能です。また，『FS-A1F』の付属ソフト「グラフィックツール」で描いた絵の印字も可能です。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

任天堂

Q ファミコンソフト『ゼルダの伝説』のタイトル画面に流れる音楽の楽譜はどうしたら手に入りますか。

〔静岡県浜北市・**杉浦詳和14才**〕

A 本が市販されていますので参考にしてください。

『ピアノソロ・ファミコンミュージックヒットパレード１』(価格1,500円) 音教社

昭和63年8月20日発行のものです。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーコンピュータ』の箱をこわしてしまったので，新しく買いたいのですが手に入りますか。また，手に入れられるとすれば金額はどの位になるでしょうか？

〔東京都杉並区・**TSR16才**〕

A 必要なかたには，おわけしています。『ファミリーコンピュータ』の箱は，『ファミリーコンピュータ』本体，ACアダプタ，RFスイッチ，変換器，それに取扱説明書兼保証書がおさまるようになった，発泡ゲスとフタになった化粧箱の２点からなっています。

価格400円＋送料500円です。送付先（あなたの住所，氏名，できれば電話連絡先）を忘れずに書いて，代金を添えて最寄りの任天堂まで注文してください。

〔回答者：**マリオ**〕

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

ザ・セール実施中!! 信頼の東映無線

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

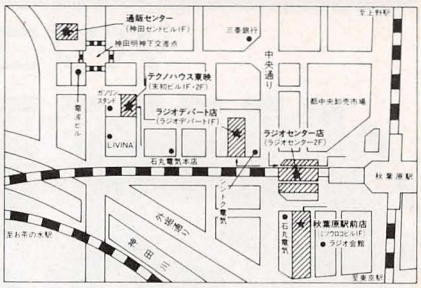
本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

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 ㊫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-8801MA
限定超特価
¥115,000

PC-9801CV21
限定超特価 ~~¥266,000~~

PC-9801LV21
限定超特価 ~~¥250,000~~

注番B06-01
PC-8801MA
+CMT-147LW(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)
¥277,000➡ 44%OFF ¥156,000

注番B06-02
PC-8801FE
+CMT-147LW(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)
¥208,800➡ 33%OFF ¥140,000

注番B06-03
PC-8801MA2
+PC-KD863G(NEC、15型カラーディスプレイ、PCエンジン搭載、チルトスタンド付)
¥306,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-04
PC-88VA2
+PC-KD863G(NEC、15型カラーディスプレイ、PCエンジン搭載、チルトスタンド付)
¥436,000➡ ??%OFF TOEI大特価

PC-9801LS2/LS5即納.!!

PC-KD863G PC-9801LV22 PC-286LE-STD好評発売中!

注番B06-05
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)
¥462,800➡ 35%OFF ¥299,800

注番B06-06
PC-9801UV11
+FTC-12GTS-AI(東映、12型カラーディスプレイ、D/A対応)
¥344,800➡ 30%OFF ¥242,000

注番B06-07
PC-9801RX2
+CMT-147LW(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)
¥482,800➡ 29%OFF ¥343,000

注番B06-08
PC-9801RX2
+CMT-147HW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、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、漢字80字・秒)
¥779,800➡ 33%OFF ¥552,000

注番B06-09
PC-9801RA2
+CMT-147HW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
+CA-428(キャラベル、内蔵型40MBハードディスク、NECドライブ使用)
+PC-PR201V2(NEC、15ドットインパクト・カラー漢字プリンター、漢字80字・秒)
¥1,028,800➡ 29%OFF ¥736,000

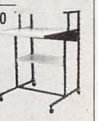
注番B06-10
PC-9801VM11
+CMT-147HW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、チルトスタンド付)
¥412,800➡ ??%OFF ~~¥328,000~~

注番B06-11
PC-286US-STD(CPU:80286搭載)
+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)
¥382,800➡ 33%OFF ¥258,000

注番B06-12
PC-286VE-STD
+CMT-147LW(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 ~~¥264,000~~

パソコンデスク

注番B06-13
610(W)×865(H)×660(D)mm
¥19,500➡ 50%OFF ¥9,700



注番B06-14
620(W)×1250(H)×640(D)mm
¥23,500➡ 47%OFF ¥12,500



注番B06-15
610(W)×1283(H)×700(D)mm
データスタンド・2Pコンセント付
¥38,000➡ 48%OFF ¥19,800

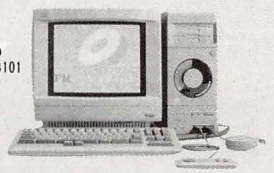


富士通

FMR-30FD
+FMR30KB101
限定超特価
¥99,800

FMR-30BX
限定超特価
¥178,000

FMR-50FD
+FMR60KB101
限定超特価
¥213,000



FMTOWNS

注番B06-16
FM77AV20EX
+FMAV-201(富士通、NTSCアダプタ、TVに直結!!)
¥143,000➡ ??%OFF ~~¥59,800~~

注番B06-17
FM77AV40
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥366,000➡ 73%OFF ¥99,800

注番B06-18
FM77AV40EX
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-19
FMTOWNS-2S
+FMT-DP532(富士通、14型カラーディスプレイ、0.26mmドットピッチ)
+FMT-KB101/201(JIS/親指ソフトキーボード)
+B276A010(システムソウトウエア)
+MS-DOSエミュレータ
+TOWNS PAINT V1.1
¥632,000➡ ??%OFF ¥495,000

フロッピーディスク

各種ドライブ有
(緑電子 他)

注番B06-20
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➡ 34%OFF ¥29,800

注番B06-21
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➡ 33%OFF ¥33,500

注番B06-22
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➡ 39%OFF ¥55,000

注番B06-23
GD-50MILV
(グロリア、5"シングルFDD、2HD専用、アダプタ付、PC-9801LV/LS用)
¥37,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-24
TF-57S
(テックパーツ、5"シングルFDD、2HD専用、NECドライブ使用、PC用)
¥38,000➡ 19%OFF ¥31,000

注番B06-25
TF-535MX(テックパーツ、内蔵型3.5"シングルFDD、2HD/2DD自動切替型、NECドライブ使用、VM/VX用)
¥38,000➡ 19%OFF ¥31,000

注番B06-26
8"シングルFDD(NECドライブ使用、PC-9801/286用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥30,000

注番B06-27
8"デュアルFDD(NECドライブ使用、PC-9801/286用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥50,000

ディスプレイ

注番B06-28
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B06-29
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B06-30
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B06-31
FTC-12GTS-AI:東映、高解像度12型カラーディスプレイ、0.37mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥79,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-32 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、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥114,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B06-33 FCD-203M:
東映、20型カラーディスプレイ、32kHz/25kHz自動切替式、0.3mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、長残光、アナログケーブル・チルトスタンド付
¥398,000➡ ??%OFF ~~¥298,000~~

注番B06-34 ➡PC-KD853N同等品
CMT-147HW: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、4050文字
¥84,800➡ ??%OFF ~~¥59,800~~

注番B06-35
MD-9PI:シャープ9型ホワイトページディスプレイ、ケーブル付、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➡ 51%OFF ¥79,800
Ⓑ NM-9950II(NEC、15ドットインパクト・カラー漢字プリンター、PC用)……¥245,000➡ ??%OFF ~~¥109,800~~
Ⓒ PC-PR201V2(NEC、15ドットインパクト・カラー漢字プリンター、漢字80字・秒、PC用)……¥298,000➡ ??%OFF ~~¥198,000~~
Ⓓ PC-PR406H(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、64kプリンターバッファ内蔵、漢字100/秒、PC用)……¥94,800➡ 41%OFF ¥55,800
Ⓔ PC-PR101TL2(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字80/秒、PC用)……¥83,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓕ VP-2000PC(エプソン、15ドットインパクト・カラー漢字プリンター、ペーパーハンドリング機能、PC用)…¥158,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓖ VP-135EXPC(エプソン、15ドットインパクト漢字プリンター、プッシュトラクタ付、PC用)……¥102,000➡ ??%OFF ~~¥89,800~~
Ⓗ 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、PC用)…¥99,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓘ AP-550PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、モノクロリボン10個サービス、PC用)……¥69,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓙ TX-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、カラーリボン1個サービス、PC-J-3100用)……¥69,800➡ ??%OFF ~~¥52,000~~
Ⓚ M-1724P(ブラザー、15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ー付、ハガキ連続印字可、PC用)…¥185,000➡ ??%OFF ~~¥89,800~~
Ⓛ M-1024IIP/X(ブラザー、10ドットインパクト漢字プリンター、ビンフィーダーケーブル付、ハガキ印字可、PC・MSXII両モード対応)……¥104,800➡ 57%OFF ¥44,800

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ Little-B(緑電子、20MBハードディスク、10MB+10MB可、69msec、増設可)+I/F・ケーブル……¥125,000➡ ??%OFF ~~¥84,800~~
Ⓑ HD40HS(ウインチック、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
Ⓒ CA-40LG(キャラベル、40MBハードディスク、35msec、増設可、I/F・ケーブル付)……¥138,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓓ CA-80LG(キャラベル、40MBハードディスク、40MB+40MB可、18msec、増設可、I/F・ケーブル付)……¥248,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓔ CA428(キャラベル、内蔵型40MBハードディスク、20MB+20MB可、28msec、増設可、PC-9801RA2/RX2/VM11用)……¥148,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓕ GHD-340(グロリア、40MBハードディスク、20MB+20MB可、40msec、I/F・ケーブル付)……¥198,000➡ ??%OFF ~~¥118,000~~
Ⓖ MD-2400A(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……¥59,800➡ 51%OFF ¥29,800
Ⓗ MD-1200E(オムロン、モデム、1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……¥24,800➡ 40%OFF ¥14,800
Ⓘ まいとー(インターコム、通信ソフト、5"/3.5"、Ver1.2、PC-9801シリーズ用)……¥28,000➡ 30%OFF ¥19,800
Ⓙ 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、PC用)……~~¥39,800~~
Ⓛ PC-9871K(NEC、マウスセット、I/F付、PC-9801E/F/M用)……¥29,500➡ 39%OFF ¥18,000
Ⓜ 256kB増設RAM(PC-9801シリーズ用RAM、バンク切替方式)……¥14,800➡ 25%OFF ¥11,100
Ⓝ 512kB増設RAM(PC-9801シリーズ用RAM、バンク切替方式)……¥22,000➡ 25%OFF ¥16,500
《PC-9801シリーズ用増設RAM各種有》

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

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内

■マイコン・計測器・アンテナ
- ラジオセンター店／TEL03-253-0987(代)
- ラジオデパート店／TEL03-251-1014(代)
- テクノハウス東映／TEL03-253-9896(代)

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

パソコン・ワープロ・ファクシミリ・OA

パソコンをさらに有効に!! ご購入から

全店ステップアップ

NEC新製品



PC-9801EX2

¥348,000

CPUにはクロック周波数12MHzの80286を採用。性能も機能も本格的ビジネス仕様。多彩に使いこなせる3.5インチデスクトップ'98。

PC-9801ES2

¥448,000

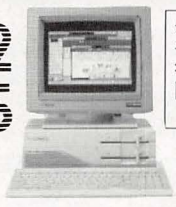
CPUには最新鋭の32ビットCPU386SX(16MHz)を採用。高速32ビットCPUと高性能OSでパワー増強。実力の3.5インチデスクトップ'98。

特価はお問い合わせ下さい

32bit・OS2のことなら

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801RA2 RA5



先進機能をフル装備した次世代のマルチタスクオペレーティングシステム 日本語MS OS/2 発売中! (Ver1.0)

システム1 RA5仕様

PC-9801RA2 ····¥498,000
CU-14AD(0.31カラーディスプレイ) ····¥84,800
PC-PR101TL2(熱転写カラー漢字プリンタ) ····¥83,800
内蔵タイプ40MB HDD ····¥138,000
合計定価¥804,600

システスペック特価

¥11,000×36回 ㊍¥45,000×6回

システム2 RA5仕様

PC-9081RA2 ····¥498,000
CU-14AD(0.31カラーディスプレイ) ····¥84,800
NM-9950II(136桁カラー漢字プリンタ) ····¥245,000
内蔵タイプ40MBHDD ····¥138,000
合計定価¥965,800

システスペック特価

¥9,630×48回 ㊍¥40,000×8回

HDDは時代の必需品です!!

システム1 NEC PC-9801RX2 RX4仕様 **システム2**

PC-9801RX2 ····¥398,000
PC-KD854N ····¥84,800
内蔵タイプ40MB HDD ····¥138,000
AP-800PC(48ドット80桁熱転写プリンタ) ····¥99,800
合計定価¥720,600

システスペック特価

¥6,660×60回 ㊍¥25,000×10回

PC-9801RX2 ····¥398,000
PC-KD854N ····¥89,800
内蔵タイプ40MB HDD ····¥138,000
NM-9950II(カラー漢字ドットプリンタ) ¥245,000
合計定価¥870,800

システスペック特価

¥7,680×60回 ㊍¥25,000×10回

NEC PC-98シリーズ

Aセット PC-9801UV11+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)

システスペック特価 クレジット例 ¥6,270×48回 ㊍なし

ラップトップフェア実施中!





PC-9801LX2

¥448,000

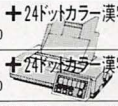
CPUにはクロック周波数12MHzの80286を採用。高速レスポンスでビジネスの機動力アップ。見やすい白黒液晶ディスプレイ採用のラップトップ標準機。

特価はお問い合わせ下さい

=セット特価

エプソン PC-286LS +24ドットカラー漢字熱転写プリンター=¥408,500
〈新製品〉 定価¥478,000 ¥5,040×60回 ㊍¥20,000×10回

NEC PC-9801LV22 +24ドットカラー漢字熱転写プリンター=¥358,000
〈新製品〉 定価¥378,000 ¥5,470×48回 ㊍¥20,000×8回



東芝 J-3100SL021 +24ドットカラー漢字熱転写プリンター=¥330,000
定価¥448,000 ¥6,770×60回 ㊍なし

エプソン PC-286LEST +24ドットカラー漢字熱転写プリンター=¥330,000
定価¥368,000 ¥4,270×60回 ㊍¥15,000×10回

エプソン PC-286LSN +24ドットカラー漢字熱転写プリンター=¥255,000
定価¥348,000 ¥6,270×48回 ㊍なし

エプソン PC-286シリーズ

エプソンおすすめセット

PC-286VH20(20MB HDD搭載) 限定台数 お買得!!
14インチカラーモニタ
24ピン・カラー熱転写プリンタ } セット
超特価¥339,000 ¥5,030×48回 ㊍¥20,000×8回

Aセット PC-286VS+ 新製品
14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)



高速処理と使いやすさを追求、16MHz 80286 CPU搭載の16ビットマシン。

システスペック特価
クレジット例 ¥8,300×36回 ㊍¥20,000×6回

Bセット PC-286US+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
システスペック特価 クレジット例 ¥5,000×60回 ㊍なし

Cセット PC-286VE+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
+PC-PR101TL2
大特価¥298,000 クレジット例 ¥6,060×60回 ㊍なし

SHARP X68000シリーズ

X68000 PRO/EXPERT



PRO CZ-652C+CZ-603D(合計定価¥382,800)
システスペック特価 ¥5,180×36回 ㊍¥23,000×6回

EXPERT CZ-602C+CZ-603D(合計定価¥440,800)
システスペック特価 ¥5,050×48回 ㊍¥18,000×8回

※40MBのHDDを追加すると¥95,000アップ。その他、TV付モニター等変更の場合は、電話にてお問い合わせ下さい。

システスペック株式会社

年中無休 営業時間AM10:00〜PM7:00

東京・秋葉原	名古屋
秋葉原本店 257-6338	名古屋1号店 052-263-1629
秋葉原2号店 257-6340	名古屋2号店 052-241-0921
ラジカン1号店 257-6345	
ラジカンコーヨー店 255-6504	

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

〈月々¥3,000からの超低金利クレジット!!〉

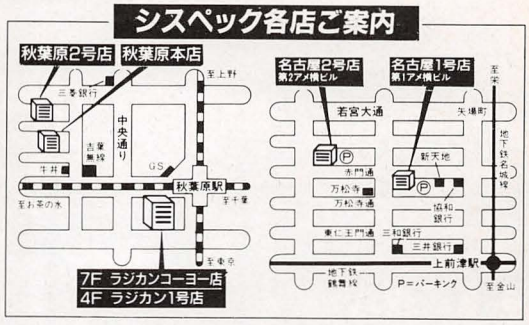
ご使用まで、あらゆるご相談に応じます。

プセール

話題の製品を激安で提供!!

夏のボーナス一括払い、夏・冬ボーナス2回払い大歓迎!

シスペック各店ご案内



FM TOWNS

新製品 大特価販売中!!



見る、聴く、遊ぶ、創る。そんな贅沢な声に応える FM TOWNS。スタイリッシュフォルムに、いままでのパソコンのイメージを超える性能を凝縮。気ままにつきあえる一台です。

FM TOWNS モデル1本体	¥338,000
Townsシステムソフトウェア	¥ 20,000
カラーCRTディスプレイ-14(ピッチ0.38)	¥ 89,800
キーボード(JIS/親指選択)	¥ 20,000
モデル1標準セット価格	¥467,800
FM TOWNS モデル2本体	¥398,000
Townsシステムソフトウェア	¥ 20,000
カラーCRTディスプレイ-14(ピッチ0.38)	¥ 89,800
キーボード(JIS/親指選択)	¥ 20,000
モデル2標準セット価格	¥527,800

MACコーナー Macintosh™ SE

パワー・スピード・発展性。選べる、マッキントッシュ。



(FDモデル) ¥648,000
(HDモデル) ¥798,000

大特価販売中!!

特価販売中

■キーボード	
アップル キーボード(J)	定価¥ 30,000
■周辺装置	
アップル 3.5ドライブ	定価¥ 76,000
CMS ハードディスク SD20	定価¥198,000
SCSI システムケーブル	定価¥ 10,000
イメージライタ(J)	定価¥ 79,800
システム ペリフェラル8 ケーブル	定価¥ 6,000
イメージライタ LQ(E)	定価¥266,000
レーサライタII SC	定価¥499,800
■ソフトウェア	
Microsoft BASICコンパイラ	定価¥38,000
マイクロソフト エクセル 1.02(J)	定価¥98,000
Microsoft Multiplan Mac	定価¥38,000

シスペック特価はお問い合わせ下さい。

プリンター

NEC	PC-PR201V2	¥298,000	特価¥198,000
	NM-9950II	¥245,000	特価¥128,000
	NM-9700	¥163,000	特価¥ 82,000
	PC-PR101TL2	¥ 83,800	特価¥ 54,800
エプソン	VP-135EX	¥100,000	シスペック特価
	VP-800(PC)	¥124,000	シスペック特価
	VP-1000(PC)	¥154,000	シスペック特価
	新VP-2000PC	¥158,000	シスペック特価
	新VP-900PC	¥112,800	シスペック特価
ブラザー	M-1724P	¥148,000	特価¥ 64,000
	M-1224P/X	¥ 99,800	特価¥ 54,000

ハンドスキャナー&イメージリーダー

特価販売中

オムロン	HS-10R	定価¥ 49,800
エプソン	GT-1000	定価¥ 79,800
エプソン	GT-100V	定価¥ 44,800
日エレ	NISCAN-105	定価¥ 29,800
エプソン	GT-4000	定価¥198,000

新モデム&通信ソフト

モデム GSM2400



2400bps全二重、ヘイズATコマンド対応、インテリジェントデータモデム。

2400ボーでこの価格!!

特価¥26,800

アイワ	PV-A1200MK III	特価¥19,800
	PV-A2400MNP5	シスペック特価
	PV-A2400MNP4	特価¥39,800
NEC	COMSTAR1212AT	特価¥19,800
	COMSTAR2424AT/4	特価¥39,800
	COMSTAR2424AT/5	特価¥59,800
オムロン	MD-1200A II	特価¥18,000
	MD-2400F(クラス5)	特価¥49,800

■ソフト

まいと~く	定価¥28,000	特価¥22,000
PARTY	定価¥24,000	特価¥18,000
CCT-98/II	定価¥15,000	特価¥11,500

ハードディスク

NEC PC9801/エプソンPC-286シリーズ用



特価販売中!

コンピュータ・リサーチ

CRC-MH4〈40MB・38ms〉	定価¥118,000
CRC-MH4H〈40MB・28ms〉	定価¥138,000
CRC-MH8〈80MB・24ms〉	定価¥238,000
■エプソンPC-286L/LE用	
CRC-MH4-L〈40MB・38ms〉	定価¥138,000
CRC-MH4H-L〈40MB・28ms〉	定価¥158,000
CRC-MH8-L〈80MB・24ms〉	定価¥258,000

NEC PC-9801シリーズ用

キャラベル CA-40LG〈40MB〉	定価¥138,000 特価¥ 99,800
キャラベル CA-80LG〈80MB〉	定価¥248,000 シスペック特価
ICM MC-20EX〈20MB〉	定価¥108,000 特価¥ 80,000
ICM MC-40S〈40MB〉	定価¥148,000 特価¥120,000
LOGITEC LHD-32NR〈20MB〉	定価¥138,000 特価¥ 78,000
LOGITEC LHD-34HR〈40MB〉	定価¥198,000 特価¥128,000
新キャラベル CA-44LG〈40MB〉	シスペック特価

PC-9801RA、RXシリーズ内蔵タイプHDD

キャラベル CA-428〈20MB〉	定価¥148,000 特価~~¥115,000~~
日本テクサ RA-HC40〈40MB〉	定価¥138,000 特価~~¥115,000~~

※内蔵取付、チェック無料にていたします。

Apple Macintosh用

C&E ハイパーHD20MB〈20MB〉	定価¥108,000 特価~~¥100,000~~
C&E ハイパーHD40MB〈40MB〉	定価¥168,000 特価~~¥138,000~~

フロッピードライブ

3.5インチシングルドライブ	特価¥27,000
3.5インチデュアルドライブ	特価¥44,800
5インチシングルドライブ	特価¥39,800
5インチデュアルドライブ	特価¥52,800

コンピュータミュージック

DESKTOP MUSICSYSTEM ミュージくん	シスペック特価
Roland D-110(音源モジュール)	シスペック特価
Roland D-10(シンセサイザ)	シスペック特価

■ソフトウェア 特価販売中

ダイナウェア		カモンミュージック	
プレリュード	定価¥110,000	RCD-PC98	定価¥43,000
バラード	定価¥ 47,000	RCM-PC98	定価¥43,000
コーラル		RCX-PC98	定価¥48,000
Recliot Plus Ve2.0	定価¥98,000	SCI-PC98	定価¥38,000

CADソフト&プロッター



特価販売中

オートデスク社 AUTOCAD GXIII	¥990,000
プラス PE-CADII	¥220,000
TCS GENERIC CADレベル3	¥98,000

クラフテック		ローランド	
MP-4100	定価¥128,000	DXY-1100	定価¥128,000
MP-4200	定価¥148,000	DXY-1200	定価¥158,000
MP-4300	定価¥198,000	DXY-1300	定価¥228,000
MP-4400	定価¥268,000	GRX-300(A1サイズ)	定価¥750,000
		GRX-400(A0サイズ)	定価¥950,000

POP作成が思いのまま カッティングプロッター

●ローランド CAMM-1(サイズ500mm×450mm)	定価¥398,000
●ソフトプロ POP名人	定価¥280,000

SOFT WARE

テクノート	定価¥35,000	麗子	定価¥88,000
duet	定価¥70,000	シルエット	定価¥38,000
ノストラダムス	定価¥28,000	Z's staffKiD98 Ver2	定価¥28,000
エコロジーII	定価¥28,000	コテージュ	定価¥58,000
The GRAPH	定価¥35,000	CANDY3	定価¥50,000
MiFES98	定価¥38,000	Thindy	定価¥40,000
彩子	定価¥68,000	頭脳ワーキャド	定価¥58,000
花子 Ver2	定価¥58,000	テラIII世	定価¥32,000
MS-Quick C	定価¥20,000	チャートUP	定価¥55,000
MS-Quick Basic	定価¥20,000	ロータス1,2,3	定価¥98,000
Turbo C	定価¥19,800	マルチプラン3.1	定価¥68,000
一太郎 V.4	定価¥58,000	VP-planner	定価¥36,000
デスクUP	定価¥68,000	The CARD3	定価¥48,000
QUEENIII	定価¥72,000	The File	定価¥45,000
新松	定価¥58,000	画像アイリス	定価¥98,000
Z's wordJG	定価¥58,000	PI EXE	定価¥48,000

広告に載っている価格には消費税は含まれていません。

お申し込み…… フリーダイヤル 全国通信販売 ナンバーワン ツウシンハンバイ

通信販売は 0120-0120-012488

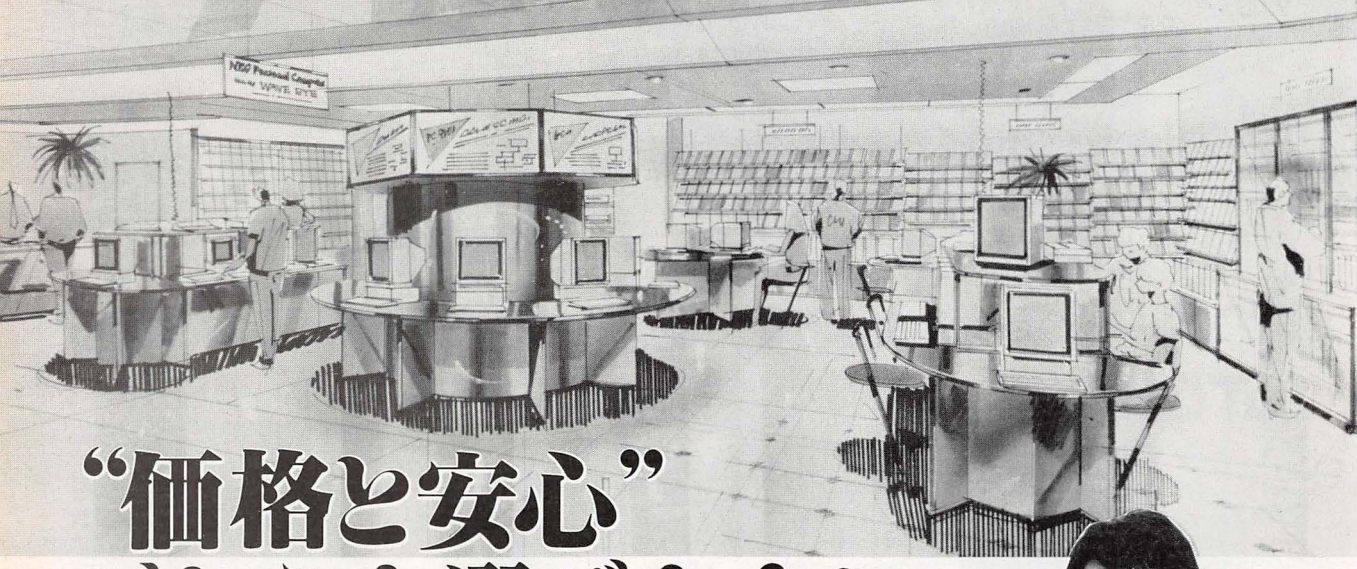
お問い合わせは…
東京03-257-0281代
名古屋052-263-1065代

通信販売部(トーンシステムズ)
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

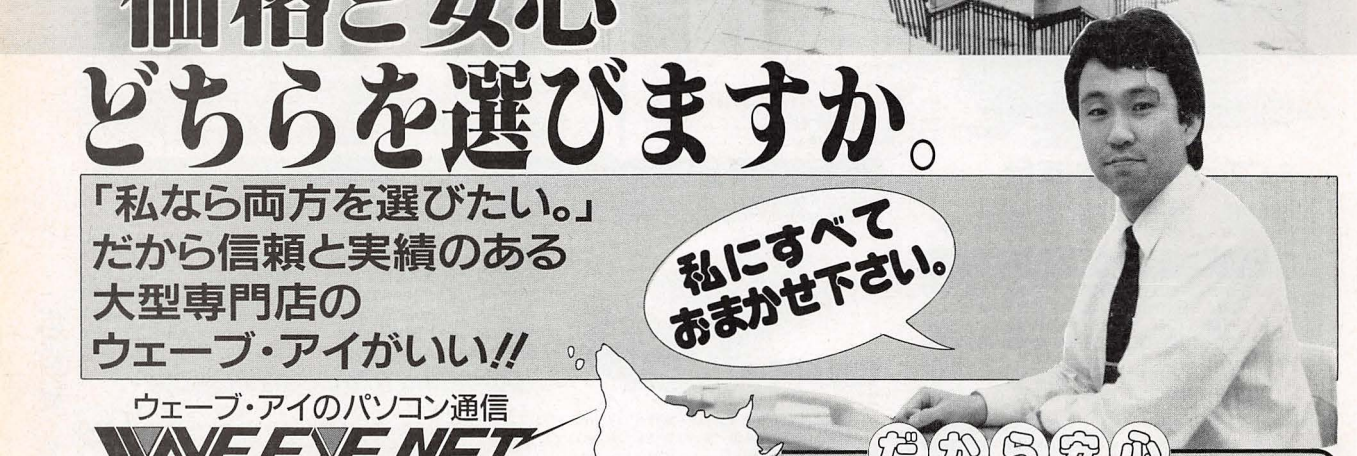
銀行振込
★富士銀行 神田支店 普通No.1336315 トーンシステムズ

新歩人の情報ターミナル

WAVE EYE ウェーブ・アイ 安心できる大型店



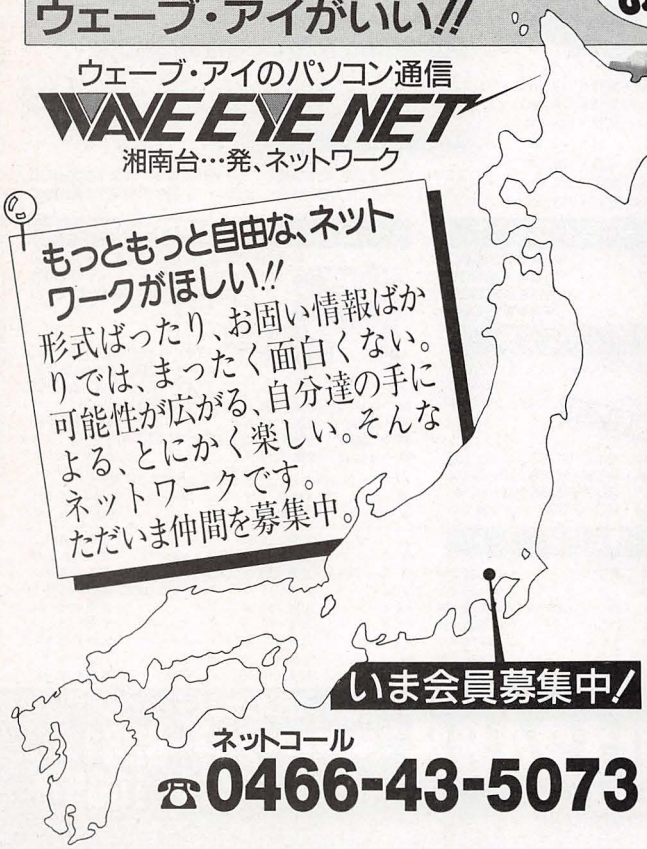
“価格と安心”どちらを選びますか。



「私なら両方を選びたい。」
だから信頼と実績のある
大型専門店の
ウェーブ・アイがいい!!

ウェーブ・アイのパソコン通信
WAVE EYE NET
湘南台…発、ネットワーク

もっともっと自由な、ネットワークがほしい!!
形式ばったり、お固い情報ばかりでは、まったく面白くない。可能性が広がる、自分達の手による、とにかく楽しい。そんなネットワークです。
ただいま仲間を募集中。



ネットコール
☎0466-43-5073

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

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

チェック4 商品先取り、支払いは半年先から。
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!お支払いは夏と冬のボーナスでOK!

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

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

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

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

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

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

1. 住　所
2. 氏　名
3. 年　令
4. 電話番号
5. 保護者名 ㊞
(20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々　　円X　回
ボーナス　　円X　回

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-00-9898

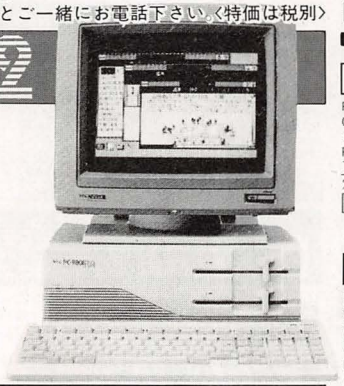
受付時間

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。〈特価は税別〉

PC-9801 RA2



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601 98RA2超お買得基本セット

PC-9801RA2(32ビット80386搭載)	498,000円
CMT-147H(0.31ミリ高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
M-1724(136桁高速シリアルプリンター)	148,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	748,800円

クリーニングディスクサービス

特価488,000円

11,000円×36回	ボーナス28,600円×6回
8,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
6,000円×60回	ボーナス25,300円×10回
8,800円×72回	ボーナス なし

プラン602 98RA2お買得基本セット TELにて

PC-9801RA2(32ビット80386搭載)	498,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOSV3.3A)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	618,800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×36回	ボーナス23,800円×6回
6,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス24,200円×10回
7,800円×72回	ボーナス なし

プラン603 98RA2超お買得ワープロセット

PC-9801RA2(32ビット80386搭載)	498,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR406H(80桁高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOSV3.3A)	18,000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	18,000円
定価合計	772,080円

一太郎説明書サービス

特価529,000円

12,000円×36回	ボーナス30,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス24,400円×10回
9,500円×72回	ボーナス なし

PC-9801 VM11

プラン606 98VM11お買得基本セット TELにて

PC-9801VM11(16ビットCPR、V30搭載)	328,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	430,800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22,100円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,800円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

プラン607 98VM11本格ワープロセット TELにて

PC-9801VM11	328,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR406H(80桁高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	635,380円

一太郎解説書サービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス24,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,600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604 98RA2お買得RA5仕様セット

PC-9801RA2(32ビット80386搭載)	498,000円
CMT-147H(0.39ミリ、高解像度CRT)	84,800円
ビルト4(40MB本体内蔵ハードディスク)	138,000円
PS98-015HMW(日本語MS-DOS Ver3.3)	18,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	756,800円

クリーニングディスクサービス

特価539,000円

11,000円×36回	ボーナス35,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス24,800円×8回
6,000円×60回	ボーナス29,700円×10回
9,400円×72回	ボーナス なし

プラン605 98RA2お買得ビジネスセット

PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CMT-147H(0.31ミリ高解像度CRT チルト台付)	84,800円
M1724(136桁、シリアル漢字プリンター)	148,000円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、グラフ、データベース)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOSV3.3A)	18,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
DS-20(縦型4段パソコンラック)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	976,500円

Lotus1-2-3初心者用解説書サービス

特価639,800円

14,000円×36回	ボーナス40,100円×6回
10,000円×48回	ボーナス36,300円×8回
9,000円×60回	ボーナス26,300円×10回
11,500円×72回	ボーナス なし

PC-9801 RA5

プラン608 98RA5純正基本セット TELにて

PC-9801RA5(40MBハードディスク内蔵)	736,000円
PC-KD853N(0.31ミリ高解像度CRT、回転台付)	118,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOSV3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	897,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス41,700円×6回
10,000円×48回	ボーナス33,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,500円×10回
11,100円×72回	ボーナス なし

プラン609 98RA5お買得ワープロセット TELにて

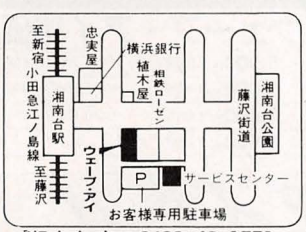
PC-9801RA5(40MBハードディスク内蔵)	736,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR406H(80桁、カラー熱転写プリンター)	94,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOSV3.3A)	18,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,010,080円

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

16,000円×36回	ボーナス39,600円×6回
12,000円×48回	ボーナス33,300円×8回
10,000円×60回	ボーナス27,800円×10回
12,600円×72回	ボーナス なし

あれこれ迷わず、ウェーブ・アイへ!!



湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする

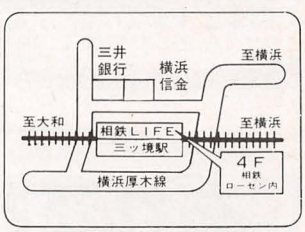
WAVE EYE

ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ

第二・第三火曜日定休日

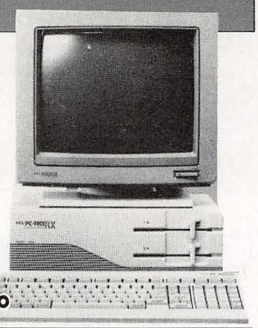


三ッ境店☎045-363-7044

PC-9801RX2

新登場

**16ビットの
新時代到来。
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610　98RX2お買得基本セット　TELにて

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	500,800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21,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
3,000円×60回	ボーナス23,300円×10回
5,900円×72回	ボーナス　なし

プラン611　98RX2お買得ワープロセット

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR406H(80桁高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500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	18,000円
定価合計	697,580円

一太郎解説書サービス

特価450,000円

10,000円×36回	ボーナス27,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス26,500円×10回
8,000円×72回	ボーナス　なし

プラン612　98RX2ミュージックセット　TELにて

PC9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
PC-KD854N(0.39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
ミュージくん(音楽作成ツール)	98,000円
SC-10B(スピーカーシステム)	24,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOSV3.3A)	18,000円
ミュージくんデータ曲集6巻	21,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	754,680円

ミュージくんBookサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス29,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス30,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス29,800円×10回
9,400円×72回	ボーナス　なし

プラン613　98RX2本格ワープロアートセット　TELにて

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
CU-14CD(0.31ミリ高解像度CRT)	84,800円
AP-800PC(48ドット、カラー熱転写プリンター)	99,800円
GT-1000(A7サイズ、ハンディカラーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
Z's STAFF KID98(グラフィック作成ソフト)	28,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOSV3.3A)	18,000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	18,000円
定価合計	800,180円

一太郎解説書サービス

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス35,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス27,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,200円×10回
10,500円×72回	ボーナス　なし

プラン614　98RX2お買得ビジネスセット　TELにて

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR201G(136桁、シリアル漢字プリンター)	158,000円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ、データベース)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
1-2-3Card(カード型DB、顧客管理等に便利)	32,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOSV3.3A)	18,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	893,000円

Lotus1-2-3初心者用解説書サービス

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス35,400円×6回
11,000円×48回	ボーナス26,700円×8回
9,000円×60回	ボーナス23,300円×10回
11,100円×72回	ボーナス　なし

PC-9801UX21

プラン615　98UX21純正基本セット　TELにて

PC-9801UX21(16ビットCPU80286/V30搭載)	348,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	450,800円

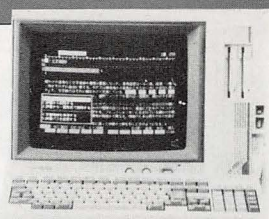
クリーニングディスクサービス

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-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616　98UV11純正基本セット　TELにて

PC-9801UV11	265,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	367,800円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス21,800円×4回
5,000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617　98UV11本格ワープロセット　TELにて

PC-9801UV11	265,000円
CU-14CD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	561,380円

一太郎解説書サービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
3,000円×60回	ボーナス27,600円×10回
6,500円×72回	ボーナス　なし

PC-9801LV22

**見やすい白黒液晶
ディスプレイで
オフィスの戦力を
パワーアップする。**



プラン618　98LV22純正ワープロセット　TELにて

PC-9801LV22(CPU V30搭載、白黒液晶ディスプレイ)	378,000円
PC-PR102TL3(80桁、カラー熱転写プリンター)	50,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9801LV-05(キャリングケース)	19,500円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	523,980円

一太郎解説書サービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
6,800円×72回	ボーナス　なし

PC-286LE

**鮮明ディスプレイと
大容量処理を実現。
パソコンの本格機能を
満載した高性能マシン。**



プラン619　286LE基本セット　TELにて

PC-286LE-STD	368,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	386,000円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス23,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,200円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン620　286LEお買得ワープロセット　TELにて

PC-286LE-STD	368,000円
PC-PR102TL3(80桁熱転写プリンター)	50,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	512,480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×36回	ボーナス26,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
3,000円×60回	ボーナス30,400円×10回
6,900円×72回	ボーナス　なし

あれこれ迷わず、ウェーブ・アイへ!!

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-00-9898

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。〈特価は税別〉

PC-8801MA2 新登場



ザッツ・デジタル・エンターテーナー

プラン626 88MA2超お買得基本セット

PC-8801MA2	168,000円
PC-KD854N(0.39ミリ高解像度CRT、回転台付)	84,800円
MK-MOUSE(マウス)	7500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	278,300円
クリーニングディスクサービス	

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス20,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス22,800円×4回
3,000円×36回	ボーナス19,200円×6回
4,800円×48回	ボーナス なし

プラン627 88MA2純正基本セット TELにて

PC-8801MA2	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・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	18,000円
定価合計	304,000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25,200円×3回
6,000円×24回	ボーナス23,900円×4回
3,000円×36回	ボーナス23,200円×6回
5,300円×48回	ボーナス なし

プラン628 88MA2純正お買得ワープロアートセット 36%引

PC-8801MA2	168,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR406H(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成)	30,000円
A4カット紙100枚	480円
MK-MOUSE(マウス)	7,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	403,580円
クリーニングディスク・マウスパッドサービス	

特価248,000円

8,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,400円×8回
5,200円×60回	ボーナス なし

プラン629 88MA2多機能セット TELにて

PC-8801MA2	168,000円
CU-14CD(0.31ミリ高解像度CRT)	84,800円
AP-800PC(48ドット、カラー熱転写プリンター)	99,800円
Shogun2(ワープロ、データベース、表計算、通信)	34,800円
COMSTAR1212AT(1200bps モデム)	21,000円
MK-MOUSE(マウス)	7,500円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500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	18,000円
定価合計	477,880円
クリーニングディスク・マウスパッドサービス	

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス28,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,200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630 88MA2ミュージックセット

PC-8801MA2	168,000円
PC-KD854N(0.39ミリ高解像度CRT、回転台付)	84,800円
AP-80EXPC(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
MK-MOUSE(マウス)	7,500円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500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	18,000円
定価合計	406,080円
クリーニングディスク・マウスパッドサービス	

特価249,800円

8,000円×24回	ボーナス22,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,600円×8回
5,200円×60回	ボーナス なし

PC-286US

プラン621 286USお買得基本セット TELにて

PC-286US-STD	268,000円
CU-14CD(0.31ミリ高解像度CRT)	84,800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	375,800円
クリーニングディスクサービス	

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス27,800円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
5,600円×60回	ボーナス なし

PC-286VE

さらに、高速・大容量に対応した高性能マシン。

プラン622 286VEお買得基本セット TELにて

PC-286VE-STD	298,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	400,800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

8,000円×24回	ボーナス27,800円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
5,600円×60回	ボーナス なし

プラン623 286VE超お買得ワープロセット 32%引

PC-286VE-STD	298,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR406H(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000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	18,000円
定価合計	554,080円
一太郎解説書サービス	

特価359,800円

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

プラン624 286VE本格ワープロアートセット TELにて

PC-286VE-STD	298,000円
CU-14CD(0.31ミリ高解像度CRT)	84,800円
AP-800PC(48ドット、カラー熱転写プリンター)	99,800円
GT-1000(A7サイズ、ハンディカラーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
Z'sSTAFF KID98(グラフィック作成ソフト)	28,000円
PC286POI(日本語MS-DOS)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
DS-20(縦型4段パソコンラック)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	743,680円
一太郎解説書サービス	

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス29,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス30,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス29,800円×10回
9,400円×72回	ボーナス なし

プラン625 286VEお買得ビジネスセット 34%引

PC-286VE-STD	298,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR406H(80桁高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ、データベース)	98,000円
1-2-3Card(カード型DB、顧客管理等に便利)	32,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
PC286POI(日本語MS-DOS)	18,000円
DS-20(縦型4段パソコンラック)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	753,380円
Lotus1-2-3初心者用解説書サービス	

特価489,000円

10,000円×36回	ボーナス32,000円×6円
8,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
6,000円×60回	ボーナス23,600円×10回
8,500円×72回	ボーナス なし

PC-286VS

プラン632 286VSお買得基本セット TELにて

PC-286VS-STD	388,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	490,800円
クリーニングディスクサービス	

ウェーブ・アイ特価

12,000円×24回	ボーナス29,000円×4回
7,000円×36回	ボーナス27,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
7,500円×60回	ボーナス なし

プラン633 286VSお買得ワープロセット TELにて

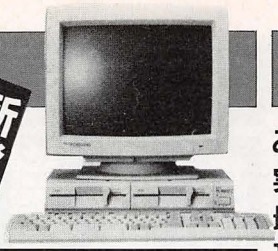
PC-286VS-STD	388,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT)	84,800円
VP-135EXPC(136桁、シリアル漢字プリンター)	100,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	651,200円
一太郎解説書サービス	

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス32,200円×6円
8,000円×48回	ボーナス23,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス23,700円×10回
8,600円×72回	ボーナス なし

PC-8801FE

新登場



パソコンを自在に操る。
子供達に必要なのは、
そんな能力です。

プラン634　88FEお買得基本セット　40%引

PC-8801FE	129,000円
DM-405(2000文字カラーCRT)	67,800円
PC-CA463(ディスプレイ接続ケーブル)	6,800円
信長の野望 戦国群雄伝	9,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)	17,000円
定価合計	230,400円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価138,800円

9,000円×12回	ボーナス24,200円×2回
5,000円×18回	ボーナス23,600円×3回
3,000円×24回	ボーナス23,400円×4回
4,800円×36回	ボーナス　なし

プラン635　88FEお買得ワープロセット　39%引

PC8801FE	129,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR406H(80桁カラー熱転写プリンター)	94,800円
ユーカラーmini(ワープロソフト)	9,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2D)10枚	17,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	335,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価199,800円

9,000円×18回	ボーナス23,100円×3回
6,000円×24回	ボーナス23,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,300円×48回	ボーナス　なし

PC-88VA2・3



みんなの夢をしっかり
実現するための
最先端ハードウェア。
16ビットCPU＆512K
バイトメモリ搭載の
高性能パソコン。

プラン640　88VA2純正基本セット　TELにて

PC-88VA2(16ビットCPU搭載)	298,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・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	18,000円
定価合計	434,000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26,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
6,400円×60回	ボーナス　なし

プラン641　88VA2ワープロアートセット　TELにて

PC-88VA2(16ビットCPU搭載)	298,000円
PC-KD862(0.39ミリ高解像度CRT)	99,800円
PC-PR101TL2(80桁カラー熱転写プリンター)	83,800円
ユーカラVA(ワープロソフト、グラフィック作成)	36,000円
GT-1000(A7サイズ、ハンディカラーイメージスキャナー)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
DS-20(縦型4段パソコンラック)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	666,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス28,100円×6回
7,000円×48回	ボーナス26,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
8,200円×72回	ボーナス　なし

プラン642　88VA3純正基本セット　TELにて

PC-88VA3(16ビットCPU搭載)	398,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・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	18,000円
定価合計	534,000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25,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,300円×8回
3,000円×60回	ボーナス29,800円×10回
6,800円×72回	ボーナス　なし

X68000PRO・PROHD

X68000シリーズ純正基本セット

もございます。電話にてお問合せ下さい。

EXPERT	CZ-602C+CZ-603D 定価合計……440,800円
EXPERT HD	CZ-612C+CZ-603D 定価合計……550,800円
PRO	CZ-652C+CZ-603D 定価合計……382,800円
PRO HD	CZ-662C+CZ-603D 定価合計……492,800円

いずれもウェーブ・アイ特価です。



プラン636　X68000PROお買得セット　TELにて

CZ-652C(32ビットCPU68000搭載)	298,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
AP-80EX(80桁、24ドット2色カラー熱転写プリンター)	64,800円
ニ8226(プリンターケーブル)	8,800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500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	18,000円
定価合計	518,380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

8,000円×36回	ボーナス27,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,800円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

プラン637　X68000PRO超お買得ミュージックセット　TELにて

CZ-652C(32ビットCPU68000搭載)	298,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
SC-10B(アンプ内蔵、防磁型ミニスピーカー)	24,800円
Music-PRO68K(楽譜ワープロ&演奏用ツール)	18,800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	487,900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23,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
3,000円×60回	ボーナス28,200円×10回
6,600円×72回	ボーナス　なし

プラン638　X68000PRO HD　お買得ビジネスセット　TELにて

CZ-662C(32ビットCPU68000搭載、40MB-HDD内蔵)	408,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
M-1724P(136桁、シリアルドット漢字プリンター)	148,000円
プリンターケーブル	6,800円
CARD PRO68K(データベースソフト、顧客・売上管理等に便利)	29,800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
15インチ連続紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	741,300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

12,000円×36回	ボーナス30,400円×6回
9,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス24,300円×10回
9,500円×72回	ボーナス　なし

プラン639　X68000PRO HD　OS-9セット　TELにて

CZ-662C(32ビットCPU68000搭載、40MB-HDD内蔵)	408,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
M-1024/2PX(80桁、シリアルドット漢字プリンター)	99,800円
プリンターケーブル	6,800円
CZ-219SS(OS-9/X68000、オペレーティングシステム)	29,800円
C&Professional pack(OS-9用C言語開発ツール)	58,000円
10インチ連続紙500枚	2,000円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	707,200円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

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

X68000EXPERT・EXPERTHD

プラン643　X68000EXPERTミュージックセット　TELにて

CZ-602C(32ビットCPU68000搭載、メインメモリー2MB)	356,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
AP-80EX(80桁、24ドット2色カラー熱転写プリンター)	64,800円
ニ8226(プリンターケーブル)	8,800円
Music PRO68K　(楽譜ワープロ&演奏用ツール)	18,800円
Sound-PRO68K(FM音源による音作りが楽しめる)	15,800円
Sampling-PRO68K(AD PCM機能を活かす高機能エディタ)	17,800円
SC-10B(アンプ内蔵、防磁型ミニスピーカー)	24,800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500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	18,000円
定価合計	653,580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35,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス26,400円×8回
6,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
8,900円×72回	ボーナス　なし

プラン644　X68000EXPERT HD お買得ワープロアートセットTELにて

CZ-612C(32ビットCPU68000搭載、40MB-HDD内蔵)	466,000円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
CZ-8PC3(80桁、24ドット2色カラー熱転写プリンター)	65,800円
EW(ワープロソフト)	38,000円
Z's STAFF-PRO68K(グラフィック作成ツール)	58,000円
PRINTSHOP PRO68K(高機能ポップアートツール)	19,800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500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	18,000円
定価合計	794,380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

14,000円×36回	ボーナス38,000円×6回
11,000円×48回	ボーナス28,700円×8回
9,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
11,300円×72回	ボーナス　なし

プラン645　X68000EXPERT HD 本格アートセット　TELにて

CZ-612C(32ビットCPU68000搭載、40MB-HDD内蔵)	466,000円
CZ-612D(0.31ミリ、高解像度CRT、TV内蔵)	119,800円
CZ-8PC4(80桁、48ドット2色カラー熱転写プリンター)	99,800円
GT-1000(A7サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
ニ5220(スキャナー用専用ケーブル)	7,500円
Z's STAFF-PRO68K(グラフィック作成ツール)	58,000円
PSY-CRONE68K(3次元コンピュータグラフィックツール)	58,000円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500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	18,000円
定価合計	950,880円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス40,400円×6回
14,000円×48回	ボーナス31,200円×8回
11,000円×60回	ボーナス30,100円×10回
13,800円×72回	ボーナス　なし

あれこれ迷わず、ウェーブ・アイへ!!

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-00-9898

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。〈特価は税別〉

A1WX

賢く遊ぶ、トコトン遊ぶ、面白さ倍増で新登場。

プラン646　A1WX基本セット　TELにて

FS-AIWX(MSK2+)	69,800円
TH-14G1(TV内蔵、専用CRT)	61,300円
ブランクディスケット(0.5インチ2DD)10枚	18,000円
定価合計	149,100円
クリーニングディスクサービス	

ウェーブ・アイ特価

9,500円×12回	ボーナス　なし
6,600円×18回	ボーナス　なし
5,000円×24回	ボーナス　なし
3,500円×36回	ボーナス　なし

プラン647　A1WX純正ワープロセット　TELにて

FS-AIWX(MSX2+)	69,800円
TH-14G1(TV付専用ディスプレイ)	61,300円
FS-PA1(24ドット熱転写プリンター)	44,800円
FS-VC3011A(CRT接続ケーブル)	3,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD)10枚	18,000円
定価合計	196,900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×12回	ボーナス19,300円×2回
6,000円×18回	ボーナス18,300円×3回
4,000円×24回	ボーナス18,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス　なし

パソコンが変わる。FM TOWNSが変える。

きみが関係するFM TOWNS。全身クリエイティブメディアです。

FM TOWNS

見る、聴く、遊ぶ、創る、仕事する。そんな贅沢な声に応えるFM TOWNS。スタイリッシュフォルムに、いままでのパソコンのレベルを超える性能を凝縮。人間に近いパソコンです。

ついに登場。スーパーメディア

CD-ROM for FM TOWNS

これはなんと540MB(メガバイト)の莫大なデータ量をもつ新メディア。
タウンズの強力なAV機能を生かすには、最適なメディアだと言える。もちろん音楽用CDの再生もOK。

Audio & Visual FM TOWNS

コンピューターの表現力はもはや文字だけではありません。PCM音源8声、FM6音源プラスCD音。と1,677万色中640×480ドット256色、又は320×240ドット32,768色同時発色モードの最高なAV機能がパソコンの表現を無限なものにしてくれます。
まさにハイクオリティ人類必携アイテム。
高速ゲームも可能にした強力スプライト機能もGood

32ビットfor FM TOWNS

さて、これだけの性能を見せつけるタウンズの心臓は時代の最新機能を誇る「80386」を搭載。
さらにこの心臓のパワーを引き出す「Towns OS」とのコンビネーションか、まさに無敵の高性能の証明です。将来も安心出来る本格派。

TownsGEAR for FM TOWNS

今までとまったくちがったコンピューター環境をおしえてくれるマルチクリエイティブツール「TownsGEAR」音声、絵、音楽、文字を駆使して楽しく使える。
新しい個性の表現が可能なアプリケーションで出来ることが無限に広がります。



FM TOWNS MODEL 1-S

プラン648　TOWNSモデル1純正基本セット

FM-TOWNS/モデル1-S	
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	
FMT-KB101(JISシフトキーボード)	
FM-TOWNSシステムV1.1(OS)	
増設ドライブ3.5インチ2HD	
Rシリーズ対応MS-DOSV1.1(エミュレータ)	
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	
定価合計	~~478,000円~~

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス29,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,100円×10回
6,600円×72回	ボーナス　なし

プラン649　TOWNSモデル1本格基本セット

FM-TOWNS/モデル1-S	
FMT-DP532(0.26ミリ、高解像度CRT)	
FMT-KB101(JISシフトキーボード)	
FM-TOWNSシステムV1.1(OS)	
増設ドライブ3.5インチ2HD	
Rシリーズ対応MS-DOSV1.1(エミュレータ)	
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	
定価合計	~~526,200円~~

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス37,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス30,300円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,300円×10回
7,900円×72回	ボーナス　なし

FM TOWNS MODEL 2-S

プラン650　TOWNSモデル2純正基本セット

FM-TOWNS/モデル2-S	
FMT-DP531(0.38ミリ高解像度CRT)	
FMT-KB101(JISシフトキーボード)	
FM-TOWNSシステムV1.1(OS)	
FM-TOWNSペイントV1.1(グラフィックエディタ)	
Rシリーズ対応VMS-DOSV1.1(エミュレータ)	
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	
定価合計	~~538,000円~~

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス38,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス32,300円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,900円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

プラン651　TOWNSモデル2本格基本セット

FM-TOWNS/モデル2-S	
FMT-DP531(0.26ミリ超高解像度CRT)	
FMT-KB101(JISシフトキーボード)	
FM-TOWNSシステムV1.1(OS)	
FM-TOWNSペイントV1.1(グラフィックエディタ)	
Rシリーズ対応VMS-DOSV1.1(エミュレータ)	
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	
定価合計	~~586,200円~~

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス33,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス24,800円×8回
6,000円×60回	ボーナス24,700円×10回
8,700円×72回	ボーナス　なし

クレジット
金利大幅ダウン!!

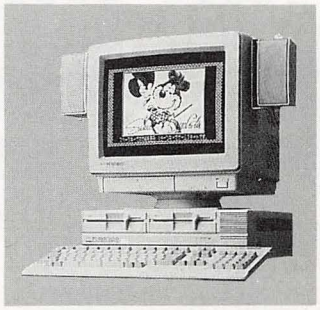
話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!
03(797)1221

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、

☆注文No.A-0611

NEC PC-8801MA2	¥168,000
NEC PC-KD863S(スピーカーセット)	¥118,000
標準価格合計	¥286,000
現金特別価格	~~¥286,000~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,200×30回〔ボーナス〕¥22,000×5回
②¥9,000×18回〔ボーナス〕¥30,000×3回
③¥8,900×30回〔ボーナス〕無し

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-0612

NEC PC-8801FE	¥129,000
NEC PC-KD863S(スピーカーセット)	¥118,000
標準価格合計	¥247,000
現金特別価格	~~¥247,000~~

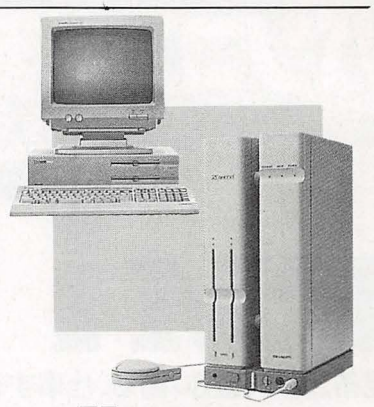
大特価にて提供中

お支払例
①¥4,800×24回〔ボーナス〕¥27,000×4回
②¥9,000×16回〔ボーナス〕¥36,000×2回
③¥9,300×24回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!!　セットの組合わせは自由自在、ぜひご相談下さい。

X68000

EXPARTシリーズ
・PROシリーズ新登場!!



・オリジナルOS「Human68k ver. 2.0」を搭載
・40MBハードディスクドライブを内蔵
・メインメモリ2MB標準装備(EXPERTシリーズ)
・拡張I/Oスロット4スロット内蔵(PROシリーズ)

☆注文No.A-0621

SHARP CZ-602C	¥356,000
SHARP CZ-602D	¥99,800
標準価格合計	¥455,800
現金特別価格	~~¥455,800~~

大特価にて提供中

☆注文No.A-0622

SHARP CZ-612C	¥466,000
SHARP CZ-602D	¥99,800
標準価格合計	¥565,800
現金特別価格	~~¥565,800~~

大特価にて提供中

☆注文No.A-0623

SHARP CZ-652C	¥298,000
SHARP CZ-602D	¥99,800
標準価格合計	¥397,800
現金特別価格	~~¥397,800~~

大特価にて提供中

☆注文No.A-0624

SHARP CZ-662C	¥408,000
SHARP CZ-601D	¥99,800
標準価格合計	¥507,800
現金特別価計	~~¥507,800~~

大特価にて提供中

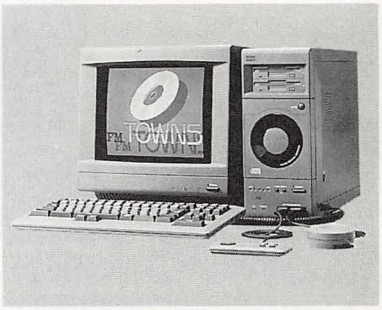
当社は X68000 PRO SHOPです。

●どこよりもお得な高額下取り実施中!!　セットの組合わせは自由自在、ぜひご相談下さい。

FM TOWNS

FM TOWNSが変える。パソコンが変わる。

見る、聴く、遊ぶ、創る、仕事する。
そんな贅沢な声に応えるFM TOWNS。
スタイリッシュフォルムに、いままでのパソコンのレベルを超える性能を凝縮。
気ままにつきあえる一台です。



☆注文No.F-0601

FM TOWNS モデルIセット(限定セット5月末日まで)

FUJITSU FMTOWNS-I	¥338,000
FUJITSU FMT-KB101(JIS 親指→201)	¥20,000
FUJITSU FMT-DP531(カラーCRT)	¥89,800
FUJITSU FMT-FD301(増設用内蔵FDD)	¥28,000
FUJITSU Townsシステムソフト V.1.1	¥20,000
FUJITSU MS-DOSエミュレータ V.1.1	¥18,000
標準価格合計	¥513,800
発売記念特価	¥478,000
現金特別価格	¥398,000

お支払例
①¥5,000×48回〔ボーナス〕¥32,000×8回
②¥10,000×36回〔ボーナス〕¥26,000×6回
③¥10,400×48回〔ボーナス〕無し

☆注文No.F-0602

FM TOWNS モデル2セット(限定セット5月末日まで)

FUJITSU FMTOWNS-2	¥398,000
FUJITSU FMT-KB101(JIS 親指→201)	¥20,000
FUJITSU FMT-DP531(カラーCRT)	¥89,800
FUJITSU TownsPAINT V.1.1	¥38,000
FUJITSU Townsシステム V.1.1	¥20,000
FUJITSU MS-DOSエミュレータ V.1.1	¥18,000
標準価格合計	¥583,800
発売記念特価	¥538,000
現金特別価格	¥448,000

お支払例
①¥5,000×48回〔ボーナス〕¥40,000×8回
②¥10,000×36回〔ボーナス〕¥30,000×6回
③¥11,700×48回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!!　セットの組合わせは自由自在、ぜひご相談下さい。

●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

PC-9801RX2

高速・大容量化で、高度なビジネスニーズに応えるオフィスの新・標準機。

☆注文No. A-0602

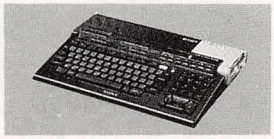
NEC PC-9801RX2	¥398,000
SHARP CU-14ED	¥79,800
標準価格合計	¥477,800
現金特別価格	¥347,800

お支払例
①¥5,000×60回〔ボーナス〕¥16,000×10回
②¥8,900×30回〔ボーナス〕¥29,000×5回
③¥9,200×48回〔ボーナス〕無し



- 80286（12MHz・メモリアクセスノーウェスト）により処理スピードを高速化。
- 640Kバイトのユーザーズメモリを標準装備。最大11.6MKバイトまで内蔵可能。
- EMS機能により日本語MS-DOS（Ver3.3）のもとで640Kバイトを越えるメモリを使用可能。
- 3種類のカスタムVLSIの採用により小型・低消費電力化を実現。
- EGC（Enchanced Graphic Charger）を搭載しグラフィックスの高速表示を実現。

●どこよりもお得な高額下取り実施中!!　セットの組合わせは自由自在、ぜひご相談下さい。



☆注文No. A-0634
「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。
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¥7,600×6回〔ボーナス〕無し
②¥3,900×12回〔ボーナス〕無し



☆注文No. A-0635
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。
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¥6,500×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,400×20回〔ボーナス〕無し



☆注文No. A-0637
SANYO PHC-70FD　¥54,800
現金特別価格 —— ~~¥54,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥5,400×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,200×18回〔ボーナス〕無し



☆注文No. A-0638
National FS-A1WX　¥69,800
現金特別価格 —— ~~¥69,800~~
大特価にて提供中
お支払例
①¥6,500×10回〔ボーナス〕無し
②¥3,400×20回〔ボーナス〕無し

中古在庫リスト

NEC

本体

PC-8001MKⅡSR	¥108,000➡ ¥ 15,000
PC-8801+01（漢字ROM付）	¥266,000➡ ¥ 18,000
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000➡ ¥ 48,000
PC-8801MKⅡ/30（マニュアル無し）	¥275,000➡ ¥ 40,000
PC-8801MKⅡFR/20	¥148,000➡ ¥ 62,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥178,000➡ ¥ 78,000
PC-8801FH/30	¥168,000➡ ¥ 88,000
PC-8801MA	¥198,000➡ ¥108,000
PC-8801MH	¥208,000➡ ¥ 92,000
PC-9801+01（漢字ROM付）	¥338,000➡ ¥ 38,000
PC-9801E+10（漢字ROM付）	¥245,000➡ ¥ 68,000
PC-9801M2	¥415,000➡ ¥148,000
PC-9801U2	¥298,000➡ ¥ 76,000
PC-9801UV2	¥318,000➡ ¥158,000

ディスプレイ

PC-8048（12"カラー800文字）	¥ 59,800➡ ¥ 15,000
PC-8049（12"カラー2000文字）	¥158,000➡ ¥ 20,000
PC-8853N（14"カラー4050文字）	¥168,000➡ ¥ 55,000
PC-KD251（14"カラー2000文字）	¥ 59,800➡ ¥ 20,000
PC-KD301（12"カラー2000文字）	¥ 89,800➡ ¥ 25,000
PC-KD351（14"カラー2000文字）	¥ 99,800➡ ¥ 25,000
PC-KD551（14"カラー4050文字）	¥118,000➡ ¥ 48,000
PC-KD854N 新品	¥ 84,800➡ ¥ 59,800
N5913（14"カラー4050文字）	¥165,000➡ ¥ 68,000

ディスクドライブ・プリンタ・他

PC-80S31（5'2D、2ドライブ）	¥168,000➡ ¥ 35,000
PC-9831-4W（5'2DD、2ドライブ）	¥198,000➡ ¥ 32,000
PC-98H33（10MBハードディスク）	¥288,000➡ ¥ 52,000
PC-8024（10'ドットプリンタ）	¥128,000➡ ¥ 22,000
PC-8027（10'ドットプリンタ）	¥ 89,000➡ ¥ 18,000
PC-PR103（10'ドットプリンタ）	¥ 89,800➡ ¥ 15,000
PC-PR101T（10'24ドット漢字カラー熱転写プリンタ）	¥108,000➡ ¥ 42,000
PC-PR201T（15'24ドット漢字カラー熱転写プリンタ）	¥170,000➡ ¥ 58,000
NM9900（15'24ドット漢字プリンタ）	¥298,000➡ ¥ 92,000
PC-2081（データレコーダ） 新品同様	¥ 16,800➡ ¥ 5,000
PC-8001MKⅡ-01（8001MKⅡ用漢字ROM、8801も可） 新品	¥ 32,000➡ ¥ 10,000

＊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	¥ 9,500➡ ¥ 4,500
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
MELCO/HC-U2（98シリーズ 128KB RAM・内部増設用） 新品	¥ 8,000➡ ¥ 6,900
MELCO/HC-512（98シリーズ512KB RAM） 新品	¥ 22,000➡ ¥ 18,500
SNE/SNE-2N（98シリーズ用 2DDメディアスタンドライブ・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"2HDメディアスタンドライブ・NEC純正ドライブ使用） 新品	¥ 99,800➡ ¥ 42,000
SNE/SNE-mini3（98シリーズ用 3.5"2HDスタンドライブ・NEC純正ドライブ使用） 新品	¥ 39,800➡ ¥ 26,000
SNE/INTER-8（98シリーズ用 1MB FDDインターフェイス） 新品	¥ 24,800➡ ¥ 15,000
SNE/サウンドオーケストラ（98シリーズ用 高機能FM音源ボード） 新品	¥ 29,800➡ ¥ 19,800
TEAC/FD-55BR（PC-8801MKⅡ内蔵増設用FDD） 新品	¥ 60,000➡ ¥ 22,800

SHARP

CZ-812C（X-1F model 20）	¥139,800➡ ¥ 26,000
CZ-822C（X-1G model 30）	¥118,000➡ ¥ 28,000
CZ-830C（X-1Twin）	¥ 99,800➡ ¥ 46,000
MZ-2521（MZ-2500model 30）	¥198,000➡ ¥ 48,000
MZ-1D22（14"カラー4050文字）	¥108,000➡ ¥ 45,000
CZ-81P（ミニサイズプリンタ）	¥ 34,800➡ ¥ 10,000
CZ-8PK6（15'24ドット漢字プリンタ） 新品	¥159,000➡ ¥ 59,800

＊SHARP 特選極上品コーナー＊

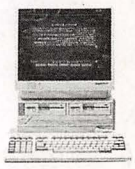
CZ-822CB（X-1G/30） 特選極上品	¥118,000➡ ¥ 29,800
CU-14ED（14"カラー4050/2000文字） 新品	¥ 79,800➡ ¥ 49,800

富士通

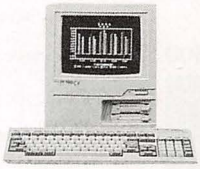
MB25010（FM7）	¥126,000➡ ¥ 12,000
MB25015（FM-new7）	¥ 99,800➡ ¥ 12,000
MB25250（FM-77D2）	¥228,000➡ ¥ 32,000
MB25255（FM-77L2）	¥193,000➡ ¥ 38,000
MB25260（FM-77L4）	¥238,000➡ ¥ 42,000
FM77AV-2	¥158,000➡ ¥ 40,000
FM77AV20-2	¥168,000➡ ¥ 46,000
FM77AV40	¥228,000➡ ¥ 62,000
MB25420（FM16βFD）	¥425,000➡ ¥ 95,000
FM16-βFD1	¥355,000➡ ¥118,000
FMR-30FD	¥355,000➡ ¥108,000

その他メーカー各種

EPSON/TF-20（PC対応5'2D、2ドライブ）	¥142,000➡ ¥ 30,000
EPSON/RP-80F/TⅡK（80桁漢字ドットプリンタ）	¥129,000➡ ¥ 28,000
EPSON/VP-130K（136桁漢字ドットプリンタ）	¥190,000➡ ¥ 60,000
精工舎/SP-800M（PC対応ドットプリンタ）	¥ 64,800➡ ¥ 12,000
OMRON/MD1200A2（300/1200bps全二重モデム） 新品限定品	¥ 24,800➡ ¥ 16,800
OMRON/MD2400B（300/1200/2400bps全二重モデム） 新品限定品	¥ 49,800➡ ¥ 39,800
OMRON/MD2400F（300/1200/2400bps全二重モデム） 新品限定品	¥ 59,800➡ ¥ 48,000
SANYO/CMT-147L 新品限定品	¥ 79,800➡ ¥ 48,000
SANYO/CMT-147L(W) 新品限定品	¥ 79,800➡ ¥ 49,800
SANYO/CMT-147H(W) 新品限定品	¥ 84,800➡ ¥ 58,000
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~



NEC
PC-8801MKⅡ30
（マニュアル無し）
¥275,000➡ ¥40,000
PC-8801MKⅡ30
¥275,000➡ ¥48,000



NEC
PC-9801CV21 新品同様
¥355,000➡ ¥228,000



SHARP
CZ-822C 新品同様
（X-1Gモデル30本体）
¥118,000➡ ¥29,800

その他各種在庫をとりそろえております。御気軽にお問い合せ下さい。

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

- ●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。
- ●ビジネスソフトスクール受講者受付中！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／平日AM9:30~PM9:00 土・休日AM9:30~PM8:00 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

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。

また また 秋葉原で おなじみの

注目!!
夏のボーナス一括払いOK!!
手数料(金利)無料!
(7月末支払い、ご利用下さい。)

5/10~6/10

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

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)

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

PC-88VA2/VA3/MA2/FE



Ⓐセット:PC-88VA3+PC-KD854N+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価￥482,800▶特価**¥330,000**
Ⓑセット:PC-88VA2+PC-KD854N+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価￥382,800▶特価**¥261,000**
Ⓒセット:PC-8801MA2+PC-KD854N+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価￥252,800▶特価**¥170,000**
Ⓓセット:PC-8801FE+PC-KD854N+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種 ……定価￥213,800▶特価**¥142,000**

Ⓐ～Ⓓのモニターを
①PC-KD863S(定価¥118,000)に変更の場合¥26,000を加算して下さい。
②PC-KD863G (定価￥138,000)に変更の場合￥40,000
③PC-KD853N (定価￥118,000)に変更の場合￥28,000
④PC-KD862 (定価￥ 99,800)に変更の場合￥18,000
⑤PC-TV353 (定価￥102,600)に変更の場合￥18,000
⑥PC-TV454 (定価￥128,300)に変更の場合￥35,000
⑦PC-TV455 (定価￥147,000)に変更の場合￥47,000
を加算して下さい。

●マウス(MKⅡ、SR以降のPC-88用) ……定価￥7,800▶特価**¥4,500**

お買得(台数10台限定)NEC日本語シリアルプリンタ
PC-PR101G
(80桁、24ドット)
(定価￥138,000)
➡特価¥69,000

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料￥1,000

Ⓐセット:PC-PR201H3(NEC) ……定価￥225,000▶特価**¥156,000**
Ⓑセット:PC-PR201V2(NEC) ……定価￥298,000▶特価**¥198,000**
Ⓒセット:PC-PR201G(NEC) ……定価￥158,000▶特価**¥105,000**
Ⓓセット:PC-PR101G2(NEC) ……定価￥138,000▶特価**¥100,000**
Ⓔセット:PC-PR101E2(NEC) ……定価￥ 89,800▶特価**¥ 65,000**
Ⓕセット:PC-PR101TL2(NEC)……定価￥ 83,800▶特価**¥ 52,000**
Ⓖセット:PC-PR201TH(NEC) ……定価￥145,000▶特価**¥ 85,000**
Ⓗセット:PC-PR406HS(NEC) ……定価￥138,000▶特価**¥100,000**
Ⓘセット:PC-PR406H(NEC) ……定価￥ 94,800▶特価**¥ 54,000**
Ⓙセット:PC-PR102TL3(NEC)……定価￥ 50,000▶特価**¥ 38,000**
Ⓚセット:NM-9950Ⅱ(NEC) ……定価￥245,000▶特価**¥108,000**
Ⓛセット:AP-550PCセット(エプソン)……定価￥ 69,000▶特価**¥ 47,000**
Ⓜセット:AP-800PGセット(エプソン)……定価￥ 99,800▶特価**¥169,000**
Ⓝセット:VP-135EX(エプソン) ……定価￥102,000▶特価**¥ 69,000**
Ⓞセット:VP-900(エプソン)……定価￥128,000▶特価**¥ 94,000**
Ⓟセット:VP-2000(エプソン) ……定価￥158,000▶特価**¥115,000**
Ⓠセット:TX-24CL(スター)……定価￥ 69,800▶特価**¥ 47,000**
Ⓡセット:CR-3415CL(スター)……定価￥148,000▶特価**¥105,000**
Ⓢセット:CZ-8PC2(シャープ)……定価￥ 69,800▶特価**¥ 44,000**
Ⓣセット:CZ-8PC3(シャープ)……定価￥ 65,800▶特価
Ⓤセット:CZ-8PC4(シャープ)……定価￥ 99,800▶特価
P&A超特価お電話下さい。
Ⓥセット:FM-PR204B(富士通)……定価￥ 80,000▶特価**¥ 55,000**

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
送料1,000
PC-9801LX2…定価448,000…特価**¥320,000**
PC-9801LX4…定価588,000…特価**¥420,000**

PC-9801VM11/RX/EX/ES/UV/RA



Ⓐセット:PC-9801VM11+CU-14CD+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価￥412,800▶超特価/価格はお電話下さい。
Ⓑセット:PC-9801RX2+CU-14CD+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価￥482,800▶超特価/価格はお電話下さい。
Ⓒセット:PC-9801RX4+CU-14CD+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価￥650,800▶特価**¥446,000**
Ⓓセット:PC-9801EX2+CU-14CD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価￥432,800▶特価**¥304,000**
Ⓔセット:PC-9801ES2+CU-14CD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価￥532,800▶特価**¥375,000**
Ⓕセット:PC-9801UV11+CU-14CD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価￥349,800▶特価/価格はお電話下さい。
Ⓖセット:PC-9801RA2+CU-14CD+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価￥582,800▶超特価/価格はお電話下さい。
Ⓗセット:PC-9801RA5+CU-14CD+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価￥820,800▶特価**¥573,000**

EPSON PC-286 SERIES

Ⓐセット:PC-286VE-STD+CU-14CD+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価￥382,800▶超特価/価格はお電話下さい。
Ⓑセット:PC-286VE-H20+CU-14CD+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価￥507,800▶特価**¥348,000**
Ⓒセット:PC-286X-STD+CU-14CD+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価￥352,800▶特価**¥240,000**
Ⓓセット:PC-286X-STD+CU-14CD+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価￥522,800▶特価**¥359,000**
Ⓔセット:PC-286VS-STD+CU-14CD+マウス+MD-2HD(10枚)+ゲーム……定価￥472,800▶特価**¥336,000**

98シリーズ 286シリーズのモニターを
①PC-KD854N (定価￥ 84,800)に変更の場合￥ 0
②PC-KD853N (定価￥118,000)に変更の場合￥26,000
③PC-TV353 (定価￥102,600)に変更の場合￥18,000
④PC-TV454 (定価￥128,300)に変更の場合￥36,000
⑤PC-TV455 (定価￥147,000)に変更の場合￥50,000
⑥N-5913L(G) (定価￥138,000)に変更の場合￥42,000
⑦PC-286CD (定価￥ 94,800)に変更の場合￥ 8,000
加算して下さい。

ソフトコーナー 23%off

(郵送料￥1,000)

PC-8801用
●P-1……定価￥40,000▶特価**¥28,000**
●SHOGUN 2……定価￥34,800▶特価**¥25,000**
●ユーカラVA……定価￥36,000▶特価**¥25,000**
●ユーカラart……定価￥30,000▶特価**¥21,000**
●Z'S STAFF Kid VA……定価￥28,000▶特価**¥21,000**
●Z'S STAFF Kid88……定価￥25,000▶特価**¥19,000**
●アニメフレーマー……定価￥28,000▶特価**¥21,600**
X-1シリーズ用
●SHOGUN……定価￥34,800▶特価**¥25,000**
●SAMURAI……定価￥19,800▶特価**¥15,200**
PC-9801用
●桐 Ver.2……定価￥98,000▶特価**¥75,000**
●ロータス1・2・3……定価￥98,000▶特価**¥64,000**
●NINJA2……定価￥39,800▶特価**¥28,600**
●新・松……定価￥58,000▶特価**¥44,600**
●一太郎 Ver.3……定価￥58,000▶特価**¥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)
●本広告の掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。4月1日以降より消費税が付加されますので、ご了承下さい。

●5月21日より営業時間変更、平日：AM10:00～PM8:00、日祭：AM10:00～PM7:00

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。
ご受付します。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

ACE-HD 限定品 送料無料!!
●CZ-611C(本体)+CZ-611D(モニター)
…定価¥544,800▶P&A超特価TEL下さい!
(ディスケット10枚、ゲームプレゼント)

ジョイスティック
XE-1PRO
定価¥9,500▶特価¥7,800

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

SHARP

(X-68000セットでお買上げの方に、ドラゴンスピリット¥8,800プレゼント致します)

X68000 EXPERT PRO

送料¥2,000

Ⓐセット:EXPERT(CZ-602C+CZ-602D)+M-2HD(10枚)+ゲーム
……定価¥455,800▶超特価(価格は、お電話下さい)
Ⓑセット:EXPERT HD (CZ-612C+CZ-602D)+M-2HD(10枚)+ゲーム
……定価¥565,800▶超特価(価格は、お電話下さい)
Ⓒセット:PRO(CZ-652C+CZ-602D)+M-2HD(10枚)+ゲーム
……定価¥397,800▶超特価(価格は、お電話下さい)
Ⓓセット:PRO HD (CZ-662C+CZ-602D)+M-2HD(10枚)+ゲーム
……定価¥507,800▶超特価(価格は、お電話下さい)

※Ⓐ～Ⓓのモニターを CZ-612D(¥119,800)、CZ-603D(¥84,800)CU-21CD(¥139,800)に変更の場合も、超特価で販売しております。TEL下さい。

X-1ターボZⅢ

Ⓐセット:X-1ターボZⅢ(CZ-888C+CZ-860D)+M-2HD(10枚)+ジョイナード+ゲーム3種 ……定価¥269,600▶超特価、価格はお電話下さい。

X-1G/MODEL30 台数限定 (送料無料)

●家庭用のTVにつないで2人でゲームを楽しもう!!
●CZ-822C(本体、色はブラック)
●AN-58C(RFコンバーター)
⊕(・ジョイカード(2個)(2人で楽しもう) ・ディスケット(10枚) ・ゲーム3種)
P&A超特価 ¥29,000

ワープロ(送料¥1,000)

Ⓐ	NEC:文豪7HG	定価¥198,000▶特価¥135,000
Ⓑ	NEC:文豪5HG	定価¥148,000▶特価¥100,000
Ⓒ	富士通:オアシス30AFⅢ	定価¥228,000▶特価¥153,000
Ⓓ	富士通:オアシス30LX	定価¥198,000▶特価¥136,000
Ⓔ	ナショナル:U1P-501AI	定価¥165,000▶特価¥122,000
Ⓕ	サンヨー:SWP-360	定価¥148,000▶特価¥106,000
Ⓖ	キャノン:a-3スーパーⅡ	定価¥148,000▶特価¥105,000
Ⓗ	キャノン:a-335	定価¥228,000▶特価¥153,000
Ⓘ	東芝:RUPO90HX	定価¥198,000▶特価¥136,000
Ⓙ	東芝:RUPO90FX	定価¥168,000▶特価¥117,000

ちょっと気になる周辺

Ⓐセット	ミュージくん(ローランド)	定価¥99,800▶特価¥82,000
Ⓑセット	テンキーユニットGINGA(SNE)	定価¥32,000▶特価¥20,500

ハードディスクコーナー (送料¥1,000)

20M	Ⓐ	Little B(緑電子)	定価¥108,000▶特価¥77,000
	Ⓑ	MC-20EX(アイシーエム)	定価¥128,000▶特価¥82,000
	Ⓒ	ITH-320S(アイテック)	定価¥125,000▶特価¥75,000
40M	Ⓐ	Little B4(緑電子)	定価¥148,000▶特価¥106,000
	Ⓑ	ITH-40(アイテック)	定価¥168,000▶特価¥109,000
	Ⓒ	CRC-MH4(コンピュータリサーチ)	定価¥118,000▶特価¥90,000
	Ⓓ	ITH-MJ4(アイテック)	定価¥143,000▶特価¥102,000
80M	Ⓐ	SR-80(ICM)	定価¥198,000▶特価¥148,000
	Ⓑ	R8JR(ウインテク)	定価¥250,000▶特価¥180,000

RAMディスク(送料¥500)

メルコ	HC-256	¥11,300	
	EMA-2000	¥72,000	
	EMJ-2000	¥61,000	
	EMA-4000	¥113,000	
	EMJ-4000	¥112,000	
ソロデータ	P10-9234G-0.5MG	¥19,500	
	P10-9234G-1.5MG	¥37,000	
	P10-9X34P-2MG	¥53,000	
	P10-PC34E-2M	¥57,000	
	P10-PC34E-4M	¥100,000	

富士通 FM-TOWNS

アフターバーナーセットでお買い上げの方、ジョイカード、ディスケット(5枚)プレゼント。

FM-TOWNS発売記念セール!セット超特価販売中 価格は、お電話下さい。
モデル1セット……¥478,000 モデル2セット……¥538,000

Ⓐセット:FM-TOWNS-1+FMT-DP531+キーボードシステム+ディスケット(5枚)
……定価¥467,800▶超特価(価格は、お電話下さい。
Ⓑセット:FM-TOWNS-2+FMT-DP531+キーボード+システム+ディスケット(5枚)
……定価¥527,800▶超特価(価格は、お電話下さい。

FM77AV40SX/20EX

●ジョイカードプレゼント

Ⓐセット:FM-77AV40SX+FMTV-155+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価¥316,000▶特価¥198,000
Ⓑセット:FM-77AV20EX+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価¥217,800▶特価¥113,000

P&A 特選パソコンラック(送料無料)



Ⓐ3段 ¥9,000 Ⓑ4段 ¥12,000 Ⓒ5段 ¥16,500

周辺機器コーナー HD、スキャナ、プロッター、 (送料¥1,000)

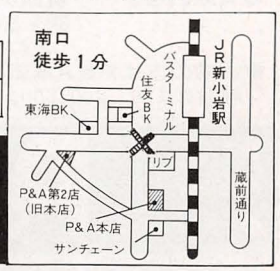
Ⓐ	PC-IN503G(NEC)	特価¥106,000	Ⓚ	2424AT(NEC)	特価¥16,000
Ⓑ	PC-IN505(NEC)	特価¥100,000	Ⓛ	2424AT/4(NEC)	特価¥37,000
Ⓒ	PC-IN506(NEC)	特価¥164,000	Ⓜ	2424AT/5(NEC)	特価¥49,000
Ⓓ	GT-4000(エプソン)	特価¥140,000	Ⓝ	MD-2400B(オムロン)	特価¥36,000
Ⓔ	GT-1000(エプソン)	特価¥58,000	Ⓞ	MD-2400F(オムロン)	特価¥42,000
Ⓕ	GT-100V(エプソン)	特価¥32,500	Ⓟ	PV-A2400MNP4(アイワ)	特価¥35,000
Ⓖ	JX-100(シャープ)	特価¥69,000	Ⓠ	PV-A24MNP5(アイワ)	特価¥41,000
Ⓗ	JX-200(シャープ)	特価¥150,000	Ⓡ	メディアグラフ10(NEC)	特価¥37,000
Ⓘ	10-730(シャープ)	特価¥175,000	Ⓢ	DXY-1200(ローランド)	特価¥119,000
Ⓙ	10-730(シャープ)	特価¥190,000	Ⓣ	DXY-1300(ローランド)	特価¥172,000

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3,000円以上。

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
●営業時間AM10:00～PM8:00
日・祭AM10:00～PM7:00
☎03-651-0148(代) FAX. 03-651-0141

●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

中古パソコンはP&Aにおまかせ!!

中古その場で高価現金買取り 下取り高価OK!!

電話一本ですぐ買える!
03-651-1884

■まずはお電話下さい。■下取り・買取りで、お急ぎの方は、直接当社に来店、または宅急便にてお送り下さい。

☎03-651-1884
FAX.03-651-0141

買取り価格……完動品・箱/マニュアル/付属品付の価格です。
中古販売……3ヶ月保証付

●最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合せください。
●買い取りのみ、または、中古品どうしの交換も致します。詳しくは電話にて、お問い合せ下さい。
●価格は変動する場合もございますので、ご注文の際には必ず在庫をご確認下さい。

●下記は4/20現在の価格です。



NECセット
PC-9801UV11
PC-KD854
¥189,000



NECセット
PC-8801FH30
CU-14BD(新品)
¥115,000



NECセット
PC-8801SR
CU-14BD(新品)
¥105,000

NEW

SHARP
X-1ターボIII
CZ-870C
CZ-870D
¥98,000



SHARP
X-1Gモデル30
CZ-822C
CZ-820D
¥58,000



富士通セット
FM-77AV40
FMTV-154
¥95,000



SHARP
X68000セット
CZ-600C
CZ-600D
¥238,000

パソコン本体　今月の特選品

- PC-9801VX21 ▶¥225,000
- PC-9801UX21 ▶¥195,000
- PC-9801VF2 ▶¥ 98,000
- PC-9801UV2 ▶¥130,000
- PC-8801MH ▶¥ 75,000
- PC-8801FA ▶¥ 83,000
- PC-8801MR ▶¥ 65,000
- PC-8801MA ▶¥ 93,000
- PC-286V-STD ▶¥158,000
- CZ-870C ▶¥ 68,000
- CZ-880C ▶¥ 75,000
- CZ-881C ▶¥ 82,000
- CZ-600C ▶¥168,000
- FM-AV20 ▶¥ 49,000
- FM-AV40EX ▶¥ 79,000

プリンター　今月の特選品

- PC-PR101TL ▶¥ 38,000
- PC-PR101TL2 ▶¥ 43,000
- PC-PR406 ▶¥ 28,000
- PC-PR201 ▶¥38,000
- NM-9700 ▶¥65,000
- VP-130K ▶¥38,000
- TR-24CL ▶¥25,000

ディスプレイ　今月の特選品

- PC-KD854 ▶¥42,000
- PC-KD862 ▶¥53,000
- PC-KD863 ▶¥63,000
- PC-KD551S ▶¥28,000
- PC-TV352 ▶¥53,000

LD ＼ NEW	PC9801 RX2	RA2	VM11	UX21	UV11	PC286 VE-STD	VS-STD	US-STD	X68000 PRO	EXPERT	FM Tonnig モデル1	モデル2
PC-9801 VX21	76,000	148,000	33,000	78,000	−10,000	0	81,000	−11,000	24,000	66,000	46,000	88,000
VM21	121,000	193,000	78,000	123,000	35,000	45,000	126,000	34,000	69,000	111,000	91,000	133,000
VX2	114,000	186,000	71,000	116,000	28,000	38,000	119,000	27 ,000	62,000	104,000	84,000	126,000
VM2	141,000	213,000	98,000	143,000	55,000	65,000	149,000	57,000	92,000	134,000	114,000	156,000
UX21	111,000	183,000	68,000	——	25,000	35,000	116,000	24,000	59,000	101,000	81,000	123,000
UV21	159,000	231,000	116,000	161,000	73,000	83,000	164,000	72,000	107,000	149,000	129,000	171,000
UV2	169,000	241,000	126,000	171,000	83,000	93,000	174,000	82,000	117,000	159,000	139,000	181,000
VF2	196,000	268,000	153,000	198,000	110,000	120,000	201,000	109,000	144,000	186,000	166,000	208,000
PC-286V-STD	148,000	220,000	105,000	150,000	62,000	72,000	153,000	61,000	96,000	138,000	118,000	160,000
36U-STD	159,000	231,000	116,000	161,000	73,000	83,000	164,000	72,000	107,000	149,000	129,000	171,000
PC-8801 VA	166,000	238,000	123,000	168,000	80,000	90,000	171,000	79,000	114,000	156,000	136,000	178,000
MA	191,000	263,000	148,000	193,000	105,000	115,000	196,000	104,000	139,000	181,000	161,000	203,000
FA	198,000	270,000	155,000	200,000	112,000	122,000	203,000	111,000	146,000	188,000	168,000	210,000
MH	208,000	280,000	165,000	210,000	122,000	132,000	213,000	121,000	156,000	198,000	178,000	220,000
FH30	211,000	283,000	168,000	213,000	125,000	135,000	216,000	124,000	159,000	201,000	181,000	223,000
MR	216,000	288,000	173,000	218,000	130,000	140,000	221,000	129,000	164,000	206,000	186,000	228,000
FR30	218,000	290,000	175,000	220,000	132,000	142,000	223,000	131,000	166,000	208,000	188,000	230,000
SR30	218,000	290,000	175,000	220,000	132,000	142,000	223,000	131,000	166,000	208,000	188,000	230,000
CZ600C	131,000	203,000	88,000	133,000	45,000	55,000	136,000	44,000	79,000	121,000	101,000	143,000
CZ601C	116,000	188,000	73,000	118,000	30,000	40,000	121,000	29,000	64,000	106,000	86,000	128,000

●本商品の掲載の商品の価格については、消費税は、含まれておりません。
●4月1日以降より消費税が付加されますので、ご了承下さい。

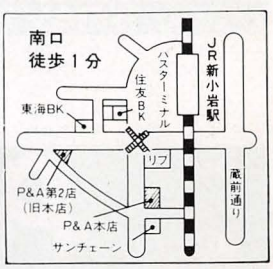
●下取の場合……価格は常に変動していますので査定額を電話で確認して下さい。(差額は、P&A超低金利クレジットをご利用下さい。)
●買取の場合……現品が着き次第、2日以内に高価買取金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
●近効の方はP&A本店に直接お持ち下さい。即金にて¥1,000,000までお支払いさせていただきます。

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。

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

超低金利クレジット率

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率%	1.5	2.0	3.0	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

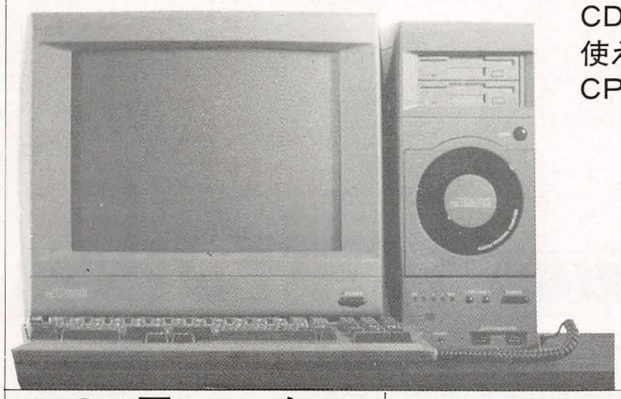
P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
営業時間 AM10:00～PM8:00
日祭 AM10:00～PM7:00
中古買取専用☎03-651-1884 (代)FAX.03-651-0141

●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)
●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

テクノジョイ ECCS マルゼンムセン 夏のボーナス 先取りセール!

富士通FM TOWNS 32ビット ホームコンピューター



CD-ROMを内蔵、AVからホビー・ビジネスまで贅沢に使える32ビットパソコン。
CPUは80386(16MHz)で、この価格!!

モデル1セット

本体	¥338,000	合計定価
ディスプレー	¥89,800	¥487,800(税別)
キーボード	¥20,000	
ユティリテーソフト	¥20,000	ECCS特価

モデル2セット

本体	¥398,000	合計定価
ディスプレー	¥89,800	¥527,800(税別)
キーボード	¥20,000	ECCS特価
ユーティリテーソフト	¥20,000	

MSX用モニター

Aタイプ

SANYO CMT-A14F

14インチ (アナログ/デジタル) 2000文字 アナログケーブル付

チルト台付 定価¥64,800(税別)

Bタイプ

ゼネラル DM-405

14インチ アナログデジタル RGB
2000文字対応

ケーブル別 定価¥64,800(税別)

SONY HB-F1XDJ

MSX2+ 定価¥69,800(税別)



Aモニターセット
特価¥109,000 (消費税 ¥3,294)
Bモニターセット
特価¥96,000 (消費税 ¥2,880)

Panasonic FS-A1WX

MSX2+ 定価¥69,800(税別)



Aモニターセット
特価¥109,800 (消費税 ¥3,294)
Bモニターセット
特価¥96,000 (消費税 ¥2,880)

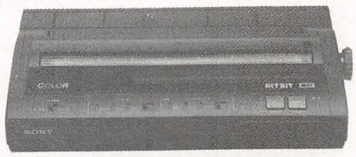
SANYO HPC-70FD

MSX2+ 定価¥64,800(税別)



モニターAセット
特価¥99,800 (消費税 ¥2,994)
モニターBセット
特価¥87,000 (消費税 ¥2,610)

SONY MSX用カラープリンター HBP-FIC



24ドット熱転写タイプ、8色カラー可
第2水準漢字ROM内蔵
定価¥49,800(税別)
特価¥42,500 (消費税 ¥1,275)

お買得品コーナー

富士通 FM77AV20EX



テレビのビデオ端子につないで見れます。
※ディスプレイは含くまれません。

FM-77AV20EX(本体)……¥128,000
ビデオアダプター……¥15,000
定価合計……¥143,000(税別)
特価 ¥54,800 (消費税 ¥1,644)
10台限り

お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部

※必ず「通販部」と記入して下さい。

テクノジョイ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
立川ターミナルヒル店(wiLL6F)…☎0425-27-6211代
名古屋支店 第1アメ横店…… ☎052-263-1626代
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店…… ☎052-263-6162代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43

お支払いは

クレジット 電話1本でOK!
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、ホーナス併用一括払いもOK!

現金書留
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
マルゼンムセン㈱通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください。

銀行振込
第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。

郵便振替
口座番号 東京6-93996 丸善無線電機㈱
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

代金引替
商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい。
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。 地域や商品によって手数料がかかりますので、事前にご確認ください。

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(5月発売予定)

△印は定価及び販売価格がちがうので確認の上ご注文をお願いします

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	88 SHO	88 SOO	88 SHO-3.5OO	88 SHO	88 SO	ASBK SHO	X1T SO	X1 SO	FMR SHO	FMR-77AV SHO	FM77-3.5O	FM7 SO	MSX2 3.5OO	MSX2 ROM	MSX ROM
1	アートディンク	大海令	SM	12,800	11,200						○									
2	アスキー	ウィザードリー 4	RP	12,800	11,200										○		○			
3	ウルフチーム	ミッドガルツA	AK+AV	8,800	7,700													○		
4	〃	B	〃	8,800	7,700													○		
5	ゲームアーツ	自己中心派 2	麻雀	6,800	5,900														○	
6	工画堂	シュバルツシルト	SM	12,800	11,200						SR							○		
7	コナミ	魂斗羅	AK	5,800	5,100														○	
8	ザインソフト	クルージュ	AV	8,800	7,700						○									
9	S・サコム	シャティ	AV	8,800	7,700							○								
10	〃	幽霊君	AK	7,800	6,800														○	
11	〃	ヴァルナ	AK+AV	7,800	6,800						SR									
12	全流通	サルベージョン	RP	7,800	6,800	○		○										○		

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	88 SHO	88 SOO	88 SHO-3.5OO	88 SHO	88 SO	ASBK SHO	X1T SO	X1 SO	FMR SHO	FMR-77AV SHO	FM77-3.5O	FM7 SO	MSX2 3.5OO	MSX2 ROM	MSX ROM
13	スタークラフト	マイト＆マジックII	AV	9,800	8,600													○		
14	〃	ローグアライアンス	RP	9,800	8,600	○		○		○	SR	○	○	○		○		○		
15	T&E	サイオブレード	AV	8,800	7,700	○		○												
16	〃	ハイドライド3	RP	7,800	6,800	○		○												
17	デンパ新聞	ファンタジーゾーン		6,800	5,900							○								
18	ナツメ	三ツ目がとおる	AK+AD	7,800	6,800															○
19	ビクター	釣りキチ三平	AK	8,200	7,200															○
20	ビッツー	首斬り館	AV	8,800	7,700													○		
21	ポーステック	ザ・キングオブシカゴ	AV	12,800	11,200	○		○												
22	マイクロ・S	Excel V2.1	統合型	98,000	80,300	○	○	○	○											
23	M・S・A	ターボパスカルプロV5.0	言語	59,800	48,400	○	○	○	○											
24	〃	ターボCプロ V2.0	〃	59,800	48,400	○	○	○	○											

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　RP RPG　TBテーブル

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	88 SHO	88 SOO	88 SHO-3.5OO	88 SHO	88 SO	ASBK SHO	X1T SO	X1 SO	FMR SHO	FMR-77AV SHO	FM77-3.5O	FM7 SO	MSX2 3.5OO	MSX2 ROM	MSX ROM
AC-25	アートディンク	大海令	SM	12,800	11,200	○		○												
AC-26	〃	A列車で行こうII	SM	12,800	11,200	○	○	○			○									
AD-27	アーテック	ディガンの魔石	RP	10,000	8,700	○		○			SR							○		
AK-28	アイレム	R-TYPE	AK	7,300	6,300															○
AA-29	アスキー	ウィザードリー 4	RP	12,800	11,200	○	○		○		SR									
AA-30	〃	囲碁II		14,800	13,400	○	○	○												
AB-31	〃	MSX-TERM	通信	12,800	11,200													○		
AB-32	〃	日本語MSX-DOS 2	O・S	24,800	22,400													○		
AB-33	〃	〃 〃 +RAM	OS	34,800	31,500													○		
AE-34	アルシス	スタークルーザー	AK	7,800	6,900	○		○			SR		○							
EN-35	イーストキューブ	白夜物語	AV	7,800	6,900	○	○		○		SR	○		○			○	○	○	
UQ-36	ウルフチーム	ミッドガルツ	AK+AD	9,800	8,600	○		○							○				△	
UQ-37	〃	〃 A	〃	7,800	6,800						SR									
EW-38	エニックス	森田の将棋 2		10,000	8,700	○		○												
EW-39	〃	ワールドゴルフ 2	SM	7,800	6,800	○		○			SR		○				○			
EC-40	S・P・S	ザ・リターンオブイシター	RP	6,800	5,900	○	○		○		SR	△	○				○			
EC-41	〃	たべみのる	通信	12,800	10,000							○								
KV-42	光栄	三国志	SM	14,800	12,900	○	○		○		SR	○	○	○	○	○	○	○	△	○	○
KV-43	〃	信長の野望 全国版	SM	9,800	8,600	○	○		○		SR	○		○	○	○	○	○	△	○	○
KV-44	〃	〃 戦国群雄伝	SM	9,800	8,600	○	○	○	○		SR		○								
KV-45	〃	水滸伝	SM	9,800	8,600	○		○			SR		○								
KV-46	〃	蒼き狼ジンギスカン	SM	9,800	8,600	○	○		○		○	○	○	○		○			○	○
KS-47	ゲームアーツ	自己中心派 2	麻雀	6,800	5,900	△	△		△		○			○						
KS-48	〃	〃 3	麻雀	6,800	5,900						○									
KS-49	〃	ヴェイグス	AK	7,800	6,800						SR									
KR-50	爽ソフト	ファーストクィーン	SM	8,800	7,700	○		○												
KE-51	工画堂	シュヴァルツシルト	SM	12,800	11,100	○	○	○												
KE-52	〃	原宿アフターダーク	AV	8,800	7,700	△	△	△			SR									
KU-53	コスモス・C	キングオブマジック	SM	8,800	7,700	○	○	○												
KU-54	〃	麻雀武蔵	麻雀	9,800	8,600	○	○		○											
KU-55	〃	〃 有名人データ集	〃 TL	4,800	4,100	○	○		○											
KU-56	〃	家計簿＋福袋	家計簿	9,800	8,600	○	○	○												
KY-57	コナミ	ゴーファーの野望	AK	5,800	5,100															○
KY-58	〃	スナッチャー	AD	8,800	7,700						SR							△		
KY-59	〃	電脳将棋	将棋	9,800	8,600	○		○												
KY-60	〃	牌の魔術師	麻雀	5,800	5,100														○	
KX-61	コムバック	プロダクションマネージャー	SM	9,800	8,600	○		○			○									
SH-62	ザインソフト	トリトーンII	RP	9,800	8,600	○		○			SR	○	○					○		
SR-63	G・A・M	太平洋の嵐DX	SM	12,800	11,200	○	○	○			△									
SR-64	〃	碁キチ君 初級	実戦囲碁	14,800	12,900	○	○		○	○				○						
SR-65	〃	〃 中級	〃	14,800	12,900	○	○	○												
SK-66	システムソフト	上海	PZ	6,500	5,400	○	○		○	○	○	○		○				△	△	
SK-67	〃	スーパー大戦略	SM	8,800	7,700	○		○			△	○	△							
SK-68	〃	ティルナノーグII	RP	9,800	8,600	○	○	○												
SK-69	〃	マスターオブモンスター	SM	8,000	7,000						SR		○					△		
SK-70	〃	〃 マップコレクション	TL	4,800	4,100						SR		○					△		
SK-71	〃	F15ストライクイーグル	SM	7,800	6,800	○		○			SR							△	△	
HI-72	小学館	ダビンチ	絵TL	6,800	5,900	△					○		○			○		△		
SQ-73	昭代産業	囲碁大将 V2	囲碁	17,800	15,600	○	○		○											
SQ-74	〃	囲碁定石大将	〃	12,800	11,200	○	○	○	○											
SQ-75	〃	大道詰将棋	将棋	9,800	8,600	○	○	○	○											
SQ-76	〃	将棋大将指南	〃	9,800	8,600	○	○		○											
SY-77	スタークラフト	ファンタジー 3	RP	9,800	8,600	○	○	○	○	○	SR		○	○						

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	88 SHO	88 SOO	88 SHO-3.5OO	88 SHO	88 SO	ASBK SHO	X1T SO	X1 SO	FMR SHO	FMR-77AV SHO	FM77-3.5O	FM7 SO	MSX2 3.5OO	MSX2 ROM	MSX ROM
SY-78	〃	マイト&マジック 2	〃	9,800	8,600	○	○	○	○	○	SR	○	○	○		○				
TG-79	ダイソー	四柱推命四季	占い	25,000	21,600	○	○	○	○											
TJ-80	チャンピオン	辛いか甘いかしょっぱいか	SM TL	9,800	8,600	○	○	○												
TJ-81	〃	幹事さん	〃 〃	28,000	24,500	○		○												
TR-82	T&E	サイオブレード	AD	8,800	7,700						SR		○			○		○		
TR-83	〃	ハイドライド3	RP	7,800	6,900						SR		○						○	○
TR-84	〃	ピクセル3	絵TL	6,800	5,900													○		
TR-85	〃	グレイテストドライバー	AK	7,800	6,800													○		
TO-86	d・Bソフト	パワフル麻雀 2	麻雀	7,800	6,800	○		○			SR	○		○				○		
TP-87	デンパ新聞	ドラゴンバスター	AV	6,800	5,900	○	○		○			△		△						
TP-88	〃	ポスユニアン	AK	6,800	5,900							○								
TP-89	〃	スペースハリアー	AK	7,800	6,800						SR	△		○						
TP-90	〃	XE-1PRO	Joy	9,500	8,200															
TP-91	〃	XE-1ST	〃	4,900	4,500															
NF-92	ナムコ	ゼビウス	AK	6,800	5,900															○
NG-93	N・AVC	雀豪 I	麻雀	8,800	7,700	○		○		○	SR				△			△		
NG-94	〃	やじうまペナントレース	野球	7,800	6,800	○	○	○			SR									
NV-95	N・テレネット	エグザイルII	RP	8,800	7,700	○	○		○		SR							○		
NV-96	〃	デスブリンガー	〃	9,800	8,600	○	○	○		○		○								
NV-97	〃	プロ野球FAN	SM	8,800	7,700	○	○		○		SR		○					△		
NW-98	N・ファルコム	イースII	RP	7,800	6,800	○	○		○		SR		○					○		
NW-99	〃	ソーサリアン	〃	9,800	8,600		○		○	○	SR		○							
NW-100	〃	〃 ユーティリティ I	TL	3,800	3,400		○		○	○	SR		○							
NW-101	〃	〃 シナリオ I	〃	3,800	3,400		○		○	○	SR		○							
NW-102	〃	戦国ソーサリアン	〃	3,800	3,400		○		○	○	SR		○							
NW-103	〃	ピラミッドソーサリアン	〃	3,800	3,400		○		○	○	SR		○							
NW-104	〃	スタートレーダー	AK	8,700	7,600						SR									
HN-105	ハナソフト	F1スピリット	AK	6,800	5,900														○	
HN-106	〃	FMPAC	TL	7,800	6,800															○
HN-107	〃	レイドック2	AK	6,800	5,900														○	
EZ-108	ハミング・B	ロードス島戦記	RP	9,800	8,600	○		○												
HI-109	ハル研究所	HALNOTE	統合型	29,800	25,700														○	
HI-110	〃	G-CARD	TL	12,800	11,200														○	
HI-111	〃	G-TERM	〃	10,000	8,700														○	
PR-112	B・P・S	テトリス	PZ	6,800	5,900	○	○	○		○	○	○		○	○		○		○	
FU-113	ブローダー・B	からてか	AK	6,500	5,700	○	○		○											
FU-114	〃	ディアブロ	PZ	6,800	5,900														○	
FU-115	〃	プリントショップII	TL	19,800	17,300	○		○		○										
FU-116	〃	やりくり上手	家計簿	9,800	8,600	○	○	○												
FV-117	ブレイン・G	ラストハルマゲドン	RP	7,800	8,600	○	○		○		SR	△		○					○	
BV-118	ポーステック	ファンタジーII	RP	9,800	8,600														○	
MY-119	M・キャビン	気まぐれオレンジロード	AV	7,800	6,800	○	○		○		SR									
MY-120	〃	スーパー大戦略II	SM	8,800	7,700															○
MY-121	M・キャビン	ホワッツマイケル	AV	7,800	6,800	○			○		SR									
MY-122	〃	めぞん一刻完結編	AV	7,800	6,800	○	○		○		SR	○		○						○
MB-123	M・ネット	極道陣取り	SM	6,800	5,900	○	○		○		○			○						
MB-124	〃	たんば	PZ	6,800	5,900	○	○	○	○		SR		○							
RT-125	リバーヒル	琥珀色の遺言	AV	9,800	8,600	○	○	○			SR	○	○					○		
RT-126	〃	殺人クラブ	〃	7,800	6,800	○	○		○		○		○							
RT-127	〃	マーダークラブDX	〃	7,800	6,800							○								
RT-128	〃	D・Cコネクション	〃	9,800	8,600	○		○												
KX-129	ワンダーソフト	ストックスアナライザ	株価TL	12,800	11,200	○	○	○	○											
KX-130	〃	ハウスプランニング	SM-TL	12,800	11,200	○	○		○											

ビック通販

オール新製品。信頼とサービスでご奉仕!!
リスト以外の商品も特価にて販売しています。

消費税は販売価格にふくまれています。

X68000シリーズ（本体及び周辺機器も取り扱っております）

注文番号	メーカー名	商品名	ジャンル	定価	特価
EC-191	S·P·S	たべ〜みのる	通信	12,800	10,000
KX-192	コムバック	ザ・コックピット	S·M	6,800	5,900
KX-193	〃	フルーツフィールド	パズル	5,800	5,100
KU-194	コスモス·C	ウォーニング	SF·SM+RP	7,800	6,400
SH-195	ザインソフト	トリトーンII	AC+RP	9,800	8,100
SH-196	〃	クルージュ	AC+ADV	8,800	7,300
SZ-197	シャープ	ÖS-9		29,800	26,200
SZ-198	〃	カードPRO-68K	カード·RDB	29,800	26,200
SZ-199	〃	サウンドPRO-68K	サウンドエディタ	15,800	13,900
SZ-200	〃	サンプリングPRO-68K	サンプリングエディタ	17,800	15,600
SZ-201	〃	C-コンパイラ		39,800	35,000
SZ-202	〃	ザ・福袋 V2.0		9,980	8,700
SZ-203	〃	NEWプリントショップ	ポップアートツール	19,800	17,000
SZ-204	〃	フルスロットル		8,800	7,700
SZ-205	〃	CZ-6BE1A	1MB増設RAM	38,000	33,400
SZ-206	〃	CZ-6BE2	2MB増設RAM	79,800	70,000
TK-207	ツァイト	Z's スタッフPRO68K V2	総画作成	58,000	51,000
NY-208	N·C·S	ライトニングバッカス	戦術SM	9,800	8,100
NY-209	〃	ヒストリーオブエルスリード	ファンタジSM	9,800	8,100
HF-210	ハドソン	パワーリーグ	野球ゲーム	7,800	6,400

アダルトソフト

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	5M 5HD	8M 5DD	8M 3.5HD	3.5DD 8M 5HD	8M 5DD	8BK 5HD	8BIT 5DD	8I 5DD	FMR 5HD	77AV 3.5D	FMT 3.5D	FM7 5D	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AS-131	アイセル	キャンキャンコレクション		5,800	5,100	○				○									○	
AS-132	〃	ファンタジードリーム		3,800	3,300	○				○									○	
AS-133	〃	ギャルズコネクション		5,800	5,100	○				○									○	
AS-134	〃	魔少女館		4,800	4,200	○				○									○	
AS-135	〃	迷宮の魔少女		7,800	6,800	○				○									○	
GF-136	グレイト	美しき獲物たち ①		4,000	3,500	○				○			○			○				
GF-137	〃	〃 ②		4,000	3,500	○				○			○			○			○	
GF-138	〃	〃 ③		4,000	3,500		○			SR			○			○			○	
GF-139	〃	〃 ④		4,000	3,500		○			SR			○			○			○	
GF-140	〃	〃 ⑤		4,000	3,500		○			SR			○			○		○	○	
GF-141	〃	〃 ⑥		4,000	3,500		○			SR			○			○		○	○	
GF-142	〃	MAJOサンドラ		6,800	5,900	○				SR			○			○		○	○	
GF-143	〃	トワイライトゾーン		6,800	5,900	○				SR			○			○			○	
GF-144	〃	学園物語		6,800	5,900	○				SR			○			○		○	○	
GF-155	〃	なぎさの館		7,800	6,800		○			SR		○						○	○	
GF-156	〃	少女遊戯		7,800	6,800	○	○	○	○	SR			○					○	○	
JS-157	ジャスト	エリカ		6,800	5,900	○				SR			○			○			○	
JS-158	〃	くりいむレモン		6,800	5,900	○				SR			○			○			○	
JS-159	〃	天使たちの午後		6,800	5,900	○				SR			○			○			○	
JS-160	〃	〃 番外編		3,000	2,600	○				SR			○			○			○	
JS-161	〃	〃 ②		7,800	6,800	○				SR			○			○		○	○	
JS-162	〃	〃 番外②		7,800	6,800	○				SR			○			○		○	○	
ZL-163	全流通	シンデレラベルデュー		6,800	5,900					○			○			○		○	○	
ZL-164	〃	カバラの秘密		7,800	6,800					SR			○			○				
ZL-165	〃	秘密の宝石箱		4,800	4,200					○			○			○		○		
ZL-166	全流通	おさな妻奮戦記		4,000	3,500	○									○	○				
ZL-167	〃	セーラー服告白集 ①		4,800	4,200	○					SR	○	○		○			○		
ZL-168	〃	〃 ②		4,800	4,200	○					SR	○	○		○			○		
ZL-169	〃	〃 ③		4,800	4,200	○					SR	○	○		○			○		
ZL-170	〃	おちゃめなゆうれい		6,800	5,900	○					SR	○	○		○			○		
ZL-171	〃	やりたい放題		5,800	5,100	○					SR	○	○		○			○		
ZL-172	〃	ごらくいん		6,800	5,900	○		○			SR	○						○		
ZL-173	〃	早乙女学園入学案内		4,800	4,200	○		○			SR	○	○					○		
PU-174	S·パンサー	ときめきスポーツギャル ①		7,800	6,800	○		○			SR							○		
PU-175	〃	〃 ②		5,800	5,100	○		○			SR							○		
PU-176	〃	〃 ③		5,800	5,100	○		○			SR							○		
PU-177	〃	花の清里		7,800	6,800	○		○			SR							○		
PU-178	ハード	ソープランドストーリー		7,800	6,800	○	○			○	SR		○				○			
PU-179	〃	口説き方教えます		6,800	5,900	○	○			○	SR			○			○	○		
PU-180	〃	カインドギャルズ		6,800	5,900	○	○			○	SR							○		
PU-181	〃	クイズ勝手に成ジャン		6,800	5,900	○	○			○	SR			○				○		
PU-182	〃	雑学オリンピック		6,800	5,900	○	○	○	○	○	SR							○		
PU-183	〃	美少女写真館スタジオ		3,800	3,300	○	○			○	SR			○			○			
PU-184	〃	〃 ムービングスクール		3,800	3,300	○	○			○	SR			○			○			
PU-185	〃	〃 ダブルビジョン		5,800	5,100													○		
FW-186	フェアリー·T	殺しのドレス		6,800	5,900	○		○			SR									
FW-187	〃	〃 ②		6,800	5,900	○		○												
FW-188	〃	リップスティック①〜⑤		3,000	2,600	○		○			SR			○				○		
FW-189	〃	リップスティックアドベンチャー		6,800	5,900	○		○			SR									
FW-190	ポニー·T	ポッキー		7,800	6,800	○		○			SR							△		

開発スタッフ募集!!

プログラマー・キャラクター・グラフィックデザイナー受託開発者歓迎します。詳しくは当社へお問い合わせ下さい。

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　TEL 03(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載きます。）

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。
〒114 北区豊島1-19-3 豊徳ビル 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

平成　年　月　日

注文番号	商品名	数量	機種名	メディア	金額	住所	
						（〒　）	
						フリガナ	生年月日
						氏名	昭和　（　才） 年　月　日
			送料			TEL　（　）	
			合計			その他	

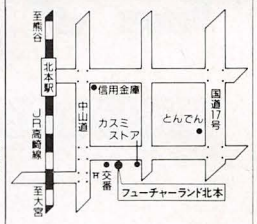
（本体及び周辺機器も扱っております。詳しくはお電話下さい。）

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



NECストア

TEL0485(91)2199 FAX0485(92)9301 お申し込みは、電話かFAXでどうぞ●●●

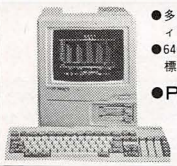
● お申し込み方法 ●

▶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 14,665	2～24回 13,700	24回	1回目 26,462	2～24回 24,200
36回	1回目 13,007	2～36回 9,700	36回	1回目 17,774	2～36回 17,300
60回	1回目 11,864	2～60回 6,400	60回	1回目 16,017	2～60回 11,400

NEC PC-9801LS2



- ●高速処理32ビットCPU 80386(16MHz)を搭載
- ●プラズマディスプレー (15階調表示可)
- ●PC-9801LS2 ¥628,000
- ご提供価格 488,000円

24回	1回目 15,501	2～24回 13,300	24回	1回目 19,145	2～24回 18,700
36回	1回目 11,067	2～36回 9,500	36回	1回目 14,727	2～36回 13,300
60回	1回目 7,886	2～60回 6,300	60回	1回目 11,374	2～60回 8,800

NEC PC-9801UV11



- ●PC-9801UV11 ¥265,000
- ●PC-KD854(ドットピッチ0.39mm) ¥89,800
- 標準価格計 ¥354,800
- ご提供価格計 269,000円

24回	1回目 16,905	2～24回 16,200	24回	1回目 16,726	2～24回 16,000
36回	1回目 13,867	2～36回 11,500	36回	1回目 12,258	2～36回 11,400
60回	1回目 11,619	2～60回 7,600	60回	1回目 11,874	2～60回 7,500

NEC PC-9801RX2



- ●PC-9801RX2 ¥398,000
- ●PC-KD854N ¥ 84,800
- 標準価格計 ¥482,800
- ご提供価格計 376,000円

24回	1回目 12,246	2～24回 11,000	24回	1回目 10,902	2～24回 9,500
36回	1回目 10,538	2～36回 7,800	36回	1回目 7,222	2～36回 6,800
60回	1回目 6,464	2～60回 5,200	60回	1回目 5,431	2～60回 4,500

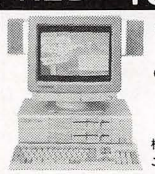
NEC PC-9801VM11



- ●PC-9801VM11 ¥328,000
- ●PC-KD854N ¥ 84,800
- 標準価格計 ¥412,800
- ご提供価格計 326,000円

24回	1回目 23,834	2～24回 22,600	24回	1回目 11,409	2～24回 11,400
36回	1回目 17,626	2～36回 16,100	36回	1回目 8,979	2～36回 8,100
60回	1回目 10,751	2～60回 10,700	60回	1回目 10,442	2～60回 5,300

NEC PC-88VA2



- ●PC-88VA2 ¥298,000
- ●PC-KD863S ¥118,000
- 標準価格計 ¥416,000
- ご提供価格計 322,000円

24回	1回目 14,665	2～24回 13,700	24回	1回目 15,501	2～24回 13,300
36回	1回目 11,864	2～36回 9,700	36回	1回目 11,067	2～36回 9,500
60回	1回目 11,864	2～60回 6,400	60回	1回目 7,886	2～60回 6,300

NEC PC-8801MA2



- ●PC-8801MA2 ¥168,000
- ●PC-KD863S ¥118,000
- 標準価格計 ¥286,000
- ご提供価格計 222,000円

24回	1回目 10,902	2～24回 9,500	24回	1回目 16,845	2～24回 14,800
36回	1回目 7,222	2～36回 6,800	36回	1回目 10,883	2～36回 10,600
60回	1回目 5,431	2～60回 4,500	60回	1回目 8,919	2～60回 7,000

NEC PC-8801FE



- ●PC-8801FE ¥129,000
- ●PC-KD863S ¥118,000
- 標準価格計 ¥247,000
- ご提供価格計 192,000円

24回	1回目 14,665	2～24回 13,700	24回	1回目 14,844	2～24回 13,900
36回	1回目 13,007	2～36回 9,700	36回	1回目 11,116	2～36回 9,900
60回	1回目 11,864	2～60回 6,400	60回	1回目 11,608	2～60回 6,500

NEC PC-9801RA2



- ●PC-9801RA2 ¥498,000
- ●PC-KD854N ¥ 84,800
- 標準価格計 ¥582,800
- ご提供価格計 455,000円

24回	1回目 6,033	2～24回 5,400	24回	1回目 12,246	2～24回 11,000
36回	1回目 6,215	2～36回 3,800	36回	1回目 10,538	2～36回 7,800
48回	1回目 4,951	2～48回 3,000	60回	1回目 8,243	2～60回 3,400

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 348,000円
- ●3.5インチ2HD ディスケット10枚 24,000円
- 標準価格計 ¥372,000
- ご提供価格計 229,000円

24回	1回目 14,665	2～24回 13,700	24回	1回目 14,844	2～24回 13,900
36回	1回目 13,007	2～36回 9,700	36回	1回目 11,116	2～36回 9,900
60回	1回目 11,864	2～60回 6,400	60回	1回目 11,608	2～60回 6,500

エプソン PC-286US



- ●PC-286US-STD ¥268,000
- ●PC-KD854(NEC) ¥ 89,800
- 標準価格計 ¥357,800
- ご提供価格計 276,000円

24回	1回目 14,844	2～24回 13,900	24回	1回目 16,845	2～24回 14,800
36回	1回目 11,116	2～36回 9,900	36回	1回目 10,883	2～36回 10,600
60回	1回目 11,608	2～60回 6,500	60回	1回目 8,919	2～60回 7,000

エプソン PC-286VE



- ●PC-286VE-STD 298,000円
- ●PC-KD854(NEC) 89,800円
- 標準価格計 ¥387,800
- ご提供価格 280,000円

24回	1回目 8,930	2～24回 7,300	24回	1回目 8,930	2～24回 7,300
36回	1回目 7,026	2～36回 5,200	36回	1回目 7,026	2～36回 5,200
60回	1回目 8,243	2～60回 3,400	60回	1回目 8,243	2～60回 3,400

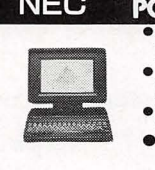
NEC PC-KD863G



- ●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 6,033	2～24回 5,400	24回	1回目 16,845	2～24回 14,800
36回	1回目 6,215	2～36回 3,800	36回	1回目 10,883	2～36回 10,600
48回	1回目 4,951	2～48回 3,000	60回	1回目 8,919	2～60回 7,000

NEC PC-9801LV22



- ●明るく見やすい白黒液晶ディスプレイ(8階調・バックライト付)を採用
- ●CPUには実績のあるV30(10MHz・メモリアクセスノーウェイト)搭載
- ●640Kバイトのユーザーズメモリを標準装備
- ●PC-9801LV22
- 標準価格 ¥378,000
- ご提供価格 299,000円

24回	1回目 8,930	2～24回 7,300	24回	1回目 8,930	2～24回 7,300
36回	1回目 7,026	2～36回 5,200	36回	1回目 7,026	2～36回 5,200
60回	1回目 8,243	2～60回 3,400	60回	1回目 8,243	2～60回 3,400

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 8,930	2～24回 7,300	24回	1回目 8,930	2～24回 7,300
36回	1回目 7,026	2～36回 5,200	36回	1回目 7,026	2～36回 5,200
60回	1回目 8,243	2～60回 3,400	60回	1回目 8,243	2～60回 3,400

エプソン WORD BANK-Pen



- ●手書きの漢字を読みとる、手軽で、使えるかしこい、かわいいワープロです。
- ●印字しやすい縦長でコンパクトな小型。
- ●文字サイズは7種類。書体は明朝体と手書体。色は金銀黒青赤の五種類です。
- ●約500字まで記憶。
- 標準価格 24,800円

特価 19,800円

パソコン教室 生徒募集

一入学者250名の実績一

- ●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→179,800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→107,000円
AP-550PC(エプソン)	¥69,800→ 53,800円
NM-9950II(NEC)	¥245,000→149,000円

フロッピーディスク・ハードディスク

MINIIII(SNE・3.5インチ2HDIドライブ)	¥39,800→ 29,800円
SNEIIIN(SNE・3.5インチ2HD2ドライブ)	¥99,800→ 68,000円
SNEIIN(SNE・5インチ2HD2ドライブ)	¥99,800→ 68,000円
FDC-58(アクセル・5インチ2HD2ドライブ・自動切替)	¥98,000→ 78,000円
FDC-57(アクセル・5インチ2HDIドライブ・自動切替)	¥68,000→ 56,000円
HDD-20R(エプソン・20メガハードディスク)	¥128,000→106,000円
MC-40S(ISM・40メガハードディスク)	¥148,000→125,000円
INTER8(SNE・2HD用インターフェイス)	¥24,800→ 18,000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
PC-KD853N(NEC)	¥118,000→ 95,800円

その他

MK-9800(和知電子・98用バスマウス)	¥9,500→ 5,000円
HIS-01(ニース・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
サウンドオーケストラ(FM音源12音ボード)	¥29,800→ 21,800円
VC-N36(NEC・VHSビデオ)	→ 46,000円
VC-D850(NEC・デジタルHiFiビデオ)	78,000円
MD1200A2(オムロン・モデム)	¥24,800→ 22,000円

営業時間

AM10：00
～
PM8：00

その他なんでも気軽にお問合わせ下さい。

●アフターケア完全保証 ●全国無料配送 ●ビジネスソフト特価販売中

ご提供価格には消費税3%は含まれておりません。契約時別途3%お支払いいただきます。(注意)ただし広告掲載商品のクレジット価格については3%込みの値段で計算しております。

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

★ソフト送料：1本300円、2本以上550円
（当価格は消費税を含みます）
★ソフト○印：新作、発売日延期の可能性有、ご確認下さい。



SOFT

MSX

- ○魂斗羅 …… II Ⓡ5,380円
- ○プライベートスクール …… II 96,310円
- ラプラスの魔 …… II 37,230円
- ○カオエンジェルス …… II 97,230円
- 機動戦士ガンダム …… II 6,310円
- ゼビウス・ファードラウト伝説 …… II Ⓡ6,660円
- ○ポッキー …… II 6,510円
- ○ミッドガルツ …… II＋11,870円
- ○メンバーシップゴルフ …… II 7,640円
- イース/II …… II 7,230円
- ラストハルマゲドン …… II 7,230円
- ARCUS …… II 8,160円
- レイドック2 …… II＋6,660円
- F1スピリット3Dスペシャル …… II＋6,660円
- 天使達の午後II/番外編 …… II 7,230円
- サイオブレード …… II 8,160円
- スナッチャー …… II 9,090円
- パワフルまあじゃん2 …… II 97,230円
- マスターオブモンスター …… II 96,310円
- ○アンジェラス …… II 7,610円
- ゴーファーの野望 …… Ⓡ5,380円
- ○ディガンの魔石 …… II 8,160円
- ○シュバンツシルト …… II 9,090円
- 三国誌 …… II 12,530円
- ○マイトアンドマジック2 …… II 9,090円
- 時空の花嫁 …… II 7,230円

X1、X68000

- ○アフターバーナー …… X68 9,000円
- ○ローグアライアンス …… X1シリーズ 9,090円
- ○アドヴァンストファンタジアン …… X1シリーズ 7,230円
- ソーサリアン …… X1ターボ 9,090円
- イース/II …… X1ターボ 7,230円
- ラストハルマゲドン …… X1シリーズ 7,230円
- サイオブレード …… X1ターボ 8,160円
- ウイザードリーIV …… X1シリーズ 11,870円
- パワフルまあじゃん2 …… X1ターボ/X68 7,230円
- 琥珀色の遺言 …… X1ターボ/X68 9,090円
- スーパー大戦略68K …… X68 8,160円
- 三国志 …… X68 13,720円
- マイトアンドマジックII …… X1シリーズ/X68 9,090円
- ウオーニング68 …… X68 7,230円
- ARCUS …… X1ターボ/ X68 9,090円
- 太平洋の嵐DX …… X68 13,720円
- 信長(戦国群雄伝) …… X1ターボ 9,090円
- 水滸伝 …… X1ターボ 9,090円
- ジンギスカン …… X1ターボ/X68 9,090円
- テトリス …… X68/X1シリーズ 6,310円
- デスブリンガー …… X68 9,090円
- ○R-TYPE …… X68 7,230円
- ラストハルマゲドン …… X68 9,090円
- 第4のユニット3 …… X68 7,230円
- 大海令 …… X68 11,870円
- バックマニア …… X68 7,230円

FM77/TOWNS

- ○ローグアライアンス …… 77AV 9,090円
- 麻雀悟空 …… TOWNS 8,160円
- 森田将棋II …… TOWNS13,720円
- イース/II …… AV7,230円
- めぞん一刻(完結編) …… 77/AV7,230円
- リターンオブイシター …… AV6,310円
- サイオブレード …… 77/AV8,160円
- テトリス …… AV6,310円
- マイトアンドマジックII …… AV9,090円
- ○ウイザードリーIV …… 77 11,870円
- ○アンジェラス …… 77/AV7,610円
- AFTERBUNER …… TOWNS9,090円
- INVITATION …… TOWNS9,090円
- ○スーパー大戦略 …… TOWNS8,160円
- ○R-TYPE …… TOWNS9,090円

88/9801

- 維新の嵐 …… 88V2/VA/98 9,090円
- 三国志 …… 88V2/98 13,720円
- ○大戦略III …… 98 9,090円
- ○サーク …… 88V2/98 8,160円
- ソーサリアン …… 88V2/88VA/98 9,090円
- イース/II …… 88V2/98 7,230円
- ラストハルマゲドン …… 88V2/98 7,230円
- 太平洋の嵐DX …… 88VA/98 13,720円
- 天使達の午後II/番外編 …… 88V2/98 7,230円
- ミッドガルツA/B …… 88V2 7,230円
- マイトアンドマジックII …… 88V2/VA/98 9,090円
- スーパー大戦略98 …… 98 8,160円
- テイルナ・ノーグII …… 98 9,090円
- シュヴァルツシルト …… ○88V2/98 11,870円
- 信長(戦国群雄伝) …… 98/88V2 9,090円
- 水滸伝 …… 98/88V2 9,090円
- パワフルまあじゃん2 …… 88V2/98 7,230円
- ○ディガンの魔石 …… 88V2 9,270円
- バーニングポイント …… 88V2 7,780円
- 大海令 …… 98 11,870円
- 時空の花嫁 …… 98/88V2 7,230円
- ポッキー …… 88V2/98 7,230円
- リングマスター/II …… 98 7,230円
- ファーストクイーン …… 98 8,160円
- ○ハイドライドIII …… 98 7,230円
- ○D・Cコネクション …… 98 9,090円
- スタートレーダー …… ○98/88V2 8,070円
- クリムゾンII …… 88V2 7,230円
- サイオブレード …… 98/88V2 8,160円
- デリンジャー …… 88V2 8,160円
- 森田将棋II …… 98 9,270円
- プライベートスクール …… 88V2/98 6,310円
- ○ライヒスリッター …… 98 7,430円
- ○ローグアライアンス …… 88V2/VA/98 9,090円
- 魔浄理子 …… 88V2/○98 8,160/9,090円
- 銀河英雄伝説 …… 88V2/98 8,160円
- リーチ・フォーザ・スターズ …… 98 9,090円

HARD

★全国無料配達
当価格は消費税を含みます。
★低金利OAクレジット受付〈10万円以上〉
ボーナス一括払い可

高級パソコンデスク



インター W-46
FMTOWNS X68対応
30,800円→21,000円
幅600×高さ1,205×奥行650

SR-007



24,500円→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

シグマF-3



38,000円→21,000円
幅610×高さ1,283×奥行700
資料スタンドコンセント(2コ)付
サイドテーブル、ペーパートレーは別売

MSX対応モニター SANYO

CMT-A14F1
64,800円→48,000円
200ラインカラー、21ピン/8ピンRGBテルト台、マルチケーブル付/ビデオ端子付



MSX対応モニター SONY

CPS-14F1
60,000円→52,800円
トリニトロンカラー、200ラインアナログRGB、ビデオ端子付、21ピンケーブル別売(3,000円)



SONY MSX2ディスクドライブ

HBD-F1
3.5インチ2DD
36,800円→33,000円

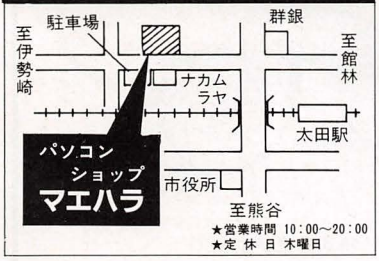


ナショナル MSX2ディスクドライブ

FS-FD1A
3.5インチ2DD、MSX-DOS付
39,800円→35,000円



PC-88/98、PC-286、X68000、FM TOWNS
コーナーフル展示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

MSX漢字プリンタ ナショナル FS-PA1

44,800円→39,500円
24ドット熱転写、第2水準漢字対応
B4タテ対応、ケーブル付



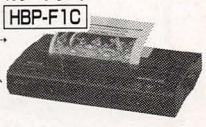
MSX2ワープロプリンタ ナショナル FS-PW1

49,800円→43,800円
24ドット、B4タテ、住所録ソフト付き



MSX漢字カラープリンタ SONY HBP-F1C

49,800円→43,800円
B4タテ対応、ケーブル付



MSX通信モデムカートリッジ ナショナル FS-CM1

300/1200全2重
32,800円→28,800円



パソコンチューナー SHARP AN-8TU/CZ-6TU

33,100円→29,800円
200ライン(15KHz)、15ピンアナログRGB対応



MSX2+CPU ナショナル FSA1WX

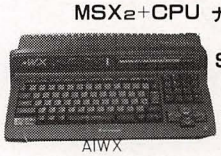
69,800→61,000円

SONY F1XDJ

69,800→61,000円

SANYO PHC-70FD

64,800→54,800円



A1WX

お申し込み方法

①現金書留
申込書にご記入の上、郵便局にて手続き下さい。
②銀行振込（ソフトはご遠慮下さい）お電話の上、口座（群馬銀行太田西支店㊒297676マエハラ）にお振込下さい。
③クレジット お電話にてお申込下さい。

書留申込書

ご住所	〒□□□-□□ フリガナ	
TEL	（ ） ー	
ご氏名	フリガナ 様	
機種名	年令 才	

注文ソフト名	メディアと数量	金額
送料		
パソコンデスク	数量	金額
ハード	数量	金額

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。

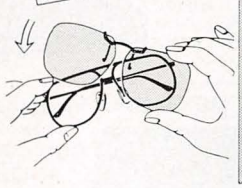
視力障害解消!

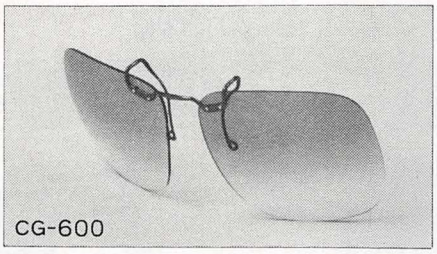
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが「シーレックス・コンピュータグラス」です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)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



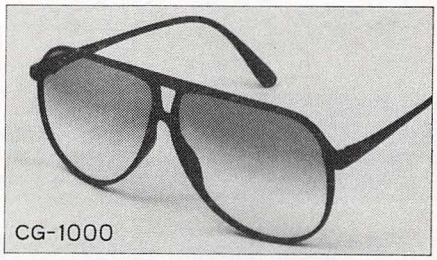


CG-600

(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を特別価格￥4,800 布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場!

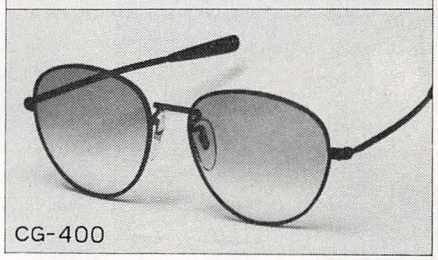
カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



CG-1000

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

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400￥6,000を特別価格￥4,800 ハードケース付(送料込)

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

〒910
福井市二の宮5丁目14−3
シーレックス㈱
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

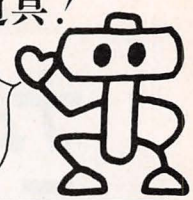
お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

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

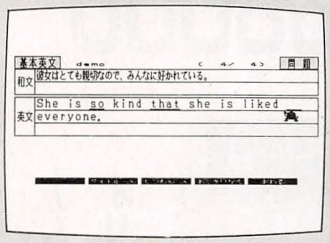
自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

漢字大工さん

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。

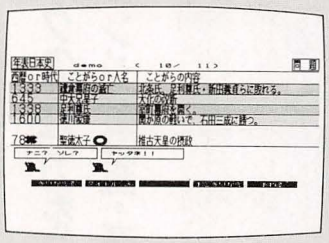
学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文



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。

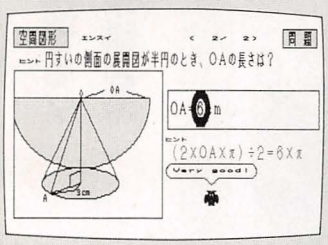
学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし



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。

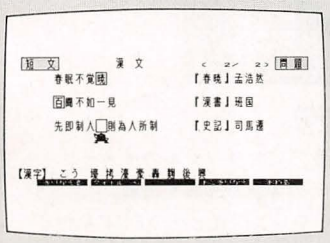
学習コース：①年表日本史②年表世界史・③地図日本史④地図世界史



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。

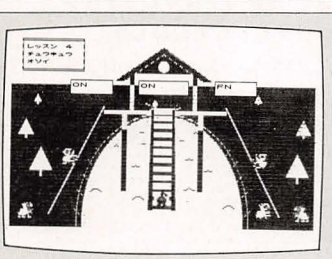
学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ



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

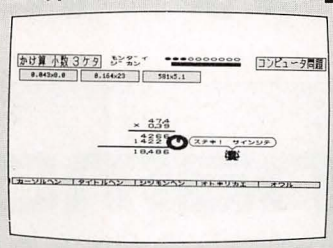


マザーダック タイピング

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



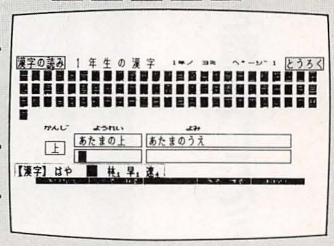
小1から小6までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは1ケタ～5ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

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

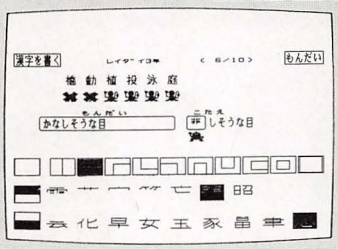
漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編

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



S：システム版　○：標準版　開：開発中

対象 / 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	計算大工さん	漢字大工さん 読み方編	漢字大工さん 書き方編	マザーダックタイピング	ゲーム大工さん
	中学生・高校生向					小学生向				
					図形編 グラフ編					
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
構成	FD2枚（Oは1枚）＋マニュアル									
定価	S,○8000円 ○5000円（税別）									

※PC98向はPC286対応　※送料1点240円、2点以上無料

システム版 大工さんシリーズにはやさしい日本語入力機能が組み込まれていますが、システム版では①ユーザー辞書②ローマ字入力の機能が追加され、③2ドライブ方式が採用されています。

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

購入申込 ハガキまたは電話で。または全国有名店にご注文ください。常備店＝秋葉原：CVA，ヤマギワ，Bit-INN東京，池袋：西武デパート，ニック，渋谷：J&P，銀座：マイコンベース銀座，町田：J&P，大阪日本橋：J&Pテクノランド，J&Pメディアランド

♠PC98デモFD有¥1,000(要切手or現金)

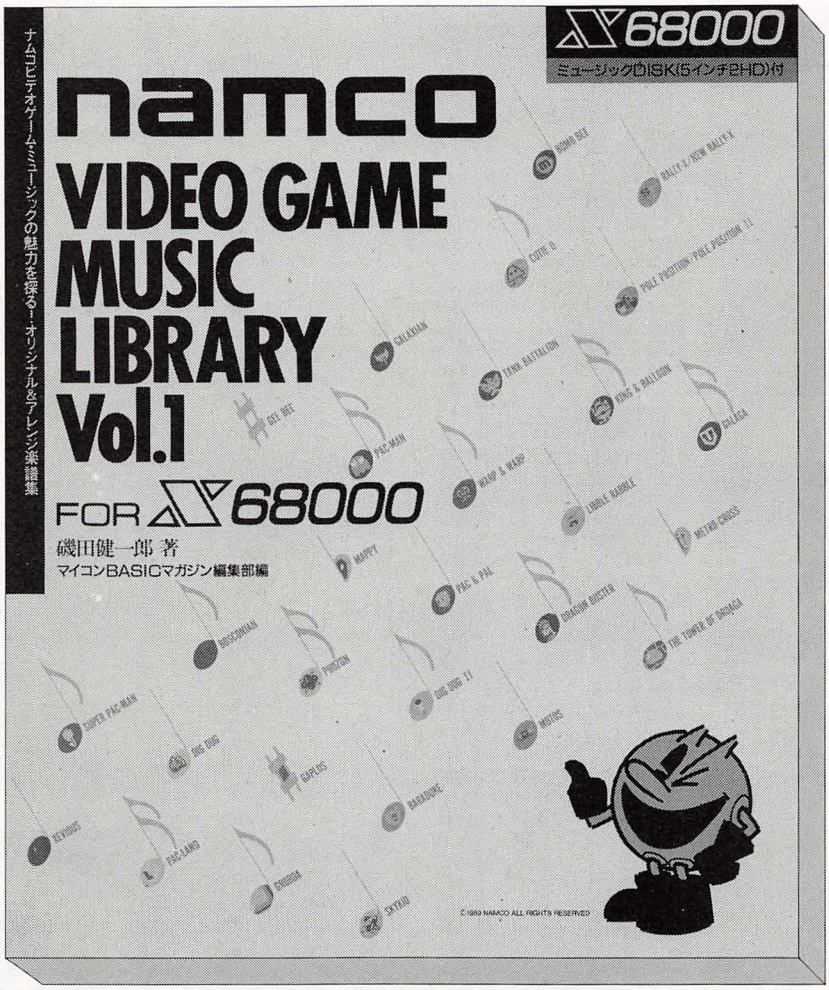
♦お試しいただけます→(秋葉原)NEC C&Cセンター　(大阪)NEC Bit-INN OSAKA

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

ナムコビデオゲーム・ミュージック ライブラリーVol.1 For X68000

FM音源を駆使したミュージックDISK付き！

ナムコ・ミュージックの魅力を探る！
オリジナル&アレンジ解説・楽譜集



AB判変型240頁　定価5,300円(本体5,146円)

多くのゲームファンをとりこにしてきたナムコゲーム。その魅力は，ゲーム・アイデアやコンセプトはもちろんのこと，ゲーム・ミュージックにおいても随所にナムコらしさがあふれているからでしょう。このナムコゲーム・ミュージックの解説・楽譜集とX68000用ミュージックDISK(5インチ2HD)の二つのメディアをパッケージしました。

第一弾の掲載・収録曲は、ボムビー(1979年発売)からスカイキッド(1985年発売)までの全30タイトル。このオリジナル曲の完全楽譜を掲載するとともに，音楽的な観点から解説を加えました。さらにオリジナルのイメージを生かしたアレンジ方法とその楽譜も20曲を掲載。

また，これらオリジナル，アレンジ曲ともDEMPAサウンド・スタッフの手により，一枚のフロッピーディスクの中にミュージック・プログラムとして収録しました。マウスをクリックすると，なつかしいタイトル・ロゴをバックに流れる洗練されたナムコ・サウンド。

この一冊でナムコ・ミュージックの，さらに新しい一面を見ることができるでしょう。

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

通販ok!

5月27日
新名所誕生!

TOMBOY

オープニングセール

〔取扱い商品〕

- 中古パソコン
- 中古ファミコン
- 中古CD
- 新品パソコン
- ディスケット
- サプライ etc

中古CD在庫2000枚

中古コンピュータ500台

中古CD高額買い取り中

定価の 40%~60%

※一部アイドル除く

中古コンピュータ在庫リスト(一例)

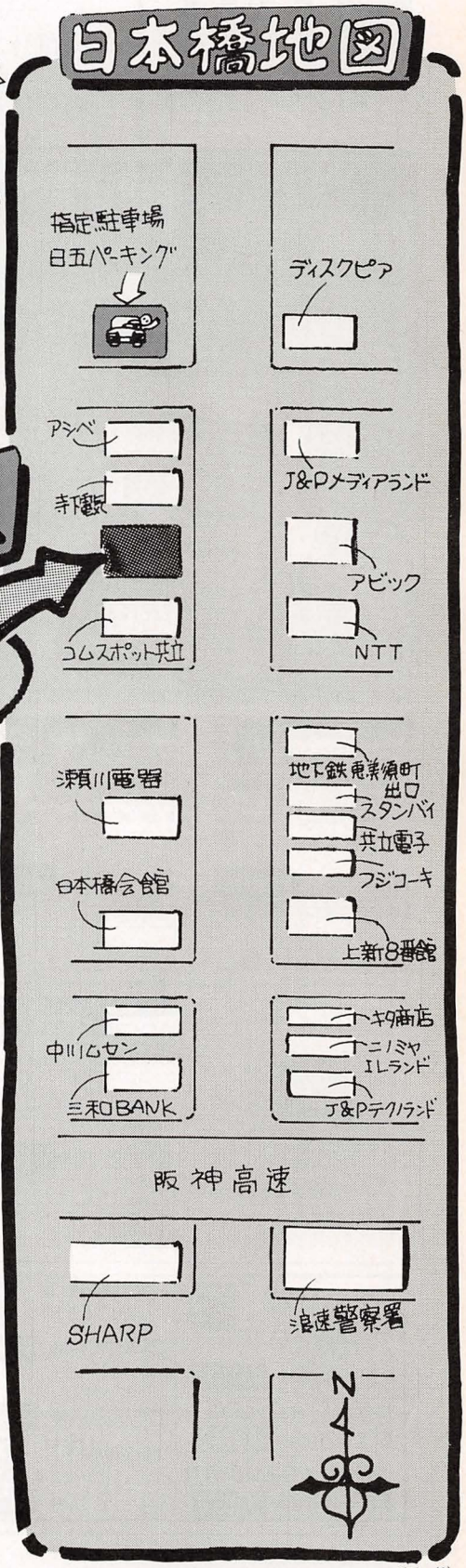
PC-9801RA2	PC-8801FR/30	PC-PR201
PC-9801RX2	PC-8801MR	PC-PR201H
PC-9801VX21	PC-8801FH/30	PC-PR201V
PC-9801VX2	FM-77AV2	PC-PR101F
PC-9801VX41	FM-77D2	X68000
PC-9801VM2	PC-KD854	X1 turboII
PC-9801UX41	PC-KD551	X1-G/30
PC-9801UX21	PC-8853N	X1-G/10
PC-9801UV2	PC-TV353	MB27331
PC-9801U2	PC-TV351	MB27343

トムボーイ

〒556 大阪市浪速区日本橋5-11-15
TEL06-645-1198 (イイキュー ハチ) FAX06-645-1078

●営業時間
平日・月~金 PM12:00~PM8:00
土・日・祝 AM10:00~PM8:00
定休日 木曜日

日本橋地図



★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

六麗

[June Bride]

- PC-286VE 286X
- PC-9801RX2 RX4
- PC-9801RA2 RA5

USED SHOP 池袋03(989)1171

お持ちのパソコン高く下取ります。

振込口座：住友銀行 池袋支店〔普通口座〕1065392
株式会社ワールド イン アオヤマ

全国に広がるオーダーネット
98・286専用ダイヤル

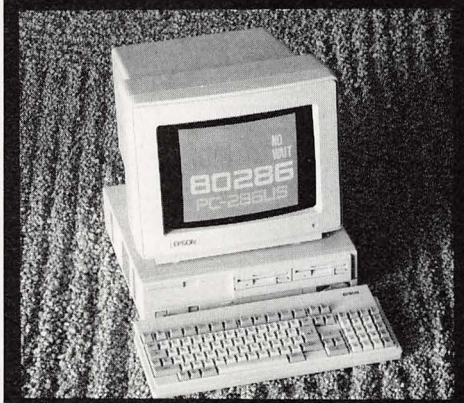
ほしいものは電話一本で
業界一番のクレジット・モチロン代引でも

札幌 011-251-6771
仙台 022-227-7131
長野 0262-84-7771
大阪 06-264-7771
広島 082-261-7771
福岡 092-672-7771

上記ダイヤルでは中古品のお取扱いはいたしておりません。

NEC PC-9800シリーズ
PC-9801RX2 RA2

ハードの時代からソフトのハフォーマンス
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





PC-286VE
PC-286X

TEL. INFORMATION
9801 286
オーダーダイアル
03-986-9801

即納 PC-9801RA2 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
NT98L(MSマウス)…… ¥ 6,800
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW) ¥ 18,000

合計 ¥610,800 ➡ ¥428,000

¥ 7,200×36回	ボなし	頭20万
¥10,600×48回	ボなし	頭なし
¥13,600×36回	ボなし	頭なし

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
NT98L(MSマウス)…… ¥ 7,800

合計 ¥648,600 ➡ ¥435,000

¥ 8,500×30回	ボ2.5万	頭10万
¥ 8,000×36回	ボ3.5万	頭なし
¥10,700×48回	ボなし	頭なし

即納 PC-9801RX2 D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
NT98L(マウス)…… ¥ 6,800
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW) ¥ 18,000

合計 ¥398,000 ➡ ¥352,000

¥ 8,800×48回	ボなし	頭なし
¥11,300×36回	ボなし	頭なし
¥ 6,500×36回	ボ2.9万	頭なし

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
NT98L(マウス)…… ¥ 6,800

合計 ¥515,600 ➡ ¥356,780

¥ 8,800×48回	ボなし	頭なし
¥ 6,600×36回	ボなし	頭15万
¥13,100×24回	ボ2万	頭なし

EPSON PC-286VE A'コース

PC-286VE-STD(本体)……¥298,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー)… ¥ 89,800
PC-286P01(日本語MS-DOS)… ¥ 18,000
TN-マウス(マウス)…… ¥ 7,800

合計 ¥418,600 ➡ 現金特価

¥ 8,500×36回	ボなし	頭なし
¥ 8,600×24回	ボ2.2万	頭なし
¥12,200×24回	ボなし	頭なし

EPSON PC-286VE B'コース

PC-286VE-STD(本体)……¥298,000
CU-14ED(0.39ディスプレー)… ¥ 78,800
新一太郎(日本語ワープロVer4)…… ¥ 58,000
TN-マウス(マウス)…… ¥ 7,800

合計 ¥405,600 ➡ ¥283,900

¥ 9,000×36回	ボなし	頭なし
¥11,500×24回	ボ1万	頭なし
¥13,100×24回	ボなし	頭なし

EPSON PC-286VE C'コース

PC-286VE-H20(本体)…¥423,000
CU-14CD(0.31ディスプレー) ¥ 84,800
日本語MS-DOSVer3.3 ¥ 18,000
TN-マウス(マウス)…… ¥ 7,800

合計 ¥533,600 ➡ ¥369,800

¥ 4,000×36回	ボ2万	頭10万
¥ 5,800×48回	ボ2万	頭なし
¥11,800×36回	ボなし	頭なし



EPSON PC-286VS A'コース

PC-286VS-STD(本体)…¥388,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー)… ¥ 89,800
PC-286P01(日本語MS-DOS) ¥ 18,000
NT-98L(マウス)…… ¥ 7,800

合計 ¥508,600 ➡ 現金特価

¥ 8,400×36回	ボなし	頭10万
¥ 8,500×36回	ボ1.8万	頭なし
¥14,700×24回	ボ1.2万	頭なし



EPSON PC-286VS Bコース

PC-286VS-STD(本体)…¥388,000
CU-14CD(0.31ディスプレー) ¥ 84,800
日本語MS-DOSVer3.3 ¥ 18,000
NT-98L(マウス)…… ¥ 7,800
ブランクディスケット…… ¥ 6,800

合計 ¥505,400 ➡ ¥358,000

¥ 7,600×36回	ボ2.3万	頭なし
¥12,800×24回	ボ2.2万	頭なし
¥16,500×24回	ボなし	頭なし

EPSON PC-286VS Cコース

PC-286VS-STD(本体)…¥388,000
CU-14CD(0.31ディスプレー) ¥ 84,800
一太郎(ジャストシステム)…… ¥ 58,000
1-2-3リリース2.1J(ロータス)… ¥ 98,000
VP-135EXPC…… ¥102,000

合計 ¥730,800 ➡ ¥513,800

¥ 7,800×36回	ボなし	頭30万
¥14,700×36回	ボ1.5万	頭なし
¥16,100×24回	ボ1.2万	頭15万

EPSON PC-386 A'コース

PC-386-STD(本体)……¥598,000
CU-14CD(0.31ディスプレー)…… ¥ 84,800
PC-286P01(日本語MS-DOS) ¥ 18,000
NT-98L(マウス)…… ¥ 7,800

合計 ¥718,600 ➡ 現金特価

¥ 6,800×36回	ボなし	頭30万
¥12,500×36回	ボ2.5万	頭なし
¥14,000×24回	ボ3万	頭10万

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	¥32,800
PC-9801-26K	¥25,000	¥19,900
FM-1(26K同等品)	¥18,000	¥14,480
PC-9872U	¥10,000	¥ 8,500
NT-98マウス	¥ 6,800	¥ 3,600
ワープロソフト		
PIEXE	¥48,000	¥35,900
一太郎	¥58,000	¥43,000
データベース		
VP-プランナー	¥36,000	¥ 28,800
マルチプラン3.1	¥68,000	現金特価
THE CARD3	¥48,000	現金特価
Lotus1-2-3	¥98,000	現金特価
ミュージック		
COME ON MUSIC	¥38,000	現金特価
ミュージくん	¥98,000	現金特価
通信／他		
まいと～く	¥28,000	現金特価
PARTY	¥24,000	現金特価
日本語MS-DOS3.3	¥18,000	現金特価

送料 ¥1,000

PC-9801LV22 限定コース

明るく見やすいバックライト付
CPU V30ラップトップパソコン
合計 ~~¥378,000~~ ➡ ¥273,000

EPSON VP-1000

合計 ¥152,000 ➡ 現金特価

NEC PC-KD853N

合計 ¥118,000 ➡ ¥81,800

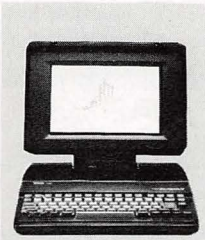
PC-9801LS2/5 限定コース

ラップトップ最上位機
PC-9801 LS2
合計 ¥628,000 ➡ ¥430,000

PC-9801 LS5
合計 ¥866,000 ➡ ¥608,000

PC-9801UV11 限定コース

ビジネスバイブル
合計 ¥265,000 ➡ ¥179,800



EPSON PC-386 Bコース

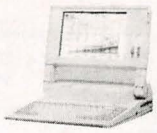
PC-386-STD(本体)……¥598,000
CU-14CD(0.31ディスプレー) ¥ 84,800
日本語 MS-DOSVer3.3 ¥ 18,000
NT-98L(マウス)…… ¥ 7,800

合計 ¥708,600 ➡ ¥538,200

¥ 7,500×36回	ボ1万	頭25万
¥12,400×36回	ボ2.8万	頭なし
¥13,800×24回	ボ2.5万	頭25万

今月の限定お買得品

EPSON PC-286L



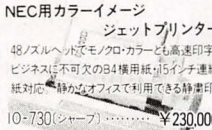
PC-286L STD N……￥348,000

定価合計￥348,000➡￥198,000

NEC用 IO-730

NEC用カラーイメージジェットプリンター

48ノズルヘッドでモノクロ・カラーとも高速印字
ビジネスに不可欠のB4横用紙・15インチ連続紙対応 静かなオフィスで利用できる静粛印字



IO-730(シャープ)……￥230,000

プリンターケーブル……￥ 5,800

定価合計￥235,800➡現金特価

PC-286VE

Dコース



40Mハードディスク付
PC-9801コンパチブル機

PC-286VE+40……￥513,000
CU-14CD(03)ディスプレー……￥ 84,800
NT-98L(マウス)……￥ 6,800

定価合計￥604,600➡￥379,600

EPSON PC-286LE

PC-286LE(STD)……￥368,000
テンキーパッド……￥ 17,000

定価合計￥385,000➡現金特価

￥ 9,100×36回	ボなし	頭なし
￥13,200×24回	ボなし	頭なし

EPSON VP-135K PC



PC用24ドット15インチプリンター

定価合計￥173,000➡￥69,800

PC-8801FE 新製品

4000文字アナログディスプレイセット



PC-8801FE(本体)……￥129,000
CU-14BD(4000文字アナログ)……￥ 64,800

定価合計￥193,800➡￥118,000

EPSON PC-286LS

PC-286LS(STD)……￥478,000
テンキーパッド……￥ 17,000

定価合計￥495,000➡現金特価

￥11,800×36回	ボなし	頭なし
￥17,000×24回	ボなし	頭なし

EPSON HG-2550PC



NEC用インクジェットプリンター

定価合計￥258,000➡￥134,000

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 ￥2,000　くわしくは、お電話にてお問い合せ下さい。
上記商品は池袋店、札幌店にて実演中です。

WORLD IN AOYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

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

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)

あなたのパソコン高く下取りマス

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ご満足いただけるはずです。
中古パソコンショップOPEN……☎03-989-1171



ショウルームインフォメーション

5月のお休み…1日・2日・11日・18日・25日
6月のお休み…1日・5日・6日・7日・8日・15日・22日・29日

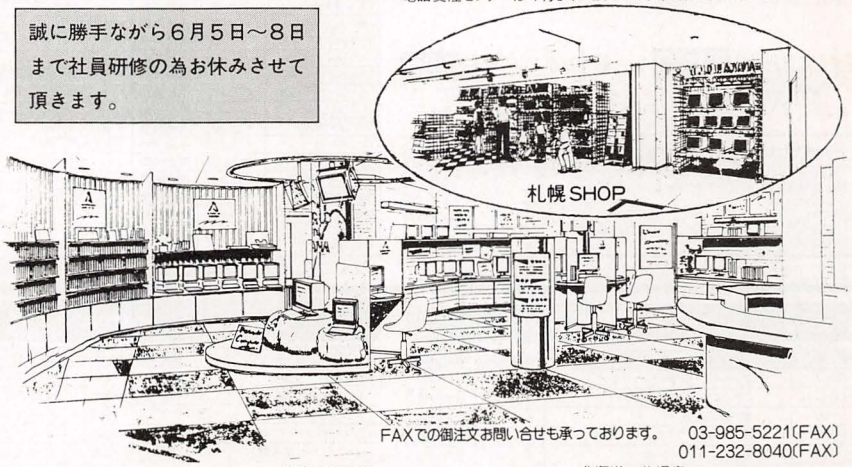
ショールーム営業時間　電話受注センターは4月よりショップと同時定休日となります。

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
USED Shop ··11:00～18:30　豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F　03-989-1171
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

札幌店お電話御注文 011-251-6771

電話受注センターは4月よりショップと同時定休日となります。

誠に勝手ながら6月5日～8日まで社員研修の為お休みさせて頂きます。

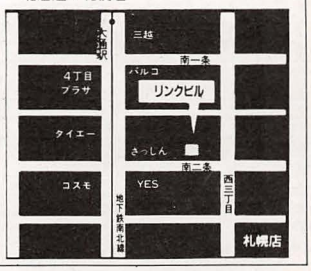


FAXでの御注文お問い合せも承っております。　03-985-5221(FAX)
011-232-8040(FAX)

東京：池袋店



北海道：札幌店



SHOP EVENT

札幌：5月8日～5月24日
「花ざかりドキドキセール」
池袋：5月8日～5月31日
「ひと足お先にリマーコレクション」
各店とも皆様のご来店を心からお待ち致しております。

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1 タクトビル3F　札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目

株式会社 ワールド イン アオヤマ

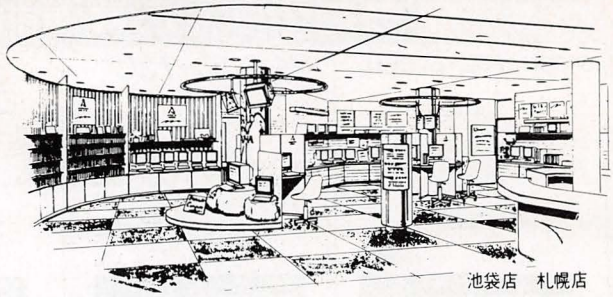
★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

六麗月

[June Bride]

思いたった6電話いつでもSHOP

- X68000 ACE
- X68000 EXPERT
- X68000 PRO
- X1turboZ III
- X1 twin
- X1C Model 30
- FM77AV



池袋店　札幌店

MIDIを引き連れ新製品登場
今宵の気分もいける X68000 ACE EXPERT PRO

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

——買ったお客様でしかわからないこのサービス!——　ぜったいX68000を買うならアオヤマがオトク

EXPERT X68000 C'コース
CZ-602C(本体+Keyボード)……¥358,000
CZ-602D(15チャレンジディスプレーテレビ)…¥ 99,800
CZ-6ST1(チルトスタンド)……¥ 5,800
御希望ゲームソフト1本…¥ 7,800
合計 ¥471,400➡現金特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

EXPERT X68000 Dコース
CZ-602C(本体+Keyボード)……¥358,000
CZ-603D(0.31カラーディスプレー)……¥ 84,800
御希望ゲームソフト1本…¥ 7,800
合計 ¥450,600➡現金特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

ACE HD X68000 Fコース
CZ-611C(20MHDD付本体)……¥399,800
CZ-611D(0.31ディスプレーテレビ)……¥134,000
CZ-6ST1(チルトスタンド)……¥ 5,800
御希望ゲームソフト1本…¥ 7,800
合計 ¥558,400➡現金特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

税金がかかっても安いX68000アイテム

X68000をセットでお買上げいただいたお客様に限り、アスキースティック 特価¥4,300 XE-1 PRO 特価¥6,700また、C-TRACE 特価¥49,800にてお届けいたします。
御注文の際に合わせてお申込みください。



1. 大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2. メインメモリ2MBを搭載
3. 独自のフレンドリーOS(Human68 K Ver 2.0)
4. 日本語処理機能(日本語ワードプロセッサ)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。

ACE HD X68000 Gコース
CZ-611C(20MHDD付本体)……¥399,800
CZ-603D(0.31カラーディスプレー)……¥ 84,800
御希望ゲームソフト1本…¥ 7,800
合計 ¥492,400➡現金特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

EXPERT X68000 Jコース
CZ-612C(40MHDD付本体)……¥466,000
CZ-611D(0.31ディスプレーテレビ)……¥134,000
CZ-6ST1(チルトスタンド)……¥ 5,800
御希望ゲームソフト1本…¥ 7,800
合計 ¥624,600➡現金特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

X68000 PRO X68000 Kコース
CZ-652C(本体+Keyボード)……¥298,000
CZ-603D(0.31カラーディスプレー)……¥ 84,800
合計 ¥382,800➡現金特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

X68000 PRO X68000 L'コース
CZ-652C(本体+Keyボード)……¥298,000
CZ-602D(0.31ディスプレーテレビ)…¥ 99,800
CZ-6ST1(チルトスタンド)……¥ 5,800
合計 ¥403,600➡現金特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

X68000 PRO X68000 Pコース
CZ-662C(本体+Keyボード)……¥408,000
CZ-603D(0.31カラーディスプレー)……¥ 84,800
合計 ¥492,800➡現金特価
安すぎて表示できません
クレジットでもお申込み出来ます。

X68000 お買上げのお客様へ

上記コースで御希望ソフトは「熱血高校ドッチボール部」「沙羅曼蛇」「ツインビー」「フルスロットル」「バックマニア」のうちいずれかからお選び下さい。各コースによりサービス品は異なりますが、ワールド イン アオヤマのX68000コースは他店でマネの出来ないサービスがいっぱい。御購入いただいてからわかるサービスもそのひとつです。

以前当社にてX68000及びX-1を御購入いただいたお客様に限りCZ-8PC4(定価¥99,800)を大特価にてお届けいたします。会員の方は会員ダイアルにてCall!!

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	¥40,800	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
OS-9/X68000	¥29,800	現金特価	事業所用経理システム	CZ-6BU1	ユニバーサル/Oボード	¥ 39,800	現金特価
C-TRACE	¥68,000	¥49,800	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	¥63,000
Sampling PRO68K	¥17,800	現金特価	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	~~¥111,000~~
Communication PRO68K	¥19,800	現金特価	フルスクリーンエディタ内蔵通信ソフト	CZ-612D	14インチカラーディスプレー	¥139,800	現金特価
THE 福袋V2.0	¥ 9,980	現金特価	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
BF-68PRO	高性能CRTフィルター	¥ 19,800	¥16,800
ジョイスティック	アスキースティック	¥ 6,800	¥ 5,440
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	¥ 33,100	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	¥ 9,800
CZ-8PK9	24ドット漢字プリンター	¥ 89,800	現金特価

X68000及びコースでお買上げいただいたお客様にジョイステック(アスキースティック ¥6,800→¥4,800)(XE1-PRO ¥9,500→¥6,700)を特価にてお届けいたします。
本体と合わせてお申込み下さい。

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	¥ 4,800
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用)		CZ-128SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
turbo CP/M(漢字版)		CZ-130SF(2D・5"FD版)	¥14,800	¥13,600
ミュートピア		CZ-139SF(2D・5"FD版)	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO(漢字版)	CZ-117SF(2D・5"FD版)	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

X68000 IN MIDI BOAD

MUSIC PRO MIDI	SHARP CZ-247MS	¥28,800	現金特価
MIDIボード	SHARP CZ-6BM1	¥26,800	現金特価
MIDIソフト	SHARP CZ-237MS	¥25,800	現金特価

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ライン対応の他のKD863S, 862, CU-14AD, BD, ED, 603D
KD854・852には使用出来ません。

定価合計¥33,100 ➡安すぎて表示不能	
¥3,000×12回	おなし 他なし
¥5,600×6回	おなし 他なし

送料 ¥1,000　　ボードとソフトを合せるとさらにオトク

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

FM TOWNS

- CD-ROM標準装備
- アーケードゲームを越える臨場感
- CPV「80386」搭載の大幅な高速性の実現
- MS-DOSエミュレーターによるRシリーズソフトの活用
- 3万24色同時発色
- ディジタルサウンドによるリアルな音声現
- 高性能スプライト機能



FM TOWNS Bコース

FM TOWNS-1S(本体)	¥348,200
FMT-KB101(キーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(0.28ドットピッチディスプレー)	¥ 89,800
TOWNSシステムソフト(OS Ver1.0)	¥ 20,000
TOWNSシステムソフト(MS DOS+)	¥ 0
増設用ディスクドライブ	¥ 0
合計	¥491,400➡¥398,000

クレジットでもお申込み出来ます。

FM TOWNS Cコース

FM TOWNS-1S(本体)	¥348,200
FMT-KB101(キーボード)	¥ 20,000
CZ-601DGY(0.28チューナ付ディスプレー)	¥118,000
TOWNSシステムソフト(OS Ver1.0)	¥ 20,000
TOWNSシステムソフト(MS DOS+)	¥ 0
増設用ディスクドライブ	¥ 0
希望ソフト1本プレゼント	¥ 9,800
合計	¥492,400➡現金特価

クレジットでもお申込み出来ます。

FM TOWNS Dコース

FM TOWNS-2S(本体)	¥408,200
FMT-KB101(キーボード)	¥ 20,000
FMT-DP531(0.28ドットピッチディスプレー)	¥ 89,800
TOWNSシステムソフト(OS Ver1.0)	¥ 20,000
TOWNSシステムソフト(PAINT Ver)	¥ 0
TOWNSシステムソフト(MS DOS+)	¥ 0
合計	¥558,400➡¥448,000

クレジットでもお申込み出来ます。

エボリューション¥9,800 サイバーシティ¥9,800 インビテーション影からの招待状¥9,800 森田将棋II¥14,800 麻雀悟空¥8,800
囲碁道場¥9,800 R-タイプ¥9,800 スーパー大戦略¥8,800 ソフトでハードな物語¥9,800

WORLD IN AOYAMA

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

ソフトウェア	定価	販売価格	周辺機器	定価	販売価格
CD Word	¥100,000	現金特価	拡張1MB RAM	¥ 60,000	現金特価
EUPHONY II	¥ 98,000	現金特価	拡張2MB RAM	¥100,000	現金特価
GEDIT TOWNS	¥ 30,000	現金特価	80387数値演算プロセッサ	¥120,000	現金特価
MUSIC PRO-TOWNS	¥ 19,800	現金特価	ビデオカード	¥ 35,000	現金特価
F-BASIC 386	Vl.1¥ 25,000	現金特価	I/O 拡張ユニット	¥ 78,000	現金特価
TOWNS-Telop	¥ 98,000	現金特価	MIDIカード	¥ 40,000	現金特価

FM-TOWNS ソフトウェア	定価	販売価格
アフターバーナー	¥ 9,800	¥ 8,600
C-TRACE TOWNS	¥68,000	¥56,800
テラ・TOWNS	¥32,000	現金特価
TOWNS PAINT Ver 1.1	¥38,000	¥34,200
TOWNS SOUND Ver 1.1	¥28,000	現金特価
TOWNS VNET Ver 1.1	¥18,000	現金特価

X-1ツインをコースでお買上げのお客様に限り+3,500円にて御希望PCソフトをお付けいたします。

今月の限定特選お買得品

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。

X68000

クレジットでもお申込み出来ます。



¥298,000

CZ-600C(本体) ····· ¥369,800
CZ-601D(15カラーディスプレTV) ··· ¥119,800
定価合計 ¥496,600➡¥298,000

X68000

クレジットでもお申込み出来ます。



¥308,000

CZ-601C(本体) ····· ¥319,800
CZ-600D(15ディスプレーテレビ) ··· ¥129,800
定価合計 ¥449,600➡¥308,000

FM TOWNS



カラー漢字熱転写プリンター(FMJPR-201B)(ケーブル付) ····· ¥80,000
定価合計¥86,800➡ 現金特価
漢字プリンター(FMPR-353A)(ケーブル付) ····· ¥138,000
定価合計¥144,800➡ 現金特価

X turboZ III



CZ-888C ····· ¥169,800
CZ-830DB ····· ¥ 99,800
定価合計 ¥269,600➡現金特価

CZ-8PC4

新製品

48ドット熱転写カラープリンター



定価合計¥99,800➡現金特価

¥3,800×24回	㊎なし	頭なし
¥7,100×12回	㊎なし	頭なし

CZ-8PC3

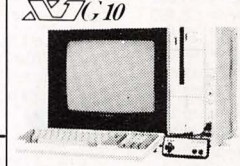
限定品

第2水準漢字ROM内蔵でさらにお得。
24ドット熱転写プリンター
(CZ-8PC4のカラーなし仕様) ····· ¥65,800

定価合計¥65,800➡現金特価

¥3,300×24回	㊎なし	頭なし
¥4,900×12回	㊎なし	頭なし

X1C 10



¥12,300

CZ-820C(本体) ····· ¥69,800
AN-58C(コンバーター) ····· ¥ 2,980
定価合計 ¥72,700➡ ¥12,300

PC-8801FE



¥139,000

PC-8801FE(本体) ····· ¥129,000
PC-KD854(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➡¥139,000

¥4,700×36回	㊎なし	頭なし
¥6,800×24回	㊎なし	頭なし

PC-8801FE



¥177,000

PC-8801FE(本体) ····· ¥129,000
PC-863G(PCエンジンRGB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➡¥177,000

¥6,100×36回	㊎なし	頭なし
¥8,700×24回	㊎なし	頭なし

NEC PC-88VA2



¥244,800

PC-88VA2(本体) ····· ¥298,000
CU-14BD(4000文字アナログ) ····· ¥ 64,800

定価合計¥362,800➡¥244,800

¥ 8,100×36回	㊎なし	頭なし
¥11,800×24回	㊎なし	頭なし

PC-8801MA2



¥165,800

PC-8801MA2(本体) ····· ¥168,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー) ··· ¥ 84,800

定価合計¥252,800➡¥165,800

¥5,500×36回	㊎なし	頭なし
¥8,000×24回	㊎なし	頭なし

PC-8801MA2



¥206,000

PC-8801MA2(本体) ····· ¥168,000
PC-863G(PCエンジンRGB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➡¥206,000

¥6,800×36回	㊎なし	頭なし
¥9,800×24回	㊎なし	頭なし

PC-8801MA2



¥145,000

PC-8801MA2(本体) ····· ¥168,000
CU-14BD(4000文字アナログ) ····· ¥ 64,800
バックアップディスク ····· ¥ 6,800

定価合計¥239,600➡¥145,000

¥5,100×36回	㊎なし	頭なし
¥7,300×24回	㊎なし	頭なし

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。

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1 タクトビル3F 札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目

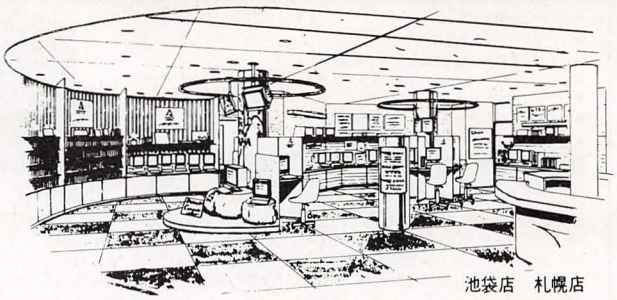
株式会社 ワールド イン アオヤマ

★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

六麗月 [June Bride]

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

NEC 新品限定品
PC-201G
定価合計¥158,000➡ ¥98,000

SHARP
X68000
CZ-600C……¥369,000
CZ-600D……¥129,800
定価合計¥498,800➡ ~~¥278,000~~

EPSON
PC-286VE H40
定価合計¥513,000 ➡
¥318,000

FM77AV40EX
FM-77AV40EX……¥168,000
FM-TV154……¥138,000
セット合計
¥306,000➡ ¥168,000

NEC 限定品
PC-TV454
¥128,300➡ ¥94,800

SHARP 展示限定品
CU-14AD
¥84,800➡ ¥45,800

X68000 Model30
CZ-822CB(本体)……¥118,000
CZ-820DB(ビデオボード)……¥79,800
バックアップキット(ディスク)……¥3,400
定価合計¥201,200➡ ¥57,800

SHARP 限定品
X-1G30
CZ-822C……¥118,000
定価合計¥118,000➡ ¥24,800

SHARP 限定品
X-1TWIN
CZ-830C……¥98,000
定価合計¥98,000➡ ¥54,800

EPSON 限定品
PC-286L STD[N]
¥348,000➡ ¥198,000

SHARP 新品
CZ-8PK6
[8インチ漢字プリンター]
フロッピーホルダープレゼント
¥159,000➡ ¥59,800

SHARP 新品限定品
CE-140P
76%引
PC-1360/1360K/1460/1475用プリンター
8色カラープリンター
定価合計¥43,000➡ ¥9,980

FM TOWNS Aコース
FM TOWNS-1……¥338,000
FMT-KB101(キーボード)…¥20,000
FMT-DP531……¥89,800
定価合計¥447,800➡ 現金大特価

SHARP
チューナー付ディスプレー
CU-14C
定価¥69,800➡ ¥29,800

WX 新製品
定価合計¥69,800➡ ~~¥62,800~~

NEC 新品限定品
PC-PR101TL2
定価合計¥79,800➡ ¥54,800

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

PC-1360(ポケコン)+CE-140P(プリンター)
定価合計¥72,800➡ ¥25,000

NEC

CU-14BD〔4000文字アナログ〕〔新品同様〕……¥64,800➡¥44,800
CMT147L〔4000文字アナログ、0.39〕〔新品〕……¥89,800➡¥47,800
CU-14GE……¥49,800➡¥22,000
DM405〔2000文字アナログ21Pケーブル付〕〔新品〕……¥69,300➡¥36,800
60M43〔15色ディスプレー〕……¥65,800➡¥18,000
PC-TV151……¥94,800➡¥42,000
CZ-820DB〔2000文字ディスプレーTVテレビ〕……¥89,800➡¥27,800
PC-KD551K……¥99,800➡¥45,000
PC-KD852……¥99,800➡¥48,000
PC-KD854……¥89,800➡¥50,000
PC-KD854〔4000文字アナログ〕〔新品〕……¥84,800➡¥54,800
PC-KD854N〔4000文字アナログ〕……¥84,800➡¥55,800
PC-KD855〔4050、0.42アナログディスプレー〕……¥64,800➡¥42,000
PC-KD862〔アナログRGB〕……¥99,800➡¥50,000
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➡¥46,800
CU-14BD〔4000文字アナログ〕……¥64,800➡¥39,800
N5913L〔4050、0.31ディスプレー〕……¥138,000➡¥78,000
RC-TV453N〔ビデオボード対応〕……¥138,000➡¥79,800
PC-TV353〔2000/4050、0.39ディスプレーテレビ〕……¥110,000➡¥64,800
PC-TV353〔新品同様〕……¥110,000➡¥71,800
PC-TV454〔200/4000 0.39ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕……¥128,300➡¥94,800
CZ830D〔2000/4000、0.42ディスプレーテレビケーブル付〕……¥99,800➡¥64,800

8801シリーズ本体

PC-8801VA2〔新品同様〕……¥298,000➡¥205,000
PC-8801/IISR30〔5'ドライブ2機増設〕……¥258,000➡¥66,000
PC-8801/IIFR30〔5'ドライブ2機標準装備〕……¥178,000➡¥64,000
PC-8801FH30……¥168,000➡¥75,000
PC-8801FA……¥168,000➡¥105,000
PC-8801FE〔本体〕……¥129,000➡¥88,000
PC-8801 IIMR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕……¥238,000➡¥78,000
PC-8801MH……¥208,000➡¥88,000
PC-8801MA……¥198,000➡¥120,000
PC-8801MA2〔本体〕……¥168,000➡¥115,000
PC-88VA……¥298,000➡¥138,000
PC-8801VA3〔新品同様〕……¥398,000➡¥268,000

9801シリーズ本体

512K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕……¥25,000➡¥22,000
2ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕……¥59,000➡¥47,000
3ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕……¥85,000➡¥69,800
4ME増設ラムボード〔I/Oデータ9234G〕〔新品〕……¥110,000➡¥87,800
FM-I〔アクセル、PC-9801-26Kコンパチ〕〔新品〕……¥22,000➡¥14,480
PC-9801UV2……¥318,000➡¥145,000
PC-9801UV21……¥318,000➡¥165,000
PC-9801Vm2〔5'ドライブ2機標準装備〕……¥415,000➡¥180,000
PC-9801Vm21……¥390,000➡¥198,000
PC-9801VM11〔本体〕……¥320,000➡¥220,000
PC-9801VX2……¥433,000➡¥228,000
PC-9801VX21〔本体〕……¥433,000➡¥248,000
PC-9801VX41〔本体〕……¥630,000➡¥278,000
PC-9801RX2〔本体〕……¥398,000➡¥268,000
PC-9801RA2〔本体〕……¥498,000➡¥328,000
PC-286V-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕……¥298,000➡¥172,000
PC-286VE-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕……¥298,000➡¥180,000
PC-286U-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕……¥248,000➡¥149,000
PC-286U-STD〔本体〕〔9801コンパチ機〕〔新品〕……¥248,000➡¥159,000

ラップトップ

PC-9801LV21〔ラップトップ〕……¥345,000➡¥198,000
PC-286L STD[N]〔ラップトップ〕……¥348,000➡¥198,000

プリンター

●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-PR101TL2……¥79,800➡¥52,000
AP-550〔24ドット熱転写プリンター〕……¥69,800➡¥45,800
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕……¥99,800➡¥48,000
AP-500〔24カラー熱転写〕……¥64,800➡¥45,000

●24ドット10インチ漢字プリンター
VP-500〔24ドットプリンター〕……¥87,000➡¥54,000
PC-PR101G〔24ドットプリンター〕〔新品〕……¥138,000➡¥93,800
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〕……¥124,000➡¥72,000

●24ドット15インチ漢字プリンター
PC-PR201H2〔カラープリンター〕……¥245,000➡¥145,000
PC-PR201G〔24ドットプリンター〕〔新品〕……¥158,000➡¥98,000
NM9950II〔15カラープリンター〕〔新品限定5台〕……¥245,000➡¥118,000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕……¥177,000➡¥68,000
VP135EX〔15インチ24ドットプリンター〕……¥100,000➡¥69,800

スキャナ・モデム

HWS-1G〔ハル研ワイドスキャナ〕〔新品〕……¥34,800➡¥25,000
HS-7R〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕……¥39,800➡¥28,800
HS-10R〔オムロンハンディスキャナ〕〔新品〕……¥49,800➡¥34,980
SC-1〔アクセルハンディスキャナ〕〔新品〕……¥29,800➡¥23,800
GT-1000〔エプソンカラースキャナ〕〔新品〕……¥79,800➡現金特価
JX-100〔シャープカラースキャナ〕〔新品〕……¥89,800➡¥68,000
MD-1200AII〔1200ボーモデム〕〔新品〕……¥24,800➡¥19,800
MD-1200E〔1200ボーモデム〕〔新品〕……¥24,800➡¥18,900
MD-2400E〔新品〕……¥49,800➡¥35,500
SR-240AT〔2400ボーモデム〕〔新品〕……¥59,800➡¥42,800
SR-120MC〔1200ボーカード型〕〔新品〕……¥27,800➡¥21,500

ハードディスク

LHD-32NR〔ロジテック20MBHDD〕〔新品〕……¥118,000➡¥79,000
Little B〔緑20MHDD I/F・ケーブル付〕〔新品〕……¥125,000➡¥79,800
LHD-32HR〔ロジテック20MHDD I/F・ケーフル付〕〔新品〕……¥158,000➡¥113,000
CRC-HD2A〔リサーチI/F・ケーブル付〕〔新品〕……¥89,800➡¥59,800

正社員・アルバイト募集中「育ち盛りのワールド イン アオヤマで活躍しよう」総務課 03-986-6101

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 アオヤマて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かはぶけます 商品の到着をご確認頂きその場て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（離島の方は代引てきませんのてご了承下さい）

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、回数を設定てきます 頭金なし月々3,000円より あとは係員にご相談下さい お客様にひ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回払いてす お申し込みの際！ カード名 2 会員No 3 有効期限をご連絡下さい

カードてお申し込みの場合、販売価格か変わりますのて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 わすかなご予算て上位機種、新品にシステムアップ 差額をクレジットてもお受けしておりますのて尚一層お徳てす 買換えをクーンとお徳にした下取システムはユーサーの皆様にきっと満足いたたけるはすてす

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・ケーブル付て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。

パソコンの注文

03-987-7771

御注文…‥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致します。

パソコンの下取り・買取り

03-989-1171

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か札幌店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

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

40Mハードディスク

HDD40R〔EPSON I/F・ケーブル付〕	¥218,000	¥128,000
ITH-540HS〔アイテック40MHDD I/F・ケーブル付〕〔新品〕	¥188,000	¥110,000
LDS-5UV2〔ランド5インチシングルドライブ〕〔新品〕	¥ 78,000	¥ 59,800
LDS-3VM2〔ランド3.5インチシングルドライブ〕〔新品〕	¥ 74,000	¥ 59,800
LDS-5EL〔ランドPC-286L用ドライブ〕〔新品〕	¥ 78,000	¥ 59,800
FDC-352Y〔アクセル3.5インチデュアルドライブ〕〔新品〕	¥ 74,800	¥ 44,800

SHARP

CZ-81P〔X-1G用プロッタープリンター〕〔新古品〕	¥ 49,800	¥ 3,800
MZ-1500	¥ 89,800	¥ 18,000
CU-14AD〔4050, 0.3インチアナログディスプレー〕	¥ 84,800	¥ 46,800
CU-14BD〔4050, 0.42インチアナログディスプレー〕	¥ 64,800	¥ 39,800
CZ-830D〔2000, 4000, アナログディスプレー〕	¥ 98,000	¥ 58,000

X68000

CZ-600C〔X68000本体〕	¥369,000	¥198,000
CZ-601C〔X68000本体〕〔新品〕	¥319,800	現金特価
CZ601C〔X68000本体〕	¥319,000	¥218,000
CZ-611C〔X68000本体20MEハードディスク付〕	¥399,800	¥268,000
CZ-600D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥129,800	¥ 69,800
CZ-601D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥119,800	¥ 71,000
CZ-611D〔X68000 0.39ディスプレーテレビ〕	¥145,000	¥ 94,000
X68000セット〔CZ-600C＋CZ-600D〕	¥498,800	¥258,000
X68000セット〔CZ-601C＋CZ-601D〕	¥488,800	¥272,000
CZ-803C〔本体〕	¥119,800	¥ 9,200
X-1F 10〔CZ811本体〕	¥ 89,800	¥ 10,000
X-1F 20〔CZ812本体〕	¥139,800	¥ 27,800
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥ 79,800	¥ 29,800
CZ-820C〔X-1G Model 10本体〕	¥ 69,800	¥ 9,800
CZ-822C〔X-1G Model 30本体〕	¥118,000	¥ 29,800
CZ-888C〔本体〕	¥169,800	¥118,000
CZ-870C〔X-1 TurboIII〕〔本体〕	¥168,000	¥ 68,000
CZ-870D〔X-1 TurboIII〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥ 64,000
CZ-880D〔X-1 Turbo Z〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥ 68,000
CZ-880C〔本体〕	¥218,000	¥ 78,000
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	¥ 54,800
CZ-503F〔5シングルディスク〕	¥ 49,800	¥ 25,000
CZ-503F〔5シングルディスク〕〔新品限定品〕	¥499,800	¥ 29,800
CZ-52F・CZ-53F・〔増設ドライブ〕	¥ 29,800	¥ 20,000
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥ 23,800	¥ 16,800
CZ-80PK	¥123,800	¥ 19,000
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

ポケコン

PC-1246DB〔新品同様〕	¥ 7,900	¥ 6,200
PC-1248DB〔新品同様〕	¥ 11,000	¥ 8,600
PC-1360〔新品〕	¥ 29,800	¥ 19,800
PC-1360＋CE-140P〔ポケコンセット〕〔新品〕	¥ 72,000	¥ 25,000
PC-1445〔ポケコン〕〔新品〕	¥ 24,800	¥ 8,000
PC-E 200〔新品〕	¥ 22,000	¥ 17,800
PC-E 500〔新品〕	¥ 28,800	¥ 24,800

FUJITSU

FM-NEW7	¥ 99,800	¥ 10,000
FM-77AV20EX	¥128,000	¥ 52,000
FM-77AV2	¥158,000	¥ 48,000
DM-405〔2000文字アナログ21Pケーブル付〕〔新品〕	¥ 69,300	¥ 36,800
FM-77AV40EX	¥228,000	¥ 75,000
VP-500FM〔10ドットプリンター〕〔限定品〕	¥ 95,000	¥ 62,000
FM-PR353A〔15ドットプリンター〕〔限定品〕	¥144,800	¥ 89,800

EPSON・ROLAND

PC-286V-STD〔本体〕	¥298,000	¥172,000
PC-286V-H20〔本体〕	¥443,000	¥248,000
PC-286VE-STD〔本体〕	¥298,000	¥180,000
PC-286U-STD〔本体〕	¥248,000	¥149,000
PC-286U-H20〔本体〕	¥393,000	¥239,000
PC-286VS-STD〔本体〕	¥388,000	¥258,000
PC-286X -STD〔本体〕	¥438,000	¥294,000
PC-286CD II〔0.31ドットピッチエプソンディスプレー〕	¥ 94,800	¥ 49,800
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

MSX

TH14G1〔2000文字21Pディスプレーテレビ〕	¥ 66,000	¥ 49,800
FS-FD-1〔MSX用35ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥ 44,800	¥ 34,800
FS-A1MKII〔ナショナルMSX2+128K〕〔新品〕	¥ 29,800	¥ 19,800
FS-A1〔ナショナルMSX2 128K〕	¥ 29,800	¥ 17,800
FS-A1F〔ナショナルMSX2 3.5FDD内蔵〕〔新品〕	¥ 59,800	¥ 34,800
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-F1 II〔SONY, MSX2 128K〕〔新品〕	¥ 29,800	¥ 23,800
HB-F1DMK II〔SONY, MSX2 128K〕	¥ 49,800	¥ 39,800
アスキージョイスティックターボII〔新品〕	¥ 6,800	¥ 5,480

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、お客様には¥1,300の負担をお願いいたしております。



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"2FD・3.5"2FDシリーズ			
太平洋の嵐DX	2FD	14,800	13,690
クレアスター	2FD	9,800	9,060
維新の嵐	2FD	9,800	9,060
西国の覇者	2FD	7,200	6,660
ジンギスカン	2FD	9,800	9,060
信長の戦国群雄伝	2FD	9,800	9,060
信長の戦国群雄伝CD付	2FD	12,200	11,290
ライトニングバッカス	2FD	8,200	7,580
囲碁2	2FD	14,800	13,690
続々坂田血風録(囲碁)	2FD	8,800	8,140
麻雀武蔵	2FD	9,800	9,060
水滸伝	2FD	9,800	9,060
水滸伝CD付	2FD	12,200	11,290
自己中心派2	2FD	7,800	7,210
トリトーン2	2FD	9,800	9,060
女子大生交際図鑑	2FD	7,800	7,210
エグザイルII	2FD	8,800	8,140
白夜物語	2FD	9,800	9,060
気まぐれオレンジロード	2FD	7,800	7,210
原宿アフターダーク	2FD	8,800	8,140
めぞん一刻完結編	2FD	7,800	7,210
ガルフストリーム	2FD	8,800	8,140
ラストハルマゲドン	2FD	7,800	7,210
ペナントレース1989データー	2FD	4,800	4,440
やじうまペナントレース	2FD	7,800	7,210
信玄	2FD	7,800	7,210
キング・オブ・マジック	2FD	8,800	8,140
実戦ビリヤード	2FD	7,800	7,210
ウィザードリィIV	2FD	12,800	11,840
テイル・ナ・ノーグII	2FD	9,800	9,060
テトリス	2FD	6,800	6,290
シェヴァルトシルト	2FD	12,800	11,840
デス・ブリンガー	2FD	9,800	9,060
四柱推命（占い）	2FD	9,800	9,060
○星占術（占い）	2FD	18,000	16,655
時空の花嫁	2FD	7,800	7,210
サーク	2FD	8,800	8,140
スタートレーダー	2FD	8,700	8,040
タウヒード	2FD	7,200	6,660
ザ・競馬III	2FD	10,000	9,250
囲碁定石大将軍	2FD	12,800	11,840
大道詰将棋	2FD	9,800	9,060
天九牌	2FD	6,800	6,290
★美しき獲物VI	2FD	4,000	3,700
★ドキドキ・シャッターチャンス	2FD	4,800	4,440
★ポッキー	2FD	7,800	7,210
5"2HD・3.5"2HDシリーズ			
アランティア	2HD	8,800	8,140
スター・コマンド	2HD	9,800	9,060
プロダクションマネージャー	2HD	9,800	9,060
ミッドガルツ	2HD	9,800	9,060
F15・ストライクイーグル	2HD	7,800	7,210
大海令大日本帝国海軍	2HD	12,800	11,840
ロードス島戦記	2HD	9,800	9,060
リングマスターII	2HD	7,800	7,210
将棋大将V2	2HD	10,800	9,990
スーパー大戦略98	2HD	8,800	8,140
ファースト・クイーン	2HD	8,800	8,140
アルビオン	2HD	8,800	8,140
フォートレス	2HD	7,800	7,210
サイオブレード	2HD	8,800	8,140
ハイドライド3(3月発売)	2HD	7,800	7,210
ねじ式	2HD	9,800	9,060
ザ・キング・オブ・シカゴ	2HD	12,800	11,840
今夜パワフルまあじゃん2	2HD	7,800	7,210
リーチ・フォー・ザ・スターズ	2HD	9,800	9,060
大戦略IIスペシャル	2HD	8,800	8,140
銀河英雄伝	2HD	8,800	8,140
オールド・ヴィレッジストーリー	2FD	8,200	7,580
スタークルーザー	5HD	7,800	7,210
森田将棋II	5HD	10,000	9,250
デリンジャー	5HD	8,800	8,140
コスモクラブ	5HD	8,800	8,140
テレネットミュージックボックス	2HD	2,980	2,750
バブルガムクライシス	2HD	7,800	7,210
ローグアライアンス	2HD	9,800	9,060
天地九星術	2HD	12,000	11,110
ガンシップ	2HD	11,800	10,920
アスガルド	2HD	7,800	7,210
D.Cコネクション	2HD	9,800	9,060
電脳将棋	2HD	9,800	9,060
テスト・ドライブ	2HD	6,800	6,290
★早乙女学園入学案内	2HD	6,800	6,290
★嬌少女NORIKO	2HD	7,800	7,210
★魔導士KUMIKO	2HD	7,800	7,210
★あっぷるくらぶ！	2HD	3,800	3,510
★天使たちの美奈子	2FD	7,800	7,210
★天使たちの番外2	2FD	7,800	7,210
★エントフューラー	2HD	6,800	6,290
★はっちゃけあやよ	2HD	3,800	3,510
碁キチくん中級上	2HD	14,800	13,690
★エンジェルパーツ	2HD	6,800	6,290
ライヒ・スリッター	2HD	8,000	7,400
★リップスティックアドベンチャー	2HD	6,800	6,290
★プライベート・スクール	2HD	6,800	6,290
★ペンション花の清里	2HD	7,800	7,210
5"2HDシリーズ			
大戦略III	5HD	9,800	9,060
まじかるぽっくす	5HD	4,800	4,440
第三帝国	5HD	7,800	7,210
寿限無（姓名判断）	5HD	9,800	9,060
★ごらくいん	5HD	6,800	6,290
★Be！ガール	5HD	5,800	5,360
★やりたい放題	5HD	5,800	5,360
★ときめきスポーツギャル	5HD	7,800	7,210
★ときめきスポーツギャル	5HD	各5,800	各5,360
★超番外制服図鑑	2HD	各7,800	7,210
5"2・3.5"2DDシリーズ			
ソーサリアン	2DD	9,800	9,060
Jet	2DD	9,800	9,060
戦国ソーサリアン	2DD	3,800	3,510
ピラミットソーサリアン	2DD	3,800	3,510
★なぎさの館	2DD	7,800	7,210

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の全国版マークII	5FD	9,800	9,060
三国志	5FD	14,800	13,690
ジンギスカン	5FD	9,800	9,060
谷川浩司将棋指南2	5FD	7,800	7,210
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,210
一石にかける青春(碁)	5FD	7,800	7,210
ソリテアロイヤル	5FD	6,800	6,290
テトリス（パズル）	5FD	6,800	6,290
タビンチ(グラフィック)	5FD	6,800	6,290
女子大生交際図鑑	5FD	7,800	7,210
サ・マン・アイ・ラブVA	5FD	7,800	7,210
めぞん一刻VA対	5FD	6,800	6,290
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,660
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,210
殺意の口吻	5FD	5,800	5,360
マンハッタンレクイエムVA対	5FD	7,800	7,210
キグナスナイトSP	5FD	6,000	5,550
ガルフォース創世序曲	5FD	7,800	7,210
★幻夢の城	5FD	6,800	6,290
★殺しのドレス	5FD	6,800	6,290
★カインドゥギャルズ	5FD	6,800	6,290
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,290
★学園物語	5FD	6,800	6,290

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	9,060
信長の戦国群雄伝ウォーズ付SR	5FD	12,200	11,290
信長の戦国群雄伝ウォーズ付SR	5FD	14,800	13,690
三国志SR	5FD	7,200	6,660
項羽と劉邦SR	5FD	4,900	4,530
バビロン黄金伝説	5FD	8,800	8,140
銀河英雄伝	5FD	6,800	6,290
天地を喰らうSR	5FD	8,000	7,400
スーパー大戦略SR	5FD	4,800	4,440
スーパー大戦略マップコレクションSR	5FD	8,700	8,040
スタートレーダーSR	5FD	7,800	7,210
スカイフォックスSR	5FD	7,800	7,210
ハイデッカーSR	5FD	8,800	8,140
ガルスリームSR	5FD	7,800	7,210
F15ストライクイーグルSR	5FD	7,800	7,210
聖女帝国アマンザSR	5FD	7,800	7,210
テレネットミュージックボックスSR	5FD	2,980	2,750
シュヴァルツシルトSR	5FD	12,800	11,100
第三帝国SR	5FD	6,800	6,290
クリムゾンII SR	5FD	7,800	7,210
プロヴィデンスSR	5FD	7,800	7,210
マスターオブモンスターマップSR	5FD	4,800	4,440
ライトニングバッカスSR	5FD	7,800	7,210
極道陣取りSR	5FD	6,800	6,290
ヴァルナ	5FD	7,800	7,210
ペナントレース1989データーSR	5FD	4,800	4,440
やじうまペナントレースSR	5FD	7,800	7,210
プロ野球ファンSR	5FD	8,800	8,140
プロ野球養成ギプスSR	5FD	3,900	3,600
アルバトロス(ゴルフ)SR	5FD	8,800	8,140
雀豪I SR	5FD	8,800	8,140
雀王銭（麻雀）SR	5FD	7,800	7,210
自己中心派2SR	5FD	6,800	6,290
テストドライブSR	5FD	6,800	6,290
パワフルまあじゃん2SR	5FD	7,800	7,210
麻雀悟空SR	5FD	6,800	6,290
ミュージアム3曲データ集SR	5FD	5,800	5,360
歌声人	5FD	9,800	9,060
ミュウジアムサウンドボードSR	5FD	12,800	11,840
坂田血風録（囲碁）SR	5FD	8,800	8,140
続坂田血風録SR	5FD	8,800	8,140
続々坂田血風録SR	5FD	8,800	8,140
サバッシュSR	5FD	7,800	7,210
サーク	5FD	8,800	8,140
白夜物語SR	5FD	7,800	7,210
琥珀色の遺言SR	5FD	9,800	9,060
原宿アフターダークSR	5FD	8,800	8,140
エグザイルSR	5FD	8,800	8,140
エグザイル2SR	5FD	8,800	8,140
ヴェイグスSR	5FD	7,800	7,210
スナッチャーSR	5FD	8,800	8,140
めぞん一刻完結編SR	5FD	7,800	7,210
ミッドガルツサイドASR	5FD	7,800	7,210
ミッドガルムサイドBSR	5FD	7,800	7,210
ホワッツマイケルSR	5FD	7,800	7,210
ヴィザードリィIV SR	5FD	12,800	11,840
ディガンの魔石SR	5FD	10,000	9,250
時空の花嫁SR	5FD	8,800	8,140
水滸伝SR	5FD	9,800	9,060
水滸伝SRサウンド付	5FD	12,200	11,290
どろろSR	5FD	7,800	7,210
シャティSR	5FD	8,800	8,140
サイオブレードSR	5FD	8,800	8,140
死霊戦線 2	5FD	7,800	7,210
オールド・ヴィレッジストーリー	5FD	8,200	7,580
バーニング・ポイントSR	5FD	8,600	7,950
ドラゴンSR	5FD	6,800	6,290
自己中心派3SR	5FD	6,800	6,290
バブルガム・クライシスSR	5FD	7,800	7,210
アメリカンサクセスSR	5FD	6,800	6,290
殺人は手紙にのって	5FD	7,800	7,210
マスターオブモンスターSR	5FD	8,000	7,400
ラストハルマゲドンSR	5FD	7,800	7,210
ラルフ(グラフィックツール)	5FD	12,800	11,840
ハイドライド3SR	5FD	7,800	7,210
イースSR	5FD	7,800	7,210
気まぐれオレンジロードSR	5FD	7,800	7,210
アッシュSR	5FD	7,800	7,210
スタークルーザーSR	5FD	7,800	7,210
ディレクター物語SR	5FD	7,800	7,210
タウヒード	5FD	7,200	6,660
首斬り館	5FD	8,800	8,140
アフター(グラフィックツール)SR	5FD	12,800	11,840
英和辞典88	5FD	14,800	13,690
アドヴァンストファンタジアンSR	5FD	7,800	7,210
新九玉伝SR	5FD	8,800	8,140
ハイパーニア	5FD	8,800	8,140
まじかるぽっくす	5FD	4,800	4,440
★エントフューラー	5FD	6,800	6,290
★小野由美ジャンピングクエストSR	5FD	7,800	7,210
★エンジェルパーツ	5FD	6,800	6,290
★やりたい放題SR	5FD	5,800	5,360
★リップスティック・アドベンチャーSR	5FD	6,800	6,290
★早乙女学園入学案内	5FD	4,800	4,440
★はっちゃけあやよさん	5FD	3,800	3,510
★スターシップランデブSR	5FD	8,800	8,140
★ときめきギャルSR	5FD	7,800	7,210
★ときめきギャルII～III SR	5FD	各5,800	各5,360
★ペンション花の清里SR	5FD	7,800	7,210
★ドッキン美奈子先生SR	5FD	7,800	7,210
★あっぷるくらぶ！SR	5FD	4,800	4,440
★あっぷるくらぶ2SR	5FD	4,800	4,440
★プライベートスクール	5FD	7,800	7,210
★ごらくいん	5FD	6,800	6,290
★天使たち番外2SR	5FD	7,800	7,210
★コスモ・クラブ	5FD	8,800	8,140
★なぎさの館SR	5FD	7,800	7,210
★フォトクラブSR	5FD	6,800	6,290
★おちゃめなゆうれいSR	5FD	6,800	6,290
★ゴリンピックSR	5FD	4,800	4,440
★魔浄理子SR	5FD	8,800	8,140
★美しき獲物VI	5FD	4,000	3,700
★マジカルハウスSR	5FD	6,800	6,290
★章駄天いかせ男SR	5FD	6,800	6,290
★小森愛どきどきラリーSR	5FD	7,800	7,210
★雀天使MAMISR	5FD	7,800	7,210
★嬌少女NORIKOSR	5FD	7,800	7,210
★魔導士KUMIKOSR	5FD	7,800	7,210
★東京女子高制服図鑑SR	5FD	7,800	7,210
★テルテルグラフストーリーSR	5FD	7,800	7,210
★ポッキー	5FD	7,800	7,210
★超番外制服図鑑	5FD	7,800	7,210
★麻生真のセクシーパズルSR	5FD	7,800	7,210
★かわいさとみ仲良くして	5FD	7,800	7,210
★デリンジャーSR	5FD	8,800	8,140
★ラストターゲットSR	5FD	7,800	7,210
★ドキドキシャッターチャンスSR	5FD	4,800	4,440
★シャッターチャンスデータ集	5FD	3,000	2,770
★クリスタル・ドリーム	5FD	7,800	7,210
SR・NRシリーズ			
ミュウジアムSR	5FD	9,800	9,060
ミュージックアート88SR	5FD	14,800	13,690
Mr.プロ野球SR	5FD	9,800	9,060
ファンタジー3SR	5FD	9,800	9,060
ウルティマIV SR	5FD	9,800	9,060
ウルティマI SR	5FD	6,800	6,290
マイト＆マジックSR	5FD	9,800	9,060
マイト＆マジックII SR	5FD	9,800	9,060
ソーサリアンSR	5FD	9,800	9,060
ソーサリアンユーテリティSR	5FD	3,800	3,510
ソーサリアン追加シナリオISR	5FD	3,800	3,510
戦国ソーサリアンSR	5FD	3,800	3,510
ピラミットソーサリアンSR	5FD	3,800	3,510
維新の嵐SR	5FD	9,800	9,060
維新の嵐SR CD付	5FD	12,200	11,290
アートオブウォーSR	5FD	8,800	8,140
かわいそう物語SR	5FD	7,800	7,210
ロング・アライアンスSR	5FD	9,800	9,060
天九牌	5FD	6,800	6,290
★ふぇありているSR	5FD	7,800	7,210
★ほっとミルクSR	5FD	7,800	7,210
VAシリーズ			
ソーサリアン	5HD	9,800	9,060
ソーサリアン・ユーテリティ	5HD	3,800	3,510
ソーサリアン追加シナリオI	5HD	3,800	3,510
戦国ソーサリアン	5HD	3,800	3,510
ピラミットソーサリアン	5HD	3,800	3,510
太平洋の嵐DX	5HD	14,800	13,870
太平洋の嵐パワーアップ	5HD	5,800	5,360
太平洋の嵐	5HD	12,800	11,840
英雄ナポレオン	5HD	9,800	9,060
ウルティマIV	5HD	9,800	9,060
ウリティマI	5HD	6,800	6,290
ローグ・アライアンス	5HD	9,800	9,060
マイト＆マジックII	5HD	9,800	9,060
ファミリースタジアムペナント	5HD	6,800	6,290
上海	5HD	6,500	6,010
維新の嵐	5HD	9,800	9,060
維新の嵐サウンド付	5HD	12,300	11,370
フライトインハワイ	5HD	7,800	7,210
かわいそう物語	5HD	7,800	7,210
テトリス	5HD	6,800	6,290
Rタイプ	5HD	7,800	7,210
ミッドガルツデュアルサイド	5HD	12,800	11,840
デス・ブリンガーVA	5HD	9,800	9,060
カウディー	5HD	9,800	9,060
ロードス島戦記	5HD	9,800	9,060
天九牌	5HD	6,800	6,290
ファーストクィーン	5HD	8,800	8,140

FMシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
FM-77/AVシリーズ			
三国志	3FD	14,800	13,690
信長の野望全国版	3FD	9,800	9,060
大戦略FM	3FD	6,800	6,290
A列車で行こう	3FD	7,800	7,210
リターン・オブ・イシター	3FD	6,800	6,290
棋太平（将棋）	3FD	6,500	6,010
ミュージアム3	3FD	9,800	9,060
白夜物語	3FD	7,800	7,210
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,210
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	7,210
殺意の口吻	3FD	5,800	5,360
めぞん一刻	3FD	6,800	6,290
新玉取物語	3FD	10,000	9,250
ウィングマン2	3FD	6,800	6,290
第4のユニット	3FD	6,800	6,290
第4のユニット2	3FD	7,600	7,030
アルバトロス(ゴルフ)	3FD	8,800	8,140
アルバトロス拡張コース	3FD	各4,500	各4,160
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,930
T.D.F	3FD	6,800	6,290
リバース	3FD	7,800	7,210
リバイバー	3FD	6,800	6,290
ラビリンス	3FD	7,800	7,210
覇邪の封印	3FD	8,800	8,140
1942	3FD	6,800	6,290
戦場の狼	3FD	6,800	6,290
魔界村	3FD	6,800	6,290
ウィザードリィI	3FD	9,800	9,060
ウィザードリィ2	3FD	9,800	9,060
ウィザードリィ3	3FD	9,800	9,060
サイキックウォー	3FD	8,800	8,140
メルヘンヴェールI	3FD	7,900	7,300
レリクス	3FD	7,200	6,660
イミテーションシティ	3FD	7,800	7,210
イース	3FD	7,800	7,210
ザナドゥ	3FD	7,800	7,210
ザナドゥシナリオ2	3FD	5,800	5,360
ウルティマIV	3FD	11,800	10,910
ファンタジー2	3FD	9,800	9,060
ラスベガス	3FD	6,800	6,290
ヴァリス	3FD	7,800	7,210
タなぎのホライゾン	3FD	6,800	6,290
ポイント×占領作戦	3FD	6,800	6,290
妖姫伝	3FD	6,800	6,290
太陽の神殿	3FD	7,800	7,210
電脳水滸伝	3FD	7,800	7,210
ハイドライド2	3FD	6,800	6,290
ダビンチ(グラフィック)	3FD	6,800	6,290
カリグラフ(グラフィック)	3FD	10,000	9,250
パターンエディータ	3FD	7,000	6,470
ソリテリアロイヤル	3FD	6,800	6,290
ガルフォース創世序曲	3FD	7,800	7,210
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,290
★ラブチェイサー	3FD	6,800	6,290
★アマゾネスの秘宝	3FD	7,800	7,210
★学園物語	3FD	6,800	6,290
★くりいむレモン	3FD	7,800	7,210
★天女伝説	3FD	7,800	7,210
★Genji（ゲンジ）	3FD	7,800	7,210
★ハードクラフィック集	3FD	5,800	5,360
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,290
★メロンソーダ	3FD	6,800	6,290
★美少女写真スタジオ	3FD	3,800	3,510
ウィザードリィIV	3FD	12,800	11,840
ミュージアム3曲データ集	3FD	5,800	5,360
FM-77AVシリーズ			
三国志AV	3FD	14,800	13,690
ジンギスカンAV	3FD	9,800	9,060
ジンギスカンサウンド付AV	3FD	12,300	11,370
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	9,060
億万長者AV	3FD	9,800	9,060
プロ野球ファンAV	3FD	8,800	8,140
プロ野球養成ギプスAV	3FD	3,900	3,600
麻雀狂時代SPAV	3FD	6,800	6,290
麻雀悟空AV	3FD	6,800	6,290
テトリスAV	3FD	6,800	6,290
ミュージアム2AV	3FD	8,000	7,400
アートクリエータ(グラフィック)AV	3FD	14,800	13,690
アートクリエータマウス付AV	3FD	22,000	20,350
琥珀色の遺言AV	3FD	9,800	9,060
サイオブレードAV	3FD	8,800	8,140
めぞん一刻完結編AV	3FD	7,800	7,210
怨霊戦記AV	3FD	9,800	9,060
ローグアライアンスAV	3FD	9,800	9,060
アメリカン・サクセスAV	3FD	6,800	6,290
イースAV	3FD	7,800	7,210
イースII AV	3FD	7,800	7,210
アークスAV	3FD	9,800	9,060
ガンダーラーAV	3FD	7,800	7,210
ジーザスAV	3FD	7,800	7,210
ドラゴンバスターAV	3FD	6,000	5,550
スペースハリアAV	3FD	7,500	6,930
アンジェラスAV	3FD	8,200	7,580
九玉伝AV	3FD	7,800	7,210
極道陣取りAV	3FD	6,800	6,290
ファンタジーIIIAV	3FD	9,800	9,060
アルゴーAV	3FD	7,500	6,930
ハウメニロボットAV	3FD	7,800	7,210
ティプフォーレストAV	3FD	7,800	7,210
ドームAV	3FD	9,800	9,060
ヤシャAV	3FD	7,800	7,210
デスフォースAV	3FD	7,800	7,210
リバイバーAV	3FD	6,800	6,290
ゴルコスAV	3FD	7,800	7,210
ルーインAV	3FD	7,800	7,210
シルフィードAV	3FD	6,800	6,290
たんばAV	3FD	6,800	6,290
ワールドゴルフIIAV	3FD	7,800	7,210
★ごらくいん	3FD	6,800	6,290
★ドッキン美奈子先生AV	3FD	7,800	7,210
★天使たちの美奈子AV	3FD	7,800	7,210
★おちゃめなゆうれいAV	3FD	6,800	6,290
★やりたい放題AV	3FD	5,800	5,360
★いけない体験告白AV	3FD	4,800	4,440
★おさな妻奮戦記AV	3FD	4,000	3,700
★美しき獲物IVAV	3FD	4,000	3,700
★いろはにほへとAV	3FD	6,800	6,290
★シンデレラベルデューAV	3FD	6,800	6,290
★ドナAV	3FD	7,800	7,210
マイト＆マジック2	3FD	9,800	9,060
★美しき獲物VAV	3FD	4,000	3,700
★エントフューラーAV	3FD	6,800	6,290

CD-ROMシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
CD-ROMシリーズ			
アフターバーナー	CD-R	9,800	9,060
サイバーシティ	CD-R	9,800	9,060
インビテーション影の招待状	CD-R	9,800	9,060
エボリューション	CD-R	9,800	9,060
R-タイプ	CD-R	9,800	9,060
ソフトでハードな物語	CD-R	9,800	9,060
森田将棋II	CD-R	14,800	13,690
麻雀悟空	CD-R	8,800	8,140
詰碁指南「囲碁道場」	CD-R	9,800	9,060
G・エデト・タウンズ	CD-R	30,000	27,750
C・トレース・タウンズ	CD-R	68,800	62,900
芸達者タウンズ	CD-R	20,000	18,500
テラ・タウンズ	CD-R	32,200	29,600
アスカ	CD-R	40,000	37,000
詰碁指南「囲碁道場」	CD-R	9,800	9,060
3.5"HDシリーズ			
スーパー大戦略	3HD	8,800	8,140
ミュージックプロウンズ	3HD	19,800	18,310

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	13,690
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,060
ジンギスカン	5FD	8,900	8,230
ジンギスカンサウンド付	5FD	12,200	11,290
天地を喰らう	5FD	6,800	6,290
極道陣取り	5FD	6,800	6,290
ハイデッカー	5FD	7,800	7,210
自己中心派2	5FD	6,800	6,290
麻雀悟空	5FD	6,800	6,290
麻雀狂時代SP	5FD	6,800	6,290
ネギ麻雀	5FD	6,800	6,290
テトリス	5FD	6,800	6,290
たんば	5FD	6,800	6,290
ローグアライアンス	5FD	9,800	9,060
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	7,210
殺意の口吻	5FD	5,800	5,360
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,210
白夜物語	5FD	7,800	7,210
琥珀色の遺言	5FD	9,800	9,060
ガルフォース創世序曲	5FD	7,800	7,210
ラブラスの魔	5FD	7,800	7,210
ドーム	5FD	9,800	9,060
抜忍伝説	5FD	9,800	9,060
うる星やつら	5FD	6,800	6,290
女神転生	5FD	7,800	7,210
スーパーレイドック	5FD	6,800	6,290
ウルティマIV	5FD	9,800	9,060
ファンタジーIII	5FD	9,800	9,060
マイト＆マジック	5FD	9,800	9,060
マイト＆マジック2	5FD	9,800	9,060
ハイドライト3	5FD	7,800	7,210
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	7,210
シャティー	5FD	8,800	8,140
ADVファンタジアン	5FD	7,800	7,210
トイボップ	5FD	6,200	5,740
ロードウォー2000	5FD	9,800	9,060
イシュタル	5FD	6,200	5,730
ディアブロ	5FD	6,800	6,290
覇邪の封印	5FD	8,800	8,140
シャドウハンター	5FD	6,800	6,290
ウィザードリィIV	5FD	12,800	11,840
第4のユニット2	5FD	7,600	7,030
上海	5FD	6,500	6,010
ザナドゥ	5FD	7,800	7,210
ザナドゥシナリオ2	5FD	5,800	5,360
アルゴー	5FD	7,500	6,930
九玉伝	5FD	7,800	7,210
ストーム	5FD	7,800	7,210
イース	5FD	7,800	7,210
ユーフォリィー	5FD	6,800	6,290
ソリテアロイヤル	5FD	6,800	6,290
カバラの秘密	5FD	7,800	7,210
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,730
T.D.F.	5FD	6,800	6,290
スペースハリア	5FD	7,800	7,210
ミュール	5FD	7,800	7,210
マース	5FD	6,200	5,730
王子ピンピン物語	5FD	7,800	7,210
★ごらくいん	5FD	6,800	6,290
★天使たちの美奈子	5FD	7,800	7,210
★なぎさの館	5FD	7,800	7,210
★ドッキン美奈子先生	5FD	7,800	7,210
★おちゃめなゆうれい	5FD	6,800	6,290
★美しき獲物VI	5FD	4,000	3,700
★美しき獲物V	5FD	4,000	3,700
★リトルバンバイア	5FD	6,800	6,290
★やりたい放題	5FD	5,800	5,360
★いけない体験告白集	5FD	4,800	4,440
★雀聖オリンピック	5FD	6,800	6,290
★おさな妻奮戦記	5FD	4,000	3,700
★美少女はチェックが好き	5FD	5,800

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
★いろはにほへと	5FD	6,800	6,290
★シンデレラベルデュー	5FD	6,800	6,290
★ルナシティ殺人事件	5FD	5,800	5,360
★学園物語	5FD	6,800	6,290
★ポップレモン	5FD	7,800	7,210

X1ターボシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ジンギスカン	5FD	9,800	9,060
ジンギスカンサウンド付	5FD	12,200	11,290
三国志	5FD	14,800	13,690
スーパー大戦略	5FD	8,000	7,400
スーパー大戦略マップコレクション	5FD	4,800	4,440
ソーサリアン	5FD	9,800	9,060
ソーサリアンユーティリティ	5FD	3,800	3,510
ソーサリアン追加シナリオ I	5FD	3,800	3,510
戦国ソーサリアン	5FD	3,800	3,510
ヒラミットソーサリアン	5FD	3,800	3,510
イース2	5FD	7,800	7,210
スタークルーザー	5FD	7,800	7,210
アークス	5FD	9,800	9,060
リターンオブイシター	5FD	6,800	6,290
マスターオブモンスター	5FD	8,000	7,400
エグザイル	5FD	8,800	8,140
エグザイル2	5FD	8,800	8,140
サイオブレード	5FD	8,800	8,140
新九王伝	5FD	8,800	8,140
マイト＆マジック	5FD	9,800	9,060
マイト＆マジック2	5FD	9,800	9,060
ウルティマ I	5FD	6,800	6,290
マスターオブモンスターマップ	5FD	4,800	4,440
リバイバー	5FD	6,800	6,290
ファンタジー III	5FD	9,800	9,060
ロードウォー2000	5FD	9,800	9,060
A列車で行こう	5FD	7,800	7,210
プロ野球ファン	5FD	8,800	8,140
プロ野球養成ギプス	5FD	3,900	3,600
今夜もパワフルまあじゃん	5FD	7,800	7,210
パワフルまあじゃん2	5FD	7,800	7,210
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,660
ワールドゴルフ II	5FD	7,800	7,210
ジーザス	5FD	7,800	7,210
ガンダーラ	5FD	7,800	7,210
信長戦国群雄伝	5FD	9,800	9,060
信長戦国群雄伝CD付	5FD	12,300	11,370
ハウメニロボット	5FD	7,800	7,210
アルギースの翼	5FD	7,800	7,210
ザ・マン・アイ・ラブ	5FD	7,800	7,210
地球防衛軍	5FD	7,800	7,210
ルクソール	5FD	7,800	7,210
電脳水滸伝	5FD	7,800	7,210
ロークアライアンス①	5FD	9,800	9,060
トリトーン2	5FD	9,800	9,060
JETターボターミナル	5FD	9,800	9,060
水滸伝	5FD	9,800	9,060
水滸伝CD付	5FD	12,200	11,290
★魔剣士KUMIKO	5FD	7,800	7,210
★堕天使KYOKO	5FD	7,800	7,210
★NORIKO	5FD	7,800	7,210
★エントフューラー	5FD	6,800	6,290
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	7,210
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,210
★早乙女学園入学案内	5FD	4,800	4,440
★不思議の壁	5FD	7,800	7,210
★Genji（ゲンジ）	5FD	7,800	7,210
★はっちゃけあやよ	5FD	3,800	3,510

X-68000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
スーパー大戦略68K	2HD	8,800	8,140
太平洋の嵐DX	2HD	14,800	13,690
信長の野望全国版	2HD	9,800	9,060
ロークアライアンス	2HD	9,800	9,060
A列車で行こう II	2HD	12,800	11,840
麻雀悟空	2HD	7,800	7,210
麻雀狂時代スペシャル	2HD	7,800	7,210
今夜パワフルまあじゃん2	2HD	7,800	7,210
上海	2HD	6,500	6,010
雀豪 I	2HD	9,800	9,060
テトリス（パズル）	2HD	6,800	6,290
スーパーラスベガス	2HD	12,800	11,840
ホテルウォーズ	2HD	9,800	9,060
T.D.F.	2HD	6,800	6,290
バックマニア	2HD	7,800	7,210
ザ・コックピット	2HD	6,800	6,290
ドラゴンスピリット	2HD	8,800	8,140
熱血高校ドッジボール	2HD	7,800	7,210
デュアル・ターゲット	2HD	8,800	8,140
大海令	2HD	12,800	11,840
マイト&マジック2	2HD	9,800	9,060
スタークルーザー	2HD	8,800	8,140
フルスロットル	2HD	8,800	8,140
ウルティマIV	2HD	9,800	9,060
サンダーフォース II	2HD	9,800	9,060
ファンタジー III	2HD	9,800	9,060
リターンオブイシター	2HD	7,800	7,210
トリトーン・ファイナル	2HD	9,800	9,060
桃太郎伝説	2HD	9,800	9,060
源平討魔伝	2HD	7,800	7,210
Rタイプ	2HD	7,800	7,210
アークティック	2HD	5,800	5,360
スーパーアーティスト256	2HD	28,000	25,900
ライトニング・バッカス	2HD	9,800	9,060
デスブリンガー	2HD	9,800	9,060
アフターバーナー	2HD	9,200	8,510
ラストハルマゲドン	2HD	9,800	9,060
森田将棋 II	2HD	10,000	9,250
雪のクルージュ	2HD	9,800	9,060
ヒストリーオブ・エルスリード	2HD	9,800	9,060
琥珀色の遺言	2HD	9,800	9,060
魔神宮	2HD	9,800	9,060
殺意の口吻	2HD	5,800	5,360
マンハッタンレクイエム	2HD	7,800	7,210
ソフトでハートな物語	2HD	7,800	7,210
百夜物語	2HD	9,800	9,060
道化師殺人事件	2HD	7,800	7,210
めぞん一刻完結編	2HD	9,800	9,060
マーダークラブDX(旧:殺人倶楽部)	2HD	7,800	7,210
プロダクションマネージャー	2HD	9,800	9,060
ウォーニング	2HD	7,800	7,210
カサブランカに愛を	2HD	7,800	7,210
アークス	2HD	9,800	9,060
ザ・マン・アイ・ラブ②	2HD	7,800	7,210
キング・オブ・シカゴ	2HD	12,800	11,840
イージグラフィック	2HD	14,800	13,690
ZSスタッフPRO68K	2HD	58,000	特49,300
たーみのる	2HD	12,800	特11,210
★魔剣士KUMIKO	2HD	7,800	7,210
★堕天使KYOKO	2HD	7,800	7,210
★NORIKO	2HD	7,800	7,210
★いつみセンセーション	2HD	6,800	6,290
★花札放浪記	2HD	6,800	6,290
★不思議の壁	2HD	7,800	7,210
★シンデレラベルデュー	2HD	6,800	6,290
★早乙女学園入学案内	2HD	4,800	4,440
★いろはにほへと	2HD	6,800	6,290
★おちゃめなゆうれい	2HD	6,800	6,290
★女子高生おさな妻	2HD	4,000	3,700
★セーラー服いけない体験①～③	2HD	各4,800	4,440
★東京女子高制服図鑑	2HD	7,800	7,210
★やりたい放題	2HD	5,800	5,360
パワーリーグ	2HD	7,800	7,210
ポスコニアン	2HD	6,800	6,290
三国志	2HD	14,800	13,690
ジンギスカン	2HD	9,800	9,060
ジンギスカン・サウンド付	2HD	12,300	11,840
★ダブルビジョン	2HD	5,800	5,360
★口説き方教えます	2HD	6,800	6,290
★カインドゥギャルズ	2HD	6,800	6,290
★ごちくいん	2HD	6,800	6,290
★エントフューラー	2HD	6,800	6,290
★スターシップランデブー	2HD	8,800	8,140
★超番外制服図鑑	2HD	7,800	7,210

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
ジンギスカン	ROM	9,800	9,060
ジンギスカンサウンド付	ROM	12,200	11,290
三国志	ROM	14,800	13,690
信長の野望全国版	ROM	9,800	9,060
大戦略	ROM	7,800	7,210
パチプロ伝説	ROM	5,800	5,360
F15ストライクイーグル	ROM	5,800	5,360
アクロジェット	ROM	5,800	5,360
フライシュミューラー急襲攻撃	ROM	5,800	5,360
模聖（将棋）	ROM	6,800	6,290
谷川の将棋指南2	ROM	5,500	5,080
阿佐田哲也実戦麻雀	ROM	5,800	5,360
実戦麻雀	ROM	6,800	6,290
麻雀悟空	ROM	6,800	6,290
ケンペレン・チェス	ROM	5,500	5,080
プロ野球ファン	ROM	8,800	8,140
ザ・プロ野球殺意ペナント	ROM	5,800	5,360
ハードボール（野球）	ROM	5,800	5,360
牌の魔術師	ROM	5,800	5,360
アウトラン	ROM	6,800	6,290
釣りキチ三平	ROM	8,200	7,580
ファンタジーゾーンII	ROM	6,800	6,290
熱血柔道	ROM	6,800	6,290
自己中心派 2	ROM	6,800	6,290
めぞん一刻完結編	ROM	7,800	7,210
魂斗羅	ROM	5,800	5,360
ウィザードリィ I	ROM	12,800	11,840
アルギースの翼	ROM	7,800	7,210
エルギーザの封印	ROM	5,800	5,360
ハイドライド3	ROM	7,800	7,210
イシターの復活	ROM	6,800	6,290
ゼビウス・フォーラウト伝説	ROM	6,800	6,290
モンモンモンスター	ROM	6,800	6,290
ヤシャ	ROM	7,800	7,210
ドラゴンクエスト II	ROM	6,800	6,290
マラヤの秘宝	ROM	5,800	5,360
バビロンの黄金伝説	ROM	6,400	5,920
日本語MSX-ライト2	ROM	24,800	22,940
日本語MSX-DOS2	ROM	34,800	32,190
幽霊君	ROM	6,800	6,290
★ダブルビジョン	ROM	5,800	5,360
アルギースの翼	ROM	7,800	7,210
FDシリーズ			
信長の野望全国版	2DD	8,800	8,140
三国志	2DD	12,800	11,840
ジンギスカン	2DD	9,800	9,060
ジンギスカンサウンド付	2DD	12,200	11,290
スーパー大戦略	2DD	8,800	8,140
サイコワールド	2DD	6,800	6,290
シュヴァルツシルト	2DD	9,800	9,060
F15ストライクイーグル	2DD	5,800	5,360
抜忍伝説	2DD	9,800	9,060
ワールドゴルフ II	2DD	7,800	7,210
プロ野球ファン	2DD	6,800	6,290
バランス・オブ・パワー	2DD	7,800	7,210
ソリテア・ロイヤル	2DD	6,800	6,290
麻雀狂時代SP	2DD	6,800	6,290
今夜パワフルまあじゃん2	2DD	7,800	7,210
テトリス	2DD	6,800	6,290
バランス・オブ・パワー	2DD	12,800	11,370
時空の花嫁	2DD	7,800	7,210
中華大仙	2DD	6,800	6,290
プリンセスがいっぱい	2DD	6,800	6,290
ガンダム・モビルスーツ	2DD	6,800	6,290
ゲームコレクション番外編	2DD	4,800	4,440
天九牌	2DD	6,800	6,290
新九王伝	2DD	7,800	7,210
死霊戦線2	2DD	7,800	7,210
トリトーン2	2DD	9,800	9,060
ディガンの魔石	2DD	9,800	9,060
ラプラスの魔	2DD	7,800	7,210
極道陣取	2DD	6,800	6,290
占いセンセーション	2DD	4,800	4,440
グレイテストドライバー	2DD	7,800	7,210
ラストハルマゲドン	2DD	7,800	7,210
マスターオブ・モンスター	2DD	6,800	6,290
バックマニア	2DD	6,800	6,290
イース II	2DD	7,800	7,210
ディスクバナアミューズメント	2DD	2,980	2,750
ヒューリンクス	2DD	7,800	7,210
ウルティマ I	2DD	6,800	6,290
マスターオブモンスターマップ版	2DD	4,500	4,160
ウルテマIV	2DD	11,800	10,910
マイト&マジックII	2DD	9,800	9,060
雪の国クルージュ	2DD	8,800	8,140
クリムゾン	2DD	6,800	6,290
ファミスタホームランコンテ	2DD	3,200	2,960
ミッドガルツA	2DD	8,800	8,140
ミッドガルツB	2DD	8,800	8,140
ファンタジー II	2DD	9,800	9,060
アークス	2DD	8,800	8,140
シェヴァルツシルト	2DD	9,800	9,060
めぞん一刻完結編	2DD	7,800	7,210
タウヒード	2DD	7,800	7,210
アルギースの翼	2DD	7,800	7,210
デュアルターゲット	2DD	7,800	7,210
エグザイル2	2DD	8,800	8,140
ウィングマンスペシャル	2DD	7,800	7,210
魔神宮	2DD	7,800	7,210
怨霊戦記	2DD	8,800	8,140
殺人倶楽部	2DD	7,800	7,210
琥珀色の遺言	2DD	9,800	9,060
白夜物語	2DD	7,800	7,210
刑事大打撃	2DD	6,800	6,290
サ・マン・アイ・ラブ	2DD	7,800	7,210
王子ビンビン物語	2DD	7,800	7,210
ディガンの魔石	2DD	8,800	8,140
クインプル	2DD	5,800	5,360
ディスクステーション初夏号	2DD	4,800	4,440
気まぐれオレンジロード	2DD	7,800	7,210
マッハンクレクイエム	2DD	7,800	7,210
カサブランカに愛を	2DD	7,200	6,660
首斬り館	2DD	8,800	8,140
サイオブレード	2DD	8,800	8,140
スナッチャー	2DD	9,800	9,060
たんば	2DD	6,800	6,290
コナミゲームコレクション①～④	2DD	各4,800	各4,440
ピクセル3	2DD	6,800	6,290
バルノート	2DD	29,800	27,560
Gカード	2DD	12,800	11,840
プレイカー	2DD	7,800	7,210
ガバン	2DD	9,800	9,060
ザ・ゴルフ	2DD	6,800	6,290
★スポーツギャルII・III	2DD	5,800	5,360
★天使たちの美奈子	2DD	7,800	6,750
★デリンジャー	2DD	8,800	8,140
★ギャルナンパ大作戦	2DD	6,800	6,290
★学園戦記	2DD	6,800	6,290
★ダブルビジョン	2DD	5,800	5,360
★口説き方教えます	2DD	6,800	6,290
★カインドゥギャルズ	2DD	6,800	6,290
★学園物語	2DD	6,800	6,290
★ドッキン美奈子先生	2DD	7,800	7,210
★スポーツギャル	2DD	7,800	7,210
★ペンション花の清里	2DD	7,800	7,210
★はっちゃけあやよさん	2DD	3,800	3,510
★早乙女学園入学案内	2DD	4,800	4,440
★いろはにほへと	2DD	6,800	6,290
★コスモスクラブ	2DD	8,800	8,140
★セーラー服体験告白①～③	2DD	4,800	4,440
★シンデレラベルデュー	2DD	6,800	6,290
★美しき獲物 VI	2DD	4,000	3,700
★エントフューラー	2DD	6,800	6,290
★デレフォンクラブストーリー	2DD	7,800	7,210
★美少女コントロール	2DD	6,800	6,290
★おちゃめなゆうれい	2DD	6,800	6,290
★不思議の壁	2DD	7,800	7,210
★ソープランドストーリー	2DD	6,800	6,290
★ちょっと名探偵	2DD	6,800	6,290
★ポップレモン	2DD	6,200	5,740
★遊駄天いかせ男	2DD	6,800	6,290
★プライベートスクール	2DD	6,800	6,290
★カオスエンジェル	2DD	7,800	7,210
★エンジェルハーツ	2DD	6,800	6,290
★なぎさの館	2DD	7,800	7,210
★スターシップランデブー	2DD	7,800	7,210
★少女遊技	2DD	7,800	7,210
★徳川興隆気	2DD	6,800	6,290
★やりたい放題	2DD	5,800	5,360
★東京女子高制服図鑑	2DD	7,800	7,210
雀豪 I	2DD	7,800	7,210
アンジェラス	2DD	8,200	7,580
アメリカン・サクセス	2DD	6,800	6,290
Gカルク	2DD	14,800	13,690
ディスクステーション4号	2DD	1,980	1,830
★フォトクラブ	2DD	6,800	6,290
★天使の美奈子番外	2DD	7,800	6,750
MSX2専シリーズ			
F1スピリット3Dスペシャル	2DD	6,800	6,290
レイドック2	2DD	6,800	6,290
ミッドガルツ・デュアルサイド	2DD	12,800	11,840
ファミリースタジアムホームラン	2DD	3,200	2,960

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ゴーファーの野望	ROM	5,800	5,360
三つ目がとおる	ROM	7,800	7,210
FMパック	ROM	7,800	7,210
S-RAMカードリッジ	ROM	3,800	3,510
三国志	ROM	12,800	11,840
信長の野望全国版	ROM	9,800	9,060
ジンギスカン	ROM	9,800	9,060
ジンギスカンサウンド付	ROM	12,200	11,290
将軍	ROM	7,800	7,210
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
F1スピリット	ROM	5,800	5,360
スペースシャトル	ROM	4,900	4,530
サイキックウォー	ROM	7,800	7,210
サナドウ	ROM	7,800	7,210
ハイドライド3	ROM	7,800	7,210
スーパーレイドック	ROM	6,800	6,290
パロディウス	ROM	5,800	5,360
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	4,900
エルギーザの封印	ROM	5,800	5,360
Rタイプ	ROM	7,300	6,750
ロボレス2000	ROM	5,800	5,360
ハングオン	ROM	4,900	4,530
戦場の狼	ROM	5,800	5,360
女神転生	ROM	6,800	6,290
マース	ROM	6,800	6,290
スクーター	ROM	4,900	4,530
モンスターフェア	ROM	4,800	4,440
ヴァリス	ROM	6,800	6,290
グランプリライダー	ROM	5,800	5,360
シャロム	ROM	5,980	5,530
アニマルランド殺人事件	ROM	5,800	5,360
コナミの新10倍カード	ROM	5,800	5,360
MSA英和辞典	ROM	7,800	7,210
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,530
ウィングマン	ROM	5,800	5,360

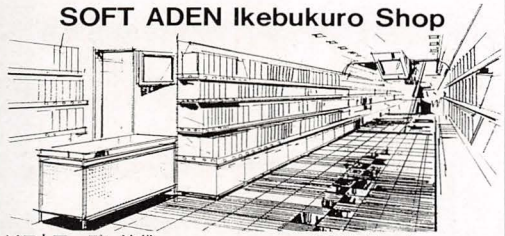
★印はアダルト版

★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 5.2D	10枚入	8,500	1,180
データライフ 5.2HD	〃	17,000	1,400
フジ 5.2D	〃	8,000	1,380
フジ 3.5 2HD	〃	28,000	6,000
マクセル 5.2D	〃	8,000	1,280
マクセル 5.2HD	〃	18,000	1,480
マクセル 3.5 2HD	〃	28,000	6,000
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	5,700

商品名	メディア	価格	割引価格
▶X-1周辺機器			
CZ-8BS 1(FM音源ボード)		23,800	19,900
X-1用ジョイカード		3,200	2,900
▶NEC周辺機器			
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	7,800
▶X68000・MSX・MSX2・MSX2＋専用			
アスキースティックXターボ		6,800	5,780

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。

〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールドインアオヤマ 5F

営業時間 月～土 11：00～18：00
日・祭日 10：30～18：00

5月のお休み/1日・2日・18・25日
6月のお休み/1日・5日・6日・7日・8日・15日・22日・29日

お楽しみチケット、今月もご期待に答えてサービス。
この割引価格にはすべて消費税3%が含まれています。

お得な郵便振替口座 東京5-19010

注文方法

①お申込みは注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい
②ソフトアーデン（専用）郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です
③お申込みいただいた商品は約6～10日位でお届けします
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります
— 在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります —

24時間 Information

8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏名

本体機種
2D 2DD 2HD 1DD T/B ROM

商品名	割引金額

御住所 〒

TEL （ ）

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本360円 2本以上670円
その他670円、宅急便720円

郵送料

03（989）1121

合計金額

定休日：木・土・日 郵送料を忘れずに御注文下さい。
（土・日・祭日SHOPは営業致しております）

営業時間：月～金、10：30－17：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間や
その他のお問い合せは、上記へお電話下さい

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係

FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.へ……03-987-7798
お送りいただく住所と池袋SHOPは住所が異なります

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！

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

消費税 当社は内税方式です

当社広告は全て消費税込みの価格で表示してあります。ほとんどの商品が消費税込みで3月までと同じ代金で買えます。

MSX2+の大特価販売!! 今がチャンス!!

注文番号 BZ-F1
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	¥10,888	¥10,500
10回	¥ 6,682	¥ 6,500
20回	¥ 4,768	¥ 3,400

注文番号 BZ-F2
Panasonic
FS-A1WX MSX2+
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
15回	¥ 5,376	¥ 4,400
20回	¥ 4,768	¥ 3,400

注文番号 BZ-F3
SANYO MSX2+
WAVY70FD (PHC-70FD)
定価￥64,800
3.5"FDD内蔵 FM音源内蔵 自然画対応
大特価 ¥49,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
10回	¥5,682	¥5,400
12回	¥4,678	¥4,600
18回	¥4,072	¥3,100

注文番号 BZ-F4
SONY
HBD-F1
定価￥36,800
特価 ¥31,800
●MSXシリーズ用ディスクドライブ
●どこでもディスクゲームが出来る!

回数	1回目	2回目以降
3	¥11,072	¥11,000
6	¥ 5,708	¥ 5,600
10	¥ 4,062	¥ 3,400

注文番号 BZ-F5
SONY
HBP-F1C
定価￥49,800
2in1 MSX2+用カラー漢字プリンター
特価 ¥42,800
●B4縦サイズまでOK
●MSX2+用ケーブル付属
●7色カラー対応

回数	1回目	2回目以降
6	¥7,868	¥7,500
10	¥5,252	¥4,600
15	¥4,536	¥3,100

ホビーの本格派 シャープX68000 富士通FM TOWNS 大特価販売!

注文番号 BZ-F6
SHARP X68000 PRO 基本セット
CZ652C ¥298,000
CZ603D ¥ 84,800
合計定価 ¥382,800
大特価お電話にて!

注文番号 BZ-F7
SHARP X68000 EXPART 基本セット
CZ602C ¥356,000
CZ603D ¥ 84,800
合計定価 ¥440,800
大特価 お電話にて!

注文番号 BZ-F8
富士通 FM-TOWNS-1S セット

FM-TOWNS-1S(本体)	¥348,200
FM-DP531(ディスプレイ)	¥89,800
FM-KB101(キーボード)	¥20,000
TOWNSシステムソフト(OS)	¥20,000
合計定価	¥478,000

FM TOWNS-1+内蔵フロッピーディスクドライブ1台増設済+MS-DOSコミュレーター
大特価 お電話にて!

注文番号 BZ-F9
富士通 FM-TOWNS-2S セット

FM-TOWNS-2S(本体)	¥408,200
FM-DP531(ディスプレイ)	¥89,800
FM-KB101(キーボード)	¥20,000
TOWNSシステムソフト(OS)	¥20,000
合計定価	¥538,000

FM TOWNS-2+TOWNS PAINT+MS-DOSコミュレーター
大特価 お電話にて!

注文番号 BZ-F10
富士通 高級 FM-TOWNS-2S セット

FM-TOWNS-2S(本体)	¥408,200
FM-DP532(ディスプレイ)	¥138,000
FM-KB101(キーボード)	¥20,000
TOWNSシステムソフト(OS)	¥20,000
合計定価	¥586,200

FM TOWNS-2+TOWNS PAINT+MS-DOSコミュレーター
大特価 お電話にて!

パソコンは、やっぱりNECのPCシリーズ!

注文番号 BZ-F11
NEC
PC8801FE
斉藤由紀の特製ポストカードプレゼント!
定価￥129,000
大特価 ¥99,800
TVとつなげる本格パソコン5"2Dディスク2基内蔵FM音源(モノラル)搭載。漢字第1、第2水準搭載

回数	1回目	2回目以降
10	¥11,582	¥10,800
15	¥ 8,176	¥ 7,400
20	¥ 7,468	¥ 5,700
36	¥ 5,750	¥ 3,400

注文番号 BZ-F12
NEC
PC8801MA2
斉藤由紀の特製ポストカードプレゼント!
定価￥168,000
特価 ¥129,000
●5"2HD/2Dディスク2基内蔵
●FM音源内蔵
●デジタルサンプリング機能内蔵

回数	1回目	2回目以降
12	¥12,290	¥11,900
20	¥ 9,040	¥ 7,400
36	¥ 7,250	¥ 4,400

注文番号 BZ-F13
NEC
PC88VA2
斉藤由紀の特製ポストカードプレゼント!
定価￥298,000
特価 ¥229,000
●5"2HD/2Dディスク2基内蔵
●FM音源内蔵
●デジタルサンプリング機能内蔵

回数	1回目	2回目以降
20	¥14,840	¥13,200
24	¥12,620	¥11,200
36	¥ 9,750	¥ 7,900
60	¥ 9,220	¥ 5,200

注文番号 BZ-F14
NEC
PC9801RX2
斉藤由紀の特製ポストカードプレゼント!
定価￥398,000
大特価 ¥298,000
5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準載80286CPU搭載でMS-OS2に対応。

回数	1回目	2回目以降
18	¥20,120	¥18,800
24	¥15,840	¥14,600
36	¥12,000	¥10,300
60	¥10,040	¥ 6,800

注文番号 BZ-F15
NEC
PC9801VM11
斉藤由紀の特製ポストカードプレゼント!
定価￥328,000
大特価 ¥249,000
5"2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1、第2水準搭載

回数	1回目	2回目以降
18	¥16,960	¥15,700
24	¥13,220	¥12,200
36	¥10,250	¥ 8,600
60	¥ 7,320	¥ 5,700

消費税など気にしない! 周辺機器も激安!

注文番号 BZ-F16
テクノジャパン
SP-340Ⅱ
40MB ハードディスク
定価￥115,000
特価 ¥89,800
●平均28ms
●PC98シリーズ用

回数	1回目	2回目以降
12	¥8,376	¥8,300
20	¥5,368	¥5,200
36	¥3,750	¥3,100

注文番号 BZ-F17
SHARP
CZ-8PC2
24ドット 80桁 熱転写カラー漢字プリンター
定価￥69,800
特価 ¥44,800
●7色カラー印字
●限定10台の特別価格
●漢字第1・2水準搭載
●X1シリーズ用ケーブル

回数	1回目	2回目以降
3	¥15,592	¥15,000
6	¥ 7,988	¥ 7,900
15	¥ 3,976	¥ 3,300

注文番号 BZ-F18
Brother
M-1224P/X
24ドット 80桁 漢字プリンター MSX機にも対応
定価￥79,800
特価 ¥59,000
●PC用ケーブル付
●ハカキ印刷可
●定型書式印字機能により差し込み印刷もら(ら(

回数	1回目	2回目以降
10	¥6,682	¥6,500
15	¥5,376	¥4,400
20	¥4,768	¥3,400

注文番号 BZ-F19
SANYO
CMT-147L
4050文字 0.39ピッチ
定価￥79,800
特価 ¥49,800
●アナログカラーモニター
●デジタルケーブル(別売¥1,500)を買えばデジタル対応もOK。

回数	1回目	2回目以降
6	¥9,288	¥8,700
10	¥5,682	¥5,400
18	¥4,072	¥3,100

注文番号 BZ-F20
富士通ゼネラル
DM-405(S)
2000文字
定価￥64,800
特価 ¥34,000
●アナログ・デジタル対応
●デジタル8Pケーブル付属
●MSX2用アナログケーブル別売(¥3,000)

回数	1回目	2回目以降
3	¥11,960	¥11,700
6	¥ 6,040	¥ 6,000
12	¥ 3,640	¥ 3,100

消費税の導入による注意

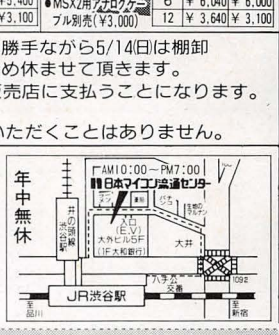
平成元年4月1日より消費税法が実施されました。お客様が商品をお求めになる際に一律3%の税金を販売店に支払うことになります。販売店は、お客様から預かった税金を国に納めることになります。
当社では、わかり易くするため、表示価格に税金を含んで表示してあります。この価格から更に3%をいただくことはありません。

誠に勝手ながら5/14(日)は棚卸のため休ませて頂きます。

●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 (ヨシコーコー)

〒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 BZ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。(ただし、中古品は必ず電話でお申し込み下さい。)

【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)6月号

注文番号	商品名

★クレジット希望回数★
3・6・10・12・15・18・20・24・30・36
42・48・54・60・ボーナス一括

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		

毎週 土曜・日曜・祝日 激安ソフト祭り開催!!

日本マイコン流通センターの広告は、378～385にも掲載されています。あわせてご覧ください。



BM特選
プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4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，フローチャートはできるだけ付けてください），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。

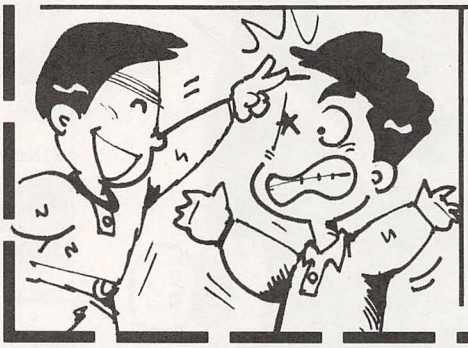
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

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。

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用



実際にこういう遊びはしないように

たかしのでこぴん
風雲児RV

遠藤　高志

作品紹介

これは'89年2月号の明日のスタープログラマー送りになったゲーム(以下V1と呼ぶ)をおもしろくしたものです。V1でいまいちだったジャンケンをリアルタイムにし体力回復という要素を加えることによって，ゲーム性を高め，さらに色彩的にも美しくしました。

V1でさえメモリぎりぎりだったので，しかたなくグラフィック記号を使い，画面を毎回書き換えるといったことをしてしまいましたがおもしろいので許してやってください。

なお，「でこぴん」というのは，指で相手のおでこをはじく遊びです。

遊びかた

2人用で，1Pがでこぴん小学生チャンピオンの太郎くんで，2Pがでこぴん道50年のじいさんです。まずⒶⒷボタンでカーソルを動かしてジャンケンをしてください。

勝った人は指が動きだすので，タイミングよくⒶボタンを押してでこぴんをきめてください。1Pと2Pでは，おでこの高さがちがいますし，近すぎても，遠すぎてもいけません。負けた人はⒶボタンを連射して耐えてください。ダメージが減ります。

体力がなくなるとゲーム・オーバーです。体力は2回あいこになると，2人とも1回復します。

僕とでこぴん

僕の住んでるところは大阪府とはいえ，堺市大仙中町という川と水田に囲まれた，ど田舎でして，当然マイコンなどという物は出回っていなくて，でこぴんの強い者が，弱い者を制するというのが小・中学生の社会なのです。

僕も若いころは，日夜，でこぴんの素振りにはげんだものでした……おわり。

最後に

大阪府立三国丘高校数学部のO君とM君，テストプレイのせーいち君(小4)となおき君(中1)に誌面を借りてお礼申しあげます。

プログラム入力上の注意

リスト中のf5，h4は，キャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

KEY1, CHR$(197)↵……f5
KEY2, CHR$(212)↵……h4

とダイレクトで入力し，f5，h4の位置でF1，F2キーを押してください。

※V3の人は，10行の最初のCLSのつぎに，コロン(:)を入れてください。

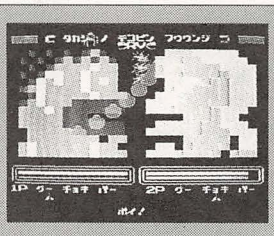
★　　★

《第1表》主な変数表

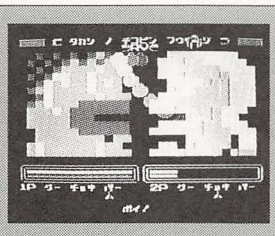
V，W	体力
T，U	ジャンケンの手
X，Y	デコピン座標
L	体力回復用

《第2表》プログラムの説明

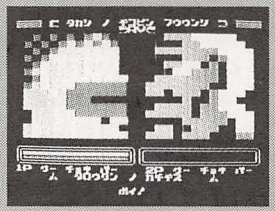
10	初期設定
30	START
40	ジャンケン
100	デコピン
200	ゲーム終了
210	デモ



◀《写真1》ジャンケンポイ！勝ったほうがでこぴんをきめる。ピシッ



◀《写真2》タイミングをはずすと空振りというわけ。スカッ！



◀《写真3》早く相手の体力をなくしたほうの勝ち。完勝！

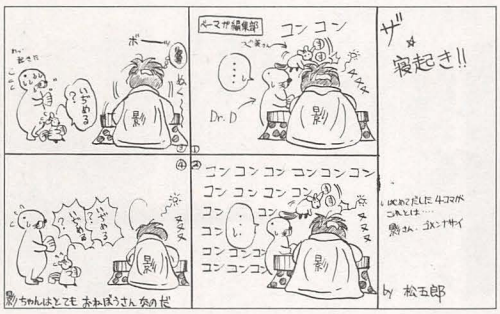
★《OVER FLOW》♪チャンチャカチャーン！ゴールデン・ウィークはどうだったかな？，今月もノリのいい曲(？)にのってOFのはじまりー。おもしろかったこと，ためになる話なんでもOK！さあ，みんなで参加しよう。】

X:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Y:0	B70	B70	B70		A10		タ	カ	シ		ノ		デ	コ	ピ	ン		フ	ウ	ウ	ン	ジ		A00		B70	B70	B70
1													F60	R	V	F40												
2			M71		M71		M71		M71	M61	M71							M62	M62	M62	M52	M52	M52	M52	M52			
3		M71		M71		M71	M61	M71	M61	M71	M61	M71					M72	M72	M72	M62	M62	M52	M52	M52	M52	M52		
4			M71		M71	M61	M61	M61	M61	M51	M61	M61					M62	M62	M62	M62	M62	M62	M52	M52	M52	M52	M52	
5		M71		M71	M51	M61	M61	M61	M51	M61	M61	M61					M72	M72	M72	M62	M62	M62	M72	M62	M52	M52	M52	
6			M71	M51	M61	M51	M61	M61	M51	M61	M51	M61						M62	M62	M52	M52	M72	M62	M72	M52	M52	M52	
7		M71	M61	M51	M61	M61	M61	M61	M51	M61	M61	M61						M72	M52	M52	M62	M62	M62	M72	M52	M52	M52	
8			M71	M51	M61	M61	M61	M61	M61	M51	M61	M61	M61				M62	M62	M62	M62	M62	M62	M62	M72	M52	M52	M52	
9		M71	M61	M51	M61	M61	M61	M71	M71	M71	M71	M71	M71			M62	M62	M62	M62	M62	M62	M62	M72	M72	M52	M52	M52	
10		M61	M61	M61	M51	M61	M71	M71	M71	M71	M71	M71	M71			M62	M62	M72	M62	M62	M62	M72	M62	M52	M52	M52		
11		M61	M61	M61	M61	M61	M71	M71	M71											M62	M72	M72	M62	M52	M52			
12		M61	M61	M61	M61	M61	M71	M71	M71	M71	M71	M71	M71				M62	M62	M62	M62	M72	M62	M62	M52	M52	M52		
13			M61	M61	M61	M61	M61	M71	M71	M71	M71	M71	M71			M62	M62	M62	M62	M62	M72	M62	M62	M62	M52	M52	M52	
14			M61	M61	M61	M61	M61	M61	M61	M61		M61	M61							M62	M62	M62	M62	M62		M52	M52	
15		M61	M51	M61	M61	M61	M61	M61	M61	M51	M61	M61					M62	M62		M72	M62	M62	M62	M72		M52	M52	
16		M61	M51	M61	M61	M61	M61	M61	M61	M51	M61	M61	M61			M62	M62	M62	M72	M62	M62	M62	M72		M72	M62	M62	
17																												
18	I61	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	I71	I62	J32	J32	J32	J32	J32	J32	J32	J32	J32	J32	J32	J32	I72
19	J21													J21	J22													J22
20	J01	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J31	J11	J02	J32	J32	J32	J32	J32	J32	J32	J32	J32	J32	J32	J32	J12

《第１図》たかしのでこぴん風雲児ＲＶのＢＧグラフィック

たかしのでこぴん風雲児ＲＶのプログラム・リスト

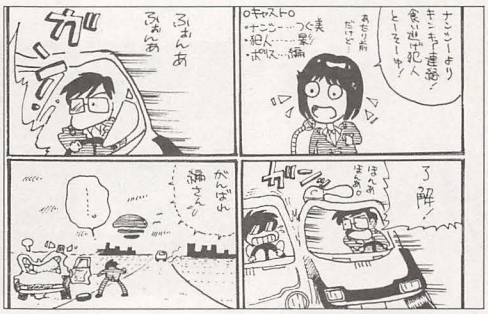
```
10 CLSSPRITEONPOKE&H4015,15:CGSET,1:PALETB 0,14,48,41,9:PALETB 1,0,48,38,21:PALE
TB 2,0,48,54,35:GOSUB210:FORI=0TO7:DEFSPRITEI,(-(I=7),1,0,0,0)="ｿﾞﾀﾞﾁﾞﾂﾞ":NEXT:E
=8L=1B$="f5f5f5f5f5f5f5f5f5f5f5f5f5":VIEW
20 LOCATE8,22PRINT"HIT START !":ONSTRIG(0)+1GOTO20:POKE&H4000,191,131,10,8:V=12W
=12PAUSE80
30 VIEW:LOCATE1,19PRINTLEFT$(B$,V):LOCATE15,19:PRINTLEFT$(B$,W):LOCATE0,21PRINT"
1P ｸﾞｰ ﾁｮｷ ﾊﾟｰ   2P ｸﾞｰ ﾁｮｷ ﾊﾟｰ":Z=0D=0T=1U=1:LOCATE7,22PRINT"h4",,"h4"
40 POKE72,12,24:PRINTMID$("ｼﾞｬｲｹﾝ ﾎﾟｲ!",Z*3+1,3):POKE&H4000,129,132,185,Z*8:Z=Z+
1:FORI=0TO8+Z*6:PAUSE2
50 S=STRIG(0):IFS>3POKE&H4000,129,140,185,16:LOCATET*3+4,22PRINT" ":T=T+(S=4)-(S
=8):T=T-(T<0)*3+(T>2)*3:LOCATET*3+4,22PRINT"h4
60 S=STRIG(1):IFS>3POKE&H4004,129,140,185,16:LOCATEU*3+19,22PRINT" ":U=U+(S=4)-(
S=8):U=U-(U<0)*3+(U>2)*3:LOCATEU*3+19,22PRINT"h4
70 NEXT:IFZ<3THEN40
80 PAUSE50:IFT=U L=1-L:V=V-(V<12)*L:W=W-(W<12)*L:GOTO30
90 IF(T=0)*(U=2)OR(T=1)*(U=0)OR(T=2)*(U=1)D=1
100 X=10+D*222Y=160A=24-D*48B=0C=0G=38+D*16:PALETS 0,14,G,G,G:SPRITE7,80+D*88,20
:POKE&H4000,42,171,42,171:PAUSE50
110 A=A-2+D*4:X=X+A:Y=Y+(Y>48)*12:SPRITEC,X,Y:C=C+1+(C=6)*7:POKE&H4000,68,172,20
9,X:PAUSE1
120 IF(D=0)*(A=-16)OR D*(A=16)ORSTRIG(D)>3THEN150
130 IFSTRIG(1-D)=E B=B+1:E=8-E:POKE&H4000,132,131,0,9
140 GOTO110
150 A=128-D*24:F=ABS(X-A):F=-B/3-(F<8)-(F<16)-(F<32)+B/8:F=F*-(F>0)*-(Y<72)
160 IFF POKE&H400C,73,52,73,52:FORI=0TO2:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,6-D*4+I,1,8,0,3):P
OSITIONI,X,Y:MOVEI:NEXT:IFF=3LOCATE7,22PRINT"ｸﾘﾃｨｶﾙ ﾋｯﾄ!!";:POKE&H400C,206,208,2
06,208:PAUSE80
170 IFD V=V-F:V=V*-(V>0):GOTO190
180 W=W-F:W=W*-(W>0)
190 PAUSE20:FORI=0TO7:SPRITEI:NEXT:ERA0,1,2:IFV*W>0THEN30
200 LOCATE1-(W=0)*14,19PRINT"    ":PALETB 1-(W=0),0,48,16,0:LOCATE7,22PRINTMID$("
ﾀﾛｳｸﾝｼﾞｲｻﾝ ",1-(V=0)*5,5);" ﾉ ｶﾁﾃﾞｽ":POKE&H4000,174,172,174,172:PAUSE300:RUN
210 CGEN3:FORI=0TO2:PALETS I,14,48+(I=1)*15+(I=2)*46,I,I:POKE&H280+I*12,98+I,84,
I,114+I,98+I,46,I,122+I,98+I,69,I,130+I:NEXT:LOCATE10,8PRINT"1989":PAUSE70:FORI=
0TO255:POKE&H2005,I:POKE&H2005,0:NEXT:PAUSE50:CGEN2:ERA2,1,0:RETURN
```



by 松五郎

評…かわいい4コマだ(影)

by BLACKJACK



評…ベーマガどたばた劇(編)

★影さん，どの話が聞きたいですか？①めざせ常連の話②ベーマガを買っている友人の話③消費税がかかる前の話，さあ選んで。(神奈川県綾瀬市・すざく16才)……【影：選んだとしていつその話を聞かせてくれるんだい。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用



みんなで参加ホームラン競争

HOMERUN KING

藤本　真一

平成元年度，ホームラン競争「HOMERUN KING」が開催されました。さあ，ホームラン王になるのはだれか！

遊びかた

RUNするとかっこいい(？)タイトルがでてきます。スタート・ボタンを押してください。

すると，選手を選ぶ画面になります。セレクト・ボタンで選んでください。その後，スタート・ボタンを押すと音楽が流れゲーム開始です。

画面中央からボールが投げられますので，タイミングよくⒶボタンを押して，バットを振ってください。うまくいくとホームランになります。ボールは10球投げられます。

ホームラン0で終わると監督が怒りだして乱闘になります。

プログラムの具体的入力方法

ファミリーベーシックV3で普通に打ち込んでください。RUNする前に"POKE&H480, 0"とダイレクトで打ち込んでください。

改造のアドバイス

打者は，もちろん打力が高い選手が有利です。打力を変えたければ560行のデータを変えてみてください。

音を変えたければ490～540行の数字を適当にいじってみてください。

80行では&H480からホームランキロクを読みだし，300行で書き込んでいます。

球の飛びかたを変えたければ，340～400行を，投球数を変えたければ260行のIFN〈〉の後の数字は変えてください。

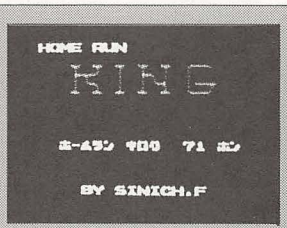
プログラム入力上の注意

リスト中のアミがけ部分（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。

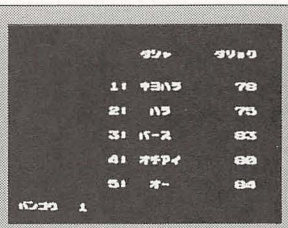
KEY1, CHR$(　)↵

のように定義し，ファンクション・キーで入力してください。なおカッコの中のコードはつぎのとおりです。

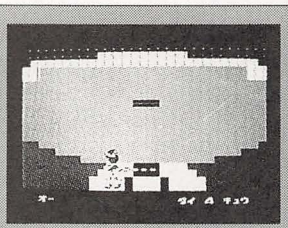
m6……254	i6……222
k7……239	h5……213
h1……209	k5……237
g5……205	k2……234
k4……236	l2……242
l0……240	k6……238



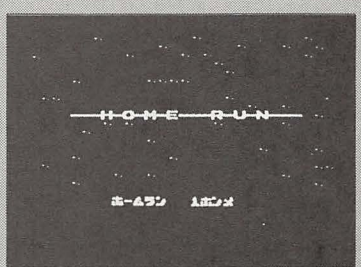
▲《写真1》タイトル画面。ホームラン競争だ



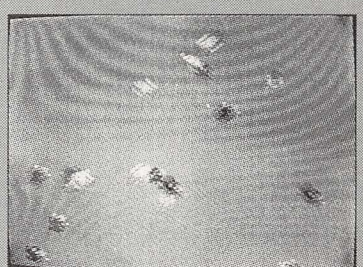
▲《写真2》まずは選手を選んでくださいな



▲《写真3》オー選手，さて何本打てるかな？



◀《写真4》ホームランになるとこんな画面が



◀《写真5》ホームラン0本に終わると乱闘だ

★98版ドラゴンバスターがいよいよでるんだって？RPGのやりすぎでここ3か月冬眠中の我が家の98もっそろそろ目をさますだろう。(静岡県裾野市・立直一発自模17才)……【影：3か月もよく眠るよねー。いいよねー。】

I1……241　k3……235

《第1表》主な変数表

HR……ホームラン数
N……投球数
B……打者選択用
HI……最高ホームラン数
G……バットを振る，振らないのフラグ
D……バットを振ってる時間

★
★　　★

X:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Y:0	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53	G53
1	G50	G50	G50	G50	G50	G50	G50	G50	G50	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	G50	G50	G50	G50	G50	G50	G50	G50	G50
2	G50	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	A20	G50
3	A20	A20																									A20	A20
4	A20	A20																									A20	A20
5																												
6																												
7																												
8																												
9																												
10													この中すべてM53															
11																												
12																												
13																												
14	M73	M73																										M73
15	M73	M73	M73	M73																						M73	M73	M73
16	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73																M73	M73	M73	M73	M73	I43
17	M73	M73	I43	M73	M73	I43	M73	M73	M73	M73	M63	M63	M63				M63	M63	M63	M73	M73	M73	M73	I43	M73	M73	M73	M73
18	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M63	M63	M63	M63				M63	M63	M63	M63	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73
19	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M63	M63	M63	M63		M50	M50	M50		M63	M63	M63	M63	M73	I43	M73	M73	M73	M73	I43	M73
20	M73	I43	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M63	M63	M63	M63		M50	M50	M50		M63	M63	M63	M63	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73

《第1図》HOMERUN　KINGのBGグラフィック

HOMERUN　KINGのプログラム・リスト

```
10 'mómómó ショキ mómómó
20 DIMNM$(5),PW(5)
30 POKE&H4015,15:SPRITEON:CLS:CGSET,1:HR=0:N=1:B=1
40 FORI=0TO2:DEFSPRITEI,(0,1,0,1,1)="":NEXT:POKE&H680,95,154,109,108,87,94,173,1
72,149,148,112,112
50 FORI=3TO4:DEFSPRITEI,(2,1,0,0,0)="16k716k7":NEXT:DEFSPRITE5,(0,0,0,0,0)="h5":
FORI=6TO7:DEFSPRITEI,(2,1,0,0,0)="k7k7h1h1":NEXT
60 'mómómó タイトル mómómó
70 RESTORE570:LOCATE4,5:PRINT"HOME RUN":FORJ=0TO3:READA$:FORI=0TO14:LOCATE20-I,7
+J:PRINTLEFT$(A$,I):NEXT:GOSUB520:NEXT
80 HI=PEEK(&H480):LOCATE8,21:PRINT"BY SINICH.F":LOCATE6,16:PRINT"ホームラン キロク "HI"
ホン
90 IFSTRIG(0)<>1THEN90
100 'mómómó ダ゛シャヲエラブ゛ mómómó
110 CLS:RESTORE560:FORI=1TO5:READNM$(I),PW(I):LOCATE9,I*3+3:PRINTI": "NM$(I),PW(
I):NEXT:LOCATE13,2:PRINT"ダ゛シャ　　ダ゛リョク
120 S=STRIG(0):LOCATE1,21:PRINT"ハ゛ンコ゛ウ "B
130 IFS=2 PAUSE20:B=B+1:GOSUB490:IFB=6 B=1
140 IFS<>1THEN120
150 GOSUB540
160 'mómómó ヒョウシ゛ mómómó
170 POKE&H4015,15:SPRITE6:SPRITE7:VIEW:LOCATE1,22:PRINTNM$(B),"　　ダ゛イ"N"
キュウ
180 SPRITE0,94,144:SPRITE1,94,161:SPRITE2,94,175:SPRITE3,88,132:SPRITE4,89,148:P
AUSE80
190 'mómómó ナケ゛ルーウツ mómómó
200 GOSUB500:FORI=95TO240STEPRND(6)+5:SPRITE5,I,30,I
210 IFSTRIG(0)=8 SPRITE3:SPRITE4:SPRITE6,110,154:SPRITE7,126,154:G=1
220 IF G=0 PAUSE1
230 IF G=1 D=D+1:IFD=7 SPRITE6:SPRITE7:SPRITE3,88,132:SPRITE4,89,148:G=0D=0
240 IF G=1 ANDABS(I-154)<8THEN320
250 NEXT
260 N=N+1:IFN<>11 PAUSERND(120)+20:GOTO170
270 'mómómó GAME OVER mómómó
280 IF HR=0THEN590
290 PAUSE100:FORI=0TO7:SPRITEI:NEXT:GOSUB510
300 CLS:LOCATE5,8:PRINT"K5GK5AK5MK5EK5K5OK5VK5EK5RK5":LOCATE8,15:PRINT"ホームラン スウ
"HR:PAUSE350:IF HI<HR POKE&H480,HR
310 RUN
320 'mómómó ウチマシァ! mómómó
330 GOSUB520:SPRITE5
340 F=PW(B)/5+RND(9):IF F<21THEN400
350 F=RND(4)+1:J=130:ONF GOTO360,370,380,390
360 FORK=154TOOSTEP-2:J=J-1:SPRITE5,J,K:NEXT:GOTO440
370 FORK=154TO50STEP-1:J=J-1:SPRITE5,J,K:NEXT:GOTO440
380 FORK=154TOOSTEP-2:J=J+1:SPRITE5,J,K:NEXT:GOTO440
390 FORK=154TO50STEP-1:J=J+1:SPRITE5,J,K:NEXT:GOTO440
400 F=RND(8)+1:DEFMOVE(0)=SPRITE(12,F,1,30,0,0):IF F=7 ORF=3 ORF=5THEN400
410 POSITIONO,130,154:MOVE0
420 IFMOVE(0)<>0THEN420
430 PAUSE50:CANO:GOTO260
440 'mómómó ホームラン! mómómó
450 CLS:CANO:FORI=0TO7:SPRITEI:NEXT:HR=HR+1
460 FORI=0TO50:LOCATERND(28),RND(18):PRINT"g5":NEXT:LOCATE4,9:PRINT"K5K5K5HK50K5
MK5EK5K5RK5UK5NK5K5":LOCATE8,19:PRINT"ホームラン "HR"ホンメ"
470 FORI=0TO70:PALETB 0,47,48,0,6+RND(4)*16:GOSUB530:NEXT:CGSET1,1:GOTO260
480 'mómómó コウカオン mómómó
490 POKE&H4000,128,0,0,9:RETURN
500 POKE&H4000,108,164,1,17:RETURN
510 POKE&H400C,200,2,15,85,0:RETURN
520 POKE&H4000,2,1,95,48:RETURN
530 POKE&H400C,200,10,13,50:RETURN
540 PLAY"T303C3R2CR2C2CR6E3R2ER2E2E":PLAY"R6G3R2GR2G2GR6O4C3R2CR2C2C":RETURN
550 'mómómó テ゛ータ mómómó
560 DATA"キヨハラ",78," ハラ ",75,"ハ゛ース ",83,"オチアイ",80," オー ",84
570 DATA" k2 k2 k2 k2 k2 k7k5l0","  k4k2l2 k6 k4l0k6 k6  ","  k6l1l0 k6 k6l1k3 k6k
5k2","  k1 k1 k1 k1 k1 l1k5l2"
580 'mómómó ???? mómómó
590 CLS:FORI=0TO7:SPRITEI:NEXT:LOCATE6,10:PRINT"カントク「ナニヲヤットルカァー!!」":PAUSE150:CLS
600 FORK=0TO20:FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(0,RND(8)+1,1,50,0,0):POSITIONI,RND(24
0),RND(220):MOVEI:NEXT
610 FORJ=0TO3:PALETS 0,6,48,22,1:PAUSERND(12):POKE&H400C,200,10,12+RND(2),50:PAL
ETS 0,16,0,0,0:NEXT:NEXT
620 ERA0,1,2,3,4,5,6,7:CGSET,1:GOTO290
```

★影さん，近ごろOFの返答をめんどうくさがってない?(東京都杉並区・するどい私15才)……【影：そういうふうに思えるってことは，君がめんどうくさがってOFをじっくり読んでないっていうことだな。どうだ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用



数学の勉強にもなるテトリスもどき

ネトリャス

吉田　俊介

内　容

パルツ・ロンパは名古屋に住むまじめな銀行員。ある晴れた休日(AM5:00)，大きなゆれとともにはね起きたパルツ。しかし外を見ればほかの家ではまだ，ネトリャスではないか!?

「もっと寝ていたいのに……」

――その瞬間，天井からつぎつぎと数字が降ってきた!!これはいったい何ごとか!?昨夜の酒か，はたまた悪夢か。とにかくこのままでは生活ができない。気が狂う!!

さてパルツは再び寝ることができるのであろうか……。

遊びかた

✚ボタンの左右で移動，下で数字を落とします。またスタート・ボタンでポーズもかけられます。その他は使いません。

ゲームがはじまると上から数字が落ちてくるので，その数字をどんどん消していくというゲームです。数字を消すには，縦1列の合計が10の倍数にならなければならないので，かなり計算をしなければなりません。がんばってください。

決められたライン数を消すと，ステージ・クリアで飛行機ショー(?)が，見れます。そしてステージ8をクリアすればエンティングが見られます。忘れてましたが，ステージをクリアするたびに，あげ底になってきて，かなりむずかしくなっていきます。ステージ8をクリアできたらあなたは天才です!!

プログラム入力上の注意

リスト中のk5，k0，©，h3，k7，ファ，f1，g7には，キャラクタ・コード表Bの各キャラクタが入ります。

KEY1, CHR$(237)↵のように定義し，ファンクション・キーで入力してください。それぞれのキャラクタ・コードはつぎのとおりです。

k5…237　k0…232
©…180　h3…211
k7…239　ファ…183
f1…193　g7…207

BGグラフィックの注意

BGのx(20～24)，y(10～14)の座標の配色番号は1です(TIMEのわく)。他のわくなどは2なので，まちがわないでください。

最後に

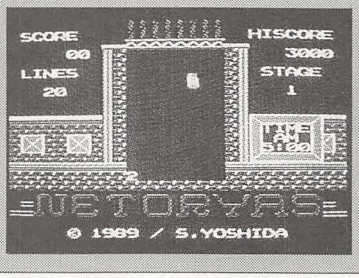
ベーマガを買いはじめて3か月目にして，やっとゲームが作れるようになりました。はじめてにしてはなかなかいいできだと思います。これからもよろしく。

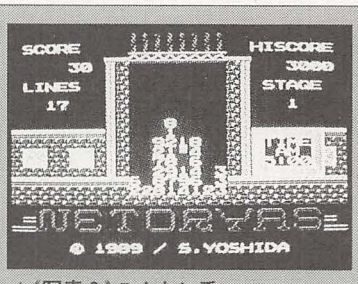
V2でやりたい人は，タイトル



▲〈写真1〉タイトル画面。スタート・ボタンで開始

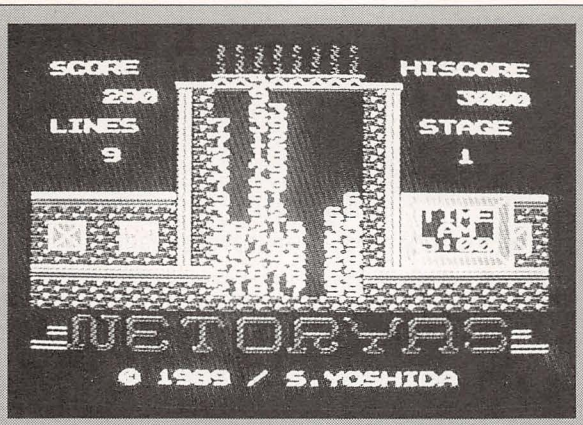
▼〈写真2〉上から数字が落ちてくる。縦1列の和を10の倍数にしていく



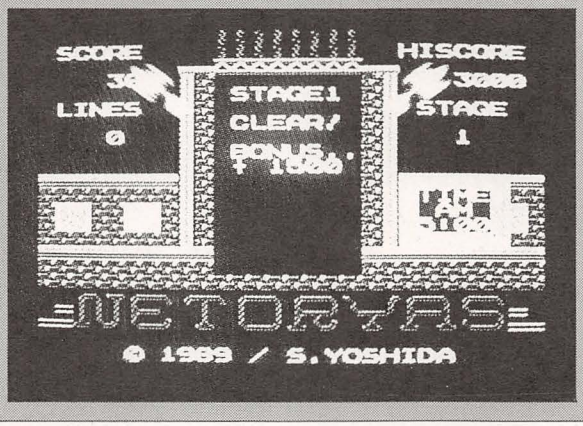


▲〈写真3〉こんなに重なってくると，計算できなくなっちゃう～

★受験が終わった今，私はBASICを忘れてしまった。困った，困った。そうだ困ったときのBASICマガジン。わーいわーい。(千葉県市原市・高橋　悟15才)……【編：ベーマガは，みなさまのお役に立つ雑誌です。】



◀《写真4》画面最上部まで重なっちゃうとアウト！うーん、失敗



▶《写真5》決められたライン数を消すと面クリア。飛行機ショーが見れる

や飛行機ショーなどを取れば，入ると思いますから，けずってください。それではまた会いましょー。

★参考にしたもの

- ベーマガ89年3月号「MATH GAME」（安田毅さん）
- テトリス（BPS社）

CHECKER FLAG

編：これは前にもあった，テトリスの数字版ですね。

Dr.D：うむ。数字をたして10にするというのは，ありがちと言えばありがちじゃな。しかし，良いゲームというのは基本となる部分も大切じゃが，味つけはもっと大切じゃ。ただの苗を立派な大木に育てあげるというのもまた，プログラマーの仕事と言えよう。それに，飛行機ショーなどの，罪のない遊び，ワシは好きじゃな。かと言ってそれがメインになるようじゃ困るが。

編：そのようなゲームもいくつか送られてきますよね。

X:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Y:0											H30	H30	H30	H30	H30	H30	H30	H30										
1		S	C	O	R	E					H30	H30	H30	H30	H30	H30	H30	H30			H	I	S	C	O	R	E	
2									E43	E43	H00	H00	H00	H00	H00	H00	H00	H00	E43	E43								
3							0		E23	F33									F33	E23							0	
4									E23	F33									F33	E23								
5		L	I	N	E	S			E23	F33									F33	E23		S	T	A	G	E		
6									E23	F33									F33	E23								
7									E23	F33									F33	E23								
8									E23	F33									F33	E23								
9									E23	F33									F33	E23								
10	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	F52	E23	F33									F33	E23	L31	L61	L61	L61	L61	L71	F52	F52
11	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	E23	F33									F33	E23	L41	T	I	M	E	L41	F32	F32
12	F32	L32	L72	F32	F32	L32	L72	F32	E23	F33									F33	E23	L41			M		L41	L72	F32
13	F32	L52	M02	F32	F32	L52	M02	F32	E23	F33									F33	E23	L41		:	0	0	L41	M02	F32
14	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	E23	F33									F33	E23	L51	L61	L61	L61	L61	M01	F32	F32
15	F53	F53	F53	F53	F53	F53	F53	F53	F53	F53									F53	F53	F53	F53	F53	F53	F53	F53	F53	F53
16	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33									F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
17	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
18			K73	L03	K23	K73	K53	L03	K73	K23	L03	K73	K53	L03	K73	K53	L03	L03		K73	K73	K53	L03	K73	K53	L03		
19		J33	K63	K63	K63	K43	K53			K63		K63		K63	K43	K23	L23	L13	K23	L23	K43	K53	K33	L13	K53	L03	J33	
20	J33	J33	K13	L13	L23	L13	K53	L23		K13		L13	K53	L23	K13	L13	L23		K13		K13		K13	L13	K53	L23	J33	J33

《第1図》ネトリャスのBGグラフィック

ネトリャスのプログラム・リスト

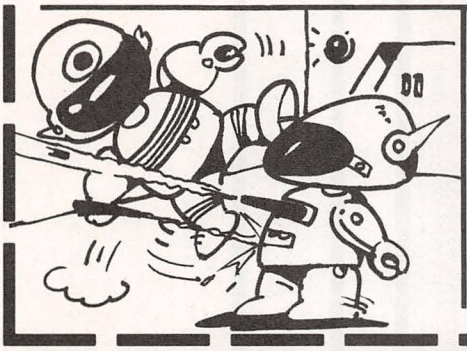
```
10 'kOkOkO ネ ト リ ャ ス kOkOkO
20 'kOkOkO シ ョ キ 1 kOkOkO
30 H=300
40 CLS:G=1CGSET1,1:C=0
50 'kOkOkO タ イ ト ル kOkOkO
60 PALETB 0,2,48,48,22RESTORE70:FORD=1TO5:READR1,R2,R$:LOCATER1,R2:PRINTR$:NEXT
70 DATA 7,6,N E T O R Y A S,10,9,"ネ ト リ ャ ス",8,12,"kSﾏﾘｵﾊ ﾈﾑﾚﾙｶ?kS",10,17,"BY S.
ﾖｼﾀﾞ",8,19,PUSH START!!!
80 IFSTRIG(0)<>1THEN80
90 'kOkOkO シ ョ キ 2 kOkOkO
100 VIEWLOCATE5,22PRINT"© 1989 / S.YOSHIDA
110 SPRITEONCGEN3N=2IFG=8PALETB 2,0,17,12,1
```

★Dr.Dの頭がこれまた，なんともカワイイ。（千葉県市川市・**こみねい14才**）……【**Dr.D**：ポッ。**つぐ美**：どうしたんですか？頭がまっ赤ですよ。**Dr.D**：かわいいだなんて言われたの，何10年かぶりじゃからな。ウシシ。】

```
120 ONG RESTORE140,150,160,170,180,190,200,210
130 READB,T,T$,L
140 DATA1,53,A,20
150 DATA2,55,A,25
160 DATA18,57,A,30
170 DATA34,48,P,35
180 DATA35,51,P,40
190 DATA4,54,P,45
200 DATA13,57,P,50
210 DATA13,48,A,55
220 PALETB 0,B,48,54,23
230 'k0k0k0 ﾊｼﾞﾏﾙ k0k0k0
240 LOCATE22,12PRINTT$:LOCATE21,13PRINTCHR$(T):LOCATE22,7PRINTG:GOSUB800:GOSUB53
0
250 LOCATE11,5:PRINT"STAGE";CHR$(G+48):LOCATE13,7:PRINTT$;"M":LOCATE12,9:PRINTCH
R$(T);":00"
260 PLAY"O3G5G3EGEG:O2G3ECGEC:C3CCECCCE":GOSUB620
270 'k0k0k0 ﾒｲﾝ k0k0k0
280 Y=40:Q=RND(9)+49:X=12+RND(4)
290 DEFSPRITE0,(0,0,1,0,0)=CHR$(Q)
300 K=STICK(0):I=Y/8-2
310 IFK=2ANDASC(SCR$(X-1,I))=32 X=X-1:PAUSE5
320 IFK=1ANDASC(SCR$(X+1,I))=32 X=X+1:PAUSE5
330 IFK=4 GOTO580
340 IFSTRIG(0)=1GOSUB890:PLAY"DDDD"
350 SPRITE0,X*8+16,Y-1:IFY MOD2=0 POKE&H4015,15:POKE&H4000,128,0,0,9
360 IFASC(SCR$(X,I))=32 Y=Y+1:GOTO300
370 'k0k0k0 ﾊﾝﾃｲ k0k0k0
380 LOCATEX,I-1PRINTCHR$(Q):SPRITE0:Z=0
390 'k5k5k5 ｷｶﾞｸﾙｯﾀ ? k5k5k5
400 IFI=3 GOTO740
410 'k5k5k5 ﾄｸﾃﾝ ? k5k5k5
420 P=3
430 IFASC(SCR$(X,P))=32 P=P+1:GOTO430
440 PP=ASC(SCR$(X,P))
450 IFPP=195ORPP=193GOTO480
460 Z=Z+PP-48
470 P=P+1:GOTO430
480 IFZ MOD10=0 C=C+Z/10:GOSUB810:FORA=3TO17-G:LOCATEX,A:PRINT" ":NEXT:L=L-1:GOS
UB530
490 IFL=0GOTO640
500 GOTO280
510 'k0k0k0 ｻﾌﾞ k0k0k0
520 'k5k5k5 ﾋｮｳｼﾞ k5k5k5
530 IFL=9ANDN=2 N=N+1
540 IFH<C H=C
550 LOCATEN,7:PRINTL:LOCATE0,3:PRINTRIGHT$("      "+MID$(STR$(C),2,6),6):LOCATE2
0,3:PRINTRIGHT$("      "+MID$(STR$(H),2,6),6)
560 RETURN
570 'k5k5k5 ｵﾄｽ k5k5k5
580 I=3
590 IFASC(SCR$(X,I))=32 I=I+1:GOTO590
600 SPRITE0:GOTO380
610 'k5k5k5 ｾﾞﾝﾌﾞｹｽ k5k5k5
620 FORD=3TO17-G:LOCATE10,D:PRINT"          ":NEXT:RETURN
630 'k5k5k5 ｸﾘｱ ! k5k5k5
640 CC=100+G*50:GOSUB620:LOCATE11,4:PRINT"STAGE";CHR$(G+48):LOCATE11,6:PRINT"CLE
AR!":LOCATE11,8:PRINT"BONUS..":LOCATE11,9:PRINT"+";CC;"0":C=C+CC
650 CGEN2:D=0:DEFSPRITE1,(0,1,0,0,0)="ﾌﾞﾍﾞﾎﾞﾊﾟ":DEFSPRITE2,(0,1,0,1,0)="ﾍﾞﾌﾞﾊﾟﾎﾞ
":DEFSPRITE3,(3,1,0,0,0)="h3k7k7ｧ":DEFSPRITE4,(3,1,0,1,0)="k7h3ｧk7
660 X1=229:X2=10:Y=213D=D+1
670 IFY=0GOTO660
680 IFD=4GOTO710
690 SPRITE1,X1,Y:SPRITE2,X2,Y:SPRITE3,X1+10,Y+10:SPRITE4,X2-10,Y+10
700 Y=Y-1:X1=X1-1:X2=X2+1:PLAY"T100C0":GOTO670
710 FORD=1TO4:SPRITED:NEXT:GOSUB810:LOCATE13,9:PRINT"  ":GOSUB530:PAUSE150:GOSUB
620
720 IFG=8THEN830
730 G=G+1:LOCATE10,18-G:PRINT"f1f1f1f1f1f1f1f1":GOTO110
740 'k5k5k5 ｷｶﾞｸﾙｯﾀ k5k5k5
750 GOSUB800
760 PLAY"O1G2GG#D7:O1E2EEC7
770 PLAY"V6F4FFV15D7:V6D4DDOOV15B7":G=1:GOSUB620:LOCATE12,6PRINT"GAME":LOCATE12,
9PRINT"OVER":LOCATE11,12PRINT"ｷｶﾞｸﾙｯﾀ!
780 PLAY"R6DD5D3D6F5E3D5D3C5C3DRR03D7R9R":GOTO40
790 'k5k5k5 ﾈｲﾛ k5k5k5
800 PLAY"T3Y2M1V15R2:T3Y2M1V15:O1T3":RETURN
810 PLAY"O3T4Y2M1V10GOB3":RETURN
820 'k0k0k0 ? ? . ? ? k0k0k0
830 G=3:GOSUB620:PALETS 0,13,55,22,2
840 DEFMOVE(0)=SPRITE(0,7,5,122,0,0):POSITION0,240,127:MOVE0
850 IFXPOS(0)<>128GOTO850
860 CUT0:LOCATE11,6:PRINT"ﾔｯﾄ":LOCATE11,8:PRINT"ﾈﾑﾚﾙﾙ...
870 MOVE0:PLAY"T203E7F4G8D7E4F8E6ED4EFDC8":ERA0
880 GOSUB620:LOCATE11,9:PRINT"END...":PAUSE300:GOTO40
890 'k0k0k0 ﾎﾟｰｽﾞ k0k0k0
900 SPRITE0:PLAY"C1CCC"FORD=1TO4:DEFSPRITED,(3,1,0,0,0)="g7g7g7g7"SPRITED,80+D*1
6,151-G*8NEXTW=94
910 FORD=0TO7:POKE&H250+D*4,143-G*8,ASC(MID$("g7PAUSE!g7",D+1,1)),3,96+D*8:NEXT
920 DEFSPRITE7,(3,0,0,0,0)="g7"SPRITE7,W,135-G*8
930 W=W+1IFW=153W=94
940 IFSTRIG(0)<>1THEN920
950 FORD=1TO7:SPRITED:NEXTRETURN
```


★友達が家に帰って，ファミコンをやろうとしたら，おばあちゃんが「よごれていたから，今洗濯機で洗っているよ」だって。(栃木市・鈴木一生13才)……【影：いいおばあちゃんだね。編：影さんも洗ってもらったら。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用



高速モビルスーツ・シューティング

SHERRA（シェラ）

四喜和

★遊びかた

RUNして待つこと45秒，画面にタイトルが現れますので，スペース・キーを押すとゲームがはじまります。左側の赤いのが自機で，4 5 6で移動，7 8 9で各方向へジャンプ，Zでビーム発射です。また，ゲーム中とんでもない面が二つばかりありますので，@キーがギブアップになっています。

画面上部にあるENDURANCE（エンデュランス）1，2はそれぞれ自機，敵機の耐久力で，これが0になると，ゲーム・オーバーまたは，ステージ・クリアです。通常これは10ずつ減りますが，自機のうしろがブロックのとき，ビームに当たると20減ってしまいますので注意してください(自機のみ)。

みごとステージ・クリアするとボーナスとして，ENDURANCE（エンデュランス）1がSCORE（スコア）に加算されます。

★プログラム

マシン語がありますのでRUNする前に必ずセーブしておいてください。

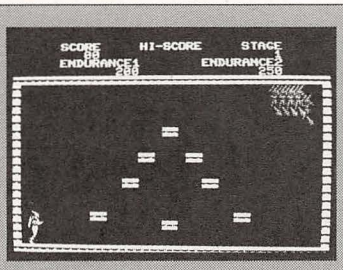
マシン語データのチェックサムは，RUN 1380で，Readyだけが表示されればOKです。

★改造のアドバイス

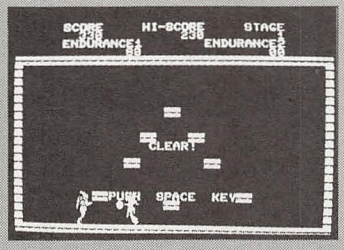
プリント文には注意してください。コンソール・バッファにプログラムを置いてますので，簡単にぶっとんでしまいます。

スピードに不満のある人は，340行の「65」をいじってみてください。

★　　★

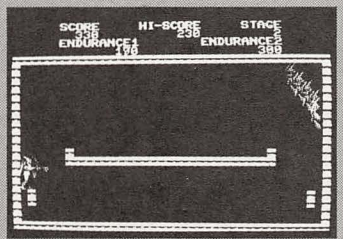


▲〈写真1〉ゲーム・スタート。左側からやってきた敵をやっつけろ!!

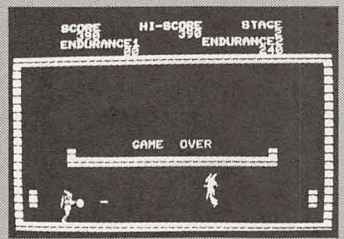


▲〈写真2〉やった!!敵をやっつけたゾ!! ENDURANCE 1の分だけボーナスが入る

▼〈写真3〉ステージ2は，かくれる場所が少なくなっているゾ！気をつけろ!!



▼〈写真4〉敵の猛攻にあい，あっという間にゲーム・オーバーになった



SHERRAのプログラム・リスト

```
10 '
20 '  ＳＨＥＲＲＡ
30 '
40 CLEAR .&H4FFF:COLOR 7,0:WIDTH 40,25:DEFINT A-Y:DIM BL(23),B(15)
50 FOR I=0 TO 15:READ B(I):NEXT:FOR I=1 TO 7:READ A:COLOR=(I,A):NEXT
60 A=&H5000:FOR I=0 TO 187:READ A$:FOR J=0 TO 7
70 POKE A,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):A=A+1:NEXT J,I
80 FOR I=0 TO 63:READ A$:FOR J=0 TO 7
90 D=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE A,D:A=A+1
100 POKE &H57E5-J-(J>3)*8+I*8,B(D MOD 16)*16+B(D ¥ 16)
110 NEXT J,I
120 FOR I=12 TO 23:READ A$:BL(I)=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$)>&H7FFF)*2^16:NEXT
130 EXEC &H54CC:E=4:GOSUB 450:GOSUB 470
140 '  ＩＮＩＴＩＡＬＩＺＥ
150 ST=0:E=1:Z=0:GOSUB 550
160 FOR I=0 TO 5:SYMBOL(245+I,72),"SHERRA",3,2,2:NEXT
170 RESTORE 1300:GOSUB 450:GOSUB 560:GOSUB 580
180 '  ＭＡＩＮ
```

★世紀の決闘：Dr.D：フッフッフッ，まだツメが甘いな。影：なにっ!!ペロペロペロ。(静岡県駿東郡・二井信行14才)……【影：ふっふっふっ！どうだまいったか？Dr.D：ナメんじゃない!!影：そう切り返してくるとは…。】

★先日，渡辺美里さんの「恋したっていいじゃない」を口ずさみながらプログラムを打ち込んでいたら "DATA" が "DATE" になっていた。(東京都武蔵村山市・もっちゃん15才)……【編：さも，ありなん。】

```
190 ST=ST+1:LOCATE 32,1:PRINT USING "##";ST
200 FOR I=&H5A28 TO &H5D1E:POKE I,0:NEXT:GOSUB 470:GOSUB 550
210 FOR I=&H5F00 TO &H5F3C:POKE I,0:NEXT
220 IF ST MOD 20=1 THEN RESTORE 1320
230 READ A$,E2:K=1:V=1:L=0:W=5:P=1:A2=130
240 WHILE MID$(A$,K,1)<>""
250 IF A2<ASC(MID$(A$,K,1)) THEN GOSUB 460
260 A2=ASC(MID$(A$,K,1)):K=K+1
270 IF A2>120 THEN P=A2-121:GOTO 300
280 IF A2>96 THEN W=A2-92:GOTO 300
290 IF A2>64 THEN V=A2-64 ELSE L=A2-49
300 WEND:GOSUB 460
310 LOCATE 13,3:PRINT USING "200"+SPACE$(15)+"##0";E2
320 SOUND 7,&HEB:SOUND 12,25:SOUND 11,0:SOUND 5,0
330 POKE &H5F28, 1:POKE &H5F29, 7:POKE &H5F2A, 2:POKE &H5F22,7
340 POKE &H5F23,36:POKE &H5F3C,20:POKE &H5F3A,E2:POKE &H5008,65+ST*.7*(ST<93)
350 EXEC &H5000:SOUND 10,0
360 Z=PEEK(&H5F80)*&H100+PEEK(&H5F81):E1=PEEK(&H5F3C)
370 IF E1=0 THEN 410
380 A$="CLEAR!":X=17:Y=14:C=6:Z=Z+E1
390 GOSUB 540:GOSUB 580:GOSUB 560:GOTO 180
400 '■■■■■■■■■■■■■■■■ GAME  OVER ■■■■■■■■■■■■■■■■
```

FM-7/77シリーズ(V3.0)用



拡張プログラム付きの本格アクション

がんばれ！タコ君 奮闘記 II

吉田　己久忠

STORY

タコつぼを返してもらうため，タコ君はUPAという石を集めに旅をしていた。途中，関所にぶつかり，通行料は200万ぐぉん(日本円にして2円)だという。文無しのタコ君は，役人にお願いしたところ，

「算数の問題をすべて解けばここを通してやるが，解けなければタコ焼きにして食ってやる！」

しかたなく要求をのんだタコ君は，役人の挑戦を受けることになった。

★　　★

《第1表》変数表

X1，Y1	タコ君の座標
RE	タコ君の残り
RD	ラウンド
TM	タイム
EQ	等号の数
XE(n)，YE(n)	等号の座標
S(n，m)	仮想VRAM
E$	ファイル・ネーム

遊びかた

8246で上下左右にタコ君を動かして，制限時間内に計算式を完成させてください。ただし，すべてのブロックを使わなければなりません。完成したらスペース・キーを押してください。なお，ギブアップは/です。

★　　★

1+2=3　　左から右へ計算
上から下へ計算

```
1
+
2     6
=   1-2=5-6
5     3
|     =
2     3
```

《第1図》計算基本パターン

《第2表》拡張MPUT Version2.1について

1）OPTION_SET A，B
○SUB CPUのコンソール・バッファにプログラムを転送し，画面上段のパターン（左端を0とする）計16個を定義する。

2）MPUT キャラクタ・バンゴウ(0-63)，X座標×A，Y座標×B，パターン1，パターン2
○任意の座標にパターン（32×16)を表示。パターン2は，同キャラクタ・番号の前回の座標を使用する。

3）SPUT X座標，Y座標，横のパターン個数，縦のパターン個数，パターン番号が格納されている番地
○組み合わせたパターンを表示する。

4）GSCROLL データ(16Bit)
○V-RAMオフセット・レジスタに値を書き込む。
注)FM-77(77)と77AVとでは，仕様が少し異なる。
なお，X座標はバイト(8ドット)単位。パターン番号を16以上とすると無表示

コンストラクション

自分の好きな面を作ってみましょう。操作方法は画面右に表示しています。セーブは，その表示している面までをテープまたはディ



編：吉田くんの作品は，いつもユニークなアイデアが生かされていますね。

Dr.D：そうじゃな。リストも見やすいし，短くまとめておるゾ!!とくに面データなどはこの短さじゃ！みんなも見ならってほしいものじゃ。

編：ところで**リスト1**のMPUTプログラムなんですが。

Dr.D：これは，凝ったキャラクターを使おうと思う人にはたいへん便利じゃ。**第2表**に使いかたがあるので，みんなもぜひ使ってみてくれたまえ。

★僕は昨年，「PCエンジンHEシステムのすべて」を買ったその日にメガドライブを買いました。変でしょうか？(大阪市・平郡達哉12才)……【影：私なんてTOWNSとX68KとPC-98を一度に買った…夢を見たゾ!!】

《リスト1》FMシリーズ用拡張MPUTプログラム・リスト

```
10 '------------------------ EXTEND F-BASIC V3.0 for FM-7/77series ------------------------
20 CLEAR ,&H5FFF:CLS:AD=&H6000
30 FOR J=0 TO 21:READ A$:READ B$:B=VAL("&H"+B$):S=0
40 FOR I=0 TO 30:C=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):S=S+C:POKE AD,C:AD=AD+1:NEXT
50 IF S<>B THEN PRINT STR$(100+J*10)+" ﾎﾟｲﾝﾄ ERROR ﾊｯｹﾝ!":BEEP:END
60 NEXT
70 PRINT"EXTENDED F-BASIC V3.0 PRG-FSV2":PRINT"Programed by FANTAN SOFT 1989"
80 EXEC&H6000
90 '------------------------ Machine Language program ------------------------
100 DATA 860AB702033080CDABF0D2043D8C3BBF0D21039434841496CE455241533C54C4649,98C
110 DATA 53D644C505249426D4534F554EC4504C4410D94F5054494F4E5F5345044D5055D4,CA9
120 DATA 47534435524F4CCC5355D5481F42718B1F52772B1F6102700948A1F710270088,CD7
130 DATA 22037E805A7E92A07E96639DD227F6BD99BC338D01D7E74A3440BD9292BB99,FB6
140 DATA BC3540E7C49D826DD3D8D0122338D0122431B8D012CCCC000ED42C6E9A6A0A7,E5B
150 DATA C417700CF1700F96C435A26F139344D8D998C3540E7C0BD9292344D8D998C35,E51
160 DATA 40E7C039BDE87E92929D02279BBD998C338D0008E7C0BD9292B8DE98DD1308D,122B
170 DATA 00CBA684813F22849D81026FF7B308D00B617008016000A9DD21027FF6B8D,D17
180 DATA 9A0234109D081026FF6030BD009B8D668601B7FC8335108BFFC8F1600869DD2,D8C
190 DATA 1027FF4733B0008789D8D99BB9A02338C7D8641C6503D1F02A6C431A64A42,D2F
200 DATA 1027FF2BE6431027FF25342E6E435263519A9D5005A26D99DD81026FEF539347681D14CEFC,C40
210 DATA 8D4435123124A26E435263519A9D5005A26D99DD81026FEF539347681D14CEFC,C40
220 DATA 8BC63FE7576F58E680A680A7C05A26F935F6340286FD028FB1A5086808B7FD,1064
230 DATA 05B6FD052AFB35827FFD051CAF39D993C0009014091300101193D38F9086EE,C54
240 DATA B7C0E981EE26037EC023398ED38FB6D3838101275C81022763338D0DD7A684,E61
250 DATA 4833C6A6D4BD63EC01EDC4A6D205B86108E0000338D0130BD05300444A26F9,AEE
260 DATA 3410BD0E3089400008D0830894000BD0235903410C6107DD4091210AE8410AF,941
270 DATA C410AE0210AF427FD4D9308B5D33445A26E5359DDC1FF3D38FDD1FFDD40E39,DEE
280 DATA A6D2810FF22F910AE8434102D1FB10FF22EE3410343021088E0000A641C6D83D86,948
290 DATA 50303114BA6C4C6D23D31A835D2308B000C8C6C03D308B108C3982D223AC61034,BA9
300 DATA 047DD409EC84EDA4EC02ED22EC884DED94000EC8842EDA94002EC89008ED,1056
310 DATA A980000EC8990082EDA980027FD4D9300431A85035045A26C835590EE0000000,B25
```

《リスト2》がんばれ！タコ君奮闘記IIのメイン・プログラム・リスト

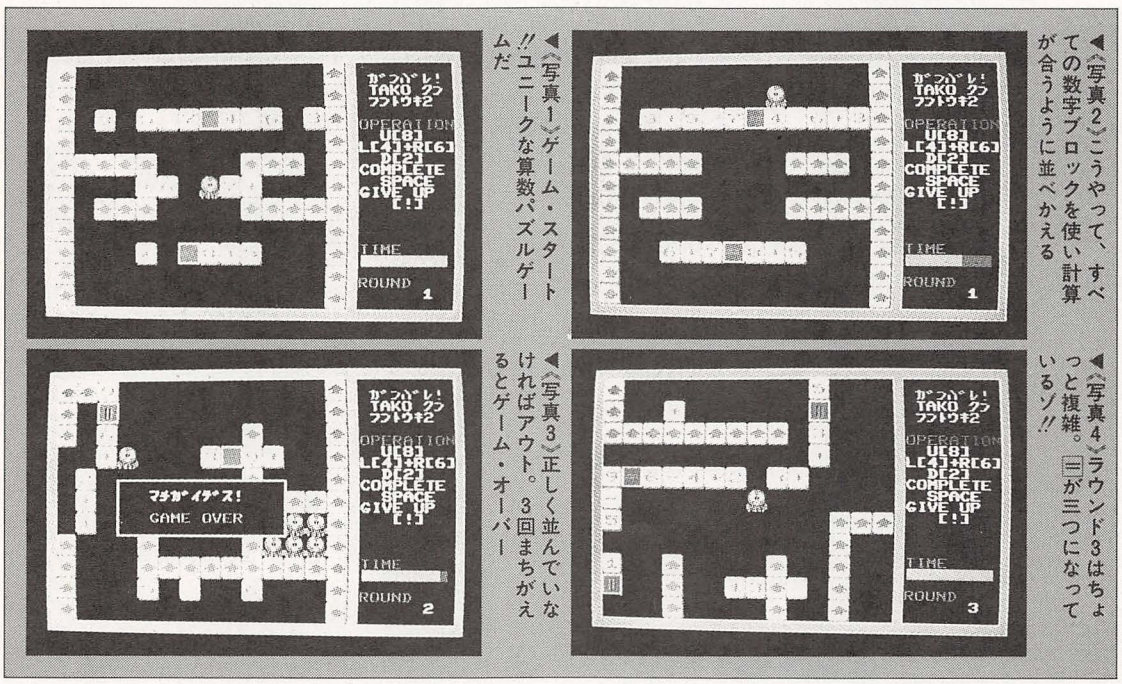
```
10 GOTO 620
20 '------------------------ Main routine ------------------------
30 K$=INKEY$:IF TIME>2 THEN TIME$="00:00:00":GOSUB 450
40 IF K$="" THEN 30
50 IF K$=" " THEN 170 ELSE IF K$="!" THEN A$="Give up!":GOTO 400
60 H=(K$="6")*(X1<13)-(K$="4")*(X1>0):V=(K$="2")*(Y1<10)-(K$="8")*(Y1>0)
70 A=S(X1+H,Y1+V):IF A<>0 THEN 90
80 FOR I=0TO4:MPUT1.X1*4+H*I+2.Y1*4+V*I+2.15.0:NEXT:X1=X1+H:Y1=Y1+V:GOTO30
90 IF A=0 OR A>11 THEN 30
100 B=(X1+H*2<0)+(X1+H*2>13)+(Y1+V*2<0)+(Y1+V*2>10):IF B<0 THEN 30
110 IF S(X1+H*2,Y1+V*2)<>0 THEN 30
120 FOR I=1 TO 4:MPUT 0.(X1+H)*4+H*I+2.(Y1+V)*4+V*I+2.A.16
130          MPUT 1.X1*4+H*I+2 .Y1*4+V*I+2.15.0:NEXT
140 X1=X1+H:Y1=Y1+V:S(X1,Y1)=0:S(X1+H,Y1+V)=A:GOTO 30
150 '------------------------ Calculation ------------------------
160 '------------------------ section 1 ------------------------
170 X=10:Y=10:XX=20:YY=13:GOSUB 470:X=11:Y=11:C=6:A$="ﾁｪｯｸ ﾁｭｳ":GOSUB 500
180 FOR N=0 TO EO-1:X=XE(N):Y=YE(N):A=S(X,Y):B=0:H=0:V=0:AS=0
190  IF A=12 THEN X=X-1:H=-1:GOSUB 250:B=0:ACL=FAC:X=XE(N)+1:H=1:GOSUB 250
200  IF A=13 THEN Y=Y-1:V=-1:GOSUB 240:B=0:ACL=FAC:Y=YE(N)+1:V=1:GOSUB 240
210  FAC=ACL-FAC:IF FAC<>0 THEN 390
220 NEXT
230 FOR I=1 TO 11:IF D(I)<>DC(I) THEN 390 ELSE NEXT:GOTO 330
240 '------------------------ section 2 ------------------------
250 A2=0:A=(X+H<0)+(X+H>13)+(Y+V<0)+(Y+V>10):IF A=0 THEN A2=S(X+H,Y+V)
260 A1=S(X,Y):X=X+H*2:Y=Y+V*2:D(A1)=D(A1)+1:IF A1=0 OR A1>9 THEN RETURN 390
```

スクにセーブします。ファイル・ネームは，プログラム実行後に入力するようになっています。自分の出現位置には何も置かないようにしてください。50面までエディット可能です。

プログラム

拡張MPUTルーチンの**リスト1**を入力・実行後，メイン・プログラムの**リスト2**を入力・実行でOK。キャラクター・データは，±32768, 16進数化。拡張MPUTルーチンは製作FANTAN SOFT。

実行の際は必ずセーブ！



◀《写真1》ゲーム・スタート!! ユニークな算数パズルゲームだ

◀《写真2》こうやって、すべての数字ブロックを使い計算が合うように並べかえる

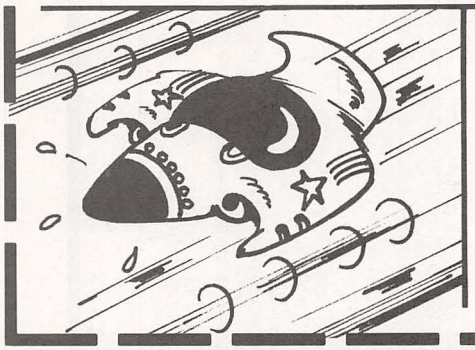
◀《写真3》正しく並んでいなければアウト。3回まちがえるとゲーム・オーバー

◀《写真4》ラウンド3はちょっと複雑。Ⅲが三つになっているゾ!!

★ある不良から,「おい！金だしな！」と言われて,「少し高い利子がつきますよ」と言った僕はすごいと思った。
(山形県村山市・**イカンガーだよ14才**)……【影：不良が「何とか3％にまけて」と切り返したらすごい！】

```
270 IF A2=10 THEN FAC(B)=A1*(1-2*(AS=11)*(H+V>0)):GOTO 310
280 IF A2=11 THEN FAC(B)=A1*(1+2*(H+V<0)-2*(H+V>0)*(AS=11)):GOTO 310
290 FAC(B)=A1*(1-2*(AS=11)*(H+V>0))
300 FAC=0:FOR I=0 TO B:FAC=FAC+FAC(I):NEXT:AS=0:RETURN
310 B=B+1:AS=A2:D(A2)=D(A2)+1:GOTO 250
320 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ Round clear ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

JR-200用



JRにはめずらしいシューティングもの

JR SHOOTING
（シューティング）

田村　清郎

◆内容

JRにはシューティング・ゲームが少ない！と思ったので，敵の種類わずか4，パワーアップ，ボスキャラ等一切なしですが，それらしきプログラムを作りました。

◆遊びかた

このゲームはジョイパッド専用です。RUNしてしばらくするとゲームがはじまります。8方向に自機を動かしAボタンでミサイルを発射してください。敵や敵の弾に当たるとミスになります。3機やられるとゲーム・オーバーです。

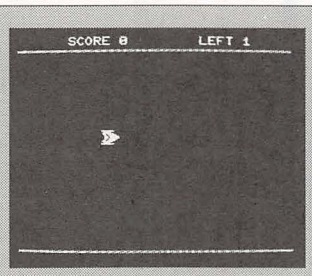
◆敵について

4種類それぞれ動きかた，弾の発射パターンが異なります。一定数敵を倒すとつぎの敵がでてきます。4種類全部倒すと難易度があがって最初にもどります。

★

《第1表》変数表

A$	上下のわく
C	倒した敵の数
C$	カーソル移動
D，D$	データ読み込み用
E	チェックサム用
G	マシン語ルーチン呼びだし
I，J	ループ用
L	自分のミサイルが命中したかどうか
N，NI，P	敵の出現率用
R(0～11)	敵の形，色等のデータ
S	スコア
V	敵の種類
X，Y	自分の座標（やられたとき）
Z	自機の数
W	汎用



▲《写真1》ゲーム・スタート！左からやってくる敵機を撃ち落とせ

◆プログラムについて

敵の発生に乱数を使用しているので，ときどき大挙して乱撃してきますが，そのほうが面白いので直しませんでした。また，自機の当たり判定が多少甘くなってしまいました。申しわけありません。メインにマシン語を使っているので，RUNする前にSAVEしておいてください。また，キャラクターRAM（カナ文字）を書き換えているので，他のプログラムを入れるときには一度電源を切ってください。

CHECKER FLAG

編：JR-200にはめずらしいシューティング・ゲームですよ。

Dr.D：ふむふむ，キャラクターの動きや，判定等は，ほとんどマシン語でやっておるので，スプライトのないJRでもこのスピード感がだせるのじゃ。

編：かなり，苦労のあとがうかがえますね。

Dr.D：JRのような古い機種でもこんなにすごい作品ができるのじゃ。

編：最近，はやりのスピード・アップや特殊パワーアップなどなくても，十分おもしろいですネ。

JR SHOOTINGのプログラム・リスト

```
10 CLEAR $5FFF:COLOR 7,0,0:CLS:TEMPO 109:RANDOMIZE:C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
20 DIM R(11):R(0)=$BC:R(1)=6:R(2)=0:R(3)=$C0:R(4)=3:R(5)=$40:R(6)=$C4:R(7)=2
30 R(8)=$80:R(9)=$C8:R(10)=3:R(11)=$C0:GOSUB 230
40 C=0:S=0:V=0:Z=3:N1=$72:N=N1
50 POKE $6600,$C2:POKE $6601,$4A:POKE $6604,0:CLS:COLOR 1:PRINT
60 A$="ｱｱｱ
```

```
100 FOR J=0 TO 30:NEXT:LOCATE X,Y:PRINT " "+C$+" ":FOR J=0 TO 30:NEXT:NEXT
190 Z=Z-1:COLOR 7:LOCATE 25,0:PRINT Z:IF Z>0 THEN 50
200 LOCATE 7,12:PRINT "replay (y/n)?":PICK W:IF W=110 THEN CLS:END
210 IF WK>121 THEN 200
220 GOTO 40
230 LOCATE 5,12:PRINT "WAIT A MOMENT,PLEASE."
240 E=0:FOR I=&C000 TO &C4BF:READ D$:D=VAL("&"+D$):POKE I,D:E=E+D:NEXT
250 IF E<>121716 THEN BEEP :PRINT "ERROR IN MACHINE DATA!!":END
260 FOR I=&C900 TO &C9FF:READ D$:POKE I,VAL("&"+D$):NEXT
270 FOR I=&C800 TO &C862 STEP 2:READ D$:D=VAL("&"+D$):POKE I,(D<<8):POKE I+1,D
280 NEXT:FOR I=&D5B8 TO &D65F:READ D$:POKE I,VAL("&"+D$):NEXT:RETURN
290 REM ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ MACHINE DATA ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
300 DATA BD,E8,CB,96,02,B7,66,07,FE,66,00,C6,21,85,01,26
310 DATA 02,C0,20,85,02,26,02,CB,20,85,04,26,01,5A,85,08
320 DATA 26,01,5C,BD,63,5A,FE,66,02,A6,01,81,B5,27,4D,A6
330 DATA 21,81,B5,27,47,B6,66,03,43,85,17,27,3F,85,1F,27
340 DATA 3B,B6,66,02,8B,04,B7,66,02,FE,66,02,E6,00,EB,01
350 DATA EB,20,EB,21,C1,05,27,0C,C1,0A,27,08,C1,14,27,1C
360 DATA 86,01,20,02,86,00,B7,66,04,FE,66,00,BD,63,7D,FE
370 DATA 66,02,86,05,C6,B6,BD,63,A0,FF,66,00,B6,66,07,85
380 DATA 10,27,06,7F,66,08,7E,60,BB,7D,66,08,26,F8,7C,66
390 DATA 03,FE,66,00,A6,02,81,20,26,EC,CE,67,00,A6,00,4D
400 DATA 27,04,08,08,20,F7,B6,66,00,A7,00,B6,66,01,8B,02
410 DATA A7,01,EE,00,86,07,C6,BA,BD,63,C2,39,CE,67,00,60
420 DATA 00,26,01,39,FF,66,09,FE,66,09,A6,01,EE,00,43,85
430 DATA 1F,27,06,A6,01,C6,20,20,1D,C6,20,4F,BD,63,C2,FE
440 DATA 66,09,A6,02,E6,03,A7,00,E7,01,4D,27,04,08,08,20
450 DATA F1,FE,66,09,20,C9,85,44,26,24,01,4F,BD,63,C2,08
460 DATA 86,07,C6,BA,BD,63,C2,FF,66,08,FE,66,09,B6,66,0C
470 DATA A7,01,7C,66,0A,7C,66,0A,FE,66,09,7E,60,BF,35,02
480 DATA 26,04,C6,22,20,02,C6,02,BD,63,5A,FE,66,02,FF,66
490 DATA 32,BD,63,7D,7C,66,58,FE,66,32,FF,66,30,CE,67,20
500 DATA A6,00,B1,66,30,26,28,A6,01,B1,66,31,26,21,A6,05
510 DATA A7,01,A6,06,A7,03,A6,04,A7,00,4D,27,02,A6,04,27
520 DATA 06,08,08,08,08,20,E7,FE,66,09,EE,00,7E,60,D9,00
530 DATA 08,08,08,20,CB,CE,67,20,60,00,26,01,39,FF,66,09
540 DATA EE,00,FF,66,15,A6,00,FF,66,15,A6,00,B7,66,13,B6,66,15
550 DATA 88,04,B7,66,15,FE,66,15,A6,00,B7,66,14,FE,66,09
560 DATA EE,02,FF,66,11,4F,E6,00,C5,01,27,02,8B,02,C5,02
570 DATA 27,02,8B,01,C5,04,27,02,8B,20,C5,08,27,02,8B,40
580 DATA B7,66,1B,4F,C4,F0,C1,10,26,02,86,01,C1,20,26,02
590 DATA 86,21,C1,30,26,02,86,41,F6,66,1B,B7,66,1B,FE,66
600 DATA 0D,BD,63,7D,BD,63,5A,FE,66,02,7F,66,0F,7F,66,10
610 DATA A6,00,BD,63,E0,A6,01,BD,63,E0,A6,20,BD,63,E0,A6
620 DATA 21,BD,63,E0,7D,66,10,26,0F,7D,66,0F,27,06,BD,63
630 DATA F5,7E,61,9D,B6,66,14,F6,66,13,BD,63,A0,FF,66,17
640 DATA FE,66,09,B6,66,17,F6,66,18,A7,00,E7,01,BD,63,F5
650 DATA F5,66,1B,5D,27,4E,EE,00,09,A6,00,81,20,26,45,FF
660 DATA 66,17,CE,67,A0,A6,00,4D,27,05,08,08,20,F6,B6
670 DATA 66,17,A7,00,B6,66,18,A7,01,E7,02,FE,66,17,86,04
680 DATA C6,BB,BD,63,C2,7E,62,84,FE,66,09,EE,00,FF,66,19
690 DATA 86,66,19,88,04,7E,66,19,86,66,14,F6,66,13,FE,66
700 DATA 19,BD,63,A0,FE,66,09,EE,00,FF,66,02,B6,66,03,85
710 DATA 1F,26,25,BD,63,7D,FE,66,09,A6,05,A7,01,A6,06,A7
720 DATA 02,A6,07,A7,03,A6,04,A7,00,4D,27,06,08,08,08,08
730 DATA 20,E7,FE,66,09,7E,61,78,7C,66,0A,7C,66,0A,7C,66
740 DATA 01,39,FF,66,09,A6,01,85,1F,27,54,FE,66,09,E6,02
750 DATA 5A,EE,00,FF,66,20,BD,63,5A,FE,66,02,FF,66,22,A6
760 DATA 00,01,B5,27,3E,81,BC,24,38,81,BA,27,23,C6,20,4F
770 DATA FE,66,20,BD,63,C2,FE,66,22,86,04,C6,BB,BD,63,C2
```

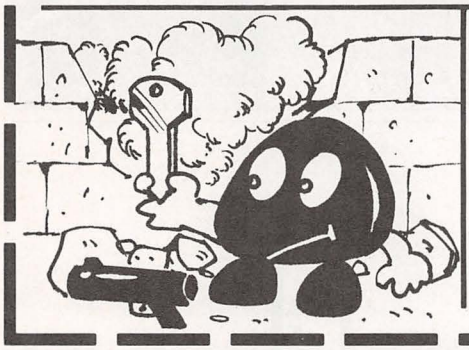
```
790 DATA FF,66,66,0B,FE,66,09,B6,66,0B,A7,00,B6,66,0C,A7,01
800 DATA 7C,66,0A,7C,66,0A,7C,66,0A,FE,66,09,7E,62,CD,EE
810 DATA 00,20,03,FE,66,20,C6,20,4F,BD,63,C2,FE,66,09,A6
820 DATA 04,A7,01,A6,05,A7,02,A6,03,A7,00,4D,27,05,00,08
830 DATA 08,20,EC,FE,66,09,7E,62,CD,39,FF,66,02,B6,66,03
840 DATA 80,21,B7,66,03,B6,66,02,02,00,B7,66,02,B6,66,03
850 DATA 1B,B7,66,03,B6,66,02,83,00,B7,66,02,39,86,20,A7
860 DATA 00,A7,01,A7,20,A7,21,FF,66,05,B6,66,05,8B,04,B7
870 DATA 66,05,FE,66,05,86,00,A7,00,A7,01,A7,21,A7,20,39
880 DATA A7,00,A7,01,A7,20,A7,21,FF,66,05,B6,66,05,80,04
890 DATA B7,66,05,FE,66,05,E7,00,5C,E7,01,5C,E7,20,5C,E7
900 DATA 21,39,E7,00,FF,66,05,F6,66,05,CB,04,F7,66,05,FE
910 DATA 66,05,E7,00,B6,66,05,80,04,B7,66,05,FE,66,05,39
920 DATA 40,26,01,39,81,01,26,04,7C,66,0F,39,81,05,26,01
930 DATA 39,7C,66,10,39,B6,66,12,4C,B7,66,12,F6,66,11,C9
940 DATA 00,F7,66,11,FE,66,09,E7,02,A7,03,39,FF,66,40,81
950 DATA 80,24,48,A6,00,AB,01,AB,20,AB,21,81,80,26,3C,CE
960 DATA 67,20,FF,66,09,A6,00,4D,27,0C,08,08,08,8C,67
970 DATA A0,26,EF,7E,64,5B,B6,66,41,A7,01,B6,66,44,A7,02
980 DATA B6,66,45,A7,03,B6,66,40,A7,00,8B,04,B7,66,40,FE
990 DATA 66,40,B6,66,43,F6,66,42,BD,63,A0,7F,66,50,BD,60
1000 DATA 00,7D,66,04,27,04,86,01,5F,39,BD,64,AA,BD,61,75
1010 DATA FE,66,00,A6,00,AB,01,AB,20,AB,21,81,DE,27,04,86
1020 DATA 01,5F,39,BD,64,AA,BD,60,BC,BD,64,AA,BD,62,CA,BD
1030 DATA 64,AA,BD,60,BC,BD,64,AA,BD,62,CA,BD,64,AA,BD,60
1040 DATA BC,BD,64,AA,BD,60,BC,4F,5F,39,CE,00,08,8C,68,FF,26,F8,39
1050 DATA 00,26,FA,39,CE,57,00,6F,00,08,8C,68,FF,26,F8,39
1060 REM ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ENEMY'S DATA ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1070 DATA 04,04,04,24,04,08,08,28,08,08,08,24,04,04,04
1080 DATA 00,00,00,00,00,04,04,04,04,04,04,04,04,08,08
1090 DATA 08,08,08,08,04,04,04,04,00,00,00,00,04,04,04
1100 DATA 04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04
1110 DATA 08,18,08,28,08,28,08,08,00,10,00,10,00,00,00,00
1120 DATA 38,08,38,08,08,08,08,08,00,00,00,00,00,00,00,04
1130 DATA 04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04
1140 DATA 04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04
1150 DATA 04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04
1160 DATA 16,26,36,06,04,04,04,04,04,04,04,04,16,26,36,06,04,04
1170 DATA 04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04
1180 DATA 04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04
1190 DATA 08,08,08,08,08,08,05,06,06,06,16,26,36,16,26,36,00
1200 DATA 00,00,00,00,00,00,06,06,06,16,26,36,16,26,36,08,08
1210 DATA 08,08,08,08,14,34,14,34,14,34,04,04,04,04,04,04
1220 DATA 04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04,04
1230 REM ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ MUSIC DATA ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1240 DATA 2A,2D,30,00,2C,2F,32,00,20,1F,1E,1D,1C,1B,1A,19
1250 DATA 1E,1D,1C,1B,1E,1D,1C,1B,1E,1D,1C,1B,00,1F,1E,1D
1260 DATA 1C,1B,1A,19,1B,1D,1C,1B,1A,1D,1C,1B,1A,1D,1C,1B,1A,00
1270 REM ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ CHARACTER DATA ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1280 DATA 00,00,00,FF,FF,00,00,00,FF,3F,77,33,19,1C,1C,19
1290 DATA E0,00,C0,F0,FC,DF,DF,FC,33,77,3F,FF,00,00,00,00
1300 DATA F0,C0,00,E0,00,00,00,00,00,00,00,00,F0,78,3C,78,F0
1310 DATA 00,18,3C,7E,7E,3C,18,00,0F,0F,07,07,07,0F,FF,CF
1320 DATA C0,C0,80,83,83,83,FF,FF,CF,7F,0F,07,07,07,0F,0F
1330 DATA FF,FF,83,83,83,83,00,C0,C0,00,01,03,07,07,07,FE
1340 DATA 80,80,80,80,80,80,F8,FC,7E,7E,3F,1F,01,01,01,01,01
1350 DATA 7F,E0,E0,E0,E0,C0,00,00,00,03,07,08,1C,3E,5F,CC,C5
1360 DATA C0,E0,10,38,7C,FA,33,A3,C5,CC,5F,3E,1C,08,07,03
1370 DATA A3,33,FA,7C,38,10,E0,C0,C0,60,33,1F,3F,7F,C4,C4
1380 DATA 03,06,CC,F8,FC,FE,23,23,FF,FF,FF,3E,1C,00,00,00
1390 DATA FF,FF,FF,7C,38,00,00,00
```


◀《写真２》敵の攻撃パターンをよーく考えて弾を撃て!!連射できる

▶《写真３》敵や弾に当たるとLEFTが一つ減ります。０になると終わり

★影さんっ！なんと友人Kが学校の理科室で蛇口を抜きとった!!これは，もしかして影さんの手下では？(滋賀県甲賀郡・Y&K14才)……【影：それはちがう！私の家は蛇口をもらっても水道を止められているからムダだ！】

MSX/MSX2/MSX2+用



ユニークなキャラクターのアクション・パズル

36

山下　修

遊びかた

トコちゃんをカーソル・キーで上下左右に動かして隠された鍵を三つ取り，隠された扉に入ればクリアです。

トコちゃんの後をついてくるのは砲台で，斜め4方向に弾を発射できます(その方向のカーソル・キーを押しながらスペース・キー)。

ブロックには押せる物と押せない物があり，押せない物に弾が当たるとつぎの物が現れます。

2乗カプセル……弾の数が2増えます。1増えるただのカプセルもあり，それは常に画面上にあります。

鍵

扉

落とし穴……落ちるとミス！

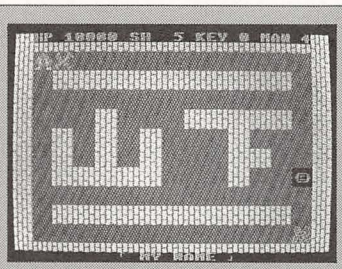
《第1表》主な変数

X, Y	トコちゃんの座標
X0, Y0	トコちゃんの移動量
KX, KY	砲台の座標
SX, SY	敵の座標
SA, SB	敵の移動量
TX, TY	弾の座標
TA, TB	弾の移動量
ST	スティック関数
HP	ヒット・ポイント
SH, KE, MN	弾，鍵，トコちゃんの数
AM(,)	部屋のようす
SC	スコア
CX, CY	トコちゃんのいる部屋の座標
W$( )	キャラクター
RO, RO$( )	部屋番号，部屋の名前

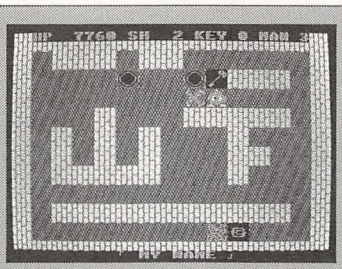
黄色いのは敵で，捕まるとミスです。ブロックでつぶすことはできません。

画面上の数字は，左から順にヒット・ポイント（これが0になるとミス！），弾の数，鍵の数，トコの数です。

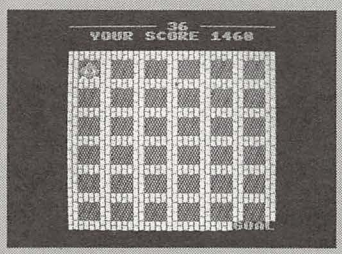
クリアすると部屋の見取り図が現れます。右下がゴールで，そこへ行けばゲームエンドです。行きかたは自由です（カーソル・キーで移動）が，簡単な部屋とむずかしい部屋との差があるので注意してください。



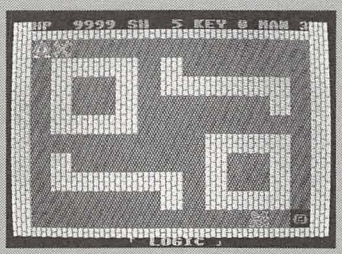
▲《写真1》ゲーム・スタート！隠された鍵と扉を捜しだせ！



▲《写真2》動かないブロックを見つけたら撃つべし！鍵を発見した



▲《写真3》ラウンド・クリアしたら，つぎの面が選べるゾ！



▲《写真4》これはLOGIC面。敵の動きをどう止めるかが勝負のカギ

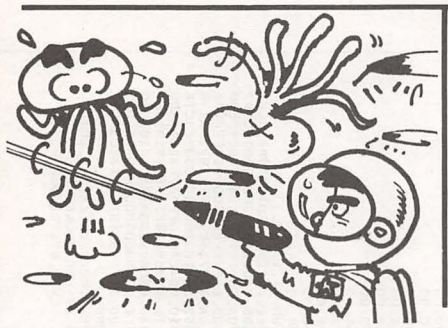
36のプログラム・リスト

```
10 '●●●
```

```
220 IF AM(X,Y)>0 THEN 460
230 RETURN
240 '●●●●●●●●●●●● ENEMY ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
250 IF SX=X AND SY=Y AND SO=0 THEN 590
260 IF SO OR RND(1)<.4 THEN SO=SO-1-(SO<1):RETURN
270 IF RND(1)>.6 THEN 300
280 SA=SGN(X+XO*(RND(1)*4)-SX):IF AM(SX+SA,SY)>5 OR SA=0 THEN 300
290 SX=SX+SA:SX=SX-(SX<1)+(SX>13):SP=(SA+7)/2:GOTO 320
300 SB=SGN(Y+YO*(RND(1)*4)-SY):IF AM(SX,SY+SB)>5 OR SB=0 THEN RETURN
310 SY=SY+SB:SY=SY-(SY<1)+(SY>10)
320 PUTSPRITE 3,(SX*16+8,SY*16-1),10+(SO>0)*8,SP
330 IF SX=X AND SY=Y AND SO=0 THEN 590 ELSE RETURN
340 '●●●●●●●●●●●●●● SHOT ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
350 IF ST=0 OR ST MOD 2 THEN RETURN
360 PLAY"SOM500002L64C":SH=SH-1:GOSUB 570
370 TA=(ST>5)-(ST<5):TB=(ST=2 OR ST=8)-(ST=4 OR ST=6):TX=KX:TY=KY
380 TX=TX+TA:TY=TY+TB:PUTSPRITE 4,(TX*16+8,TY*16-1),1,5
390 IF TX=SX AND TY=SY THEN SO=SO+40:PUT SPRITE4,(0,209):PLAY"S1M18000O5L32CO6CO
4C":GOSUB 320:RETURN
400 IF AM(TX,TY)>10 THEN PUTSPRITE 4,(0,209):RETURN
410 IF AM(TX,TY)<6 THEN 380
420 PUTSPRITE 4,(0,209):FOR I=7 TO 8:LOCATE TX*2+1,TY*2:PRINTW$(I);:NEXT
430 PLAY"SOM10000O4L16EC":AM(TX,TY)=AM(TX,TY)-6'(AM(TX,TY)=6)
440 LOCATE TX*2+1,TY*2:PRINT W$(AM(TX,TY));:RETURN
450 '●●●●●●●●●●●● ARTICLE ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
460 ON AM(X,Y)GOTO 590,470,480,500,510
470 PLAY"SOM2000004L32FDGCO5C":SH=SH+2:GOSUB 570:GOTO 540
480 PLAY"SOM1500005L32DE#DE#DE#DE#":KE=KE+1
490 LOCATE 22,0:PRINTUSING"#";KE:GOTO 540
500 IF KE<3 THEN 550 ELSE 720
510 PLAY"SOM1000005L32CECG":SH=SH+1:GOSUB 570
520 C=RND(1)*13+1:B=RND(1)*11+1:IF AM(C,B) THEN 520
530 AM(C,B)=5:LOCATE C*2+1,B*2:PRINTW$(5);
540 LOCATE X*2+1,Y*2:PRINTW$(0);:AM(X,Y)=0:AM(X,Y)=0
550 RETURN
560 '●●●●●●●●●● PRINT SHOT ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
570 LOCATE 14,0:PRINTUSING"###";SH:RETURN
580 '●●●●●●●●●●●●●● MISS ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
590 PUTSPRITE 3,(0,209):PLAY"SOM10000O2L8B#GB#GFAC2"
600 PUTSPRITE 0,(X*16+8,Y*16-1),1,0:FOR I=0 TO 5500:NEXT
610 MN=MN-1:IF MN=0 THEN 650 ELSE FOR I=0 TO 2:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT
620 FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 10:AM(I,J)=0:NEXT:NEXT
630 GOSUB 970:RETURN 90
640 '●●●●●●●●●●●● GAME OVER ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
650 LOCATE 9,8:PRINT"  GAME OVER  ":PLAY"SOM10000L8O4A4FAG4FED2","SOM7000O3L2AGD
#"
660 FOR I=0 TO 2000:A$=INKEY$:NEXT:LOCATE 8,18:PRINT"  TRY AGAIN ?  "
670 A$=INKEY$:IF A$="N" OR A$="n" OR STRIG(3) THEN CLS:END
680 IF A$=CHR$(12) AND STRIG(4) THEN MN=4:GOTO 620
690 IF NOT(A$="Y" OR A$="y" OR STRIG(0) OR STRIG(1)) THEN 670
700 FOR I=0 TO 4:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT:GOSUB 950:GOTO 620
710 '●●●●●●●●●●●● CLEAR ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
720 PLAY"SOM10000O6L32CDEDCDEDCL8O5CO7CO6C":FOR I=0 TO 6000:NEXT
730 CLS:FOR I=0 TO 4:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT
740 LOCATE 6,0:PRINT"──────── 36 ────────":SC=SC+(INT(HP/100))*10+SH*100
750 LOCATE 8,1:PRINT"YOUR SCORE";SC
760 FOR I=0 TO 5:LOCATE 6,I*3+3:PRINTSTRING$(19,"h");:FOR J=1 TO 2
770 LOCATE 6,I*3+J+3:PRINT"h''h''h''h''h''h''h";:NEXT:NEXT
780 LOCATE 6,21:PRINTSTRING$(15,"h");"GOAL"
790 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(CX*24+56,CY*24+32),9+I*6,I:NEXT
800 ST=STICK(0)+STICK(1):CA=(ST=3)*(CX<5)-(ST=7)*(CX>0)
810 CB=(ST=5)*(CY<5)-(ST=1)*(CY>0):IF CA+CB=0 THEN 800
820 CX=CX+CA:CY=CY+CB:IF CX+CY=10 THEN 880
830 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(CX*24+56,CY*24+32),9+I*6,I:NEXT:RO=CX+CY*6+1
840 D=10-LEN(RO$(RO))/2:LOCATED,22:PRINT"ROOM";RO;"┌ ";RO$(RO);" ┘"
850 PLAY"SOM500004L16C8CCDEFDC8CCDEFDG4FEFGO5C4O4C2"
860 FOR I=0 TO 10000:NEXT:FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT:GOTO 620
870 '●●●●●●●●●●●● ENDING ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
880 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(176,152),9+I*6,I:NEXT
890 PLAY"SOM10000L8O1CEGA#O2CEGA#O3CEGA#O4CEGA#O5C4G4FED4E4A4GFE4"
900 PLAY"O4L4GFEDEAL8GFEDC2DDDDD2CC2","SOM1000003L2GEEGCL8DDDDL2DC8C"
910 IF PLAY(0) THEN A$=INKEY$:GOTO 910
920 FOR I=10 TO 14:LOCATE 0,I:PRINT SPC(32);:NEXT
930 LOCATE 14,12:PRINT"END";:LOCATE 0,0:END
940 '●●●●●●●●●●●● MAKE ROOM ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
950 RO=1:MN=4:SC=0:CX=0:CY=0:FOR I=0 TO 14:AM(I,0)=11:AM(I,11)=11:NEXT
960 FOR I=1 TO 10:AM(0,I)=11:AM(14,I)=11:NEXT:RETURN
970 CLS:FOR I=0 TO 10
980 A$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(M$(RO),I*2+1,2))),8)
990 FOR J=1 TO 8:AM(I+2,10-J)=VAL(MID$(A$,J,1))*6:NEXT:NEXT
1000 FOR I=1 TO 29 STEP2:FOR J=0 TO 20 STEP2:LOCATE I,J:PRINT W$(6):NEXT:NEXT
1010 LOCATE 1,22:PRINT STRING$(30,"h");
1020 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 13:LOCATE J*2+1,I*2
1030 PRINTW$(AM(J,I));:NEXT:NEXT
1040 X=1:Y=1:KX=2:KY=1:SX=13:SY=10:SP=3:HP=10000:SH=5:KE=0:SO=0
1050 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(X*16+8,Y*16-1),9+I*6,I:NEXT
1060 PUTSPRITE 2,(KX*16+8,KY*16-1),14,2:PUTSPRITE 3,(SX*16+8,SY*16-1),10,SP
1070 PLAY"SOM2000004L2BAL8BABABABAL2G","SOM2000003L2BAL8BABABABAL2G"
1080 LOCATE 3,0:PRINTUSING"HP ##### SH### KEY # MAN #";HP;SH;KE;MN
1090 D=15-LEN(RO$(RO))/2:LOCATE D,23:PRINT"┌ ";RO$(RO);" ┘";
1100 C=RND(1)*13+1:B=RND(1)*9+2:IF AM(C,B) THEN 1100 ELSE AM(C,B)=5
1110 LOCATE C*2+1,B*2:PRINT W$(5):FOR I=7 TO 10:FOR J=1 TO 21-I*2
1120 C=RND(1)*12+2:B=RND(1)*8+2:IF AM(C,B)<6 OR AM(C,B)>8 THEN 1120 ELSE AM(C,B)
=I
1130 NEXT:NEXT
1140 IF PLAY(0) THEN 1140 ELSE RETURN
1150 '●●●●●●●●● PREPARATION ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1160 FOR I=384 TO 727:FOR J=0 TO 1:VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2:NEXT:NEXT
1170 FOR I=0 TO 18:READ A$:A=VAL("&H"+A$):FOR J=0 TO 7:READ B$
1180 VPOKE A*8+J,VAL("&H"+B$):NEXT:NEXT
1190 FOR I=8 TO 17:READ A$:VPOKE 8192+I,VAL("&H"+A$):NEXT
1200 FOR I=0 TO 5:S$="":FOR J=1 TO 32:READ A$
1210 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=S$:NEXT
1220 FOR I=0 TO 8:READ A$,B$:W$(I)=A$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT
1230 FOR I=1 TO 35:READ M$(I):NEXT:FOR I=1 TO 35:READ RO$(I):NEXT:RETURN
1240 '●●●●●●●●●●●●● DATA ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1250 DATA 60,55,AA,AA,55,55,AA,AA,55,68,EE,EE,EE,0E,EE,EE,EE,E0
1260 DATA 69,EC,6E,C6,0A,6E,EE,AA,E0,6A,48,28,82,00,2C,A4,00,C0
1270 DATA 70,01,02,04,08,1C,38,10,00,71,00,28,6C,7E,1A,2E,4C,80
1280 DATA 78,00,00,06,0E,1E,3E,3E,7E,79,00,00,C0,F0,F8,FC,FC,FE
1290 DATA 7A,7A,7A,7E,5E,6E,76,7E,00,7B,BE,BA,F6,EE,DA,F6,FE,00
1300 DATA 80,00,00,00,00,0F,18,1B,3A,81,1C,D8,18,F0,00,00,00,00
1310 DATA 88,00,00,00,00,F0,18,D8,1C,89,3A,1B,18,0F,00,00,00,00
1320 DATA 8A,0C,02,04,0E,E0,18,D8,1C,61,D7,A8,53,A4,48,90,A0,A0
1330 DATA 62,EB,15,CA,25,12,09,05,05,63,A0,A0,90,48,A4,53,A8,D7
1340 DATA 64,05,05,09,12,25,CA,15,EB
1350 DATA D0,D0,D0,D0,40,F4,A0,60,30,80
1360 DATA 00,01,03,07,0F,1F,39,79,71,71,3F,1F,0F,00,00,00
1370 DATA 00,80,C0,E0,F0,F8,9C,9E,8E,8E,FC,F8,F0,00,00,00
1380 DATA 00,00,00,00,00,00,06,04,0C,0E,00,00,00,38,7C,00
1390 DATA 00,00,00,00,00,00,60,20,30,70,00,00,00,1C,3E,00
1400 DATA 00,18,38,74,6D,1E,07,0B,0B,07,1E,6D,74,38,18,00
1410 DATA 00,18,1C,2E,B6,78,E0,D0,D0,E0,78,B6,2E,1C,18,00
1420 DATA 00,38,24,2E,2E,23,1D,50,4F,35,4E,6B,0B,5A,7B,00
1430 DATA 00,38,0C,64,94,E6,16,66,9C,58,E0,32,9A,3A,4E,00
1440 DATA 00,1C,30,26,29,67,68,66,39,1A,07,4C,59,5C,72,00
1450 DATA 00,1C,24,74,74,C4,B8,0A,F2,AC,72,D6,D0,5A,DE,00
1460 DATA 00,00,00,00,00,01,02,05,05,02,01,00,00,00,00,00
1470 DATA 00,00,00,00,00,80,40,A0,A0,40,80,00,00,00,00,00
1480 DATA '','',ab,cd,♠ぇ,♭♥,"q","p",xy,z{,♠ゎ,♭♥,hh,hh,ii,ii,jj,jj
1490 DATA B9A1BDA1B9818585BD9585,6F49494F40C302F29292F6,262E90EC20108BDB423CC7
1500 DATA 01894D2310E80422A97828,00060909C1D9C909090600,490024009200490024009 2
1510 DATA A4FE898092FFA480AAFF85,78949271237090973090 6,00FF81BDA5B585FD01FF00
1520 DATA 7E405E427A027A425E407E,0000384E8F808F4E380000,66FFFF66000000666FFFF66
1530 DATA 1824424A81A34524183C66,25F52720E207424F22D10A,382725B981FF81B9252738
1540 DATA F8858583818 0A1A3B585F8,B5C5A3A9642E95C5B1A462,3C81BDBDBD3C3C003C3C18
1550 DATA 08183C4C8EF6F6FA8B4931,1018141211FF1112141810,004E4A4AFF4AFF4A4A7A00
1560 DATA 30784C26F303F3264C7830,7E8199A55A245AA599817E,9F989898FFFFFF191919F9
1570 DATA 00FCC6E3919191E3C6FC00,8043452539213925454380,0808080808181010101010
1580 DATA AFA24442AF90A715F585FD,FFC3BDA5A5A5A5A5BDC3FF,DBDB00DBDB00DBDB00DBDB
1590 DATA A5A5995A42422424241818,007070705F5F5F75717100,7EFFC381819F9181C3FF7E
1600 DATA DB00555500DB00AAAA00DB,FFE7C399BDBDBD99C3E7FF
1610 DATA MY NAME,LOGIC,BACK KICK,FROM 1,WHAT,SPOT,TREES,GRASSES,KATORI,ROAD
1620 DATA SCISSORS,BARBELL,FISH,FROM 2,BALANCE,BOTTLE,ABSURD,ROCKET,EYE
1630 DATA PARASOL,DOLLAR,BIG TREE,CONTRAST,MANZI,NAIL,LEVER,SYMPLE,MSX
1640 DATA SQUARES,KYOTO,SHOT,KEY,WATCH,ORDER,ELLIPSE
1650 '●●●●●●●● BY O.YAMASHITA ♦♦♦♦♦♦♦♦
```

★新しいパソコンが発売されると、もう少し待てば、もっと安くていいものがでると思ってしまうので、いつになっても買えない。(新潟市・小嶺孝弘15才)……【編：よく考えて用途に合ったパソコンを選びましょう。】

MSX/MSX2/MSX2+用



ユニークな固定画面シューティング

SPACE CANNON

前川　光宏

遊びかた

RUNするとデモ画面になるので，スペース・キー（トリガ）を押してください(ジョイスティックは，ポート1，2どちらもOK！)。

ゲーム中は，カーソル・キー(スティック）で左右に移動，スペース・キー（トリガ）でキャノン砲発射です（ただし，ENERGYのゲージが赤のときはダメ）。

一定数，敵をやっつけるとラウンド・クリアで，ボーナス・ゲームがあります。やりかたは，ルーレットのように，変わっていく絵柄をタイミングよくスペース・キーで止めます。止まった絵柄によってボーナスがちがいます。

敵のレーザーに当たると自機が1機減り，0になるとゲーム・オーバーです。

★



1面目から登場する一番弱いやつ。普通のビーム攻撃なので，楽勝さ。
(ジュル)



2面目から登場するやつ。拡散ビームを撃ってくるので，油断は禁もつだ。
(ウーホ)



3面目から登場する強者。広域拡散ビームを撃ってくるやっかいもの。
(ギャドラ)

さらに4面目以降には，テレポートをするものやシールドを持つものが登場。
シールドを持ったギャドラは手強いぞ！

《第1図》敵キャラクターについて

最後に

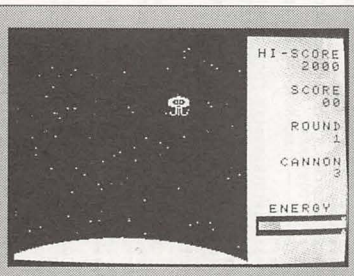
SCREEN 2を使用しているため，描画に時間がかかるのが欠点であるが，ゲーム中はまったく気にな

CHECKER FLAG

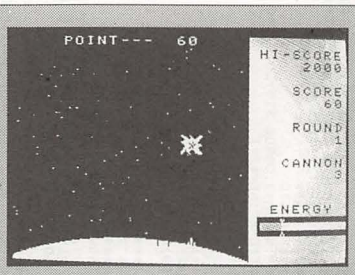
編：これは，なかなかユニークなシューティング・ゲームですね。

影：昔なつかしいゲームを思いだしてしまいましたよ。

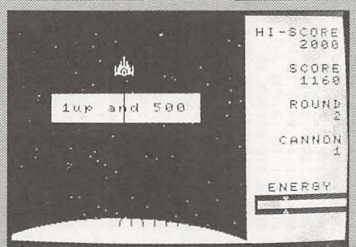
Dr.D：敵のキャラクターや攻撃パターンは，3種類しかないのだが後半の面ではワープさせたりして難易度を調節しておるゾ！その他にも，ルーレット式のボーナス・ゲームやエネルギー制のビームなど，なかなか凝っておる。単調な画面の割に，はまってしまうゲームじゃ。



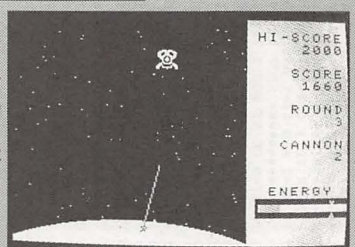
◀《写真1》敵が現れた！キャノン砲で撃ち落とせ!!



◀《写真2》みごと命中！この調子でがんばろう



◀《写真3》これがボーナス・ゲーム。1up＋500点！



◀《写真4》この敵は広域拡散レーザーを撃ってくる

★サングラスをかけ，マスクをしたら影さんみたいになれますか？(富山県永見市・影さんの弟子15才)……【影：私のようになるためには，まず顔とスタイルがよく，さらに頭脳明せきでなくてはならない！編：どこがー？】

```
1180 IF RD<=3 THEN T=RND(1)*RD:GOTO 1220
1190 T=(RD+N)*RND(1):T=T MOD 3
1200 WP=RND 1)*2
1210 SD=RND(1)*RD*.4:SD=SGN(SD)
1220 X=RND(1)*19:X=X*8+8
1230 Y=RND(1)*10:Y=Y*8+8
1240 PUT SPRITE 2,(XX,168),15,4
1250 PUT SPRITE 3,(X,Y),C(T),T
1260 IF PLAY(0) THEN 1260
1270 TE=RND(1)*25
1280 '♦♦♦♦♦ ｷｬﾉﾝﾎﾟｳ ｲﾄﾞｳ  ♦♦♦♦♦
1290 S=STICK(JK)
1300 IF S=3 AND XX<152 THEN XX=XX+8
1310 IF S=7 AND XX>8 THEN XX=XX-8
1320 VPOKE &H1B09,XX
1330 '♦♦♦♦♦ ｷｬﾉﾝﾎﾟｳ ﾊｯｼｬ  ♦♦♦♦♦
1340 EN=EN+1:IF EN>64 THEN EN=64
1350 VPOKE &H1B01,183+EN
1360 IF STRIG(JK)=0 OR EN<16 THEN 1450
1370 PLAY"S8M1000O8C8","","V12C8"
1380 EN=EN-16
1390 LINE(XX+7,167)-(XX+7,Y+7),8
1400 PUT SPRITE 1,(XX,Y),6,5
1410 IF XX=X THEN 1750
1420 LINE(XX+7,167)-(XX+7,Y+7),1
1430 VPOKE&H1B07,0
1440 '♦♦♦♦♦ ﾃｷ ｲﾄﾞｳ  ♦♦♦♦♦
1450 IF TE=30 THEN 1630
1460 IF WP=0 OR RND(1)<.95 THEN 1500
1470 X=RND(1)*19:X=X*8+8
1480 Y=RND(1)*10:Y=Y*8+8
1490 GOTO 1540
1500 AX=RND(1)*3:AX=X+AX*8-8
1510 IF AX>=8 AND AX<=152 THEN X=AX
1520 AY=RND(1)*3:AY=Y+AY*8-8
1530 IF AY>=8 AND AY<=88 THEN Y=AY
1540 PUT SPRITE 3,(X,Y)
1550 '♦♦♦♦♦ ﾃｷ ﾋﾞｰﾑ ﾊｯｼｬ ♦♦♦♦♦
1560 TE=TE+1
1570 IF TE=25 THEN VPOKE &H1B0F,8
1580 IF TE<30 THEN 1290
1590 PLAY"S8M1000O8B8"
1600 VPOKE &H1B0F,C(T)
1610 LINE(X+7,Y+16)-(X+7,100),8
1620 GOTO 1290
1630 LINE(X+7,Y+16)-(X+7,100),1
1640 FOR I=-T TO T
1650 AX=X+I*8
1660 IF AX>152 THEN 1270
1670 LINE(X+7,100)-(AX+7,176),8
1680 PUT SPRITE 1,(AX,168),6,5
1690 IF AX=XX THEN 2220
1700 LINE(X+7,100)-(AX+7,176),1
1710 VPOKE &H1B07,0
1720 NEXT I
1730 GOTO 1270
1740 '♦♦♦♦♦ ｷｬﾉﾝﾎﾟｳ ﾒｲﾁｭｳ ♦♦♦♦♦
1750 IF SD=0 OR TE>=25 THEN 1820
1760 PLAY"SOM300O8C8"
1770 LINE(XX+7,167)-(XX+7,Y+7),1
1780 DRAW"C8M+6,+50"
1790 VPOKE &H1B04,Y+50:VPOKE&H1B05,XX+6
1800 DRAW"C1M-6,-50"
1810 GOTO 1430
1820 PUT SPRITE 3,(X,Y),11,6
1830 LINE(XX+7,167)-(XX+7,Y+7),1
```

らないと思います。プログラム中にでてくるVPOKE文は，スプライト属性テーブルを使っているだけで，とくにむずかしいことはしていません。

改造点としては，3000行～3020行が敵キャラクターのスプライト・データとなっているので，自分の好きなキャラクターに，またC(0)～(2)の値を変える（敵キャラクターの色が変わる），その他，1発のビームで減るエネルギー量の変更（1360行IF文中のEN＜16と1380行のEN＝EN－16の16の値を変更する）などが考えられます。

★　　★

《第1表》変数表

C(0), C(1), C(2)	敵キャラクターの色
XX	自機の座標（8≦XX≦152で8の倍数のみ）
X，Y	敵の座標（8≦X≦152, 8≦Y≦88でともに8の倍数のみ）
EN	自機のビームのエネルギー（0≦EN≦64）
RS	自機の持ち数（0になるとゲーム・オーバー）
SD	敵のシールドの有無（0…無，1…有）
WP	敵がテレポートするか否か（0…しない，1…する）
TE	敵のビーム制御用（25で敵の色変化，30でビーム発射）
T	敵の種類（0…ジュル，1…ウーホ，2…ギャドラ）
RD	ラウンド数
SC	スコア（表示得点の1/10が入っている）
HS	ハイスコア（表示得点の1/10が入っている）
S	敵を倒したときの得点（表示得点の1/10が入っている）と自機の移動時に使用

SPACE CANNONのプログラム・リスト

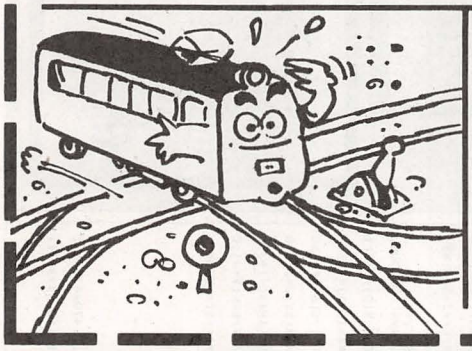
```
1000 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1010 '♦ Space Cannon Program ♦
1020 '♦      1989.3.30(木)  ♦
1030 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1040 '
1050 '♦♦♦♦♦  ｼｮｷ ｾｯﾃｲ  ♦♦♦♦♦
1060 DEFINT A-Z
1070 OPEN"GRP:" FOROUTPUT AS#1
1080 GOSUB 2900
1090 DIM C(2)
1100 C(0)=13:C(1)=5:C(2)=7:HS=200
1110 GOSUB 2780
1120 '♦♦♦♦♦  ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ  ♦♦♦♦♦
1130 XX=80:EN=64:RS=3:RD=1:SC=0:N=5:WP=0:SD=0
1140 GOSUB 2530
1150 PLAY"SOM5000L804C16E16GGGG4.D16F16AAAAA4.G16G16R32G16ABO5C2"
1160 '♦♦♦♦♦  ﾃｷ ﾉ ｾｯﾃｲ  ♦♦♦♦♦
1170 N=N-1
```

★僕の友人Fは，Kに，卓球のラバー・クリーナー（あわのやつ）をムースだと言って頭につけさせた強者です。（愛知県豊橋市・スプラッター○○13才）……【影：いいこと思いついた!!Dr.に教えてあげなくちゃ!】

★最近パソコン・レクチャーから影さんが消えたのと、我が家のパソコンの故障が増えたのには何か関係があるのだろうか？(秋田県鹿角市・T.S13才)……【影：私の仕事がヒマになったとても…。編：前からヒマだったでしょ！】

```
1840 PLAY"S0M1000O1C32R8M20000C1","","S0M800C32R8M20000C1"
1850 S=RND(1)*6+5:S=(S+SD*10+WP*5)*(T*2+1)+SD*WP*25
1860 IF SC+S>32511 THEN SC=32767 ELSE SC=SC+S
1870 PSET(45,0),1:COLOR 7:PRINT#1,USING"POINT---###0";S
1880 LINE(248,58)-(200,50),3,BF
1890 COLOR 1:PRINT#1,USING"#####0";SC
1900 IF PLAY(0) THEN 1900
1910 VPOKE &H1B07,0
1920 LINE(145,8)-(45,0),1,BF
1930 IF N>0 THEN 1170
1940 '♦♦♦♦♦  ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ   ♦♦♦♦♦
1950 FOR I=0 TO 11
1960 LINE(40+I,64+I)-(143-I,87-I),5,B
1970 NEXT I
1980 PSET(48,72),5:PRINT#1,"ROUND CLEAR"
1990 PLAY"S0M1000005T200L8CCCC4.C4.DDDE2R2","S0O4T200L8CCCC4.C4.A+A+A+A2"
2000 IF PLAY(0) THEN 2000
2010 VPOKE&H1B09,84
2020 LINE(135,79)-(48,72),5,BF
2030 PRINT#1,"BOUNS GAME!"
2040 I=RND(-TIME)*4
2050 I=(I+1) MOD 4:BEEP
2060 PUT SPRITE 3,(84,32),11,I*2
2070 IF STRIG(JK)=0 THEN 2050
2080 LINE(91,167)-(91,40),8
2090 PLAY"S8M10008C8"
2100 LINE(135,79)-(48,72),5,BF
2110 ON I GOTO 2130,2140,2150
2112 PRINT#1,"BONUS==1000":SC=SC+100:GOTO 2160
2130 PRINT#1,"BONUS==2000":SC=SC+200:GOTO 2160
2140 PRINT#1,"1up and 500":RS=RS+1:SC=SC+50:GOTO 2160
2150 PRINT#1,"Oh!No BONUS"
2160 LINE(91,167)-(91,40),1
2170 RD=RD+1:EN=64:XX=80
2180 N=RD+4:IF N>12 THEN N=12
2190 PLAY"S0M10000T120L4O4GGGE7D9D7D9E7F+9G2","S0T120L4O5GGGE7D9D7C9O4B7A9G2"
2200 IF PLAY(0) THEN 2200 ELSE 1140
2210 '♦♦♦♦♦ ﾃｷ ﾋﾞｰﾑ ﾒｲﾁｭｳ♦♦♦♦♦
2220 PUT SPRITE 2,(XX,168),9,6
2230 LINE(X+7,Y+16)-(X+7,100),1
2240 LINE          -(AX+7,176),1
2250 PLAY"","","S0M800L64CCCCCCCCS0M20000C1"
2260 IF PLAY(0) THEN 2260
2270 RS=RS-1
2280 LINE(248,118)-(224,110),3,BF
2290 COLOR 1:PRINT#1,USING"###";RS
2300 VPOKE &H1B07,0
2310 IF RS=0 THEN 2350
2320 EN=64:XX=80
2330 GOTO 1150
2340 '♦♦♦♦♦  ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ  ♦♦♦♦♦
2350 VPOKE &H1B0F,0:VPOKE &H1B0B,0
2360 FOR I=1 TO 52
2370 CIRCLE(92,76),I,8,,,,2
2380 NEXT I
2390 PSET(56,72),8:PRINT#1,"GAME OVER"
2400 PLAY S0M8000L8O5C2O4G2AGABO5C2O4L12CDEFEDO5C2","S0L8O4C2E2DCDEG2L12O5CO4BAG
ABC2"
2410 IF HS>=SC THEN 2470
2420 HS=SC
2430 LINE(248,28)-(200,20),3,BF
2440 PRINT#1,USING"#####0";HS
2450 LINE(160,128)-(26,120),1,BF
2460 COLOR 15:PRINT#1,"Yattane! HI-SCORE"
2470 FOR I=0 TO 2000
2480 FOR JK=0 TO 2
2490 IF STRIG(JK) THEN 1130
2500 NEXT JK,I
2254 GOTO 1110
2520 '♦♦♦♦♦  ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ   ♦♦♦♦♦
2274 COLOR 1,1,1:CLS
2540 SOUND 7,&H9C:SOUND6,25
2550 LINE(176,0)-(255,191),3,BF
2560 PSET(184,10),3:PRINT#1,"HI-SCORE"
2570 PSET(200,20),3:PRINT#1,USING"#####0";HS
2580 PSET(208,40),3:PRINT#1,"SCORE"
2590 PSET(200,50),3:PRINT#1,USING"#####0";SC
2600 PSET(208,70),3:PRINT#1,"ROUND"
2610 PSET(224,80),3:PRINT#1,USING"###";RD
2620 PSET(200,100),3:PRINT#1,"CANNON"
2630 PSET(224,110),3:PRINT#1,USING"###";RS
2640 PSET(192,140),3:PRINT#1,"ENERGY"
2650 LINE(182,150)-(250,166),1,BF
2660 LINE(184,161)-(200,155),8,BF
2670 LINE          -(217,161),11,BF
2680 LINE          -(248,155),4,BF
2690 PUTSPRITE 0,(247,151),7,3
2700 FOR I=1 TO 100
2710 X=RND(1)*176:Y=RND(1)*184+8:C=RND(1)*13+2
2720 PSET(X,Y),C
2730 NEXT I
2740 CIRCLE(88,373),203,5
2750 PAINT(88,191),5
2760 RETURN
2770 '♦♦♦♦♦  ﾃﾞﾓ ｶﾞﾒﾝ   ♦♦♦♦♦
2780 GOSUB 2530
2790 COLOR15
2800 DRAW"BM52,56L16D8R16D8L16BM60,72U16R16D8L16"
2810 DRAW"BM84,72U16R16D16U8L16BM124,56L16D16R16"
2820 DRAW"BM148,56L16D16R16L16U8R16BM40,88L16D16R16"
2830 DRAW"BM48,104U16R16D16U8L16BM72,104U16F16U16"
2840 DRAW"BM96,104U16F16U16BM120,88R16D16L16U16BM144,104U16F16U16"
2850 LINE(172,144)-(12,136),1,BF
2860 PRINT#1,"HIT SPACE or TRIGGER"
2870 FORJK=0TO3
2880 IF STRIG(JK) THEN RETURN ELSE NEXT JK:GOTO 2870
2890 '♦♦♦♦♦ ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾊﾟﾀｰﾝ ♦♦♦♦♦
2977 SCREEN2,2
2910 FOR I=0 TO 6
2920 B$="":READ A$
2930 FOR L=1 TO 63 STEP 2
2940 A=VAL("&h"+MID$(A$,L,2))
2950 B$=B$+CHR$(A)
2960 NEXT L
2970 SPRITE$(I)=B$
2980 NEXT I
2990 RETURN
3000 DATA 031F7FF1E5E5F1FF3C07050505454539807OFC1E4E4E1EFE78C0404040444438
3010 DATA 0103070F1F393B797F6A60753F3C18000080C0E0F038783CFCAC0C5CF8783000
3020 DATA 0E3F7363677C391B0B090C3770E8CFC1E0F89C8CCC7C38B0A02060D81C2EE606
3030 DATA A0A0404000000000000000404040A0A0000000000000000000000000000000000
3040 DATA 0101010105050SOD4F5E5D5B5A7A7E43000000004040406OE4F474B4B4BCFC84
3050 DATA 0000000000000603010306000000000000000000808060C080C000000000000
3060 DATA C261391F3FFF7F3F1F1F3F3F6EECC482060E9CF8F8F0F0FCFEF8F0F8783C3E0E
```

MSX/MSX2/MSX2+用



ディアブロ・タイプのパズル・アクション

ロスト・ステーション

ペンネーム

●遊びかた

駅員さんを動かしてレールをつなぎ，機関車をゴールへ入れてください(**第1図**参照)。

機関車はお尻を押すと発車します(それ以外の方向は移動させることが可)。すべての駅を最低1回ずつ通過して，ゴールに着けば面クリア。機関車が脱線するか，すべての駅を通過せずにゴールに入るかタイムアップになると襲ってくる「水没」に駅員さんが捕まるとミスで,「きっぷ」が1枚なくなってしまいます。「きっぷ」が全部なくなるとゲーム・オーバー。

面クリア時に，持ち時間の何パーセントでクリアしたかが表示されます(面によってはボーナス・タイムが加算される)。3パーセント上乗せされていますが，深い意味はありません。このパーセンテージの合計が決められた値を越えると,「きっぷ」が1枚もらえます。

●キー操作

カーソル・キー：駅員さんの移動。

スペース・キー：機関車のスピードアップ。

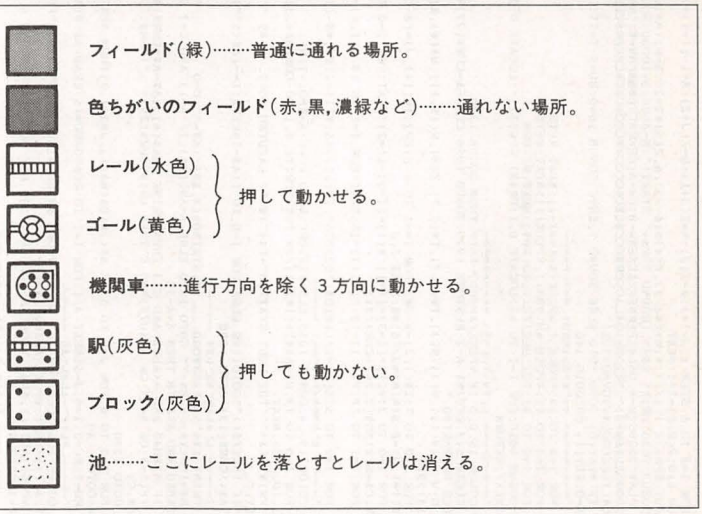
数字キー：ゲーム・スピードの変更。9が最速。ゲーム・スタート時は7に設定。

F1：自滅。

BS：1手バック（できないときもある）。

★

★



《第1図》各ブロックの意味

ロスト・ステーションのプログラム・リスト

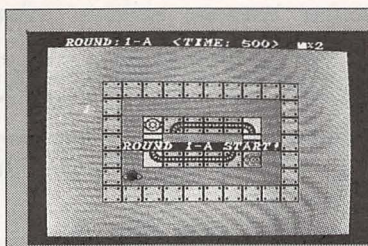
```
100 GOTO1080
110 Z=&H80+A*4+E*(A>3 AND A<11):LOCATE M*2+F-4,N*2-3:PRINT CHR$(Z)+CHR$(Z+2)+CS+
CHR$(Z+1)+CHR$(Z+3);:RETURN
120 PUT SPRITE 0,(X*16+F*8-32,Y*16-25),1,D*5+C:RETURN
130 '========== ﾒｲﾝ･ﾙｰﾁﾝﾎﾟｰｽﾄ ==========
140 T=T-1:CC=1-CC:BB=0:PRINT USING ES+" 3##";T:IF T<1 THEN GOSUB 430:T=1
150 K$=INKEY$:K=VAL(K$):R=R-(9-K-R)*(K<>0):GOSUB 280:IF K$=CHR$(8) THEN GOSUB 50
0
160 '------ ｶｸﾒﾝｴﾝｴﾝ ------
170 K=STICK(0):C=0:IF K THEN B=(K-1)/2:IF B-D THEN D=B ELSE C=1+CC
180 V=V(D):W=W(D):IF C=0 GOTO 230 ELSE M=X+V:N=Y+W:G=P(M,N):IF G=1 THEN X=X+V:Y=
Y+W IF G<2 OR G>17 GOTO 250 ELSE C=C+2:IF G=2 AND D=Z(5) GOTO 410
190 P=P(M+V,N+W):IF P<>1 AND P<>3 OR B<>D OR C>4 GOTO 250
200 PLAY"GT";P(M,N)=1+A*4:GOSUB 110:A=G-(G=2)*28:IF G=3 THEN A=26+Z(8)
220 X=X+V:Y=Y+W:GOSUB 120:M=M+V:N=N+W:GOSUB 110:IF G=2 THEN PUT SPRITE 1,(M*16+F
*8-32,N*16-25)
230 IF N*E=336 AND G=W-3 THEN PLAY"EGEG4":G=15:BB=4:ST=ST-2:IF ST=0 THEN Z(5)=3:
PUT SPRITE 1,,,26
240 BX=X:BY=Y:BD=BB+D:IF P(M,N)=0 THEN GOSUB 460 ELSE P(M,N)=G
250 GOSUB 120:FOR I=1 TO R*30:NEXT:IF P(X,Y) GOTO 140 ELSE G=0:GOTO 810
260 '========== ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝﾎﾟﾆﾁｮｳ ==========
270 '------ ﾊﾋｭﾎﾞﾝﾁｪｯｸ ------
280 IF TF=0 THEN RETURN ELSE A=H-STRIG(0)*2-1:IF A>-1 AND A<3 AND TE*2 MOD 2^(A+
1)=0 THEN H=A
290 TE=TE+2^H:IF TE=8 THEN GOSUB 350
300 P=TV(L+1,TE):G=TW(L+1,TE):A=V(TD):Z=W(TD):PUT SPRITE 1,(TX*16+F*8-P*Z-Q*A-32
,T*16+F*8-A-Q*Z-25),15,20+(TD*2-L*((TE>2)+(TE>5))+8)MOD8
310 IF TE-4 THEN RETURN ELSE A=P(TX,TY):IF A=3 THEN IF TD MOD2=Z(8) AND ST=0 THE
N RETURN 320 ELSE G=1:RETURN 810
320 IF A>9 AND VPEEK(&H1976+F+TX*2+TY*64)<&HC8 THEN M=TX:N=TY:A=A+8:GOSUB 110:ST
=ST-1
330 RETURN
340 '------ ｶﾐﾌﾞｷｶﾝｾﾝ ------
350 TD=(TD+L+4)MOD4:TX=(TX+V(TD)+14)MOD16+2:TY=(TY+W(TD)+9)MOD11+2:TE=0:G=1
360 A=P(TX,TY):IF A<3 OR A>16 THEN RETURN 810 ELSE A=A+(A>9)*6-4:IF A=6 THEN L=0
:RETURN ELSE IF A<0 THEN A=Z(8)
370 P=(A+2)MOD4:Q=(A+3-(A<2))MOD4:A=(TD+2)MOD4:IF A-P THEN SWAP P,Q:IF A-P THEN
RETURN 810
380 L=Q-TD:IF ABS(L)>1 THEN L=-SGN(L)
390 RETURN
400 '------ ﾊｯﾚﾙﾄｶﾞｽﾎﾝﾚﾍﾟ ------
410 PLAY"O6ECDS":P(M,N)=1:A=1:GOSUB 110:TF=1:TX=M:TY=N:TD=Z(5):L=0:H=0:BD=5:GOSU
B 350:GOTO 250
420 '------ ﾆﾓﾂｰﾃﾞｽﾊﾟｰﾝﾍﾟ ------
430 LX=(LX+15)MOD16+2:LY=(LY+10+(LX=2))MOD12+2:IF P(LX,LY)=1 GOTO 430
440 M=LX:N=LY:A=2:GOSUB 110:P(M,N)=0:RETURN
450 '------ ｶﾄﾞﾝﾄｶﾞﾚﾙﾄｷ ------
460 PLAY"" :FOR I=0 TO 2:PUT SPRITE 2,(M*16+F*8-32,N*16-25),15,I+28:IF I=
THEN A=2:GOSUB 110
470 FOR J=1 TO 250:NEXT J,I:PUT SPRITE 2,(0,209):BD=5:RETURN
```

★OF2年間の出場成績！第3位つぐ美さん！294回(18.07%)，第2位編さん！1,237回(33.95%)，そして第1位!!影さん1,881回(51.63%)!!でした。(静岡県富士市・**渡辺泰正14才**)……【影：やはり私はすごい！】

最後に

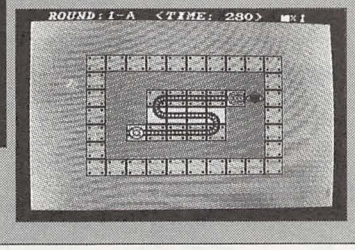
言い忘れていましたが，機関車は画面からはみだすと反対側の端へワープする場合もあります。機関車が走っている間もレールを動かせますので（機関車の乗っているレールはダメ），うまく利用しましょう。

★　★



▲〈写真1〉ゲーム・スタート！線路をうまく並べかえてゴールへ入れろ！

▼〈写真2〉うまく並びかえることができたゾ!!あとはうしろから列車を押すだけ

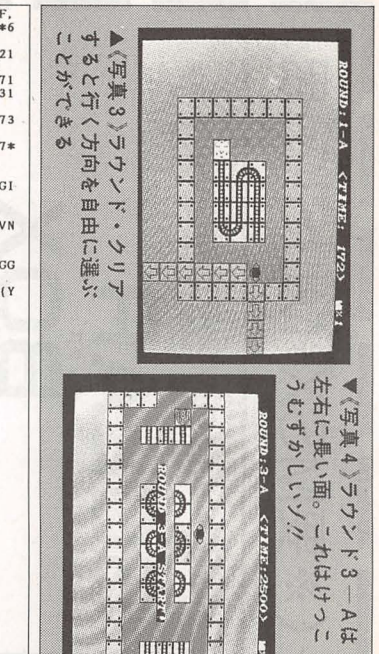



```
480 '------- ﾀｲﾄﾙﾌｧｲ / ﾊﾞｯｸ -------
490 KEY(1) OFF:T=1:RETURN
500 IF X=BX AND Y=BY AND D=BD THEN M=X+V:N=Y+W:G=P(M,N):V=-V:W=-W:BB=5:RETURN 21
0 ELSE RETURN
510 '========== ｶｳﾝﾄﾀﾞｳﾝﾙｰﾁﾝ ==========
520 KEY(11) OFF:GOSUB 1030:CLS:PRINT "ROUND-";R$+" CLEAR!":SOUND 7,&H8B
530 PLAY"T120O5L8CDEFGAB>CDEFGAB>CCDD5A4GF4":"T200S10L4CCCR8CCCR8CBCACCCR8CCCR8CBCACCCR8CC1EERE8EE8E8E8E8M=B:EM=A:EEER8EEE8E8E8M=B:EM=A:GGGR8GGG8G8G
AG":"T200V12O4L4EGFAB2AG":PLAY"GR8GR8FDRRCA":"BR8BR8AR8GF":"B2A8GF8"
540 IF PLAY(0) GOTO 540 ELSE GOSUB 1040:X=X+(X>16-F):Y=Y+(Y>11):C=0:D=2:GOSUB 12
0:L=0:G=RO
550 IF RO<5 THEN A=28:N=Y:FOR M=X+1 TO 17-F:GOSUB 110:NEXT:L=1
560 IF RC<5 THEN A=29:M=X:FOR N=Y+1 TO 12:GOSUB 110:NEXT:L=L+2 ELSE IF L=0 GOTO
4 GOTO 580
570 K=STICK(0):D=(K-1)/2:IF D<1 OR D>2 OR (L AND D)=0 GOTO 570 ELSE IF D=1 THEN
RO=RO+1:FOR I=1 TO 75:READ A$:NEXT ELSE RC=RC+1
580 C=C MOD2+1:GOSUB 120:FOR J=1 TO 300:NEXT:X=X+V(D):Y=Y+W(D):IF X<18-F AND Y<1
590 GOSUB 1050:PRINT ES+" !  PASS:":: FOR I=0 TO 2:PRINT CHR$(&H9B-ASC(MID$(M$(RO
).RC*3+I+1,1))):NEXT
600 FOR I=7 TO 18:LOCATE 4,I:PRINT SPC(24):NEXT:A=(T+TM)/TT*100+3.5
610 PRINTUSING ES+"{+PERCENTAGE"+ES+"#&####+####"+ES+".( ####"+ES+"%^^^^^^^^^^
*100+3-####+ES+"ﾌ+TOTAL:####":T:TM:TT:A:S
620 FOR I=1 TO 3000:NEXT:SOUND 13,8:SOUND 8,16:FOR I=1 TO A:S=S+1:PRI
NT USING ES+"ﾌ+###":S:NEXT:SOUND 12,2:GOSUB 110:FOR J=0 TO 9:NEXT J,I:F
630 SOUP,1,0:SOUND 5,256:FOR I=0 TO 40:IF S>SS THEN PLAY"S1M10000LL606EGEGC07C4":PRINT ES+"L.Y
640 FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 1060:IF RO+RC-6 GOTO 880
650 '------- ﾁｪｯｸﾎﾟｲﾝﾄﾌﾚｰﾑ -------
660 CLS:PRINT ES+"{&CHECK POINT":G+1;"PASSED.":F=0:FOR N=7 TO 9:A=-2-(N=8)*3:FOR
M=7 TO 12:GOSUB 110:NEXT M,N
670 F=0:FOR N=7 TO 9:A=-2-(N=8)*3:FOR M=7 TO 12:GOSUB 110:NEXT M,N:PLAY"S1M10000L
16BBBBBBBBBB"
680 M=G+7:N=8:FOR I=0 TO 19:A=(G-9)*(I MOD2)+1:GOSUB 110:FOR J=0 TO 9:NEXT J,I:F
OR I=1 TO 5000:NEXT:CLS:GOSUB 880
690 '------- ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞﾒﾛﾃﾞｨｰ -------
700 GOSUB 1060:CLS:PRINT:RESTORE 1940:COLOR ,,4:IF RO>5 THEN RESTORE 1960:COLOR
1,,2
710 READ A$:IF A$<>"*"THEN PRINT TAB(ASC(A$)-&H40);:FOR I=2 TO LEN(A$):PRINT CHR
$(&H9B-ASC(MID$(A$,I,1))):NEXT:PRINT:GOTO710
720 PLAY"T150L8CDEFGAB>CDEFGAB>CCDD5A4GF4":"T200S10L4CCCR8CCCR8CBCACCCR8CCCR8CB
730 PLAY"S1M10000CL64C.C16E.D16D.C16C.04B16G5C4RD.D16D.D16D4F.E16E.D16D.C16D4R".
740 PLAY"S1M10000CL64C.C16E.D16D.C16C.04B16G5C4RD.D16D.D16G.F16E.D16C4E4C4".."G
GA8.G16T12OFE8.D16T80E4C4R2T150D.D16D.D16G.F16E.D16C4E4C4".."G
750 FOR I=0 TO 2:PUT SPRITE I,(204,I*16+159),1,I+31:NEXT:B$="D4EE4EEE":A$=B$+B$+
B$+"D4EE4EDCD4.04B2.":SOUND 6,0:SOUND 7,&H9C
760 PLAY"S1M3100C2.D2.":A$+"R8A4A05ED1S1M8000".."V1005C2.D2.DE2.DE2.D8E2D8C8
D8O4B2G1O5ED1".."R1R2R1R1R1R1R1R1S1M6000C8C4".
770 PLAY"S1M3100C4D4D4E4EEED4EE4EEED4EE4EEED4EE4EDCD4.O4B2.R"."O4CDDE2D8C8DE2D8
C8DE2D8C8E.F8E8D8F2D2"
780 PLAY"O5C04B05C1.V15C8S13O4A4B05C1.V15C8S13C4O4B05C1.R8T60S1M30000D4C4O4BM50
00005C1"."CO3BB04C.O3GAB804C2R8EF8G8GRG03AB8G8Q2O4CO3B804C8CRCD8C8C2T60O4GEL8DCO3
V9BV8AV7GV6FV5FV4FV3FV2FV1F
790 IF PLAY(0) GOTO 790 ELSE FOR I=0 TO 1:I=-(INKEY$="");NEXT:FOR I=0 TO 1:I=-(I
NKEY$<>"");NEXT:GOTO 1160
800 '========== ﾙｽﾞのﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ ==========
810 PLAY"O3GFEDGFEDGFED":FOR I=0 TO 15:PUT SPRITE G,,G*20+(
5-G*4),(I MOD 4):FOR J=0 TO 49:NEXT J,I:PUT SPRITE G,15,28+1:FOR J=1 TO 250:NEXT J,I
820 PLAY"L-F-1:F L-F-1:F L-F-1:F L-F-1:F":FOR I=0 TO 2:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:I
=I+LF-1:IF LF>1 THEN GOSUB 1060:GOTO 940 ELSE GOSUB 1050:PRINT ES+",+GAME O
VER!"
840 PLAY"T180S1M10000O4L8CEG4CEG4DFAA4DFAA4G4.FEEDDC4C4C4R".."T180V13O4L4EGEGFAFAG2
AB05C2.R"
850 IF PLAY(0) GOTO 850 ELSE FOR I=1 TO 4000:NEXT:GOTO 1160
860 '========== ｹﾞｯﾄﾞﾀｲﾐﾝｸﾞﾙｰﾁﾝ ==========
870 '------- ﾕﾒﾆｶﾑｶｽﾃｰｼﾞ -------
880 R$=CHR$(&H31+RO)+"-"+CHR$(&H41+RC):CLS:PRINT USING "  ROUND:● <TIME:  0>
ﾔ##":R$:LF
890 READ A$:VPOKE &H2010,VAL("&H"+LEFT$(A$,1))*16+2:V=VAL(RIGHT$(A$,1)):E=-(RO*R
C<25)*&H8:F=0:IF V>4 THEN V=V-5:F=1
900 FOR N=0 TO 10:FOR M=0 TO 15:R(M,N)=16:NEXT:M=V:READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$):B$
=MID$(A$,J,1):A=VAL("&H"+B$)-(B$<"0")*16
910 IF B$="*" THEN FOR K=0 TO VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))-2:R(M,N)=B:M=M+1:NEXT:J=J
+1 ELSE R(M,N)=A:M=M+1:B=A
920 NEXT J,N:READ A$:FOR I=0 TO 8:Z(I)=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1))-(I MOD3<2)*2:NEX
T:READ T,TM:TT=TM*10:CT=0:T=TM*10:TM=TM*10
930 '------- ﾒｲﾝｽﾀｰﾄ -------
940 IF E THEN FOR I=0 TO 5:A=RND(1)*6:SWAP X(I),X(A):SWAP Y(I),Y(A):NEXT:FOR I=0
TO 5:R(X(I),Y(I))=I+2:NEXT:R(8,1)=R(7,1):Z(5)=1
950 PRINT USING ES+" 3###### ¥###";TT:LF:ST=0:FOR N=2 TO 12:FOR M=2 TO 17-F
960 A=R(M-2,N-2):ST=ST-(A>7 AND A<15):P(M,N)=A-(A>1)*2:A=A+2+(A=1)*2+(A=16)*18:G
OSUB 110:NEXT M,N
970 FOR I=2 TO 0 STEP-1:J=I*3:M=Z(J):N=Z(J+1):D=Z(J+2):A=1-(I=1)*29-(I=2)*(D+25)
:GOSUB 110:P(M,N)=1+I:NEXT
980 PUT SPRITE 1,(Z(3)*16+F*8-32,Z(4)*16-25),6,Z(5)*2+20:X=M:Y=N:C=0:GOSUB 120
990 GOSUB 1030:PRINT ES+",(ROUND-"+R$+" START!":A=8000:B=10000:SOUND 7,&H8B
1000 PLAY"T200S1M=A:O5L4EEER8EEE8E8E8M=B:EM=A:EEER8EEE8E8E8M=B:EM=A:GGGR8GGG8G8G
8GM1200GFEL64=B:":V12O5S10L4GCCR8CCC8C8CBCCCCR8CCCR8CBCACCCR8CCCR8CBCACCCR8CC1E
ERE8EE8E8E8E2E2".."T20
1010 IF PLAY(0)<4 GOTO 1010 ELSE SOUND 7,&H9C:GOSUB 1040:BD=5:T=TT:LX=17:LY=14:TX=
20:TF=0:KEY(1) ON:GOTO 140
1020 '========== ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝﾒﾆｭｳ ==========
1030 FOR I=0 TO 15:VPOKE I,VPEEK(&H1988+I):NEXT:RETURN
1040 FOR I=0 TO 15:VPOKE &H1988+I,VPEEK(I):NEXT:RETURN
1050 FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:RETURN
1060 GOSUB 1050:FOR I=1 TO 11:LOCATE 0,I:PRINT SPC(32)::LOCATE 0,23-I:PRINT SPC(
32)::NEXT:RETURN
1070 '========== ﾚﾍﾞﾙｾｯﾄﾃﾞｰﾀ ==========
1080 COLOR 15,0,0:IF VPEEK(&H400)-&HFF THEN GOSUB 1320
1090 CLEAR 512:DEFINT A-Z:RESTORE 1920:GOSUB 1050:CLS:ES=CHR$(27)+"Y":PRINT ES+"
*(UNDER PREPARING."
1100 DIM P(19,15),V(3),W(3),TV(2,7),TW(2,7),Z(8),R(15,11),M$(6),X(5),Y(5),A(5):A
=3.1415924
1110 FOR J=0 TO 7:TW(1,J)=8-SIN(A##2/16)*8:NEXT I,J
1120 FOR I=1 TO 3:V(I)=CHR$(I):W(I)=CHR$(3-I):NEXT:FOR I=0 TO 2:TV(I+1,J)=(8-COS(A##J/16)*8)
*1.5:TW(I+1,J)=8-SIN(A##J/16)*8:NEXT I,J
1130 CS=STRING$(3,219):CH=CHR$(32):FOR I=0 TO 6:READ M$(I)
NEXT
1140 FOR I=0 TO 5:X(I)=VAL(MID$("025035",I+1,1))+5:Y(I)=(I¥3)*8-((I<>4)*NEXT
1150 '------- ﾋﾞｰﾄﾀｹｼﾏﾙﾊﾞｰｼｮﾝ -------
1160 COLOR 15,,4:GOSUB 1050:CLS:RESTORE:RO=0:RC=0:A=RND(-TIME)
1170 FOR I=0 TO 13:B#=A##2*(I*2+1)/28:PUT SPRITE I,(120-COS(B#+.3)*100,52-SIN(B#
)*40),10,I+33:NEXT
1180 PRINT ES+"'THE LOST STATION"+ES+"!#^^^ KAZUTSU SOFT. 1989 ^^^"+ES+"5#HIT A
NY KEY."
1190 IF INKEY$<>""GOTO1190 ELSE FOR I=0 TO 1:A$=INKEY$:I=-(A$<>""):NEXT:COLOR ..
0:IF A$<>CHR$(13) GOTO 1290
1200 '------- ﾚﾍﾞﾙﾊﾞｯﾌｧﾃﾞｰﾀ -------
1210 PRINT ES+"5) PASSWORD:":_____":STRING$(4,29)::A$="":C=0
1220 B$=INKEY$:IF B$="" GOTO 1220 ELSE A=ASC(B$):IF A=13 AND C=3 GOTO 1260 ELSE
IF A>&H60 AND A<&H7B THEN A=A-32
1230 IF A>&H40 AND A<&H5B AND C<3 THEN PRINT CHR$(A);:A$=A$+CHR$(&H9B-A):C=C+1
1240 IF A=8 AND C>0 THEN C=C-1:A$=LEFT$(A$,C):PRINT CHR$(29)+"_"+CHR$(29);:C=C-1:A$=LE
FT$(A$,C):GOTO 1220
1250 GOTO 1220
1260 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 5:IF A$<>M1D$(M$(I),J*3+1,3)THEN NEXT J,I:BEEP:COLO
R ,,4:GOTO 1180
1270 RO=I:RC=J:I=6:J=5:NEXT J,I:FOR I=1 TO RO*90+RC*15:READ A$:NEXT
1280 '------- ﾅｾﾙﾊﾟｽﾜｰﾄﾞﾁｪｯｸ -------
1290 GOSUB 1050:CLS:FOR I=1 TO 20:VPOKE &H200B+I,VAL("&H"+MID$("FFFFF247777EEEEBBB
BA3A",I,1)):NEXT:VPOKE &H200F,&HFE
1300 VPOKE &H2011,&H4F:VPOKE &H201E,&HC3:ON KEY GOSUB 490:SOUND 6,9:LF=2:S=0:SS=
149:R=3:GOTO 880
1310 '========== ﾔｯﾀﾗｰﾛｰﾄﾞﾁｪｯｸ ==========
1320 SCREEN 1,2,0:COLOR 15,0,0:WIDTH 32:KEY OFF:DEFINT A-Z:DIM R(15):T=61
1330 LOCATE 10,10:PRINT"PLEASE WAIT.":ON INTERVAL=61 GOSUB 1460:INTERVAL ON:GOSU
B 1460
1340 FOR I=0 TO 15:R(I)=VAL("&H"+MID$("084C2A6E195D3B7F",I+1,1)):NEXT:S(0)=0:S(1
)=3:S(2)=12:S(3)=15
1350 RESTORE 1990:FOR I=0 TO 4:M=VAL("&H"+MID$("01003004007438O",I*3+1,3))*16:J=
0:FOR N=0 TO 7:A=VPEEK(M+J):VPOKE &H1800+I*8+J,A:J=J+1:NEXT:NEXT
1360 READ A$:IF A$="*" THEN NEXT:GOTO 1380 ELSE IF LEN(A$)>3 THEN F=1 ELSE F=ASC
(A$)-&H2E:L=VAL("&H"+MID$(A$,2))
1370 FOR K=0 TO 7:ON F GOSUB 1410,1420,1430,1440,1450:VPOKE M+J+K,A:NEXT:J=J+8:G
OTO 1360
1380 FOR I=&H80 TO 0 STEP-32:FOR J=0 TO 31:B=VPEEK(&H460+J) OR VPEEK(&H480+I+J):
VPOKE &H540+I+J,B:VPOKE&H640+I+J,B:NEXT J,I
1390 FOR I=1 TO 14:V=ASC(MID$(" LOST  NOITATS",I)):NEXT:S(0)=0:S(1
=&H3C00+I*32+J*2
1400 B=S(A/64)*16+S(A/16 MOD4):VPOKE C,B:VPOKE C+1,B:B=S(A/4 MOD4)*16+S(A MOD4):
VPOKE C+16,B:VPOKE C+17,B:NEXT J,I:RETURN
1410 A=VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2)):RETURN
1420 A=VPEEK(M+L*8+K):RETURN
1430 A=VPEEK(M+L*8+7-K):RETURN
1440 A=VPEEK(M+L*8+K):A=R(A MOD16)*16+R(A¥16):RETURN
1450 A=VPEEK(M+L*8+7-K):A=R(A MOD16)*16+R(A¥16):RETURN
1460 T=T-1:LOCATE 14,13:PRINT USING"{##";T:RETURN
1470 '========== ﾀｲﾄﾙﾃﾞﾓｰﾁﾝ ==========
1480 '------- ﾀｲﾄﾙﾌｧｲ -------
1490 DATA 43,,,,F*A,F1*8F,F11B99961F,FI31*431F,F14999D11F,FI*8F,F*A,,,470A63541,5
10
1500 DATA C8,,,,1*4B999C,211121118,1*421118,1*48153D,811121143C,811121118,A999D111
8,,,352972B90,10,0
```


★僕のクラスのOさんは，僕が「今日バーバーに行くんだ」と言ったら，「わかった！"ばあちゃん"の家に行くんだ！」と言った変な人です。(神奈川県横浜市・はひいち12才)……【影：プロレスじゃなかったのか。】

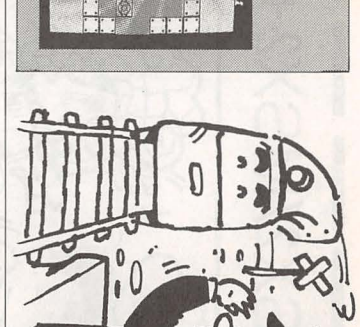
```
1510 DATA E6,0*81110,01*A0,01193*5C10,01*8210,051B333C12100,041211121210,00121A3D121F0,-0121*52110,-01A3*5D110,-01*A0,-01110*8,753381320,22,13
1520 DATA 27,,-53*76,-253*562,-221121122,-221181122,-2231D1322,-221611122,-221121122,5743*5746,43*97,,642861841,8,1
1530 DATA 66,-F*B,FF0*9FF,F1*BF,F1B333E333C1F,F12111211121F,F12161215121F,F12111211121F,F1A333D333D1F,F1*BF,FF-*9FF,-F*B,712722550,5,5
1540 DATA 10,000B393C0*8,000460570*8,FF118181*9,1*42121B39393C1,11B3DFA3D1*521,121*63332321,12815*B81,1121536536361210,11A37147147143D1,1*4437437437111,33*F,512D51B51,30,50
1550 DATA 77,,-53*76,-253*562,-221121122,-221121122,-2231A3122,-221*522,-221121122,5743*5746,43*97,,953763650,8,0
1560 DATA A2,,,53*A6,251313131362,221*822,211B99C33122,221A9C833122,21199DA99122,43*977,,,961951A61,16,1
1570 DATA D1,,,0*E,0FF33FF33FF330,01*4311131110,311919191911113,011311131*50,033FF33FF330FF0,0*E,,,D51B51351,25,4
1580 DATA C2,,---F*6,--FF011OFF,-FF1*6FF,FF1132231FF,F11B1*4E11F,F131*631F,F131*631F,F11A1*4D11F,FF1132311FF,--FF1*6FF,--F*8,482A32B41,46,18
1590 DATA 10,5746437B3*5E62,200211121*5202,433712A333C1437,611F121211121115,213F121B3C1A3C21,21153E3712111212,2312121F1A3C1212,2112111F11121112,213E3315651*52,211211121414437321,461433371*72,112890E10,50,56
1600 DATA F0,5336-2---2156-2-2,2---2---2122-2-2,2337-2--212462,2-46-433712-47-2,1*4F1F1F1*7,53*D61,43*6653*571,153*5741*7,143*5111F*51,3365333113336533,33743*87433,983693991,0,2
1610 DATA 40,,,FF*F,F1*EF,1131156BC561131F,1191*A911,F1311AD47AD11311,F1*EF,FF*F,,,732141E61,25,12
1620 DATA A6,,,-F*C,-F110*5111F,FF11BCBCB111F,F01121112110F,F111DADAD11FF,F1*AF,F*C,,,750363B41,21,10
1630 DATA 16,,,53336---53336,21112111121112,211125C121112,256121A723332,21121*421112,43314101211112,,,,732B51461,20,3
1640 DATA A0,FF*F,F1*C00F,F11F5F6F5C3B6F0F,F11212111212121F,F-1F1B7B7A1E7F1F,F-171212151E161F,F-1F791A3D38181F,F-151513111612 1F,F-1A3D3F493D381F,F-1*DF,F---F*81113F,333C90221,25,43
1650 DATA 27,F*B,F1*9F,F156333561F,F141*571F,F121E3E121F,F121202121F,F121E3E121F,F151*561F,F147333471F,F1*9F,F*B,A80983A70,35,45
1660 DATA 10,,53*661153*46,1*7215121612,151216121412171 2,121217121*8,141216121818181 8,151212121*8,141217121818181 8,11*F,43*470043*67,,322122520,72,123
1670 DATA 58,--F*5,-FB333CF,F1211121F,F1211121F,F1A153D1F,F1112111F,-F11211F,-F1*5F,--F121F,--F111F,---FFF,770780641,9,3
1680 DATA 46,,F*41FFF1F*4,F1*BF,F1*BF,F14371437111F,1181818181811,F11153615361F,F1*BF,F1*BF,F*41FFF1F*4,,151B40360,50,15
1690 DATA 10,1*4001101*30111,10101*6010101,1*60011011011,001101*401*401,11101*30111001*3,101*4011101*300,1110101*501*4,101*301101*4001,1101*401*301011,1*901*6,01100110 1*301101,D12E92190,18,45
1700 DATA 36,111-*7111,101*431*401,1-1---131--1-1,1-1---131--1-1,1-1---131--1-1,3131191111313,1-1---131---1-1,1-1---131---1-1,1-1---131---1-1,101*431*401,111-*7111,890B51351,53,80
1710 DATA 58,,-*4F*5,---F1157F,--F11571F,-F115711F,F1157115F,F1571151F,B9E11511F,81815111F,A9DF*6,,A80933970,13,20
1720 DATA C0,,15-1*A-61,121153361536112 61,1411200210021171,11-1400810021-11,12-1*4EE9371-31,11-1539EE1*4-11,12-1200180061-31,1101200120021011,11014374143711061,11-1*A-11,813192D81,80,1100
1730 DATA 63,,--F*4,--F11CF,FF7141CF,F112141CF,F1612141CF,FA1612141C,-FA161215D,--FA1615DF,---FA15D,-*4FADF,442452721,1,6
1740 DATA 32,1*50131113,F131331*6,F1B33C1F1133,F121121F1333,F1A33D3F1313,31*6F3313,33F*4133111,313331310133,1131313*413,31131*43113,133131313331,631621B11,20,351750 DATA 86,,F53*A6,F20*71112,F211B3*49112,F21121*5312,5711A3*4C157,21*8212F,214193*4D12F,21110*72F,43*A7F,,C33B33A60,4,19
1760 DATA 17,111F1*3F111,1121*5211,13733E33431,F121*521F,1121*5211,11E1*5E11,1121*5211,F121*521F,13633E33531,1121*5211,111F1*3F111,C03412A90,60,115
1770 DATA E1,81*CF,A131F151F13112,21C1618161B312,2141E171E1733F,21F141F141F112,216131513161FF,2141F121F171F2,21F151F161E1F2,2131E171E121F2,B1E171E141E1F2,81*BFF,CA0B11C21,80,100
1780 DATA F6,111FF1*3FF111,131CF1B19C131,01121121121110,0332F181F2330,111211811211,1002F181F2001,11121181121111,0332F181F2330,01121121121110,131A91D1FA131,111FF1*3FF111,702C91211,90,500
1790 DATA 10,F1*EF,F15553331*4311F,F121*53*4661F,61*B2113,71181BC11C1B9C13,F1181818181B8D1F,319D1A11AD18AC15,31*B2114,F121*53337771F,F14443331*4311F,F1*EF,760852650,80,200
1800 DATA B7,-FFF111FFF,---F121F,---F121F,-FFF121FFF,F1*421*4F,F153*561F,F121212121F,F121212121F,F141212171F,F1*9F,-F*9,702712790,27,25
1810 DATA 15,F*42BC2BC2F*4,F1537AEEED1*4F,F1211B111C2121F,33711A131D1*45,F1153F111F43317,F1121F111F1*4F,33621FF1FF3*5,F11F1F1*5F1F,F11F*41F*51F,F1*DF,F*6121F*6,573720C21,63,63
1820 DATA 10,F*4B9CFB9CFB9CF,F51*DF,F21212121212121F,F21121212121211F,F21212121212121F,F21121212121211F,F21212121212121F,F71121212121211F,B11212121212121F,81*EF,DA99DFA9DFA9DFA9,E21292851,80,150
1830 DATA 77,1*4533F111,1161F111511,1471*5471,F1199918111,21*681F6,21181018112,4F181*62,1118199911F,1561*5561,117111F1411,111F3371*4,742652850,90,500
1840 DATA 40,1*3---1*6---11,1*F,---1-1-1001-1---1,1*5-1*4-1*5,1----18*61---1,11*F,1---18*61---1,1*5-1*4-1*5,-1---1-1001-1-1,-1*F,-11-*A111,753051F51,50,10
1850 DATA F2,F*C,F53*86F,F253*662F,F221*622F,F2433993372F,F21*82F,F2133FF3312F,F21*82F,F43*87F,F0-0-0-01-0F,F*C,A33A41541,5,18
```

```
1860 DATA 10,F22FFF111F*422F,3111211011211413,3151216F112115 13,F18224710147182F,1*8F1*7,1F1FFF3*4FFF1F1,1*7011121*4,F183633F1S62281F,3121711104121713,3121*5F1*63,F22F*4111FFF22F,2606821A0,58,187
1870 DATA 36,FO*BF,FO5I*760F,F01599399610F,1018591968101,1318851688131,10121*52101,1318841288131,1018491D28101,F0149939D210F,F041*720F,F0*8110F,750780660,3,30
1880 DATA 90,1*701*8,1-1F1F1-153*461,1-1*5-121*421,1-1*5-121F1121,1-1*5-121115371,1-1*5-F4362111,1F1*8F11FF,1F1*5F1F1*5,1FF111FF111F3F3,1F1*5F1*7,1116251F1313131,F03300500,50,10
1890 DATA 11,F*9517FF,F1*6F12121F,F1*6F14161F,F1*6F15171F,F1*6F14161F,F1*6533173 6,F1*62113112,F1*62136212,F1*62112112,F1*64361537,F*9AD8FF,C83B92D91,0,3
1900 DATA 15,B17171*54141C,1*F,5*736*7,1E1*6E1E1*4,15*5E11166E61,1*751*7,414*67*7,11E11E1*9,4144155666177717,1151*471*4611,A16161*55151D,772123D21,77,77
1910 '――― かずﾞつうソフトからのメッセージﾞ ―――
1920 DATA (((MVDHRMNZCYLBLMV,NRMLOWHVXDSLNEKIFM,IKTZYXGVOFHZXKFOLT,YFTITYERKMLGIMZOHR
1930 DATA GLNHFMGMGKGZKLDAZK,QMIIVWAAAILNVHKVMW,HLHHUCHKBCBAKILURM
1940 DATA G{;XLMTIZGFOZGRLMHz;{{,BBLF{SZEV{HLOEVW{NZMB{KFAAOVHm{},EYFG{GSVIV{IVNZRMH{NLIV{}
1950 DATA FKFAAOVH{GL{YV{HLOEVWm{},BVMGVI{GSV{ULOOLDRMT{KZHHDLIWz{{},MyHLHy,*
1960 DATA KDLMWVIUFOz{},EMLD{BLF{SZEV{HLOEVW{,KZOO{GSV{KFAAOVHm{,DBLF{NZB{YV{,GGSV{TIVZGVHG{KFAAOVIzz{{
1970 DATA BNZMB{GSZMPH{ULI{BLFI{KOZBRMT{,HZMW{NZMB{KIZRHVI{,ELM{BLFI{VCXVOOVMG{YIZRM{,JUILN{,FPZAFGHF{HLUGm,*
1980 '――― ななめもﾚﾞはかっこいいとおもわれる ―――
1990 DATA 0000000000000,0C1C1C1C180010,6C4800000000000,3634FE24FE6C6C
2000 DATA 287EE87C56FC50,20522C18344A04,186C6832DCC876,081810000000000
2010 DATA 1C306060602018,18040606060C38,00642810284C00,001030FC302000
2020 DATA 0000000000080C18,0000007C000000,00000000003020,00060C18306000
2030 DATA 3864C6C6C64C38,0C1C080818183C,3C46C60C1062FE,3C46061C06C67C
2040 DATA 0E1626447E0C1E,607EC0FC06867C,3C42407CC6C67C,FEC6CC18103030
2050 DATA 3C66663CC6C67C,7AC6C67C0C1818,0000181000103 0,000018183003810
2060 DATA 0C1060C0603018,00007E00FC0000,30180C060C1060,7CC6C61C30300030
2070 DATA 0000000000000,1818282C7C44C6,7C36363C6666FC,3A66C6C0C04E38
2080 DATA 783436266666CF8,7F2228386862FE,7E2228386860F0,3A66C0C0DE4438
2090 DATA 7736263C646CEE,3E1C1C183838 7C,3E0C0C08D8987 0,7B262C78684CEE
2100 DATA 7830302062666E,672E3E6564 44EE,7722363655E4CEE,3C6646C6C4CC78
2110 DATA 7C2626247860F0,3864C6C6D64C36,7C26263C686CEE,3A66601C06E6BC
2120 DATA 7F5A9A10303078,77226644C4CC78,EF46462C2C3838,E74254547C6848
2130 DATA 733214183844CCE,EE4C2818101038,7E460C183266FE,1E1818303060 78
2140 DATA 00CFDFFFFFFFFF,1E060C0C181878,000000FF,*
2150 '――― レールそのものﾃﾞｰﾀはこちら ―――
2160 DATA FF8081878A92A4BC,AF8581818080FF,FF0101C1B149252D,F5210141C18101FF
2170 DATA FF80808081838 48F,90A7AF9C8F8380FF,FF0139C9B1C92999,6999C929D1E101FF
2180 DATA FF8081809881829 4,A4828188898080FF,309,308
2190 DATA FF8084889ABCBC9A,BFD4A8D8A4B380FF,FF01012195D3D59,20D
2200 DATA FF8080829B8E94A6,A3918886818080FF,FF010101C1211111,19F5E509F10101FF
2210 DATA FF80BFBF9F878187,9FBFBFBFBFB880FF,FF01FDFDFDF921F9,3D3D3D3D3D0101FF
2220 DATA FF7FBF5FAF57AB55,AA54A850A0408000,218,219,*
2230 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,000,000,000,0000000000000000,004,004,004
2240 DATA 0044110000228800,008,008,008,FF80B0B080808080,10C,20C,30C
2250 DATA FF868687868688786,110,210,310,FF80808080FFFF92,114,214,314
2260 DATA FF8687878738381,80808080808080FF,FF61E13179DF97F5,FD7F1F01010101FF
2270 DATA 119,118,11B,11A,31B,31A,319,318,21A,21B,218,219,FF86868786FFFF96
2280 DATA 128,228,328,004,004,004,004,*,FF86878C9895A2A4,10D,20D,30D
2290 DATA FF8083C98F5EE2A4,10A,20A,30A,FF80808080FAD0A0,10B,20B,FFD181C1A1910905,10A
2300 DATA FF80878484848484,BC908884828180FF,20C,20D,FF80808080808080,110,210,310,*
2310 '――― えきいんさんときかんしゃとあﾅｳﾝｽﾐｰｽ ―――
2320 DATA 000003040B3F4F8F,8F4F3F03,200,201,181C1B140B0F2F4F
2330 DATA 8F8F8FF390600000,0000C629DFF1F1F1,F2F4E0D838383000,206,207,204,205
2340 DATA 769EFB948B8F8F8F,4F3F0F03,0E09CF29D1F1F1F1,F2FCE0D838383000
2350 DATA 20E,20F,20C,20D,0102040407070F0F,114,80402020F0E8F4F4,116
2360 DATA 0001023A7B770F0F,0F0F0707182828 1F,F8141418F0E8F4F4,F4F4EAF74F408000
2370 DATA 119,118,11B,11A,0001023A7B770F0F,0F0F070302020100
2380 DATA FE0S0S0FF0E8F4F4,F4F7EBF60F0S0S5FE,121,120,123,122
2390 DATA 303,302,301,300,307,306,305,304,30B,30A,309,308,30F,30E,30D,30C
2400 DATA 313,312,311,310,317,316,315,314,31B,31A,319,318,31F,31E,31D,31C
2410 DATA 323,322,321,320,327,326,325,324
2420 DATA 00030E1D1E2B2B2E,2D3D2E2D2D2E1F00,250,251
2430 DATA 000106D1B3E6FDC,BDF075311F0F0603,00E0F8E454CEFE6E,5A74ECF8B060C080
2440 DATA 00003F427F7F645B,158,0000E018FC9CF66A,15A,155,154,157,156
2450 DATA 151,150,351,350,357,356,355,354,25A,35A,258,358,256,257,254,255
2460 DATA 0000000303011 81C,000103,0000000000003060,0000
2470 DATA 0002030301003078,0001030303,0000000000183C,0000
2480 DATA 01030100000060F0,8000000103030100,0000000000060E,0300
2490 DATA 0000003F373F407F,2A2A100F344EAEAE,000000CCDCC0E612,B068A8E4C4081020
2500 DATA A4603F1014141414,1414141F3F3B0000,2020C04040404040,404040C0E0E0,*
2510 '┌――― ロスト・ステーション ―――┐
2520 '├――― KAZUTSU SOFT PRESENTS ―――┤
2530 '├――――― in Mar. 1989 ―――――┤
2540 '└――――― Programmed by ﾍﾟﾝﾈｰﾑ ―――――┘
```



▼《写真4》ラウンド3—Aは左右に長い面。これはけっこうむずかしいソ!!

▲《写真3》ラウンド・クリアすると行く方向を自由に選ぶことができる



★わが豊丘中学校男子バスケットボール部は全員、ドリブルをすると体から電気を放電します。こんなわれわれは正常なのでしょうか?(長野県下伊賀郎・物体X13才)……【影:電気代が助かるので、ぜひ遊びに来て!】

MSX

MSX2/MSX2+(※要MSX-MUSIC)用



爆弾でソーラーボックスを壊せ！

SOLAR BOX

伴　亮一

Block Land('88年3月号)の50年後のSTORY

エイリアンはハートマンによって滅ぼされ，Heart Land地方一帯は平和となった。それから50年後，どこからか変な敵(PEMとPOM)が現われ，ハートマンはそいつらに殺されてしまった。それを見ていたハートマンの孫のスティーブは，怒りのあまり，爆弾を持って追いかけていった。

取扱説明書

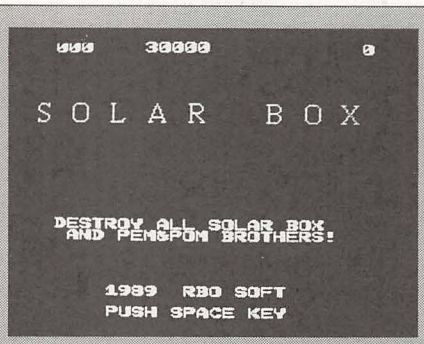
カーソル・キーで移動，スペース・キーで爆弾を投げる（ジョイスティック1使用可）。爆弾は3キャラ先で爆発する。これを使って黄色いSOLAR BOXを壊せばいいわけだが，ある程度の耐久力がある。耐久力は面が進むとあがってくる（1～3面は3，4～6面は5，7～10面は7，11面はなんと20もある！）。爆弾は，爆風の中だと，3のダメージを与えられる。

フィールド内には，10面までは単なる障害物にしかならない青いブロック（爆風でも1発で壊れるバカなやつ）が散らばっていて，PEM（紫）とPOM（緑）がうろついている。そして，ときどき炎を放ってくるうえ，POMは斜めにも動くので要注意。当然，これらのものに当たるとNG。

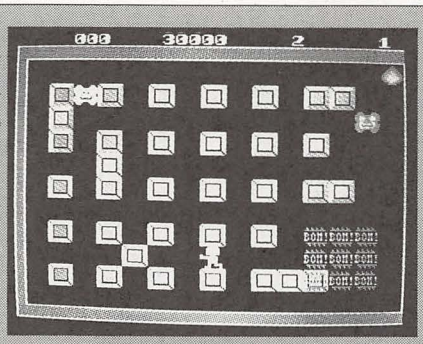
そうして10面をクリアすると，11面ではレーザーがすっ飛んでくる。しかも，この面には壊せる赤ブロックと壊せない赤ブロックがあり，壊せるほう（爆風でも1発で壊れる）を壊して通路を作り，SOLAR BOXを破壊しにいくことになる。壊せるところは毎回場所がちがうので要注意！

おぉーっと

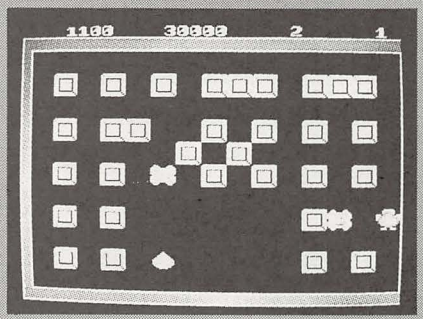
なんと，SCREEN 5で変形文字が！実はマシン語はそのためのものなんだな，これが。それから，このプログラムはFMPACがないと動きません。A1FXを除く2＋ならFMPACなしでOK！ちょっ



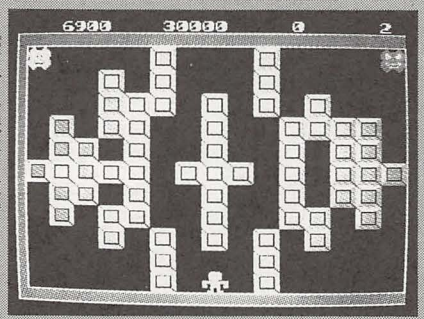
◀《写真1》タイトル画面。ジョイスティックも使用可能だ!!



◀《写真2》こうやって爆弾を爆発させ黄色いブロックを爆風に巻き込め！



◀《写真3》残念！敵の炎攻撃にやられてしまった。自機が1機減る



◀《写真4》これは2面。ななめに動く敵、POMにはくれぐれも要注意

★つぐ美ちゃん，サインおくれ。やい影！きさまは一言もしゃべるんじゃねえぞ！もし，しゃべったら……。(埼玉県北葛飾郡・だちょうの友だち13才)……【影：しゃべったら，ラーメン・ライスをおごってくれるのか？】

```
410 FORI=0TOM*6+1:I=I-(MX=FX(I)ANDMY=FY(I)ANDF(I)=1)*8:NEXT:IFI>8GOTO 640
420 '●○●○● MOVE ENEMY ●○●○●
430 IFRO=11GOTO 570ELSE EP(EN)=1-EP(EN):EF=0:GOSUB940
440 A=S(0,EX(EN)+DX,EY(EN)+DY)=0:EX(EN)=EX(EN)-DX*A:EY(EN)=EY(EN)-DY*A
450 FORI=0TO1:PUTSPRITE26+EN*2+I,(EX(EN)*16-8,EY(EN)*16+9),,8+EP(EN)*2+I:NEXT
460 IFMX=EX(EN)ANDMY=EY(EN)GOTO 640
470 IFRND(1)*30>RO+5ORF(EN)=1OR(ABS(MX-EX(EN))<2ANDABS(MY-EY(EN))<2)GOTO 490
480 EF=1:GOSUB940:F(EN)=1:FX(EN)=EX(EN):FY(EN)=EY(EN):DX(EN)=DX:DY(EN)=DY
490 EN=1-EN:FORI=0TO1:IFF(I)=0THENNEXT:GOTO 260
500 FX(I)=FX(I)+DX(I):FY(I)=FY(I)+DY(I)
510 IFFX(I)>0ANDFX(I)<16ANDFY(I)>0ANDFY(I)<12GOTO 530
520 F(I)=0:PUTSPRITE9+I*2,(0,217):NEXT:GOTO 260
530 FORJ=0TO1:PUTSPRITE9+I*2+J,(FX(I)*16-8,FY(I)*16+9),,15+J:NEXT
540 IFS(0,FX(I),FY(I))=1THENX=FX(I):Y=FY(I):GOSUB910
550 I=I-(MX=FX(I)ANDMY=FY(I))*2:NEXT:IFI>2GOTO 640ELSE260
560 '●○●○● MOVE LASER ●○●○●
570 FORI=0TO7:IFF(I)THENFY(I)=FY(I)+1:GOTO 590ELSEIFRND(1)*8>7GOTO 620
580 F(I)=1:FX(I)=RND(1)*15+1:FY(I)=1:GOTO 620
590 IFFY(I)>11THENF(I)=0:PUTSPRITE13+I,(0,217):GOTO 620
600 PUTSPRITE13+I,(FX(I)*16-8,FY(I)*16+9),,17
610 IFMX=FX(I)ANDMY=FY(I)THENI=7:NEXT:GOTO 640
620 NEXT:GOTO 260
630 '●○●○● DEAD ●○●○●
640 STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:FORI=0TO1500:NEXT:INTERVALOFF:CALLSTOPM
650 SOUND1,0:SOUND3,1:SOUND5,2:SOUND7,56:SOUND8,15:SOUND9,15:SOUND10,15
660 FORI=0TO255:SOUND0,I:SOUND2,I:SOUND4,I:NEXT:SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND10,0
670 SP=31:GOSUB860:IFMNTHENMN=MN-1:GOTO 200
680 '●○●○● GAME OVER ●○●○●
690 PSET(88,110):COLOR 2,4:PRINT#1,"GAME  OVER"
700 PLAY#2,M$(0,27),M$(1,27),M$(2,27):GOSUB960:GOTO 90
710 '●○●○● ROUND CLEAR ●○●○●
720 STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:INTERVALOFF:CALLSTOPM:IFRO=11THEN750
730 PLAY#2,M$(0,26),M$(1,26),M$(2,26):GOSUB960:RO=RO+1:SP=31:GOSUB860:GOTO 120
740 '●○●○● ENDING ●○●○●
750 SOUND6,31:SOUND7,49:SOUND8,16:SOUND11,255:SOUND12,255:SOUND13,0
760 FORI=0TO200:A=RND(1)*8:COLOR =(0,A,AV2,AV2):NEXT:COLOR =(0,0,0,0)
770 SP=31:GOSUB860:GOSUB870:RESTORE2280:COLOR 15
780 FORI=1TO6:READA,B,C$:PSET(A,B):PRINT#1,C$:NEXT
790 FORI=41TO61:PLAY#2,M$(0,I),M$(1,I),M$(2,I):NEXT:GOSUB960:GOTO 90
800 '●○●○● SUBROUTINES ●○●○●
810 IFEX<=SCTHENMN=MN+1:GOSUB840:EX=EX+500
820 HI=HI+(HI<SC)*(HI-SC):PSET(8,8):COLOR 15
830 PRINT#1,USING"######00  ######00";SC,HI:RETURN
840 PSET(168,8):COLOR 15:PRINT#1,USING"##";MN:RETURN
850 PSET(224,8):COLOR 15:PRINT#1,USING"##";RO:RETURN
860 FORI=0TOSP:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:RETURN
870 FORI=0TO7:FORJ=26TO201STEP8:LINE(8,I+J)-STEP(239,0),0:NEXTJ,I:RETURN
880 COPYAOTO(X*16-8,Y*16+10):S(0,X,Y)=1:RETURN
890 COPYKITO(X*16-8,Y*16+10):S(0,X,Y)=2
900 S(1,X,Y)=3-((RO>3)+(RO>6))*2-(RO=11)*13:RETURN
910 LINE(X*16-8,Y*16+10)-STEP(15,15),0,BF:S(0,X,Y)=0:RETURN
920 EX(0)= 1:FORN=0TO1:PUTSPRITE26+N,(  8,EY(0)*16+9),,8+EP(0)*2+N:NEXT:RETURN
930 EX(1)=15:FORN=0TO1:PUTSPRITE28+N,(232,EY(1)*16+9),,8+EP(1)*2+N:NEXT:RETURN
940 DX=SGN(MX-EX(EN)):DY=SGN(MY-EY(EN)):IFDX=0ORDY=0THENRETURN
950 A=RND(1)*10:DX=-DX*(A>4-(ENOREF)*2):DY=-DY*(A<5+(ENOREF)*2):RETURN
960 FORN=-1TOO:CALLPLAY(O,N):NEXT:RETURN
970 INTERVALOFF:PLAY#2,M$(0,BG),M$(1,BG),M$(2,BG):BG=BG+1+(BG=N(M))*P(M)
980 INTERVALON:RETURN
990 IFBF=0THENBF=1:XD=(MU=3)-(MU=1):YD=(MU=0)-(MU=2):BX=MX:BY=MY:CT=3
1000 RETURN
1010 SOUND0,200:SOUND1,10:SOUND6,0:SOUND7,48:SOUND8,16
1020 SOUND11,128:SOUND12,12:SOUND13,0:RETURN
1030 '●○●○● INITIALIZE ●○●○●
1040 DIMS(1,16,12),AO(66),KI(66),AK(66),HO(66),EX(1),EY(1),R(9,10)
1050 DIMF(7),FX(7),FY(7),M$(2,61),M(1),N(1),P(1),DX(1),DY(1),EP(1)
1060 RESTORE1450:FORI=&HD100TO&HD153STEP8:S=(((IAND&HFF00)¥256)AND255)+(IAND255)
1070 READA$:FORJ=0TO7:A=VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKEI+J,A:S=S+A*(J+1):NEXT
```

と注意しとくと，CALL MUSIC文は変数も初期化してしまいます。あと，FM音源が使うワークエリアにも注意すること。あ，そうだ，漢字ROMのない人は，1290行と2270行を消して，1300行のREM(')を取ってくださいな。



編：最近，MSX-MUSIC対応の投稿も増えてきましたね。

Dr.D：そうじゃな。せっかくMSXでもFM音源を使えるようになったのだから，どしどし使ってほしいものじゃ。

編：効果音なんかも，FM音源を使えば，PSGではだせなかった凝ったものもできますからね。

Dr.D：さて，このゲームじゃが，MSX2としては多少ものたりない感じがするゾ！この手のゲームならMSXで十分作れるはずじゃ。今度は，MSX2ならではというようなゲームにぜひ挑戦してみてほしいゾ!!

編：そうですね。

SOLAR BOXのプログラム・リスト

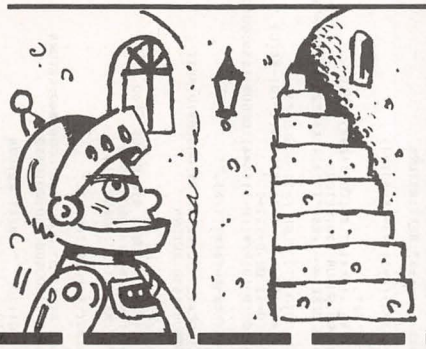
```
10 '●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
20 '○ SOLAR BOX for MSX2/2+ ○
30 '● Programmed by R.BAN   ●
40 '○ 1989 RBO SOFT         ○
50 '●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●○●
60 CALLMUSIC(1,0,1,1):CLEAR100,&HD100:MAXFILES=1
70 DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):GOSUB 1040'INIT
80 '●○●○● TITLE DISPLAY ●○●○●
90 COLOR ,0:SETPAGE1,1:GOSUB820:GOSUB850
100 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENSETPAGE0,0:SC=0:EX=300:MN=2:RO=1:GOSUB820ELSE100
110 '●○●○● ROUND START ●○●○●
120 GOSUB870:FORI=1TO15:FORJ=1TO11:S(0,I,J)=0:NEXTJ,I:IFRO=11THEN160
130 FORI=0TO10:A=R(RO-1,I):FORJ=0TO14:IFAAND2^JTHENX=15-J:Y=I+1:GOSUB880
140 NEXTJ,I:SB=6-((RO>3)+(RO>6))*2:FORI=1TOSB
150 X=RND(1)*13+2:Y=RND(1)*9+2:IFS(0,X,Y)THEN150ELSEGOSUB890:NEXT:GOTO 200
160 FORI=1TO15:COPYHOTO(I*16-8,26):S(0,I,1)=4:NEXT
170 FORI=4TO10STEP2:FORJ=1TO15:COPYAKTO(J*16-8,I*16+10):S(0,J,I)=3:NEXTJ,I
180 FORI=6TO10STEP2:S(0,RND(1)*15+1,I)=1:NEXT
190 Y=2:FORX=1TO15:GOSUB890:NEXT:SB=15
200 MX=8:MY=11:BF=0:MU=2:EY(0)=1:EY(1)=1:EP(0)=0:EP(1)=0:FORI=0TO7:F(I)=0:NEXT
210 EN=0:GOSUB840:GOSUB850:IFRO<11THENGOSUB920:GOSUB930
220 FORI=0TO1:PUTSPRITE30+I,(120,185),,4+I:NEXT
230 PLAY#2,M$(0,0),M$(1,0),M$(2,0):GOSUB960:M=RO¥11:BG=M(M)
240 PLAY#2,M$(0,BG),M$(1,BG),M$(2,BG):BG=BG+1:GOSUB970:STRIG(0)ON:STRIG(1)ON
250 '●○●○● MAIN ●○●○●
260 IFBF=0GOTO 380ELSEIFCT=0GOTO 280ELSEBX=BX+XD:BY=BY+YD:CT=CT-1
270 FORI=0TO1:PUTSPRITE24+I,(BX*16-8,BY*16+9),,12+I:NEXT:GOTO 380
280 PUTSPRITE24,(0,217):IFBX<10RBX>15ORBY<1ORBY>11THENBF=0:GOTO 380
290 SOUND6,10:SOUND7,49:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,32:SOUND13,0
300 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:PUTSPRITEI*3+J,((BX+J-1)*16-8,(BY+I-1)*16+9),,14:NEXTJ,I
310 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:X=BX+J-1:Y=BY+I-1:ONS(0,X,Y)GOTO 340,320:GOTO 350
320 S(1,X,Y)=S(1,X,Y)-1+(X=BXANDY=BY)*2:IFS(1,X,Y)>0GOTO 350
330 SB=SB-1:SC=SC+6-((RO>3)+(RO>6)+(RO=11))*3
340 GOSUB910:GOSUB1010:SC=SC+1
350 FORK=0TO1:IFRO=11ORX<>EX(K)ORY<>EY(K)THENNEXT:GOTO 370
360 GOSUB880:GOSUB1010:SC=SC+3:EY(K)=INT(RND(1)*2)*10+1:ONK+1GOSUB920,930:NEXT
370 NEXTJ,I:GOSUB810:BF=0:SP=8:GOSUB860:IFSB=0GOTO 720
380 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFSAND1THENMU=SV2ELSE410
390 DX=(S=7)-(S=3):DY=(S=1)-(S=5):A=S(0,MX+DX,MY+DY)=0:MX=MX-DX*A:MY=MY-DY*A
400 FORI=0TO1:PUTSPRITE30+I,(MX*16-8,MY*16+9),,MU*2+I:NEXT
```

★影さん，かっこいい！頭いい！足は長い！お金は持ってる！しびれるう～：あれっ？この逆かな？(宮城県仙台市・ペけろっぱあ15才)……[影：じゃあ私は，"いいこっか"なのか？編：ただ逆に読めばいいってもんじゃ。]

★内藤　寛のゲーム・プログラミング道場は役に立ちます。しかも，わかりやすい。//これからもがんばってください。(青森県八戸市・星山大介15才)……[編：これからもがんばりますから，おたよりをドシドシ送ってネ。]

```
1080 IFS=VAL("&h"+RIGHT$(A$,4))THEN 1100
1090 PRINT"Data error ";CHR$(7);"in";PEEK(&HF6A3)+PEEK(&HF6A4)*256:END
1100 NEXT:DEFUSR=&HD100:DEFUSR1=&HD110:DEFUSR2=&H69:ONSTOPGOSUB1420:STOPON
1110 ONERRORGOTO 1420:FO=&HD160:U=USR(FO)+USR1(FO)
1120 COLOR 15,0,0:SCREEN5,2,0:OPEN"grp:"AS#1:PSET(80,88):PRINT#1,"WAIT PLEASE."
1130 FORI=256TO727:A=FO+I:B=PEEK(A):POKEA,BOR(B¥2AND31)OR(B¥4AND15):NEXT
1140 RESTORE1500:FORI=0TO17:FORJ=0TO3:READA$
1150 FORK=0TO7:VPOKE&H7800+I*32+J*8+K,VAL("&h"+MID$(A$,K*2+1,2)):NEXTK,J,I
1160 FORI=0TO31:READA:FORJ=0TO1:READA$:FORK=0TOA
1170 FORL=0TO7:VPOKE&H7400+(I+K)*16+J*8+L,VAL("&h"+MID$(A$,L*2+1,2))
1180 NEXTL,K,J:I=I+A:NEXT:FORI=0TO1:AO(I)=16:HO(I)=16:NEXT
1190 A=VARPTR(AO(2)):GOSUB1390:A=VARPTR(HO(2)):GOSUB1390:SETPAGE0,1:U=USR2(0)
1200 COPYAOTO(0,0):PAINT(7,7),7,1:COPY(0,0)-(15,15)TOKI
1210                PAINT(7,7),5,1:COPY(0,0)-(15,15)TOAK
1220 FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO7:VPOKE&H7680+I*8+J,VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2))
1230 NEXTJ,I:COLOR =RESTORE:FORI=0TO61:FORJ=0TO2:READM$(J,I)
1240 IFASC(M$(J,I))=48THENM$(J,I)=M$(J,VAL(M$(J,I)))
1250 NEXTJ,I:FORI=0TO1:READM(I),N(I),P(I):NEXT
1260 FORI=0TO9:FORJ=0TO10:READA$:R(I,J)=VAL("&h"+A$):NEXTJ,I
1270 ONINTERVAL=96GOSUB970:ONSTRIGGOSUB990,990:HI=300
1280 CLS:PSET(16,0):COLOR 5:PRINT#1,"SCORE    HIGH";SPC(11);"ROUND"
1290 FORI=0TO8:READA$:PUTKANJI(24+I*24,48),VAL("&h"+A$),7:NEXT
1300 'COLOR 7:PSET(88,56):PRINT#1,"SOLAR  BOX"
1310 COLOR 4:PSET(40,128):PRINT#1,"DESTROY ALL SOLAR BOX"
1320 PSET(48,136):PRINT#1,"AND PEM&POM BROTHERS!"
1330 PSET(72,176):PRINT#1,"1989  RBO SOFT":PSET(72,192):PRINT#1,"PUSH SPACE KEY"
1340 SETPAGE0,0:PSET(16,0):COLOR 5:PRINT#1,"SCORE    HIGH     REST  ROUND"
1350 LINE(0,16)-(255,211),8,B:LINE(7,25)-(248,202),8,B:PAINT(1,17),5,8
1360 FORI=0TO16:S(0,I,0)=5:S(0,I,12)=5:NEXT
1370 FORI=1TO11:S(0,0,I)=5:S(0,16,I)=5:NEXT:RETURN
1380 '●○●○● WRITE GRAPHIC DATA ●○●○●
1390 FORI=0TO3:FORJ=0TO3:READA$
1400 FORK=0TO7:POKEA+I*32+J*8+K,VAL("&h"+MID$(A$,K*2+1,2)):NEXTK,J,I:RETURN
1410 '●○●○● STOP ●○●○●
1420 STOPOFF:U=USR1(0):ONERRORGOTO 0:END
1430 '●○●○● MANY DATA ●○●○●
1440 '     +0+1+2+3+4+5+6+7Csum +0+1+2+3+4+5+6+7Csum +0+1+2+3+4+5+6+7Csum
1450 DATA 23235e23562a040005a6,010008edb0c900000ccc,23235e23567bb2200d5e
1460 DATA 0d3ac1fc321ff92a1170,04002220f9c9ed531481,20f9cd3801e6c0071133
1470 DATA 07f55f160021c1fc1254,197e0600ee80200e0b26,3e04856f7ee6c00f1234
1480 DATA 0f0f0ff68047f1b0158c,321ff9c900000000007a0
1490 '     +0+1+2+3+4+5+6+7Csum +0+1+2+3+4+5+6+7Csum +0+1+2+3+4+5+6+7Csum
1500 DATA 070f0f0fefefc0ff,ff07000706000000,e0f0f0f0f7f703ff,ffe000e060000000
1510 DATA 0000000000000300,0000070000061e1e,000000000000c000,0000e00000607878
1520 DATA 070f0f0f0f0f0007,0707000706060000,e0f080a080f003ff,ffe000e060000000
1530 DATA 0000000000000300,0000070038383030,000070707002c000,0000e00000607878
1540 DATA 070f080a080f00ff,ffc7e0e706000000,e0f0105010f000ff,ffe307e760000000
1550 DATA 0000070707000300,00c0070000061e1e,0000e0e0e000c000,0000e00000607878
1560 DATA 070f0105010fc0ff,ff070007060000000,e0f0f0f0f0f000e0,e0e000e060600000
1570 DATA 00000e0e0e000300,00c007e000061e1e,000000000000c01b,1f03e0051c1c0c0c
1580 DATA 183c7fe7e3e1e37f,7fe7e8f7f87f3c18,183cfee7c787c7fe,fee717ef1ffe3c18
1590 DATA 000000181c1e1e00,00181f0f07000000,0000001838787800,0018f8f0e0000000
1600 DATA 00387cffe3e1e37f,67e8eff0ff7c3800,001c3effc787c7fe,e617f7f0fff3e1c00
1610 DATA 0000000001c1e1e00,181f1f0f00000000,0000000038787800,18f8f8f000000000
1620 DATA 0000030f1f1f3f3f,3f3f1f1f0f030000,0000c0f0f8f8fcfc,ececd838f0c00000
1630 DATA 00030c1020204040,40402020100c0300,00c0300804040202,121224c40830c000
1640 DATA 0024367f00625565,555562003f1b0900,0090d8fc00527252,52505200fe6c2400
1650 DATA 000103070e1c3871,636767311c070000,0080c0e070381c8e,c6e6e68c38e00000
1660 DATA 00000000103070f,1f1f1f0f03000000,0000000080c0e0f0,f8f8f8f0c0000000
1670 DATA 0303030303030303,0303030303030303,c0c0c0c0c0c0c0c0,c0c0c0c0c0c0c0c0
1680 DATA  8,0005050500080705,0507080005050500
1690 DATA  0,0005050505050505,0505050505050500
1700 DATA  0,4040404044a4a4a4a,4a4a4a4a4a404040
1710 DATA  0,0005050505050505,0505050505050500
1720 DATA  0,4040404044a4a4a4a,4a4a4a4a4a404040
1730 DATA 10,0505050707070505,0505070707050505
1740 DATA  0,0002020202020202,0202020202020200
1750 DATA  0,4048484848484848,4848484848484840
1760 DATA  0,0606060606060606,0606060606060606
1770 DATA  0,4848484848484848,4848484848484848
1780 DATA  0,0303030303030303,0303030303030303
1790 DATA  0,4848484848484848,4848484848484848
1800 DATA  0,0404040404040404,0404040404040404
1810 DATA  0,4040484848404540,4040424049494949
1820 DATA 1888888888888888d,81888888888888dd,8818888888888ddd,881811111111ddd
1830 DATA 88812222222221ddd,888122222222 1ddd,8881222222221ddd,8881222222221ddd
1840 DATA 88812222222221ddd,888122222222 1ddd,8881222222221ddd,8881222222221ddd
1850 DATA 8881111111111ddd,88ddddddddddd1dd,8ddddddddddddd1d,ddddddddddddddd1
1860 DATA 0000000000000000,0000066666600000,0000666666660000,0006664444666000
1870 DATA 0066644444466600,0666444884446650,066444888d442650,0664488888d42650
1880 DATA 0664488888d42650,066444888d442650,066644888d426650,006664888d266500
1890 DATA 0006668888d665000,0000668888d650000,0000006888d500000,0000000000000000
1900 DATA 0000000007000007,0707700077007007,7707040673064202,2402550542027707
1910 DATA "t150v13L12@24o5edc<a>cd>c8<c8r4","t150v12L4@23o4cdcr4"
1920 DATA "t150v15b4b4c4r4","t150v13L8@37o4","t150v12L4@12o4","t150v15"
1930 DATA "c1","c1","b4b4b4b4","e1","e1",002,"g1","g1",002,"<g1>","<g1>"
1940 DATA "s8s8s8s8s8s8s4","c4e4cece","cece","b4s4b8b8s4","d4<g4>d<g>d<g>"
1950 DATA "d<g>d<g>",006,006,006,006,"g2&g8fed","gdg8f8e8d8","b4s4b8s8s8s8"
1960 DATA 006,006,006,"g4b4gbgb","gbgb",006,">c<bagfedc",">c<afd8c8"
1970 DATA "cs8s8cs8s8cm8m8bc8b8","dedg<ab>c4","d<ga8b8>c"
1980 DATA "bc8b8cs8s8cm8m8bc8b8","d4<g4g4>cd",007,006,"efedefge","ecec",006
1990 DATA 014,007,006,015,015,006,"abagab>c<a","afaf",006,"gagfgabg","gege",006
2000 DATA "fgfefgaf","fdfd",006,015,"eceg","bc4cs4bc8s8cs8s8",018,018,006
2010 DATA 019,019,006,"fedcd<gg>d","fd8c8d<g>",006,"c2r2","c2r2",005
2020 DATA "t150v13L8@24o5defg4feddefgr4>cr8","t150v12L2@23o4dgdr4>c4"
2030 DATA "t150v15b4b4s4s4b4b4r4cs4","t150v13L8@45o4c4c4e4e4gfedc4c4"
2040 DATA "t150v12L4@23o4c2e2gecc","t150v15b2b2b8b8s8s8b4b4"
2050 DATA "t150v13L4@21o4","t150v12L8@12o4","t150v15","d+ef+g","cd+cecf+cg"
2060 DATA "b4s4b4s4",029,029,029,029,029,029,029,029,"b4s4b4s8s16s16","gg+aa+"
2070 DATA "dgdg+dada+",029,033,033,029,033,033,029,033,033,032,"ba+gf+"
2080 DATA "ebea+egef+",029,037,037,029,"b8a+8g8f+8b8a+8g8f+8","bbbbbbbb"
2090 DATA "s8s8s8s8s8s8s8s8","b8f+8b8f+8b8f+8b8<b8>","<bbbbbbbb>"
2100 DATA "m8m8m8m8b8b8b8b8","t128v13L4@16o4","t128v12L2@51o4","t128v15"
2110 DATA "e2c2","e1","b2b2","d2<g2>","d1",042,"<ab>ce","<a>c","b4b4b4b4"
2120 DATA "g2<g2>","g1","c4c4c4c4","<ab>c2",044,042,"<b>cd2","<b>d",042
2130 DATA "cdef","ce",044,043,043,045,042,042,042,043,043,043,044,044,044
2140 DATA 045,045,045,046,046,046,047,047,047,048,048,048,"d2g2","dg",045
2150 DATA "a2f2","f1",042,043,043,042,"c1","c1",044,"r1","r1","b4b4b4r4"
2160 DATA 1,25,20,28,40,12
2170 DATA 0000,2aaa,0000,2aaa,0000,2aaa,0000,2aaa,0000,2aaa,0000
2180 DATA 0220,0220,0aa8,2c9a,3496,55d5,3496,2c9a,0aa8,0220,0220
2190 DATA 0000,0e38,1144,2082,2002,2002,1004,0808,0770,0080,0000
2200 DATA 1e3c,3366,1224,3366,1224,3366,1224,3366,1224,3366,1e3c
2210 DATA 3006,180c,0c18,07f0,02a0,03e0,0220,07f0,0c18,180c,3006
2220 DATA 0000,000e,008a,014e,0220,0410,0808,1004,2002,0000,0000
2230 DATA 0000,2fee,210a,2fee,2100,2100,27e0,2500,2500,3700,0000
2240 DATA 0000,0624,0112,0880,0804,0f8e,00ce,0044,2040,3fc4,0000
2250 DATA 0000,22ea,36aa,2a8a,2a84,2ae4,2224,222a,22aa,22ea,0000
2260 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2270 DATA 2353,234f,234c,2341,2352,2121,2342,234f,2358
2280 DATA 32, 50,"こうして、SOLAR BOXをﾍﾞてはかいし ",32, 74,"PEMと POMを はろはﾟすことかﾞでﾞきた。"
2290 DATA 56, 98,"たﾞかｰ、 ゆたﾞんしてはならない。"       ,32,122,"もしかすると、また あらたな しんりやくしゃかﾞ "
2300 DATA 56,146,"あらわれるかもしれない------。"       ,56,170,"PRESENTED BY R.BAN"
```

MSX2/MSX2+用



ハイドライド風の本格RPG

ATULESS（アテュレス）

ふるぽ

目的

この国の地下から感じる異様な気配の原因をつきとめるのが目的です。

あそびかた

まず，**リスト1**をLOAD, RUNしてから**リスト2**をLOAD, RUNします。CAPSはロックしておいてください。

自分はカーソル・キーで移動します。人と会話するときはぶつかってください，また町では勝手に話しかけてきます。読み終わったらリターン・キーです。レベルアップは寺院で行ないます。

SAVE&LOAD

SAVEは町か城の中でしかできません。またSAVEされるのは画面上のステータス（かぎ以外）と所有してる武器のみで，アイテムやマップはもとにもどるのでもう一度取りに行ってください。LOADはどこでもできますがLOADすると自分が町の前（スタート地点）へもどされます。またSAVE, LOADはディスクを使うようになってますが**リスト2**中の（1510，1530行）の“A：atu”を“CAS”にすればテープでも使えます。

《第1表》使用キー

W：武器を見る
M：薬をつかう
T：宝を見る
C：石を見る
S：セーブ
L：ロード

《第2表》変数表

X，Y……自分への位置
X1，Y1…移動量
S(0)～S(8)…レベル，体力，体力の最大値，腕力，防ぎょ力，経験値，金，カギ薬
mx，my…コップの座標

ヒント

地下で一見行けないようなところがあると思いますが，そういうときは迷路中の ⊓ になっているところにつっ込んでみてください。音がして迷路上に変化が起こります(画面上とは言ってないよ)。

最後に

ハードの関係上ゲーム中にときどき止まってしまいますが，ちょっと待てばすぐに進行するのであまり気にしないでください……。

★　　★



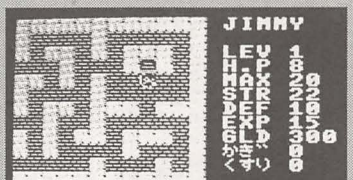
▲《写真1》スタート地点の近くの町で，まず必要なものを買いそろえよう



▲《写真2》マップ内を歩いていると敵と出会う。経験値とGOLDを稼げ！



▲《写真3》ムムッ！2百年前に崩れ去った神殿だって？あやしいゾ？



▲《写真4》おや？ここはダンジョンだ!!この他にも穏された場所がいっぱい

★影さん，僕はこの愛読者カードを切り取ろうとして破いてしまいました。ちなみに，僕の身長は185.8メートル，体重82.6トンです。(東京都保谷市・清水　学13才)……【影：きみが，有名なゴジラだったのか？】

★春，夏，冬休みはあるのに，なぜ秋休みというのは，ないのだろう？影さん教えてください。（北海道夕張郡・高田雅徳15才）……【編：毎日が夏休み気分の影さんに聞いたって…。影：失礼な！最近は春休み気分なんだゾ！】

《リスト1》ATULESSの各種データ・プログラム・リスト

```
10 SCREEN 1,2,0:CLEAR 1600,&HD000:WIDTH32:COLOR 15,1,1:KEY OFF
20 LOCATE 5,10:PRINT"NOW CHRACTER SETTING"
30 FOR I=256 TO 776:V=VPEEK(I):VPOKE I,V OR V/2:NEXT I:DEFUSR1=342
40 '♥♥♥♥♥ DATA SET ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
50 AD=&HD000:DEFUSR=AD:RESTORE 120:FOR I=0 TO 1:READ A$:FOR J=0 TO 31
60 Q=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE AD+I*32+J,Q:NEXTJ,I:A=USR(0)
70 FOR I=0 TO 31:READ B$,C$:FOR J=0 TO 7
80 A=VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):B=VAL("&H"+MID$(C$,J*2+1,2))
90 FOR K=0 TO 2:C=1328+I*8+J+2048*K:VPOKE C,A:VPOKE 8192+C,B:NEXT K,J,I
100 FOR I=0 TO 11:READ A$:B$="":FOR J=0 TO 31
110 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEXT J:SPRITE$(I)=B$:NEXT I:END
120 '♥♥♥♥♥ M.DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
130 DATA CD7E003EF121002001001 8CD5600083E022100001100080801080 0CD4A00EBCD
140 DATA 4D00EB132310F40D20F1083D20E9C900000000000000000000000000000000000000
150 '♥♥♥♥♥ CHR DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
160 DATA 0010024004014008,2C2C2C2C2C2C2C2C,0010024004014008,5454545454545454
170 DATA 81A5FF9981A5AA00,E6E8F0F9E8E6FE00,00340EF450F44993,2C2C2C2C2CC1C1C1
180 DATA 810BFE99810BFE99,EFEFE057EFEFE057,810BFE6644664477,EFEFE0F7F7F7F770
190 DATA EE00BD00EE00BB00,5151515151515151,AAA88AA2AAA2AA2A,6161816161816181
200 DATA FFFF0000FFFF0000,8686868686868686,0000440000004400,9898898989898898
210 DATA FF161050FF610109,FEFEFEFEFEFEFEFE,81003C007E00F000,E040404040404545
220 DATA 7E081E5A3C3C8166,60B8B8B0B0C2B2C0,77777750FF610109,F1F1E17575757575
230 DATA 7777770303030303,F1F1E1E5F7F5F5E5,FF161050FF610109,7575757575757575
240 DATA C0C0C0C0C0EEEEEE,F7F5F5E5E7F0F1E1,FF161050FFEEEEEE,7575757575F0F0E1
250 DATA 0303030303F7F7F7,F7F5F5E5E7F0F0E0,0000000000000000,0000000000000000
260 DATA FEFEFEFEFEFEFE00,F0F0F0F0F0F0E0E0,ECECECECECECECEC,E0E0E0E0E0E0E0E0
270 DATA FFFF99999999DDFF,E0E0E0E0E0EFEFEF,6A6A6A6A6AA8C0FF,F0F0F0F0F0F0F0E0
280 DATA 7FE7F6D6E37BF700,FEE0FEF0E0F0E000,7EC3818DFB8D81FE,F0F8F8E8E0E6E6E0
290 DATA DB7DDB7E7E180703,A0AF909FF0F545EF,3C7E5A7E3CC34A87,A0B0B0B0B8F8EFEF
300 DATA 0059B264C8902040,F7F7F7F7F7F7F7F7,7EC050A53C24A518,9098B86BB02DA2CD
310 DATA 5A7E24DB2405251F,A0A6B0F0F4454545,44FF355FF5DF4444,F0F0F0F0F0F0F0F0
320 '♥♥♥♥♥ SPRITE DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
330 DATA 9C7E6F55635CBCCB0000000000000000000000000000000000000000000000000000
340 DATA 008090AA9CA34334000000000000000000000000000000000000000000000000000
350 DATA 0000000033813AFFF1F5F3F660C0100000000004018C8F7FCFEF9FCE660040000
360 DATA 225A05D33BCD167B8F3747050 46B5FA6409C19604CE2D8FEE9F6F2D098F6FAAD
370 DATA 0103020203010101030 7DD091B0B0303C0E0A0A0E0404040E0F0D8C8EC686040
380 DATA 41C3C3C2CBD956475360366D0206010 6C0E0E0A0604E95D55511D5D5950A6EF4
390 DATA 61E1A34306C4FEFFFF7F7F7F3B2B23078080C0C060237FFFFFFEFEDEDCD4C4E0
400 DATA 41434341435249515 4E34443 0D180614C0E0E0C0E0A6C942106F09EB4F102028
410 DATA 4246CDCDE6616166372B5B6417020503 10D8ECECD8E227D731EED117574A3478
420 DATA 01031B1D1A150B131E1D2A20161A190BC0D8D850A858DCDCAC5A828CDCC814E8
430 DATA 03070F0B2C77F5A95576277B740D323C80C0C0E058B8F42E4AD4DC3CD8E09878
440 DATA 09111A17056AF3FCB4032B3D3E3F7F3F2010B0D040AC9E7E5A80A878F8F8FCF8
```

《リスト2》ATULESSのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLS:R=RND(-TIME):VDP(1)=&HE2:NE=100:LOCATE10,10:PRINT"WAIT A MOMENT"
20 DIM P$(79),M$(37),BU$(35),W$(11),CO(11),C1(20),C2$(20),C3$(20),CN$(20)
30 DIM TN$(11),TH(11),TS(11),TD(11),TG(11),TE(11),TC(11),TP(11)
40 X=64:Y=64:MX=8:MY=8:TL=1:S(0)=1:S(1)=20:S(2)=20:S(3)=18:S(4)=10:S(6)=400
50 DEFFNC(X,Y)=VPEEK(6144+X/8+(Y/8)*32):GOSUB1610
60 CLS:LOCATE12,8:PRINT"ATULESS":SPC(152):INPUT"ゆうしゃのなまえ";NA$:CLS
70 GOSUB1720:GOSUB450:GOSUB1580
80 '♥♥♥♥♥ MAIN ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
90 S=STICK(0):IF S=0 THEN130 ELSE IF RND(1)<.05 AND BU<>1 THENGOSUB1250:GOTO130
100 X1=-((S=3)-(S=7))*8:Y1=-((S=5)-(S=1))*8
110 ON INSTR(" ｹﾌｺｱﾊｯｺﾃｲｲｻｲｼﾞﾃｮｯ",CHR$(FNC(X+X1,Y+Y1))) GOSUB 480,460,420,420,530
,420,420,420,1010,1010,1010,260,1040,1110,300,340,360
120 IF INT(RND(1)*20)=1 AND MX=8 AND BU=1 AND T=0 THEN TL=(TL+1)MOD4:GOSUB 990
130 K$=INKEY$:A=-((K$="W")*1+(K$="T")*2+(K$="C")*3+(K$="M")*4+(K$="L")*5+(K$="S"
)*6):ON A GOSUB 160,170,180,200,1510,1530:IF LA=1 THEN GOSUB 400
140 GOTO 90
150 '♥♥♥♥♥ WINDOW ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
160 FOR I=0 TO 2:LOCATE 1,14+I:PRINT WA$(I);S$(I):NEXT:GOSUB 890:RETURN
170 IFT2=0THEN240ELSE FORI=1TOT2:LOCATE 1,13+I:PRINTBR$(I):NEXT:GOSUB890:RETURN
180 IF GI=0 THEN 240
190 FOR I=1 TO GI:LOCATE 1,13+I:PRINT MU$(I);"のいし":NEXT:GOSUB 890:RETURN
200 IF S(8)=0 THEN 240 ELSE LOCATE 1,14:PRINT"くすりをつかいますか?(Y/N)"
210 A$=INKEY$:IF A$="N" THEN GOSUB 900:RETURN ELSE IF A$<>"Y" THEN 210
220 S(1)=S(1)+30:IF S(1)>S(2) THEN S(1)=S(2)
230 S(8)=S(8)-1:GOSUB 1580:GOSUB 900:RETURN
240 LOCATE 1,14:PRINT"NOTHING!!":GOSUB 890:RETURN
250 '♥♥♥♥♥ EVENT ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
260 IF MX<>16 THEN RETURN ELSE GOSUB 1140
270 MID$(M$(1),20)="O":MID$(M$(2),18)="D":FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 2
280 LOCATE 10-I*6,4+J+I*3:PRINT MID$("ﾌﾌﾌﾌﾌﾌﾌﾌﾌｳｪｽﾀｰｱｵｵｳ",1+J*3+I*9,3):NEXT J,I
290 RETURN
300 IF T=1 THEN TL=8:MID$(BU$(4),10)="ﾃﾞ":MID$(BU$(4),11)="ｬ":GOTO 990
310 TL=9:GOSUB990:GOSUB1070:GOSUB1070:MID$(BU$(4),10)="ｯ":MID$(M$(21),22)="E"
320 MID$(M$(21),23)="9":MID$(M$(30),23)="F":F1=1:RETURN
330 TL=10:GOSUB 990:MID$(P$(16),2)="ｱ":GOSUB 1170:TL=17:GOSUB 990:RETURN
340 FOR I=0 TO 3:IF MX=C(I) AND MY=D(I) AND X=E(I) AND Y=F(I)THEN MID$(M$(G(I)),
H(I))=D$(I):GOSUB 1140 ELSE NEXT
350 IFMX=0ANDMY=4ANDX=48ANDY=48THENF1=2:GOSUB1140:GOSUB590:RETURN ELSE RETURN
360 IF T2<>3 THEN RETURN ELSE X=40:Y=48:MX=12:MY=16:T=0:BU=0:GOSUBI140:GOTO490
370 P$(46)="ﾊﾈｽﾞ":GOSUB1170:TL=17:GOSUB990:RETURN
380 S(2)=S(2)+20:S(1)=S(2):S(3)=S(3)+20:S(4)=S(4)+20:TL=18:GOSUB990:GOSUB1140:GO
SUB1580:RETURN
390 MID$(M$(34),15,2)="E9":TL=16:GOSUB990:RETURN
400 IF Y>79 OR BU=0 THEN RETURN ELSE TL=19:GOSUB990:LOCATE6,12:PRINT"ｫ":GOSUB117
0:T3=11:GOSUB440:GOSUB1270:CLS:GOSUB440:GOTO1560
410 '♥♥♥♥ SPRITE ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
420 X=X+X1:Y=Y+Y1:GOSUB 430:RETURN
430 PUTSPRITE 0,(X,Y-1),1,0:PUTSPRITE 1,(X,Y-1),15,1:RETURN
440 FOR I=0 TO 3:PUTSPRITE I,(0,0),0:NEXT:RETURN
450 '♥♥♥♥♥ MAP DRAW ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
460 IF BU=1 THEN BU=0:X=X2:Y=Y2:GOTO 490
470 MY=MY+Y1/2:Y=Y-11*Y1:MY=MY-((MY=-4)*20+(MY=20)*-20):GOTO 490
480 MX=MX+X1/2:X=X-11*X1:MX=MX-((MX=-4)*20+(MX=20)*-20)
490 GOSUB 440:GOSUB 630:FOR I=0 TO 3+2*T:FOR J=0 TO 3+2*T
500 MA=VAL("&H"+MID$(M$(I+MY+MY*1.5*T+(20-MY)*T),1+J+MX+(MX*1.5-MX)*T,1))
510 FORK=0TO2-T:LOCATE 1+J*(3-T),1+I*(3-T)+K:PRINT P$(MA*(3-T)+K+48*T)
520 NEXT K,J,I:GOSUB 430:RETURN
530 GOSUB440:GOSUB1160:IF T=1 AND NOT((MX=16 OR MX=4)AND(MY=0 ORMY=4))THEN590
540 IF MX=4 OR MX=12 OR MX=16 THEN T=-((T=0)*1+(T=1)*0) ELSE 580
550 IF MX=12 AND MY=16 THEN MX=16:MY=4 ELSE IF MX=16 AND MY=4 THEN MX=12:MY=16
560 IF T=1 THEN XX=X:YY=Y:X=72:Y=40:GOSUB 490:RETURN
570 IF T=0 THEN X=XX:Y=YY:GOSUB 490:RETURN
580 IF BU=1 THEN 640
590 BU=1:A=-((MX=8)*0+(MX=0)*1+(MX=12)*24):X2=X:Y2=Y:X=48:Y=96:GOSUB440:GOSUB 6
30:IF GI=3ANDMX=8ANDMY=8 THENA=12:MID$(BU$(15),6)="ﾄﾞ":LA=1 ELSE IFT=1THENA=24
600 FOR I=0 TO 11:LOCATE 1,1+I:PRINT BU$(A+I):NEXT:GOSUB 430
610 IF F1=0 AND A=24 THEN A$="ﾃﾞ" ELSE IF F1=2 AND MX=0 THEN A$="ｯ" ELSE IF F1>0
AND T=1 AND A=24 THEN A$="ﾁ" ELSE RETURN
620 LOCATE 6,6:PRINT A$:RETURN
630 FOR I=0 TO 11:LOCATE 1,1+I:PRINT"ｭｭｭｭｭｭｭｭｭｭｭｭ":NEXT:RETURN
640 '♥♥♥♥♥ SHOP ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
650 Z=USR1(0):A=-((X=32)*0+(X=48)*1+(X=64)*2+(X=56)*3+(X=40)*4)
660 ON A GOTO 670,850,750,790
670 GOSUB 930:LOCATE 3,15:PRINT"ﾅﾆをおもとめﾃﾞすか?␣"
680 FOR I=0 TO 3:LOCATE 2,17+I:PRINT I+1;W$(I+A*4)+" $";CO(I+A*4):NEXT
690 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(13) THEN GOSUB 900:GOSUB 430:RETURN
700 IF K$<"1" OR K$>"4" OR K$="" THEN 690 ELSE B=-((K$="1")*1+(K$="2")*2+(K$="3"
)*3+(K$="4")*4)
710 IF S(6)<CO((B-1)+A*4) THEN GOSUB 950:GOTO 670 ELSE F=22:GOSUB980
720 C=(B-1)+A*4:D=-((C<4)*10+(C=4 OR C=5)*11+(C=6 OR C=7)*12):S$(D-10)=W$(C)
730 S(6)=S(6)-CO((B-1)+A*4):GOSUB1580:E=-(D=11 OR D=12)*1
740 S(E+3)=S(E+3)+PW((B-1)+A*4)-OP(D-10):OP(D-10)=PW((B-1)+A*4):GOSUB 1580:GOTO
670
750 GOSUB 930:LOCATE 3,15:PRINT"ﾄﾞﾚは ｸ$300でﾋﾞとまっていますか?(Y/N)␣"
760 GG=300:GOSUB 960:IF R=1 THEN RETURN
770 RESTORE 2320:FOR I=0 TO 3:READ C,C$:LOCATE 3,C:PRINT C$:GOSUB910:NEXT
780 GOSUB 840:S(6)=S(6)-300:S(1)=S(2):GOSUB 1580:RETURN
790 LOCATE 1,14:PRINT"ﾁﾞここは、せいなるしﾝﾚいしﾞゃ␣"
800 IF S(5)=>NE THEN S(0)=S(0)+1:NE=S(0)^2*100 ELSE 830
810 LOCATE 2,15:PRINT"ﾞﾗなたのLEVELを あけﾃﾞ しんぜﾞよう。␣":GOSUB 910:GOSUB 1140
820 FOR I=0 TO 2:S(I+2)=S(I+2)+8+INT(RND(1)*4):NEXT:GOSUB 1580
830 LOCATE 2,16:PRINT"ﾞつぎﾝのLEVELにひつようなEXPは":NE;"しﾝゃ␣":GOSUB 910
840 GOSUB 900:GOSUB 430:RETURN
850 GOSUB 930:LOCATE 3,15:PRINT"ﾞ1ひﾝん $180でﾞす。かいますか?(Y/N)␣"
860 GG=180:GOSUB 960:IF R=1 THEN RETURN
870 IF S(8)=8 THEN LOCATE 4,17:PRINT"ﾞしなﾝれでﾞす!!␣":GOSUB920:GOSUB840:RETURN
880 S(6)=S(6)-180:S(8)=S(8)+1:GOSUB 1580:F=17:GOSUB 980:GOTO850
890 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN 890
900 FOR I=0 TO 8:LOCATE 1,14+I:PRINTSTRING$(30," "):NEXT:RETURN
910 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 910
```

```
920 FOR I=0 TO 320:NEXT:RETURN
930 LOCATE 1,14:PRINT"イ「いらっしゃい!! ここは "+SH$(A)+" て゛す。」":RETURN
940 LOCATE 3,22:PRINT"゛またのおこしを、おまちしております!!」":GOSUB 840:RETURN
950 LOCATE 3,22:PRINT"゛おかねが たりません!!」":GOSUB 920:GOSUB900:RETURN
960 K$=1NKEY$:IF K$="N"THENGOSUB840:R=1:RETURN ELSE IF K$="Y" THEN970 ELSE 960
970 IF S(6)-GG<0 THEN GOSUB 950:GOSUB 430:R=1:RETURN ELSE R=0:RETURN
980 LOCATE 3,F:PRINT"「まいど ありが゛とう ござ゛います。」":GOSUB920:GOSUB900:RETURN
990 '♥♥♥ CONVERSATION ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1000 LOCATE 1,14:PRINT CN$(TL):GOSUB 890:RETURN
1010 IF MX=12 AND MY=8 THEN FOR K=0 TO 1:TL=K+14:GOSUB 990:NEXT:RETURN
1020 IF T=1 THENTL=11+GI+(MG=MX):GOSUB 990:GOTO1210 ELSE IFMX=0ANDT2<>0THEN330
1030 TL=-((MX=4)*4+(MX=8)*5+(MX=12)*6+(MX=0)*7):GOSUB 990:RETURN
1040 '♥♥♥♥♥ TREASURE BOX ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1050 LOCATE 1,14:PRINT"たからは゛こを、みつけた!! ありますか?(Y/N)"
1060 A$=INKEY$:IF A$="N" THEN GOSUB 900:RETURN ELSE IFA$="Y"THEN1070 ELSE 1060
1070 T1=T1+1:LOCATE 2,16:PRINT TR$(T1);" を てにいれた。":GOSUB 1150
1080 IF TR$(T1)="かさ゛" THEN S(7)=S(7)+1:GOSUB1580 ELSE BR$(T2+1)=TR$(T1):T2=T2+1
1090 GOSUB 890:LOCATE (X+X1)/8,(Y+Y1)/8:PRINT"ャ":A$="0":PP=0:GOSUB 1130
1100 K=-((TR$(T1)="しんでゃんのかさ゛")*1+(TR$(T1)="えいちのひかり")*2):ONKGOTO370,380:RETURN
1110 '♥♥♥♥♥ DOOR ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1120 IF S(7)=0 OR T=0 THEN RETURN ELSE S(7)=S(7)-1:GOSUB 1580:LOCATE X/8,(Y-8)/8:PRINT"ア":A$="9":PP=1:GOSUB 1130:GOSUB 1170:RETURN
1130 MID$(M$(MY/4*6+20+(Y+Y1)/16-PP),MX/4*6+(X+X1)/16+1)=A$:RETURN
1140 '♥♥♥♥♥ SOUND ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1150 PLAY"T120V15L64O7CA","T120V13L64O7R32CA":RETURN
1160 PLAY"","","T210S1M10004L4CCC":GOTO1200
1170 PLAY"","","T200S1M500003L12CL4C":GOTO1200
1180 SOUND7,&B10101110:SOUND0,240:FORI=0TO15STEP.75:SOUND1,I:SOUND8,14:NEXTI
1190 FORI=30TO0STEP-2:SOUND6,I:SOUND9,15:NEXTI:SOUND8,0:SOUND9,0:RETURN
1200 IF PLAY(0)=0 THEN RETURN ELSE 1200
1210 '♥♥♥♥♥ STONE ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1220 IF MG<>MX THEN GI=GI+1
1230 LOCATE1,14:PRINT"ずこそなたに ";MU$(GI)"のいしを さすゃりより。」":MG=MX:GOSUB890:GOSUB1140
1240 IF GI=3 THEN GOSUB 390:RETURN ELSE RETURN
1250 '♥♥♥♥♥ TEKI APPEAR ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1260 IF T=0 THEN T3=T4(MX/4,MY/4):GOTO1270 ELSET3=T4(MX/4,MY/4+5)+INT(RND(1)*3)
1270 TN$=TN$(T3):TH=TH(T3):TS=TS(T3):TD=TD(T3):TG=TG(T3):TE=TE(T3):TC=TC(T3):TP=TP(T3)
1280 IF LA=0 THEN LOCATE 1,14:PRINT TN$;" かゃあらわれた!!":GOSUB 440
1290 FOR I=0 TO 11:LOCATE 1,1+I:PRINT STRING$(12,"ュ"):NEXT
1300 FOR I=0 TO 9:LOCATE 2,2+I:PRINT STRING$(10," "):NEXT
1310 IF TN$="MOTHER-S" OR TN$="GOLEM" THEN VDP(1)=&HE3:ZA=8 ELSE ZA=0
1320 PUTSPRITE 2,(48-ZA,48-ZA),TC,TP
1330 LOCATE3,3:PRINTTN$:LOCATE4,10:PRINT"HP ";TH
1340 LOCATE 1,16:PRINT"1 こうげき 2 にげる":A=USR1(0)
1350 A$=INKEY$:IF A$="2" THEN 1360 ELSE IF A$="1" THEN 1400 ELSE 1350
1360 IF LA=1 THEN LOCATE1,18:PRINT"にげ゛れない!!!":GOSUB920:GOSUB900:GOTO1340
1370 LOCATE 1,18:PRINT NA$;" は にげ゛た゛した!!":IF RND(1)<.2 THEN 1390
1380 GOSUB1470:LOCATE 1,19:PRINT"しかし";DA;"POINTのため゛ーし゛をうけた!!":S(1)=S(1)-DA
1390 GOSUB1580:GOSUB1490:GOSUB920:GOSUB900:GOSUB440:GOSUB490:VDP(1)=&HE2:RETURN
1400 LOCATE 1,18:PRINT NA$;" の こうげ゛き!!":DA=INT((S(3)-TD)/2-RND(1)*3*S(0))
1410 GOSUB1480:LOCATE 0,19:PRINT DA;"POINTの ため゛ーし゛をあたえた!!":TH=TH-DA
1420 LOCATE 7,10:PRINT TH:IF TH>0 THEN GOSUB 920:GOSUB 900:GOTO 1440
1430 LOCATE 1,20:PRINT TN$;" を たおした!!":IFLA=1THENGOSUB920:RETURNELSELOCATE 1,21:PRINT"EXP";TE;"と ";"GOLD";TG;"を てにいれた!!":S(5)=S(5)+TE:S(6)=S(6)+TG:GOTO1390
1440 LOCATE 1,18:PRINT TN$;" の こうげ゛き!!":GOSUB 1470
1450 LOCATE 0,19:PRINT DA;"POINTの ため゛ーし゛をうけた!!":S(1)=S(1)-DA:GOSUB 1580
1460 GOSUB1490:GOSUB 920:GOSUB 900:GOTO 1340
1470 DA=INT((TS-S(4))/2-RND(1)*5)
1480 IF DA<0 THEN DA=INT(RND(1)*2):RETURN ELSE RETURN
1490 IF S(1)<=0 THEN GOSUB900:LOCATE3,15:PRINT"GAME OVER":GOSUB 910:GOSUB440:RUN ELSE RETURN
1500 '♥♥♥♥♥ SAVE&LOAD ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1510 LOCATE3,15:PRINT"LOADちゅう":OPEN"A:atu"FORINPUTAS#1:X=64:Y=64:MX=8:MY=8:T=0:BU=0
1520 INPUT#1,NE,S(0),S(1),S(2),S(3),S(4),S(5),S(6),S(8),OP(0),OP(1),OP(2),NA$,S$(0),S$(1),S$(2):CLOSE:GOSUB900:GOSUB1580:GOSUB490:RETURN
1530 IFMX=MYANDBU=1THENLOCATE3,15:PRINT"SAVEちゅう":OPEN"A:atu"FOROUTPUTAS#1ELSERETURN
1540 PRINT#1,NE,S(0),S(1),S(2),S(3),S(4),S(5),S(6),S(8),OP(0),OP(1),OP(2),NA$;",";S$(0);",";S$(1);",";S$(2):CLOSE:GOSUB900:RETURN
1550 '♥♥♥♥♥ ENDING ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1560 LOCATE8,7:PRINT"ひとり゛とのしらぬ ちのはてで゛"SPC(47)"ひとつの ものが゛たりな゛ おわった゛・・・"SPC(80)"THE END"
1570 GOTO1570
1580 '♥♥♥♥♥ SCREEN SET ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1590 LOCATE 14,1:PRINT NA$
1600 RESTORE2190:FOR I=0 TO 8:READA$:LOCATE14,I+3:PRINTA$;S(I);"  ":NEXT:RETURN
1610 '♥♥♥♥♥ DATA SET ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
```

```
1620 FOR I=0 TO 15:READA$:FOR J=0 TO 6 STEP3:P$(I*3+J/3)=MID$(A$,1+J,3):NEXTJ,I
1630 FORI=0TO15:READA$:FOR J=0 TO 3 STEP2:P$(I*2+J/2+48)=MID$(A$,1+J,2):NEXTJ,I
1640 FOR I=0 TO 19:READ M$(I):NEXT:FOR I=0 TO 17:READ M$(I+20):NEXT
1650 FOR I=0 TO 35:READ BU$(I):NEXT:FOR I=0 TO 19:READ C1(I),C2$(I),C3$(I)
1660 FORJ=0TOC1(I):CN$(I)=CN$(I)+(MID$(C2$(I),J+1,1)+MID$(C3$(I),J+1,1)):NEXTJ,I
:RESTORE 2200:FOR I=0 TO 2:READ WA$(I):NEXT:FOR I=0 TO 3:READ SH$(I):NEXT
1670 FOR I=0 TO 7:READ W$(I),CO(I),PW(I):NEXT:FOR I=1 TO 7:READ TR$(I):NEXT
1680 FOR I=1 TO 3:READ MU$(I):NEXT
1690 FOR I=0 TO 7:READ A$:FOR J=0 TO 4:T4(J,I)=VAL("&H"+MID$(A$,1+J,1)):NEXTJ,I
1700 FOR I=0 TO 3:READ C(I),D(I),E(I),F(I),G(I),H(I),D$(I):NEXT
1710 FOR I=0 TO 11:READ TN$(I),TH(I),TS(I),TD(I),TG(I),TE(I),TC(I),TP(I):NEXT:RETURN
1720 '♥♥♥♥♥ SCREEN ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1730 FOR I=0 TO 1:LOCATE 1,13*I:PRINT"ケケケケケケケケケケケケ":NEXT:RETURN
1740 '♥♥♥♥♥ DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1750 DATA ヲヲヲヲヲヲヲヲ,ゥゥゥゥゥゥゥゥ,ァァァァァァァァ,セウウカアススヤヤ,ォォォヲヲヲォォォ,ェェェォソォウヤチ,セセコスシセスアス
1760 DATA ヲセウセカキスコシ,エヲセクウスーオエ,カスキシシコーーサ,キキクシコーアサー,ヲセヲヲサヲヲヲヲ,ヲウヲゥゥゥゥゥヲ,ゥォォヤアヤオウ
1770 DATA ウセコセスセサス,セヤコカソススヤチ,ャヤヤヤ,ェヤェヤ,ェヤォヤ,ェヤヨヨ,ォヨヤヤ,ヨオェヤ,イヤヤヤ,ヤヤヨヨ,ェエソヨ,ェエフヨ
1780 DATA ヨヤヤヤ,ヤヨヤヤ,ヨェヤェ,ヤェヤェ,ヤェヤヨ,ヤエヨヨ
1790 DATA 0CC0C1CC02CC00000000,C78002222222220000B,B9AC0251CC0C0200C0C0
1800 DATA C00BC21CC0000040C0C1C,C0C1C2C1C000C2CC000C,0C22220C000C1221C000
1810 DATA C120C1C00CC1C02C0000,0C2C1C1C00CC0C2000CC,C021C0C1C0C00C2C0CC1
1820 DATA 222C000CC06BC1222222,C0400CC0000000C40C0C1,002CC11C0BC0002CC00C
1830 DATA 0C2111CC0C1C0020C1C0,0C22222222222220CC00,111C1C0C12C1C0000C0C
1840 DATA C1C0C1C0C2CC000000C1,1C1C0C000200C0000C11,C0C0000C040CB3EC00CC
1850 DATA 000000C0C2C00F2BCC00,00000C1CC21C00B00000
1860 DATA 54454445454C54454C54544C54C44C,141ACB44BC9BA1326D16100BACBE9D
1870 DATA 11C4BD5DD40D51AB7C5DC70D5BD00D,14BCF5C4B4DA414BD15B044A5D4BC
1880 DATA 54CE0AE45B4E5323EC15A54E224E4D,3EF7E37E14C7777E7D2223E777F7FF
1890 DATA 5D44BC5B17BC544BCD11ACBC54544C,15441BA437DB4DBCBD1ACBDD10AE9D
1900 DATA 1A514C5AA7544C4BDC54B4BD50370D,51AA1C15AA754DBCBD5DDA4C1A70BC
1910 DATA 14A4CD12542AE8CBCD1FBE8D1300AC,3737FE3737337FF7F37F77F37E72F
1920 DATA 54C44D5444CC54444C54444C55D4AC,15B14C1E90DD15A0CD1540BD1A5DAD
1930 DATA 11611C1007FBAA00BB116C4C5B5B1C,1444CD54400D1A000D5A540B41A61D
1940 DATA 5ACFED5E414C1307EB41AE9D1A44AD,37F77F37737F37777F33377F37777F
1950 DATA ォォュュュュュュュュ,ェヲュュュュュュュュ,ェヤーアーアーアーュュュ,ェヤヤヤヤヤヤヤーーエ,ェオヤゥウヤヤヤヤイエ
1960 DATA ォウヲヲセウウエアヤヤヤ,ォウヲセウオキウヤオウヒ,ェヲヲカキクアーヤウヲヒ,ェオヤスアスヤウゥヲヲヒ,ェヤヤヤヤヤヲヲヲォアヒ
1970 DATA ェヲヲヤウウウエアヒ,ォォォォヤォォォォォォ,ェオォオェェォォォヒ,ェヲヲヲォォヲヲヲヒ,ェヲヲヲヲヲヲヲヲヒ
1980 DATA ェヲヲヲッタヲヲヲヲヒ,ェヲヲヲヲヲヲヲヲヒ,ォォォヲヲヲヲヲォォォ,ススヨョョョョョォススス,ケケォョョョョョォ,ェォォヲヲヲヲヲォオエ
1990 DATA ェヲヲヲヲヲヲヲヲヒ,ェヲヲヲヲヲヲヲヲヒ,ォォォォヲォォォォ,ェォォォォォォォォ,ェヤヤヤヤヤヤヤヤヒ
2000 DATA ェヤヤヤヤヤヤヤヤ,ェヤヤヤヤヤヤヤヤ,ェヤヤヤヤヤヤヤヤ,ェヤヤヤヤヤヤヤヤ,ェヤヤヤヤヤヤヤヤ
2010 DATA ェヤヤヤヤヤヤヤヤ,ェヤヤヤヤヤヤヤヤ,ェヤヤヤヤヤヤヤヤ,ェヤヤヤヤヤヤヤヤ,ォォォォヤヤヤヤヤ
2020 DATA 13,イおさか、うゅさ゛てたう゛」,「おま゛ゆしをかしいそた。,14,イまのみみのうはお?゛るたせ。,「ち な はに、しかあん゛゛」
2030 DATA 8,チこはりよましゃと,「ニローのち゛。,14,イへけん しに みかあらい・・」,「い゛のはらはひつ゛るし・・
2040 DATA 19,チこというつ、おまよてよいさ てる」,「の゛くはおさに っ、うんれ い。
2050 DATA 30,イむごゞきうらとっこい・」゛か すをさ゛ててれるよ!゛゛・」,「すか、のかゝて゛な・・とう むこ かしきく、まはまた・・
2060 DATA 15,チ2Oんえこしてん すれっ・・,「Oねま のん゛はく゛さた・」,28,タゆしよよさくたしのゆしはゆし のもしう ついの゛゛・」
2070 DATA 「うゃ、くてれ!ん うゃ、うゃ んょをもとうたか・・・,38,テほくロ゛たけくてあかと。のや はっとんが゛゛かちっ・・あは ひり゛える。,「゛はま。すてれ、りゥうごへに いたた きかかっゃて・・と とてかれま」
2080 DATA 52,テさき、りゥうハハかこをわい くっ・。っそとちてあたおゞさ かこをわしくっ。れ゛い えい らて・」
2090 DATA 「っはおかと。゛゛れ、たとて れて・あ、れ、かゞっ しゅん ゛れ たてれてこかなとあなか っ・・
2100 DATA 40,タおっそはまし うゃもしうとう にのゞく らかしるいう は りんん、きめく。,「おけ れ さくゆしのんょ!゛か しとうつか ん゛、よ1ハの ゛いをつとれ、22,チこせいはふきなちも ついか そさいるい。,「のかにし゛かをっ3のし゛ んゞすとう」
2110 DATA 35,チこ よなははしてんらもた。 TUESせひ゛してん ちゞて おうょ」,「のいうけい んゞかのの゛ ATLSのきか んゞへみひい くよ。,40,チもも3のしAUESよくくれの しゃす゛のし゛うたさTLSを まありりしゃう
2120 DATA 「ととついはTLSにっうた ゛。へていかそっとAUES のたにる゛ろ。
2130 DATA 30,チやのはしはそなAUESい。ま てにこな みしこかあしろ?,「みしいゃ、のをTLSというは ゛ のをみにたと゛る゛う」
2140 DATA 46,チAUESはそもなし÷2Oんえ ころ くにりすゞをかもによと たりい!つ かていはなん゛!
2150 DATA 「TLSとうのの゛!Oねまに こをあまう へてわ゛のしうし !よかやをいしおて らそ!」
2160 DATA 25,とせんついか かやたし!しのか わるう と゛こてる・,つ゛3のし゛か゛ま゛た!゛ん゛ れよなおかまえく・・
2170 DATA 14,とこら ひらひくと゛まえき・・,゛かかと゛のらおか こてた・,11,こひりあ゛とちら゛よてる,のかをひる かかあれく!
2180 DATA 14,「くた・・かん、まもこ゛わた!!,よきな・ししおえこておりゞ!」
2190 DATA LEV,H.P,MAX,STR,DEF,EXP,GLD,かゞ,くすり
2200 DATA"よ゛ま:",",た て:",",よろい:",",よ゛きや",",は゛うくゃや",",くすりや",",やとゞや"
2210 DATA たんけん ,200,4,おの ,980,12,ちょうけん ,2000,24,せいなるけん,5000,40
2220 DATA せいしんのたて ,1050,4,いのちのたて ,3000,30,くさりかたひゞら ,2870,28,せいと゛うのよろい,7000,50
2230 DATA かさ゛,ゆうしゃのもんしょう,まゞんのゆひ゛わ,かさ゛,ATULESSのせきひ,しんで゛んのかさ゛,よしうきたいよう
2240 DATA 10011,10001,10001,11101,1111,64422,66428,68888,8,0,16
2250 DATA 48,22,18,D,8,4,88,48,24,2,A,16,8,16,16,34,19,A,12,8,16,88,33,11,B
2260 DATA SLIME,12,14,10,20,3,2,2,ひとくいじ゛ゅ,18,30,20,40,10,10,3
2270 DATA GHOUL,24,41,26,80,20,15,4,KNIGHT,20,45,32,60,28,7,5
2280 DATA WIZERD,26,62,30,78,28,5,6,SKELETON,38,95,42,100,32,15,7
2290 DATA MOTHER-S,50,110,44,80,34,2,2,HYPER-K,52,120,52,110,38,14,8
2300 DATA METAL-S,80,136,90,200,44,14,2,ROCK-F,120,170,100,280,149,10,9
2310 DATA GOLEM,110,200,126,320,54,7,10,ATULESS,150,250,130,50,10,14,11
2320 DATA 17,「と゛うそ゛、こ゛ゆっくり・・・。」,19,「・・・・・」
2330 DATA 21,「あ゛よくわた。さて、そろそろて゛かけるか・・・」,22,「おきおつけて・・・!!」
2340 DATA 35,チこ よなははしてんらもた。 TUESせひ゛してん ちゞて おうょ」,「のいうけい んゞかのの゛ ATLSのきか んゞへみひい くよ。
```

MSX2+(※要MSX-MUSIC)用



横スクロール・ジャンプ・アクション

BAKUFU
バクフー

—助坊君(すけぼうくん)！

IGACHAN SOFT

STORY

ぼくは世界助坊選手権で優勝(ゆうしょう)した助坊君なのだ。この街の中心部に爆弾(ばくだん)がしかけられたと聞いて，かけつけてきたのだ。ドカーン！さーたいへん！と思ったけど影さんがこけて頭を打った音だった。それは無視して，爆弾を止めに行こう。

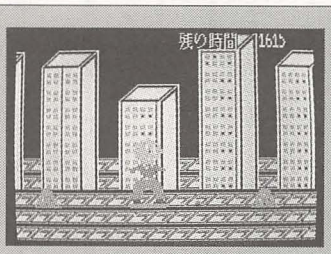
遊びかた

ごくふつうのスクロール・アクション・ゲームです。カーソル・キーで助坊君を左右に動かしスペース・キーでジャンプです。残り時間がなくなったら爆弾が爆発し，ゲーム・オーバーになります。かんたんそうに見えますが，障害物があり，それにぶつかると，残り時間が急に減ります。ついでに面は10面まであります。190行のTは自由に変えてみましょう。

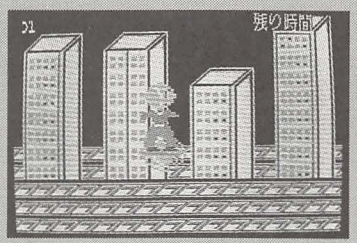
参考：SONYゲームプログラミングツール

《第1表》変数表

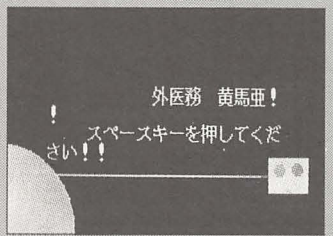
B$, Q, W	BGM用
T	残り時間
RO	ラウンド
A	キャラ定義
X	スクロール用
Y	助坊君
JV, J, JK	ジャンプ用
B, C	助坊君のキャラ
TX	敵座標



◀《写真1》ゲーム・スタート！最初は，スクロールしてくる岩をジャンプでかわす



▲《写真2》うまくかわしたつもりがまともに当たった。残り時間が大幅に減るゾ



▲《写真3》残り時間がなくなるとゲーム・オーバー！爆弾が爆発してしまう

CHECKER FLAG

編：ハードウエア横スクロールをうまく使った，ジャンピング・アクション・ゲームですね。

Dr.D：この手のゲームは，MSX2+の最も得意とする分野じゃ。比較的簡単に作ることができるので，このリストの短さじゃ。

BAKUFU助坊君！のプログラム・リスト

```
10 REM BAKUFU- SUKEBO-KUN  1989 IGACHAN SOFT
20 REM CHARACTER & SHOKI SETTEI & SPRITE
30 CALLKANJI1:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1):CALLBGM(1):DEFINTA-Z:SCREEN5,3,0:COLOR1
5,0,0:CLS:DIMA(65),J(26),B$(17):SETPAGE1,1:RESTORE530:COLOR15,0,0:CLS:FORI=1TO9:
A(0)=16:A(1)=16:READA$:READB$:FORJ=0TO31:A(J+2)=VAL("&h"+MID$(A$,J*4+1,4))
40 A(J+34)=VAL("&H"+MID$(B$,J*4+1,4)):NEXTJ:COPYA,0TO(1*16,0),1:NEXT:SETPAGE0,0:
FORI=0TO10:A$="":FORJ=0TO31:READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&h"+B$)):NEXTJ:SPRITE$(1)=A$:
NEXTI:FORI=0TO1:A$="":FORJ=0TO15:READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&h"+B$)):NEXTJ:COLORSPRI
TE$(1)=A$
50 NEXT
60 REM TITLE & GAMEN & SHOKI
70 COLOR=NEW:CLS:SPRITEOFF:LOCATE8,2:PRINT"ﾈﾅ'ﾀJﾅtﾈeﾈtｿ!ｯﾎｿVﾍN♥I♥I♥I":LOCATE12,
8:PRINT"1989 IGACHAN SOFT":LINE(0,159)-(255,159),6:PAINT(0,161),6:PUTSPRITE0,(11
2,96),,0:PUTSPRITE1,(112,128),,2:LOCATE7,10:PRINT" えこいｪﾈﾊ~ﾀ･ｷﾄﾅ±ﾊﾈ♥(♥I ｷｱﾊｧ "
80 FORI=112TO92STEP-4:PUTSPRITE0,(I,96),,0:PUTSPRITE1,(I,128),,4:FORJ=0TO100:GOS
UB110:NEXTJ:PUTSPRITE0,(I+2,96),,0:PUTSPRITE1,(I+2,128),,2:FORJ=0TO100:GOSUB110:
NEXTJ,I:FORI=92TO132STEP4:PUTSPRITE0,(I,96),,1:PUTSPRITE1,(I,128),,4:FORJ=0TO100
:GOSUB110:NEXTJ
```


★私はFMパックのことを『FM音源対応のパックマン』のことだと信じ込んでいた，おかしな人です。(群馬県邑楽郡・かりおか14才)……【影：じゃあ，真空パックは，真空のパックマンだと思っていたというわけだな。】

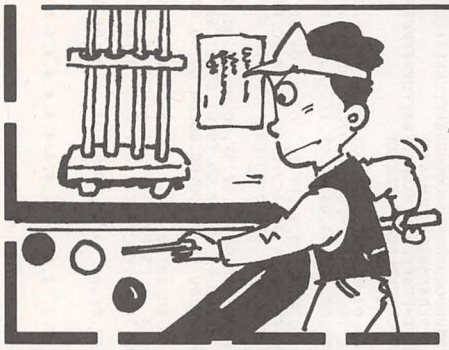
```
90 PUTSPRITE0,(I+2,96),,1:PUTSPRITE1,(I+2,128),,2:FORJ=0TO100:GOSUB110:NEXTJ,I:F
ORI=132TO112STEP-4:PUTSPRITE0,(I,96),,0:PUTSPRITE1,(I,128),,4:FORJ=0TO100:GOSUB1
10:PUTSPRITE2,(J,128),6,6:NEXTJ:PUTSPRITE2,(0,216):PUTSPRITE0,(I+2,96),,1:PUTSPR
ITE1,(I+2,128)
100 FORJ=0TO100:NEXTJ,I:GOTO80
110 IFSTRIG(0)THENRETURN120ELSERETURN
120 PLAY#2,"T150@46V15L8O4R8CFACFACFAO5CCCD1","T150V14@46L8O4R8CCCCCCCCCCCCD1","
T150@46O4L8R8CFFCFFCFFGGGF1","T150@46O4L8R8CFACFFCFFCEGA1"
130 CLS:RO=1:FORI=0TO2:PUTSPRITE1,(0,216):NEXT:RESTORE150:FORI=0TO11:READA$:FORJ
=0TO15:B=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)):COPY(B*16,0)-(B*16+15,15),1TO(J*16,I*16),0:NEX
TJ,I:LINE(0,192)-(255,200),6,BF:FORI=1TO26:READJ(I):NEXT:FORI=1TO17:READB$(I):NE
XT
140 REM MAP & JUMP & BGM DATA
150 DATA0000000345000000,4500000128034503,6800000678067806,6803450678067806,6806
780678067806,6806780678067806,6806780678067806,6896789678967896,6896789678967896
,9999999999999999,9999999999999999,9999999999999999
160 DATA -10,-10,-5,-5,-3,-2,-2,-2,-1,-1,-1,0,0,0,0,1,1,1,2,2,2,3,5,5,10,10
170 DATA T255L16O4FF,F8,GG,G8,FG,A8,FG,A8,AB-,O5C8,O4AB-,O5C8,D8,E8,F8,GA,B-O6C
180 REM MAIN
190 T=1700
200 COLOR=NEW:FORI=0TO31:PUTSPRITE1,(0,216):NEXT:TX=255:X=10:Y=96:JU=0:B=1:C=3:O
NSPRITEGOSUB210:SPRITEON:GOTO260
210 SPRITEOFF:T=T-100:RETURN
220 COLOR=(0,0,0,0):SPRITEOFF:PUTSPRITE0,(100,Y),,10:PUTSPRITE1,(0,216):FORI=0TO
500:NEXT:SETPAGE3,3:COLOR15,0,0:CLS:SETSCROLL0,0,0,0:LOCATE13,5:PRINT"ょOいてかア　ラウ
えnぃそ♥I♥I":LOCATE5,7:PRINT"♦X♦y♥(♦X♦L♥(ネみうそネオネょネセネウネ「♥I♥I"
230 CIRCLE(0,200),70,4,,,1.25:PAINT(1,200),4:LINE(43,155)-(200,156),10,BF:LINE(2
00,140)-(230,170),7,BF:CIRCLE(208,150),5,4,,,1.25:PAINT(210,150),4:CIRCLE(222,15
0),5,8,,,1.25:PAINT(220,150),8:FORI=199TO43STEP-1:LINE(I,155)-(I,156),6:MOTOR:FO
RJ=0TO30:NEXTJ
240 NEXT:SOUND6,1:SOUND7,1:SOUND8,16:SOUND11,200:SOUND12,180:SOUND13,0:COLOR=(7,
0,0,0):COLOR=(8,0,0,0)
250 COLOR=(0,7,5,2):COLOR=(6,0,0,0):COLOR=(4,0,0,0):LOCATE2,1:PRINT"いャネついをネノょdょ¦
ネッネめネはネスおさあDネょえこえュネオネトネオ":LOCATE2,2:PRINT"ネワネチネスヲBいャネへネたネ、ネ" ネソネちネュネソネちネナネキB";:FO
RI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RO=1:T=1300:SETPAGE0,0:FORI=0TO3:PUTSPRITE1,(0,216):NEX
T:GOTO70
260 REM STICK & SCROLL & SPRITE
270 LOCATE10,0:PRINT"ょCネねょせょャ"
280 IFT<1THENT=0:GOTO290ELSET=T-1:LOCATE21,0:PRINTUSING"####";T:SPRITEON:S=STICK
(0):IFS=3THENX=X+3:B=1:C=3ELSEIFS=7THENX=X-3:B=0:C=2
290 IFT<1THENCALLSTOPM:FORI=1TO3:SOUND7,30:SOUND6,1:SOUND8,16:SOUND11,60:SOUND12
,60:SOUND13,0:FORJ=0TO500:NEXTJ,I:SOUND7,1:SOUND6,1:SOUND8,16:SOUND11,200:SOUND1
2,80:SOUND13,0:LOCATE21,0:PRINT"　0":GOTO220
300 IFJU=1THENGOSUB340ELSEIFSTRIG(0)THENJU=1:JK=1:GOSUB340
310 IFXMOD2=1THENC=4ELSEIFX<5THENX=5
320 IFX>354THENRO=RO+1:FORI=0TO1000:NEXT:X=10:Y=96:JU=0:GOTO200
330 SETSCROLLX,0,0,0:PUTSPRITE1,(0,216):PUTSPRITE0,(100,Y),,B:PUTSPRITE1,(100,Y+
32),,C:GOSUB370:PLAY#2,B$(Q):Q=Q+1:IFQ=18THENQ=1:W=INT(RND(1)*61)+1:PLAY#2,"@=W;
":GOTO280ELSE280
340 REM JUMP SUB
350 Y=Y+J(JK):JK=JK+1:IFJK=27THENJU=0:JK=0:RETURNELSERETURN
360 REM TEKI IDOU (ヘンスウ RO ハ ラウントゝ デース)260 IFRO=1THENPUTSPRITE2,(150-X,128),14,5
:PUTSPRITE3,(230-X,128),14,5:RETURN
370 IFRO=1THENPUTSPRITE2,(150-X,128),14,5:PUTSPRITE3,(230-X,128),14,5:RETURN
380 IFTX<30THENTX=255ELSETX=TX-2:IFB=1THENTX=TX-2ELSEIFB=0THENTX=TX+2
390 IFRO=2THENPUTSPRITE2,(TX,128),8,6:RETURN
400 IFRO=3THENPUTSPRITE2,(TX,128),8,6:IFRND(1)<.05THENFORI=96TO50STEP-1:PUTSPRIT
E3,(TX,I),8,7:NEXT:PUTSPRITE3,(0,216)
410 IFRO=3THENRETURN
420 IFRO=4THENX=X+6:TX=TX+15:PUTSPRITE2,(255-TX,TX),7,8:RETURN
430 IFRO=5THENX=X+6:TX=TX-4:PUTSPRITE2,(TX,128-INT(RND(1)*33)+1),7,8:RETURN
440 IFRO=6THENX=X+8:TX=TX-8:PUTSPRITE2,(TX,128),7,8:RETURN
450 IFRO=7THENX=X+9:TX=TX-9:PUTSPRITE2,(TX,128),7,8:RETURN
460 IFRO=8THENX=X+8:PUTSPRITE2,(180-X,128),14,5:PUTSPRITE3,(250-X,128),14,5:RETU
RN
470 IFRO=9THENX=X+9:PUTSPRITE2,(180-X,128),14,5:PUTSPRITE3,(265-X,128),14,5:RETU
RN
```

```
480 IFRO=10THENCOLOR=(0,0,0,0):PUTSPRITE2,(TX,128-TY),,9:PUTSPRITE3,(TX+32,128-T
Y+10),,9:TY=INT(RND(1)*20)+1:COLOR=(0,TY/6,0,0):X=X+1:RETURN
490 REM ENDING
500 COLOR=(0,0,0,0):CLS:SETPAGE3,3:COLOR15,0,0:CLS:SCREEN8:FORI=0TO255STEP2:LINE
(I,0)-(I,100),I:LINE(I+1,0)-(I+1,100),I+1:LINE(I,100)-(I+1,200),I,B:NEXT:LINE(78
,55)-(178,155),0,BF:LOCATE13,8:PRINT"いャネへネ~ネへネはネワネオネス":LOCATE18,4:PRINT"ょエょモっも"
510 FORI=0TO255:PUTKANJI(120,92),&H3430,I,XOR:NEXTI
520 GOTO 510
530 REM DATA OF GRAPHIC CHARACTER
540 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFEEEEEEEEEEEEEE00FE000000000000FFEFFFFFFFFFFFFF0FFEFFF
FFFFFFFF0FEEEEFEEEFEEEFE0FFEAAFEFEEFEF000FFEAAFEFEEFEF00
550 DATA 0FFEEEEFEEEFEEEFE0FFEFFFFFFFFFFFF0FFEFFFFFFFFFFFF0FEEEEFEEEFEEEFE0FFE00F
EFEEEFEAA0FFE00FEEEFEEFAA0FFEEEEFEEEFEEE0FFEFFFFFFFFFFFF
560 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFEEEEEEEEEEEEEFEE000000000000EF00FFFFFFFFFFFFEFF0FFFFFFF
FFFFFEFF0EEEFEEEFEEEFEEEF0AAFEFEEFEFAAEFF0AAFEFEEFEFAAEFF0
570 DATA EEFEFEEFEFEEEFF0FFFFFFFFFFFFEFF0FFFFFFFFFFFFEFF0EEFEFEEFEFEEEFF0AAFEFEE
FEF00EFF0AAFEFEEFEF00EFF0EEFEFEEFEFEEEFF0FFFFFFFFFFFFEFF0
580 DATA 0000000000000F0000000000000F0000000000000000000F0000000000000EF000000000
00F00EF0000000000F000FF0E000000000000FFFEF000000000EF0FFFF
590 DATA 00000F00EF00FFFF0000F000FF0EFFFF000000FFFEFFFFF00000EF0FFFFFFFF0F000EF0
0FFFFFFFF000EE0EEEEEEEEE000F0000000000000F0000000000000
600 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000000000000000000000EEEEEEEEEEEEEEEEFFFFFF
FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
610 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFFFFEEEEEEEEEEEEEE000000000000000000000000000000000
620 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000FF0000000000000F0FEEEEEEEE00EE0FF0FFFFFFF
F0FE00F00FFFFFFF0000F00FFFE0FF000F0F00FFFF00FE00F00FE0
630 DATA FFFF0FE00E000FE0FEFFF000EF000FE0E0FF000FFF0E0FE000FE00F0FFE0FE00FE00E0
OFFFF0FE0F000E0F00FFF0FE0000FFF0EFFFF0FE000F0FFEFFFF0FE0
640 DATA 0FFEFFFFFFFFFFFF0FFEFFFFFFFFFFFF0FFEFFFFFFFFFFFF0FFEFFFFFFFFFFFF0FFEFFF
FFFFFFFF0FEEEEFEEEFEEEFE0FFEAAFEFEEFEFAA0FFEAAFEFEEFEFAA
650 DATA 0FFEEEEFEEEFEEEFE0FFEFFFFFFFFFFFF0FFEFFFFFFFFFFFF0FEEEEFEEEFEEEFE0FFEAAF
EFEEFEFAA0FFEAAFEFEEFEFAA0FFEEEEFEEEFEEE0FFEFFFFFFFFFFFF
660 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF0FFFFFFFFFFFFFFF0FFEFFFFFFFFFFFF0FFEFFFFFFFFFFFF0FFEFFF
FFFFFFFF0EEFEEEFEEEFEEEFF0AAFEFEEFEFAAEFF0AAFEFEEFEFAAEFF0
670 DATA EEFEFEEFEFEEEFF0FFFFFFFFFFFFEFF0FFFFFFFFFFFFEFF0EEFEFEEFEFEEEFF000FEFEE
FEF00EFF000FEFEEEFF00EFF0EEFEFEEFEFEEEFF0FFFFFFFFFFFFEFF0
680 DATA 0FF0FFFFFFFF0FF00FF0FFFFFFFF0FF00FF0FFFFFFFF0FF00FF0FFFFFFFF0FF00FF0FFF
FFFF0FF00FF0FFFFFFFF0FF00FF0FFFFFFFF0FF00FF0FFFFFFFF0FFO
690 DATA 0FF0FFFFFFFF0FF00FF0FFFFFFFF0FF00FF0FFFFFFFF0FF00FF0FFFFFFFF0FF00FF0FFF
FFFF0FF00FF0FFFFFFFF0FF00FF0FFFFFFFF0FF00FF0FFFFFFFF0FFO
700 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000EEEEEEEEEEEEEEEE0000000
00000E000FFFFFFFFFF0F0E99999999F099F9E0888888880E9F880F
710 DATA 666668966E0F066F6FFFF9F680F0EFFFFF6FFF089FFE0FFFF68FF0E9FFF0FFFFF89F6E0F
0FFFFFFFFFFFF0F0EFFFFFFFF000000E0000000000EEEEEEEEEEEEEEE
720 REM SPRITE PATTRN DATA
730 DATA 01,07,0F,17,1B,3A,3A,1F,1F,0A,07,01,0D,3E,7F,07,80,E0,B0,78,78,FC,FC,F8
,F8,F0,E0,80,B0,7C,FE,E6 ,01,07,0D,1E,1E,3F,3F,1F,1F,0F,07,01,0D,3E,7F,67,80,E0,
F0,E8,D8,5C,5C,F8,F8,50,E0,80,B0,7C,FE,E0, 07,03,04,0F,0F,1F,1F,1E,3E,3C,3C,3C,1
C,3E,FF,7F
740 DATA E0,C0,20,F0,F0,F8,F8,78,7C,3C,3C,3C,70,38,FF,FE, 07,03,04,0F,0F,1F,1F,1
E,3E,3C,3C,3C,0E,1F,FF,7F,E0,C0,20,F0,F0,F8,F8,78,7C,3C,3C,3C,38,7C,FF,FE, 07,03
,04,0F,1F,1F,3F,3E,3C,7C,78,78,38,38,FF,7F,E0,C0,20,F0,F8,F8,FC,7C,3C,3E,1E,1E,1
C,3E,FF,FE
750 DATA 00,00,00,00,00,00,00,03,07,07,06,0F,0B,1F,2E,3F,00,00,00,00,00,00,00,80
,C0,C0,E0,E0,B0,F0,E8,FC,00,00,00,40,00,00,08,00,22,00,10,01,01,01,53,33,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,70,F8,FC,24,FC,8E,FE,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,03,02,06,
07,07,05
760 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,60,20,30,F0,F0,50,03,0C,13,2F,57,57,AF,AF
,AF,B7,57,5B,2C,13,0C,03,C0,30,28,C4,EA,EA,F5,F5,F5,F5,EA,EA,D4,88,30,C0,03,0F,1
7,37,36,35,3F,1F,0F,03,3F,1F,01,01,07,1C,80,E0,B0,78,F8,F8,F8,F0,E0,80,F8,FC,D8,
E0,F8,0C
770 DATA 00,00,00,10,08,06,07,03,07,07,0F,0C,10,20,40,80,01,02,04,08,30,F0,E0,E0
,C0,E0,60,10,08,00,00,00
780 REM SPRITE COLOR DATA
790 DATA B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,2,2,2,2, 2,2,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,6,6,E,E
```

★『長七郎江戸日記』の松平長七郎は、よーく見るとソリを入れている。(千葉市・神定克季13才)……【影：ドラエモンじゃあるまいし、あんなデカイものどこにかくしているんだ/編：影さん/ソリちがいですよ/】

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030/S-BASIC)用

(※1500で動かすには，1200用SP-5030 BASICまたは700用S-BASICが必要です)



君も今日からハスラーだ

たまつき

OJINRUI

まえがき

ついに恐れたことがきた。MZ-80の記事が消えてしまったのだ。これでは歴史を物語るMZ-80が浮かばれない。マダマダMZ-80は現役なのだ，引退は早すぎる。

ゲームの説明

タマツキである。黒玉を突いて，白玉に当ててほしい。ただし玉は最下段からしか突けないし，先手は45度右上方向，後手は45度左上方向にしか突けない。

得点は白玉に当たるまでに壁に当たってはねかえった回数＋2点。コーナーに落とすと前回と前前回の得点が加算される。つまり，より多くクッションさせて白玉に当て，さらに連続してコーナーに落とすと高得点になる。が，もちろん白玉に当たらなければ得点にはならない。

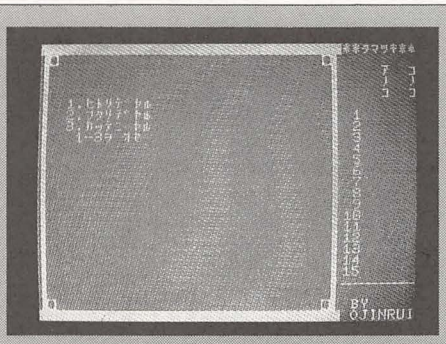
操作方法はコメントに従ってください。玉を突く位置の移動はZキーで左，Xキーで右，玉を突くのはスペース・キーです。

プログラム

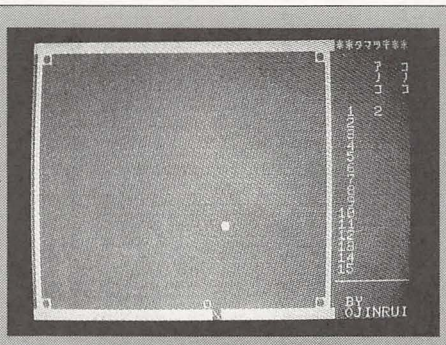
リストに従って打ち込んでください。なお，例によってこのプログラムは，1500(700)のベーシックでもそのまま動きますが，せっかくのカラー機能が泣きますので，700や1500でする場合，適当に色をつけてやりましょう。

《第1表》変数表

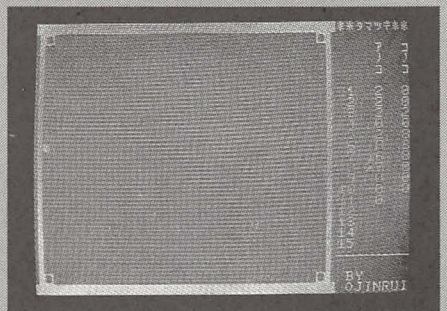
T(34)	回数ごとの点数
N	回数，先手の第1回目はN＝4，後手の第1回目はN＝5
X，Y	黒玉のカーソル位置
R，S	白玉のカーソル位置
A	ゲームの人数（0～2人）
B	白玉の位置のフラグ(0＝偶数：1＝奇数)
C	1＝先手：－1＝後手。－1を掛けると先手，後手が変わる。
D	玉の動く距離。乱数で動く距離を決めている。



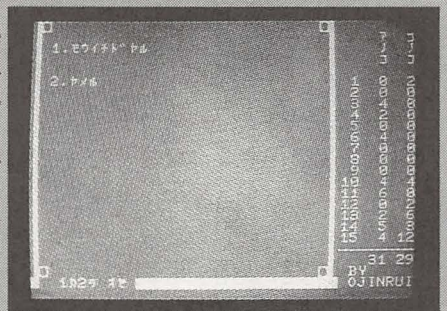
◀《写真1》1人でも2人でもできるぞ。ウォッチ・モードまである



◀《写真2》コノコが自分(1人用)。最下段から玉を突いていく



◀《写真3》とにかくクッションさせて白玉に当てると高得点



◀《写真4》15回ずつ突き終わるとゲーム終了。うーん負けた

★今，恋をしている。彼女は髪が長く，笑顔もさわやか。彼女とはじめて会ったのは，ハイテクセガだった。今でも毎日100円を持って会いにいく。パワードリフト命。(栃木県鹿沼市・**伊沢孝夫15才**)……【影：ムム。】

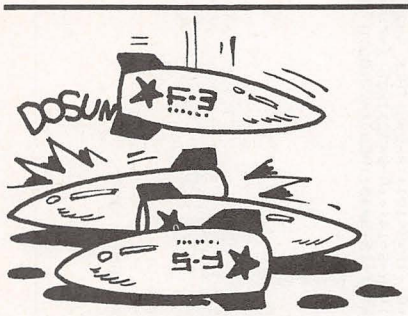
```
100 REM ■■■■■■■■■■ ショキセッテイ ■■■■■■■■■■■■
110 DIM T(37):T(0)=2:T(1)=2:T(2)=3:T(3)=3:TEMPO 7
120 DEFFNE(E)=PEEK(53248+(Y+YY)*40+X+XX)
130 GOSUB 1000:GOSUB 1500
200 REM ■■■■■■■■■■ メイン ルーフ゜ ■■■■■■■■■■■■
210 N=4:C=1
220 R=INT(RND(1)*30)+1:S=INT(RND(1)*16)+2:B=((R+S)/2-INT((R+S)/2))*2
230 CURSOR R,S:PRINT"●";
240 GOSUB 2000
250 GOSUB 2500:IF T$="●"THEN R=X:S=Y
260 GOSUB 3030
270 N=N+1:IF N>33 THEN 300
280 IF E=10 THEN 220
290 GOTO 240
300 REM ■■■■■■■■■■ オワリ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
310 C=-1:N=37:GOSUB 3000:N=36:GOSUB 3000
320 CURSOR 1,3:PRINT " 1.モウイチト゛ヤル ":PRINT"■ 2.ヤメル "
330 PRINT"■  1カ2ヲ オセ "
340 GET A:IF A=1 THEN PRINT"■":RUN
350 IF A=2 THEN PRINT"■":END
360 GOTO 340
1000 REM ■■■■■■■■■■ ショキカ゛メン ■■■■■■■■■■■■
1010 PRINT"■":FOR I=1 TO 23:CURSOR 0,I:PRINT"▌";:CURSOR 31,I:PRINT"▌";:NEXT
1020 FOR I=0 TO 31:CURSOR I,0:PRINT"■";:CURSOR I,24:PRINT"■";:NEXT
1030 CURSOR 1,1:PRINT"□":CURSOR 30,1:PRINT"□"
1040 CURSOR 1,23:PRINT"□":CURSOR 30,23:PRINT"□"
1050 CURSOR 32,0:PRINT"**タマツキ**"
1060 CURSOR 36,2:PRINT"ア■!ノ■!コ":CURSOR 39,2:PRINT"コ■!ノ■!コ"
1070 FOR I=1 TO 9:CURSOR 32,I+5:PRINT I:NEXT
1080 FOR I=10 TO 15:CURSOR 32,I+5:PRINT STR$(I):NEXT
1090 CURSOR32,21:PRINT"————————":CURSOR33,23:PRINT"BY■!OJINRU";:POKE $D3E7,9
1100 RETURN
1500 REM ■■■■■■■■■■ ニンス゛ウ ■■■■■■■■■■■■■■■■
1510 GOSUB 1560
1520 IF(A=2)+(A=0) THEN RETURN
1530 CURSOR 3,5:PRINT"ワタシカ゛":PRINT"■■■■■■サキヤル"
1540 FOR I=0 TO 2000:NEXT
1550 GOTO 1600
1560 CURSOR 3,5:PRINT"1.ヒトリテ゛ヤル":PRINT"■■■2.フタリテ゛ヤル"
1570 PRINT"■■■3.カッテニ ヤル":PRINT"■■■1-3ヲ オセ"
1580 GET A:IF(A<1)+(A>3)THEN 1580
1590 IF A=3 THEN A=0
1600 FOR I=5 TO 8:CURSOR 3,I:PRINT"          ":NEXT
1610 RETURN
2000 REM ■■■■■■■■■■ タマノイチ ■■■■■■■■■■■■■■■■
2010 X=18:Y=23
2020 IF(A=0)+(A=1)*(C=1)THEN GOSUB 3500:GOTO 2120
2030 CURSOR X,Y:IF C=1 THEN PRINT"o■■ノ";:GOTO 2050
2040 PRINT"o■\";
2050 GET X$:IF X$=""THEN 2050
2060 IF X$=" "THEN 2120
2070 X1=X+(X$="Z")-(X$="X")
2080 X1=X1-(X1=1+(C=1))+(X1=31+(C=1))
2090 CURSOR X,Y:IF C=1 THEN PRINT" ■■ノ";:GOTO 2110
2100 PRINT" ■";
2110 X=X1:GOTO 2030
2120 CURSOR X-1,Y+1:PRINT"■■■";
2130 RETURN
2500 REM ■■■■■■■■■■ タマヲウコ゛カス ■■■■■■■■■■■■
2510 T=0:T$="o":XX=C:YY=-1:D=INT(RND(1)*40)+85:D1=D
2520 E=FNE(E)
2530 IF E=67 THEN YY=-YY:E=FNE(E):IF T$="o"THEN T=T+1
2540 IF(E=59)+(E=123)THEN XX=-XX:E=FNE(E):IF T$="o"THEN T=T+1
2550 IF E=71 THEN T=T+2:T$="●"
2560 CURSOR X+XX,Y+YY:PRINT T$;
2570 CURSOR X,Y:PRINT " ";
2580 IF E=74 THEN 2650
2590 IF D=D1 THEN CURSOR 1,23:PRINT"□":CURSOR 30,23:PRINT"□"
2600 X=X+XX:Y=Y+YY:D=D-1-(Y=23)
2610 IF D>1 THEN FOR I=0 TO INT(2500/D↑2):NEXT:GOTO 2520
2620 MUSIC"_CR_CR_C":IF T$="o"THEN T=0
2630 IF T$="o"THEN CURSOR X,Y:PRINT" ";
2640 C=-C:T(N)=T:RETURN
2650 IF T$="o"THEN MUSIC"_CR_CR_C":T=0:CURSOR X+XX,Y+YY:PRINT"□":GOTO 2630
2660 MUSIC"CEG‾C":T=T+T(N-2)+T(N-4):CURSOR X+XX,Y+YY:PRINT"□":E=10:GOTO 2630
3000 REM ■■■■■■■■■■ テンスウキニュウ ■■■■■■■■■■
3010 T(N)=0:FOR I=4.5-C/2 TO 32.5-C/2 STEP 2
3020 T(N)=T(N)+T(I):NEXT:C=-C
3030 CURSOR 37.5+1.5*C-LEN(STR$(T(N))),INT(N/2)+4:PRINT T(N)
3040 RETURN
3500 REM ■■■■■■■■■■ ワタシノテ ■■■■■■■■■■■■■■■■
3510 IF C=1 THEN 3640
3520 IF (R=S)THEN X=23:GOTO 3800
3530 X=R+S-37:IF(X<2)+(X>23)THEN 3550
3540 GOTO 3800
3550 IF RND(1)<.6 THEN 3580
3560 X=23-R+S:IF(X<2)+(X>23)THEN 3580
3570 GOTO 3800
3580 IF RND(1)<.3 THEN 3610
3590 X=25-R-S:IF(X<2)+(X>23)THEN 3610
3600 GOTO 3800
3610 IF RND(1)<.3 THEN 3790
3620 X=23+R-S:IF(X<2)+(X>23)THEN 3790
3630 GOTO 3800
3640 IF(R+S=24)+(R-S=22)+(R+S=38)+(R-S=8)+(R+S=10)+(R-S=8)THEN X=29:GOTO 3800
3650 IF(R=S)+(R+S=46)+(R-S=14)+(R+S=16)+(R-S=14)+(R+S=32)THEN X=7:GOTO 3800
3660 IF(R+S=31)+(S-R=15)+(R+S=17)+(R-S=15)+(R+S=45)THEN X=22:GOTO 3800
3670 IF RND(1)<.3 THEN 3700
3680 X=37+R-S:IF(X<1)+(X>22)THEN 3700
3690 GOTO 3800
3700 IF RND(1)<.8 THEN 3730
3710 X=39-R-S:IF(X<1)+(X>22)THEN 3730
3720 GOTO 3800
3730 IF RND(1)<.4 THEN 3760
3740 X=37-R+S:IF(X<1)+(X>22)THEN 3760
3750 GOTO 3800
3760 IF RND(1)<.3 THEN 3790
3770 X=R+S-23:IF(X<1)+(X>22)THEN 3790
3780 GOTO 3800
3790 X=INT(RND(1)*15)*2+B+1
3800 CURSOR X,Y:IF C=1 THEN PRINT"o■■ノ";:GOTO 3820
3810 PRINT"o■\";
3820 FOR I=0 TO 500:NEXT
3830 RETURN
```

★僕の愛犬"ドン"がネコの集団におそわれた。(東京都武蔵村山市・川守田和男15才)……【影：なさけない犬だ。編：名前が悪いんじゃないの。つく美："影"という名にしたら，ネコもよりつかなくなるわよ。影：チャンチャン。】

NEC PC-1211 PC-1212 PC-1245 PC-1246 PC-1251 PC-1260 PC-1261 PC-1262 PC-1350 PC-1360 PC-1401 PC-1402 PC-1403 PC-1450 PC-1500 PC-1600 PC-2001 PC-2002 PC-2200 PC-2500 PC-3100 PC-3200 PC-5000 PC-5200 PC-6001 PC-6001mkII PC-6031 PC-6032 PC-6033 PC-6034 PC-6036 PC-6041 PC-6042 PC-6043 PC-6044 PC-6045 PC-6046 PC-6051 PC-6052 PC-6053 PC-6054 PC-6055 PC-6056 PC-6061 PC-6062 PC-6063 PC-6064 PC-6065 PC-6066 PC-6071 PC-6072 PC-6073 PC-6074 PC-6075 PC-6076 PC-6081 PC-6082 PC-6083 PC-6084 PC-6085 PC-6086 PC-6091 PC-6092 PC-6093 PC-6094 PC-6095

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）



異常な人気テトリスもどきだ

Teritos（テリトス）

しみっこ

●はじめに

ベーマガ89年2月号のJR-200用「博士の異常な愛情」を移植しました。原作はマシン語を使ったスピードがうりだったわけですが，この作品はなんと！オール・ベーシックです。

「スピードが足らないんじゃ…」などという人がいるかと思いますが，まったくそのとおりです。

●あそびかた

4色の水爆をカーソル・キーで左右に動かし，同じ色の水爆の上に乗せていきます。こーして，30個の水爆が落ちれば，めでたくラウンド・クリアとなるわけだが，そーはイカのなんとか！ちがう色の水爆の上に乗せちゃうと，落とした水爆の数が3個減っちゃいます(二つにまたがる場合は，どちらかが同じ色であればOK！です)。

また，横1列に水爆が並ぶと，その列は消え，上に乗っていた水爆が落ちてきます。

2面からははじめから水爆が並んでいて，4面からはなんとリバース・モードになります。つまり，右，左の操作が逆になるわけです。この鬼のようなむずかしさをクリアしてくれた君のために，感動のエンディングも用意してあります(なんてね！)。

あっ，言い忘れた（書き忘れた？)けど，水爆が1番上までいっちゃうとゲーム・オーバーです（コンティニューもあります)。

●プログラムについて

非常に見づらいかと思いますが，ひまな人は打ち込んでください。英小文字を多用していますので，そこのところだけ気を付けてください。変数はぐちゃぐちゃです。申しわけございません。

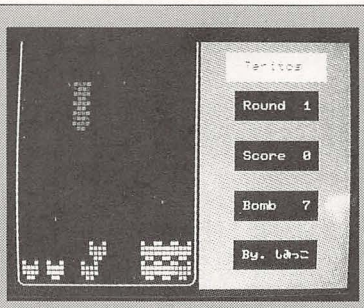
●最後に…

むずかしすぎる！という人は，1020行の，RSの値を変えてください（スピードが変わります)。

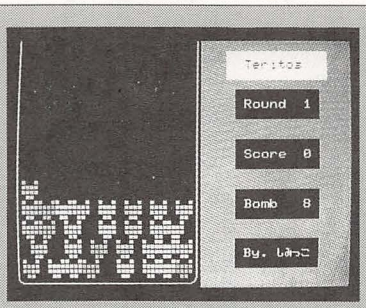
●参考にしたもの

- ベーマガ89年2月号
  JR-200「博士の異常な愛情」
- ベーマガ89年3月号
  S1 「テトライスJr.」

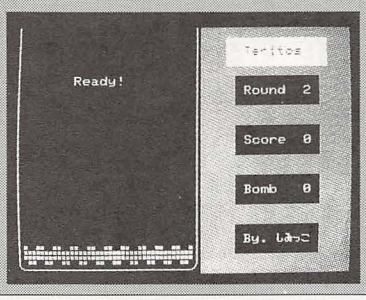
★



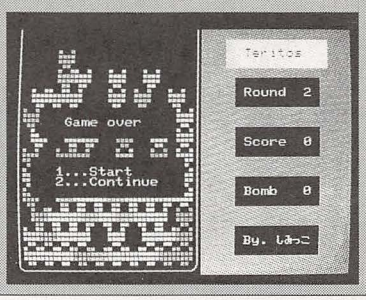
◀《写真1》水爆が落ちてくる。同じ色の上に乗せていく



◀《写真2》30個落とすとクリアだが、なかなか…どうして



◀《写真3》2面からは、最初から水爆が並んでいるぞ

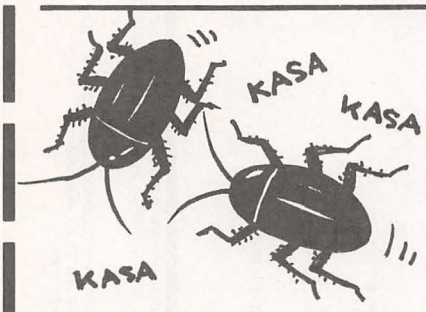


◀《写真4》上まで重なっちゃってゲーム・オーバー

★久びさに別冊付録がついて，とてもうれしかった。定価が高くなったけれど，これからもいろいろな付録をつけてください。(静岡県熱海市・**佐藤良海13才**)……【影：では「影の写真集」なんてのはどうだ。高いぞ。】

```
10 '■■■
```

MZ-1500用



ちょろちょろ動くゴキブリ退治

嗚呼(ああ)！ゴキブリ

まてりある

⊙内容＆遊びかた

レンガを使って，ゴキブリを退治(たいじ)するゲームです。

カーソル・キーで“●”を動かし，スペース・キーでレンガを作ります。時間内に全部のゴキブリをこのレンガで退治する(つぶす)と面クリア。失敗するとゲーム・オーバー。全9面です。

スペース・キーを押すと時間の進みかたが早くなるのでむだなレンガは作らないように!!

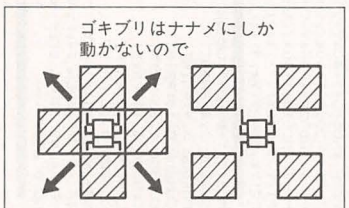
⊙レンガ活用術

レンガをうまく使えばゴキブリの動きを封じ込められます（第1図参照)。動けなくなったゴキブリをじっくり料理しましょう。

⊙プログラムについて

ゴキブリの座標計算，表示，及びキー入力を機械語で，それ以外はBASICです。

機械語データにはチェックサムを付けていますが，単純なチェックしかしていないので，あまり信用しないように。



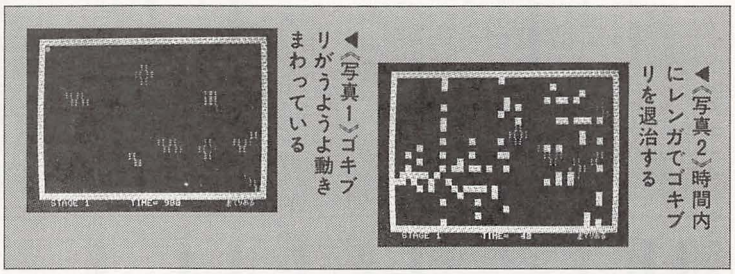
《第1図》ゴキブリの動きを封じ込める方法

⊙参考

●マイコンBASICマガジン
'88年11月号　末富　悟
「GOKIVADER」

●Oh！X '89年3月号53ページ
古村　聡「★元気なオタッキー作法講座(予告編？)穴掘りいくぞっ，おーっ！」

●種　とも子「O・HA・YO」



◀《写真1》ゴキブリがうようよ動きまわっている

◀《写真2》時間内にレンガでゴキブリを退治する

嗚呼！ゴキブリのプログラム・リスト
(PRINT文中の．で囲まれたカタカナはひらがなで入力してください)

```
1 '   AA! GOKIBURI   FOR MZ-1500   1989年 3月 6日 (月)
2 '   PROGRAMMED BY  TOSHIYUKI "スミレ ムラサキ ウスベニ ソラニ ナカ゛レル ヨアケノ MATERIAL" NODA
10  '◢◢◢ INITIALIZE 1 ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
20 LIMIT $C9E5:CLS 3:PRTY:PAL:INIT "CRT:I":MUSIC INIT:TEMPO 7
30  '◢◢◢ KIKAIGO & PCG SET  ◢◢◢◢◢◢
40 FOR I=0 TO 6:READ RE$:SU=0:FOR J=0 TO 32:PO=VAL("$"+MID$(RE$,J*2+1,2))
50 POKE $C9E6+AD,PO:SU=SU+PO:AD=AD+1:NEXT:CH=VAL(MID$(RE$,J*2+1,4))
60 IF CH=SU THEN PRINT I+42;"O ｻﾑ OK":NEXT:GOTO 80
70 SOUND 60,90:PRINT[2] I+42;"O DATA ERROR !":END:'ｷｺﾉ "END"ﾗ ﾜｽﾚﾙﾄ ﾎﾟｳｿｳ ｽﾙｿﾞ!
80 FONT$(2,1)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFFF0B0B0BFF010101FF0B0B0BFF010101")
90 F1$="B1C300C3B100C3B1":F2$="BDE73CE7A524E7BD
100 FOR I=2 TO 103:FONT$(2,I)=HEXCHR$(F1$+F2$+F1$):NEXT
110 '◢◢◢ TITLE  ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
120 CLS:CURSOR 15,8:PRINT[4] ".ｱｯ!  .ｺﾞｷﾌﾞﾘ":CURSOR 15,17:PRINT "1989  .ﾏﾃﾘｱﾙ.
130 CURSOR 15,20:PRINT[3] "HIT ANY KEY":GET GE$:IF GE$="" THEN 130
140 '◢◢◢ INITIALIZE 2 ◢◢◢◢◢◢◢◢
150 CLS 3:KZ=KZ+10:TM=950+KZ*5:HT=0:GK=0:X=1:Y=1:X1=0:Y1=0:IF KZ=100 THEN 380
160 FPRINT[16,10] 2:CURSOR 17,10:PRINT "*";KZ:CURSOR 13,12:PRINT "TIME=";TM
170 WAIT 2800:CLS 3:FOR I=0 TO 98:POKE $CB00+I,1:NEXT:POKE $C9ED,KZ
180 PRTY 0:FOR I=0 TO KZ
190 BX=INT(RND(1)*37)+1:BY=INT(RND(1)*22)+1:IF PEEK($DC00+BX+BY*40) THEN 190
200 FPRINT[BX,BY] 1:POKE $CC00+I*2,BX,BY:POKE $CCC8+I*2,BX,BY:NEXT:CLS 3
210 FOR I=0 TO 23:FPRINT[0,I] 1 [39,I] 1:NEXT
220 FOR I=0 TO 39:FPRINT[I,0] 1 [I,23] 1:NEXT
230 BEEP:PRTY:CURSOR 2,24:PRINT[5] "STAGE";KZ/10;SPC(24);:PRINT[4] ".ﾏﾃﾘｱﾙ.";
240 '◢◢◢ MAIN ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
250 USR($CA98):PE=PEEK($CA96):CURSOR 16,24:PRINT USING "TIME=####",TM-GK;
260 IF TM=<GK THEN 390 ELSE GK=GK+1
270 X=X-((PE AND 8)=0 AND X<38)+((PE AND 4)=0 AND X>1)
280 PE=PE-(255-PE)*((PE AND 8)=0 OR (PE AND 4)=0)
290 Y=Y-((PE AND 16)=0 AND Y<22)+((PE AND 32)=0 AND Y>1)
300 IF X1=X AND Y1=Y THEN 320
310 CURSOR X1,Y1:PRINT " ":CURSOR X,Y:PRINT[4] "●":X1=X:Y1=Y
320 IF PEEK($CA97) AND 16 THEN 350 ELSE MH=1:AD=$DC00+X+Y*40
330 IF PEEK(AD)<>8 THEN 350
340 IF PEEK(AD-$800) THEN POKE $CB00+KZ-PEEK(AD-$800),0:HT=HT+1:SOUND 50,1
350 IF MH=0 THEN 250 ELSE SOUND 60,1:FPRINT[X,Y] 1:MH=0:GK=GK+1
360 IF KZ=HT THEN MUSIC "O4E5C3D3E3C3D3E3D3E3#F3G7":WAIT 3000:GOTO 150 ELSE 250
370 '◢◢◢ ENDING ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
380 FOR I=1 TO 10:CURSOR 13+I,9:PRINT MID$("O.ME.DE.TO",I,1):BEEP:NEXT:GOTO 400
390 MUSIC "O2D3E3D4C3D4-D":WAIT 4000:CLS 3:CURSOR 15,11:PRINT "GAME OVER
400 WAIT 3000:KZ=0:GOTO 120
410 '◢◢◢ KIKAIGO DATA ◢◢◢◢◢◢◢◢
420 DATA 2100CC11C8CC06017B32FFCB3AFFCB90E52100CB856F4EE13E0191C260CA7B323C3895
430 DATA CACD77CAE5D5C5D3E42A00CCCDB40F01000C093E0B96CA6BCA2AC8CCCDB40F01004052
440 DATA 0C0936002A00CCCDB40F09360B01000BA7ED4236012A00CC22CBCCED5F2A00CCCB2791
450 DATA 57CA4FCA252524CB5FCA57CA2D2D2C2200CC0000C1D1E105CA74CA23231313C3F23538
460 DATA C92AC8CC2200CCC343CAD3E0C92211CA222DCA223ECA2246CA2259CA226FCAED534115
470 DATA 21CAED5341CAED536CCAC90000D3E33E073200E03A01E03296CA3E063200E03A013520
480 DATA E03297CAC3E6C9202020202049F322ABAEBE99A3434B494E4120544F574E2200003360
```


★影さん，君がこのハガキを載せなければ，僕はずっとだし続けるぞ。(千葉県船橋市・山田好男だぞー16才)……【編：これでハガキをださなくなっちゃうでしょ，しーらない。影：私が載せたんじゃないから大丈夫だ。】

MZ-80B/2000/2200/2500(SB5520/1Z001/1Z002)用

(※2500で動かすには80Bモードまたは2000モードで使用)



可変戦闘機が活躍するシューティング

要塞γ

PEEK POKE

遊びかた

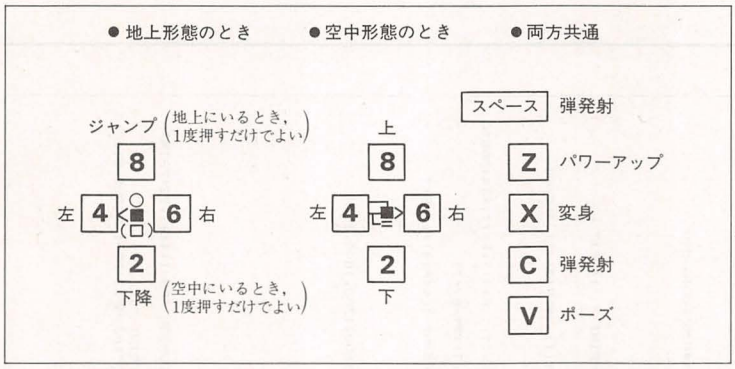
あなたは可変型戦闘機に乗って「要塞γ」へ侵入していくのです。キー操作は第1図を見てください。

キー入力はGET文一つのみを使っているので，二つのキーを同時に判断することができません。弾も1画面1発までです。ま，これを苦と思わずにテクニック(4キーとCキーの使いわけなど？)をみがいてオールクリアをめざしましょう。

パワーアップ

敵(小型機)を倒していくと，"P"という文字が書かれた物体が現れる場合があります。これはパワーアップ・アイテムです。取ってください。

Zキーを押すと，パワーアップ・アイテムの個数に応じて異なる機能がパワーアップされます(第2図)。なお，5個回収したときはZキーを押さなくても，自動的にバリアが装備されます(自機の前に



〈第1図〉キー操作

2キーを押したときまでに回収していたPの数

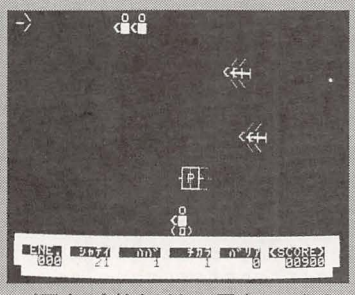
1 ＥＮＥ．…空中エネルギーが20増加
2 シャテイ…弾が速くなり射程も伸びる
3 ハバ …弾の幅が広くなるのみ
4 チカラ …弾の力が強くなる
5 バリア …自動的に装備される

○パワーアップをしたらPの数は0にもどる。
○ＥＮＥ．以外は3段階(初期を1段階として)までのパワーアップ。

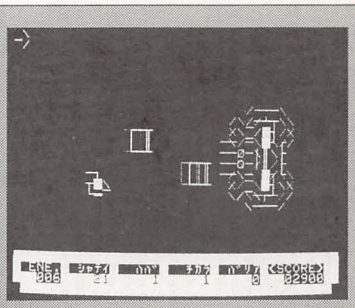
〈第2図〉パワーアップの種類



▲〈写真1〉タイトル画面。適当なキーでスタート！



▲〈写真2〉敵を倒して要塞γに侵入するのが目的だ



▲〈写真3〉でたかデカキャラ。まん中に弾を撃ちこめ

★ある日のこと……ハッハッハッハッ，影さんがあまりにもかっこいいから笑っちゃった。見たことないけど。(富山県黒部市・ゆうにゅげ12才)……【影：私のかっこよさは，十分誌面で伝わっているということだな。】

♥マークがつく)。

自機の変身

パワーアップの一つ目の“ENE”の値が1以上のとき，X キーを押すと自機が地上形態から空中形態へ変身できます。ENEが0になるか，もう一度X キーを押すと地上形態にもどります。

最後に

言い忘れましたが，自機の弾は貫通します（それなのに1発では壊れない敵が多い)。それと，疲れたならV キーでポーズできます。何かキーを押すと再開します。

プログラムについて

“I＝6：NEXT”というのが数か所ありますが，これはFOR～NEXTループの強引な脱出方法です(あまり使うべきものではない)。その他，とくに変わったことはしていません。

```
800 P(5)=P(5)-1:MUSIC "-C-#D":IF P(5)=0 THEN BF=0:MJ=MF*2+1+BF
805 IF P(5)>-1 THEN GOSUB 5110
810 IF BB=7 THEN BB=ST:RETURN
815 CURSOR EX(I),EY(I):PRINT CH$(14)::EK(I)=14:RETURN
819 REM ■■■ ﾊﾟﾜｰ ｱｯﾌﾟ ■■■■■■■■■■
820 IF (FS<>1)*(P(FS)=3) THEN RETURN
825 CURSOR (PS-1)*6+1,22:PRINT " ":P(PS)=P(PS)+1-19*(PS=1):MUSIC "+C+E":GOSUB
5080:PS=0:RETURN
829 REM ■■■ ﾋｯｻﾂ ■■■■■■■■■■■■■■■■
830 IF (MF=0)*(P(1)=0) THEN RETURN
835 IF MF=0 THEN MF=1:GOTO 845
840 MF=0:YY=1
845 MUSIC "+G+E+G":MJ=MF*2+1+BF:RETURN
849 REM ■■■ ﾃｷﾉ ｺｳｹﾞｷ ■■■■■■■■■■■■
850 IF BB=6 THEN I=6:NEXT:GOTO 2300
855 IF BB=ST THEN 685
860 IF INT(4*RND(1))<>0 THEN 685
865 EF(I)=1:EK(I)=INT(ER*RND(1))+5:IF ABS(YY(I))>1 THEN YY(I)=0
870 IF EK(I)=7 THEN EX(I)=37:EY(I)=18:GOTO 900
875 EY(I)=INT(17*RND(1))+2:EX(I)=37:IF EK(I)=9 THEN EX(I)=0
880 IF EK(I)=8 THEN YY(I)=1:GOTO 900
885 IF EK(I)<>6 THEN 900
890 IF (EY(I)=2)+(EY(I)=18) THEN 875
895 YY(I)=INT(2*RND(1)):IF YY(I)=0 THEN YY(I)=-1
900 ED(I)=CD(EK(I)):ES(I)=SC(EK(I)):GOTO 650
949 REM ■■■ ｷｹﾞﾝ ﾁｪｯｸ ■■■■■■■■■■■■
950 MUSIC "+C1B+CB+C"
955 GET ZK$:IF ZK$<>"" THEN MUSIC "BABA#ARO":RETURN
960 GOTO 955
998 REM ■■■ ﾃｷﾉﾊﾟﾜｰ ■■■■■■■■■■■■
999 REM ■■■ ﾃｷ 1 ■■■■■■■■■■■■■■■■
1000 EX(I)=EX(I)-1:IF EX(I)=-1 THEN EF(I)=0
1010 RETURN
1099 REM ■■■ ﾃｷ 2 ■■■■■■■■■■■■■■■■
1100 EX(I)=EX(I)-1:IF EX(I)=-1 THEN EF(I)=0
1110 EY(I)=EY(I)+YY(I):IF EY(I)<3 THEN YY(I)=1
1120 IF EY(I)>17 THEN YY(I)=-1
1130 RETURN
1199 REM ■■■ ﾃｷ 3 ■■■■■■■■■■■■■■■■
1200 EX(I)=EX(I)-2:IF EX(I)<0 THEN EF(I)=0
1210 RETURN
1299 REM ■■■ ﾃｷ 4 ■■■■■■■■■■■■■■■■
1300 IF YY(I)=0 THEN 1340
1310 EY(I)=EY(I)+(EY(I)->Y>0)-(EY(I)-Y<0)
1330 IF EY(I)=Y THEN YY(I)=0
1340 EX(I)=EX(I)-1:IF EX(I)=-1 THEN EF(I)=0
```

要塞γのプログラム・リスト

```
5 DEF KEY(5)=PEEK(&952,1667
7 CONSOLE40,N,SO,24:TEMPO 7
10 DIM CH$(16),EX(3),EY(3),YY(3),EK(3),EF(3),ED(3),ES(3),TC$(3),P(5),TT$(6)
20 DIM CD(12),SC(12),ER(5)
30 GOSUB 7000:GOSUB 4500
40 BC=0:MM=3:ST=1:SC=0
50 X=15:Y=18:YY=0:MJ=0:TX=0:TY=0:TF=0:P(1)=0:P(2)=1:P(3)=1:P(4)=1:P(5)=0
60 PX=0:PY=0:PK=0:PF=0:PS=0:MF=0:BF=0:BD=0:BE=0
70 GOSUB 5000
80 FOR I=1 TO 3:EK(I)=0:YY(I)=-1:EF(I)=0:NEXT
90 MJ=MF*2+1+BF:ER=ER(ST):MUSIC "RO"
499 REM ■■■ ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ■■■■■■■■■■■■
500 CURSOR X,Y:PRINT SP$;
505 IF P(5)<0 THEN 2500
510 POKE &952,0:GET K$:POKE &952,166:IF K$="V" GOSUB 950
515 IF (K$="Z")*(PS<>0) GOSUB 820
520 IF K$="X" GOSUB 830
525 IF (K$="C")*(TF=0) THEN TX=X+2:TY=Y:TF=1:TK=P(2)*3:CURSOR TX,TY:PRINT TC$(P
(4));:MUSIC "EE"
530 X=X+((K$="6")*(X<35))-((K$="4")*(X>1))
535 IF MF=1 THEN 560
540 IF Y=18 THEN YY=0
545 IF (K$="8")*(YY=0) THEN YY=-1
550 IF (K$="2")*(YY=-1)-(Y=2)THEN YY=1
555 Y=Y+YY:GOTO 575
560 IF P(1)=0 THEN MF=0:MJ=MF*2+BF+1:YY=1:MUSIC "+G+#D+G":GOTO 540
565 Y=Y+((K$="2")*(Y<18))-((K$="8")*(Y>2))
570 P(1)=P(1)-1:GOSUB 5120
575 CURSOR X,Y:PRINT CH$(MJ);
579 REM ■■■ ｷｬﾗｸﾀｰ ■■■■■■■■■■■■
580 IF TF=0 THEN 640
585 IF TK<40 THEN FOR J=1 TO 3:CURSOR TX,TY-1+J:PRINT " ";:NEXT
590 IF TF=4 THEN TF=0:GOTO 640
595 FOR I=1 TO 3:IF EF(I)=0 THEN 630
600 IF (EX(I)-TX>TK)+(EX(I)-TX<-1)+(EY(I)-TY<-2)+(EY(I)-TY>P(3)-1) THEN630
605 IF EK(I)=14 THEN 630
610 MUSIC "C":ED(I)=ED(I)-P(4):IF ED(I)>0 THEN 630
615 IF EK(I)=16 THEN 3000
620 CURSOR EX(I),EY(I):PRINT CH$(14);:PK=PK+INT(CD(EK(I))/P(4)):EK(I)=14:MUSIC
"E":SC=SC+100*ES(I):GOSUB 5130
625 IF (PK>2)*(PF=0) THEN PF=1:PK=0:MUSIC "G":PX=EX(I):PY=EY(I)
630 NEXT:TF=TF+1:TX=TX+TK
635 IF TK<40 THEN FOR J=1 TO P(3):CURSOR TX,TY-1+J:PRINT TC$(P(4));:NEXT
639 REM ■■■ ﾃｷ ｳﾁｺﾐ ■■■■■■■■■■■■
640 IF BB=ST THEN 2000
645 FOR I=1 TO 3:IF EF(I)=0 THEN 850
650 CURSOR EX(I),EY(I):PRINT SP$;
655 ON EK(I)-4 GOSUB 1000,1100,1200,1300,1400,1500,1600,1700,1800,1900
660 IF EF(I)=1 THEN 675
665 IF EF(I)=0 THEN BC=BC+1:IF BC>30 THEN BB=6
670 GOTO 685
675 CURSOR EX(I),EY(I):PRINT CH$(EK(I));
680 IF (ABS(EX(I)-X)<3)*(ABS(EY(I)-Y)<3) GOSUB 800
685 NEXT
689 REM ■■■ ﾌﾟﾚｰﾔ ｳﾁｺﾐ ■■■■■■■■■■■■
690 IF PF=0 THEN 730
695 CURSOR PX,PY:PRINT SP$;
700 PX=PX-1:IF PX=0 THEN PF=0
705 IF (ABS(PX-X)>2)+(ABS(PY-Y)>2) THEN 725
710 MUSIC "G":CURSOR PX,PY:PRINT SP$;:IF PS>0 THEN CURSOR (PS-1)*6+1,22:PRINT "
";
715 PF=0:PS=PS+1:IF PS<5 THEN CURSOR (PS-1)*6+1,22:PRINT "G";
720 IF PS=5 THEN PS=0:P(5)=P(5)+1:BF=1:MUSIC "+C+E+G":MJ=MF*2+BF+1:GOSUB 5110:G
OTO 725
725 IF PF=1 THEN CURSOR PX,PY:PRINT CH$(16);
730 GOTO 500
799 REM ■■■ ﾋﾞｰﾑ ﾄ ﾃｷﾄﾉ ﾆｭｳﾀｲﾂﾌﾞ ■■■■■■■■■■
```


★影さんは入社以来ずっとOFの担当ですか。(新潟県小千谷市・館山丈太郎14才)……【影：入社前から担当してたら，私はなんなんだ。つぐ美：さあ。影：問題を投げかけて，つぐ美ちゃんとお話しようと思ったのに。】

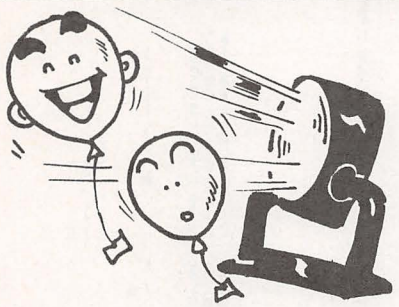
```
1350 RETURN
1399 REM ■■■ ｷｬﾗ 5 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1400 EX(I)=EX(I)+2:IF EX(I)>37 THEN EF(I)=0
1420 RETURN
1499 REM ■■■ ｷｬﾗ 6 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1500 EX(I)=EX(I)-1:IF EX(I)=-1 THEN EF(I)=0
1510 YY(I)=INT(5*RND(1))-2:EY(I)=EY(I)+YY(I):IF (EY(I)<2)+(EY(I)>18)THEN EY(I)=
EY(I)-YY(I)
1520 RETURN
1599 REM ■■■ ｷｬﾗ 7 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1600 IF (YY(I)=2)+(YY(I)=-2) THEN 1630
1605 IF EX(I)=X THEN YY(I)=2*((EY(I)-Y>0)-(EY(I)-Y<0)):GOTO 1630
1610 EX(I)=EX(I)-1:IF EX(I)=-1 THEN EF(I)=0
1615 GOTO 1650
1630 IF ((YY(I)=2)*(EY(I)>16))+((YY(I)=-2)*(EY(I)<4)) THEN YY(I)=0:GOTO 1650
1640 EY(I)=EY(I)+YY(I)
1650 RETURN
1699 REM ■■■ ｷｬﾗ 8 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1700 EX(I)=EX(I)+(EX(I)-X>0)-(EX(I)-X<0)
1710 EY(I)=EY(I)+(EY(I)-Y>0)-(EY(I)-Y<0)
1720 RETURN
1799 REM ■■■ ﾎﾞｽﾉ ﾀﾏ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1800 EX(I)=EX(I)-YY(I):IF EX(I)<0 THEN EF(I)=0
1810 RETURN
1899 REM ■■■ ﾊﾟﾜｰｱｯﾌﾟ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1900 EF(I)=0:RETURN
1999 REM ■■■ ｷｬ ﾎﾞｽ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2000 IF YY(1)<>2 THEN 2030
2010 EY(1)=EY(1)+1:IF EY(1)=9 THEN YY(1)=1:GOTO 2110
2020 CURSOR 25,EY(1)-4:PRINT BC$;:GOTO 690
2030 EY(1)=EY(1)+YY(1):IF EY(1)=7 THEN YY(1)=1
2040 IF EY(1)=13 THEN YY(1)=-1
2050 FOR ZI=2 TO 3
2060 BD=BD+1:IFBD<(14-ST*2)THEN 2100
2070 IF EF(ZI)=1 GOTO 2100
2080 BD=0:EF(ZI)=1:EK(ZI)=13:EX(ZI)=EX(1):EY(ZI)=EY(1):ED(ZI)=20
2090 YY(ZI)=ST:IF ST>3 THEN YY(ZI)=3
2100 NEXT
2110 CURSOR EX(1),EY(1)-4:PRINT BC$;
2120 FOR I=2 TO 3:IF EF(I)=0 THEN 2180
2130 CURSOR EX(I),EY(I):PRINT SP$;
2140 EX(I)=EX(I)-YY(I):IF EX(I)<0 THEN EF(I)=0
2150 IF EF(I)=0 THEN 2180
2160 CURSOR EX(I),EY(I):PRINT CH$(13);
2170 IF (ABS(EX(I)-X)<3)*(ABS(EY(I)-Y)<3) GOSUB 800
2180 NEXT:IF YY(1)=2 THEN 2230
2190 BE=BE+1:IF (BE<10+(ST=5)*3)+(ST<4) THEN 690
2200 FOR ZI=26 TO 0 STEP -1:CURSOR ZI,EY(1)+1:PRINT "-";:NEXT
2210 CURSOR 0,EY(1)+1:PRINT SPACE$(27)
2220 BE=0:IF (ABS(EY(1)-Y)<2)*(X<27) THEN BB=7:GOSUB 800
2230 GOTO 690
2299 REM ■■■ ﾎﾞｽ ｼｭﾂｹﾞﾝ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2300 FOR ZI=1 TO 3:IF EF(ZI)=0 THEN 2330
2310 EF(ZI)=0:CURSOR EX(ZI),EY(ZI):PRINT CH$(15);:MUSIC "A"
2320 CURSOR EX(ZI),EY(ZI):PRINT SP$;:MUSIC "A"
2330 NEXT
2340 CURSOR 25,0:PRINT BC$;
2350 BB=ST:EF(1)=1:EK(1)=16:ED(1)=ST*5:EX(1)=25:EY(1)=4:YY(1)=2:I=1:GOTO 690
2499 REM ■■■ ﾋﾞｷ ﾊﾟﾜｰｱｯﾌﾟ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2500 CURSOR X,Y:PRINT CH$(14);:MUSIC "-#D1-#D-D-D-CRO"
2510 MN=MN-1:IF MN=0 THEN 4000
2520 IF BC>14 THEN BC=15:GOTO 2540
2530 BC=0
2540 PRINTCHR$(6):GOTO 50
2999 REM ■■■ ﾎﾞｽ ﾊﾟﾜｰｱｯﾌﾟ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
3000 FOR ZI=EY(I)-3 TO EY(I)+5:CURSOR25,ZI:PRINT STRING$("*",9);:MUSIC"E":NEXT
3010 FOR ZI=EY(I)-3 TO EY(I)+5:CURSOR 25,ZI:PRINT STRING$(" ",9);:NEXT
3020 CURSOR EX(I),EY(I):PRINT CH$(14);:EK(I)=14:ST=ST+1:BB=0:BC=0
3030 MUSIC "+C3+C+C+C+C+C+C+C+C+D+C+D+ER+ER+E+E9R7R0"
3040 SC=SC+1000*ST:GOSUB 5130:IF ST=6 THEN I=6:NEXT:GOTO 3500
```

```
3050 ER=ER(ST):GOSUB 5060:GOTO 630
3499 REM ■■■ 5 ﾒﾝ ｸﾘｱ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
3500 CURSOR 16,10:PRINT "GAME END":TEMPO 5
3510 MUSIC "A6F16G6G1A#A3+C1+D+E+D+C#AA6#A1+C+D3+E1+F+E3+D1+C#A3+C1+D+E3+C1A"
3520 MUSIC "G3A1#AA3F1EF7R5"
3530 PRINT CHR$(6):PRINT "Congratulations!":END
3999 REM ■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
4000 CURSOR 15,10:PRINT "GAME OVER";
4010 MUSIC "C3#DGF#DDC-BCR+C+CR7"
4020 CURSOR 14,13:PRINT "REPLAY? Y/N";
4030 GET K$:IF K$="N" THEN PRINT CHR$(6):PRINT "SEE YOU AGAIN!";:END
4040 IF K$="Y" THEN PRINT CHR$(6):GOTO 40
4050 GOTO 4030
4499 REM ■■■ GAME START ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
4500 FOR J=0 TO 9:FOR I=1 TO 5 STEP 2:CURSOR J,5+I:PRINT TT$(I);:NEXT
4510 FOR I=2 TO 6 STEP 2:CURSOR (18-J),5+I:PRINT TT$(I);:NEXT:NEXT
4520 MUSIC "#F3#GABR+#CR+ER+#DRBRAR#GRR#GRR#FRR#GR7"
4530 CURSOR 14,15:PRINT "HIT ANY KEY!";:ZZ=0
4540 GET K$:IF K$<>"" THEN 4570
4550 ZZ=ZZ+1:IF ZZ=50 THEN ZZ=0
4560 GOTO 4540
4570 ZZ=ZZ+VAL(RIGHT$(TI$,2)):FOR I=0 TO ZZ:ZY=RND(1):NEXT:PRINTCHR$(6):RETURN
4999 REM ■■■ ｶﾒﾝ ｺｳｾｲ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
5000 FOR I=21 TO 24:CURSOR 0,I:PRINT STRING$("■",39);:IF I<>24 THEN CURSOR 39,I
:PRINT "■";
5010 NEXT:CURSOR 0,24:PRINT " ";
5020 CURSOR 0,22:PRINT "■ ENE.■ ｼﾚﾃｨ■  ﾊﾟﾜｰ■  ﾁｶﾗ■ ﾊﾞﾘｱ■<SCORE>■■";
5030 IF MN=1 THEN 5060
5040 FOR ZI=1 TO MN-1
5050 CURSOR (ZI-1)*2+12,0:PRINT " o";CHR$(1);CHR$(4);CHR$(4);"<■";:NEXT
5060 FOR ZI=1 TO ST
5070 CURSOR ZI*2-2,0:PRINT " \";CHR$(1);CHR$(4);CHR$(4);"~/";:NEXT
5080 FOR ZI=2 TO 4:FOR ZJ=3 TO 1 STEP -1:IF ZJ>P(ZI) THEN 5100
5090 CURSOR 6*ZI+(6-ZJ),23:PRINT CHR$(240+ZJ);
5100 NEXT:NEXT
5110 CURSOR 27,23:PRINT RIGHT$("■■■■"+STR$(P(5)),3);
5120 CURSOR 3,23:PRINT RIGHT$("000"+STR$(P(1)),3);
5130 CURSOR 33,23:PRINT RIGHT$("00000"+STR$(SC),5);
5140 RETURN
5999 REM ■■■ ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
7000 CU$=CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(4)
7010 SP$="  "+CU$+"  "+CU$+"  "
7020 FOR J=0 TO 16:READ ZD$:FOR I=0 TO 2:ZE$=MID$(ZD$,I*3+1,3)
7030 CH$(J)=CH$(J)+ZE$:IF I<>2 THEN CH$(J)=CH$(J)+CU$
7040 NEXT:NEXT
7050 FOR I=1 TO 3:READ TC$(I):NEXT
7060 FOR I=1 TO 11:READ BD$:BC$=BC$+BD$:IF I<>11 THEN BC$=BC$+CHR$(1)+STRING$(C
HR$(4),9)
7070 NEXT
7080 FOR I=1 TO 6:READ TT$(I):NEXT
7090 FOR I=5 TO 12:READ CD(I):NEXT
7100 FOR I=5 TO 12:READ SC(I):NEXT
7110 FOR I=1 TO 5:READ ER(I):NEXT
7120 RETURN
7999 REM ■■■ ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
8000 DATA "              "," o <■ (□)"," o▼<■▼(□)","┐ ┬■\└─","┐ ▼┬■\└─▼"
8010 DATA " ／ ≪╪ \ "," ― |□| ― "," ≪ ■>(◆)"," ﾄ／≪◆┤ ﾄ\","┐  ‖T\┴／"
8020 DATA "┌┐┌┐o┘o└┘o┘ ","／―\‖+‖\―／"," ┌ ／o└―\／ ","┌―┌ ‖└―┴","\*/*×*/*\"
8030 DATA "........."  "┌―┤Pﾄ└―┘"
8040 DATA ".","o","*"
8050 DATA "          ","    /――――\ "," /\  /┐  \","  \ ￣ ■／／","―／―\‖\┌ "
8060 DATA "  o |‖ |  ","―\―/‖/└ "," /   ■┐\\","  \／―\┌／","   \――／ "
8070 DATA "          "
8080 DATA "  ┬┬┬   ┌┬┬┐   ┌┬┐    "," ┌┼┼┐    ┼┼    |/\  "
8090 DATA "  └┴┴┘   ┼┼     |    "," /    ┴┴┴   /|   "
8100 DATA " ―\/―   /―┼―\   ||   "," /\     ―┴―   ┴   "
8110 DATA 1,2,3,5,2,3,3,4
8120 DATA 1,2,3,4,5,3,5,4
8130 DATA 2,4,6,7,8
```

★たわむれにベーマガを買うのをやめてみたが，4か月しかもたなかった。ITA，さすがにお前の選んだ雑誌だぜ。(熊本市・OOT16才)……[影：ふふふっ。その4か月の苦しみはもう味わいたくないだろう。]

M-NZ 80B 2000 2200

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用



難解なパズル好きの人におすすめ

送風機大作戦

謎のパズル大好きおじさん

ストーリー

栗のいがのようなイガイガ族が住むイガイガ国と，風船のようなフワフワ族が住むフワフワ国とは，隣どうしの国です。両国は仲が悪く，いつ戦争がはじまっても不思議はありません。ここしばらく平和が続いているのは，穏健派で知られるイガイガ国王が，フワフワ国による数々の挑発行為を，無視してきたからだと言われています。

しかし，最近はじまった新たな挑発行為は，さすがのイガイガ国王も無視できなくなりました。

困り果てた王に，町の発明家が「私の発明した送風機をお使いください。フワフワ族は少し強い風が吹くと簡単に飛ばされます」と申しでました。「それは良い方法だ！」と王は喜び，早速実施することになりました。こうして「送風機大作戦」がはじまりました。

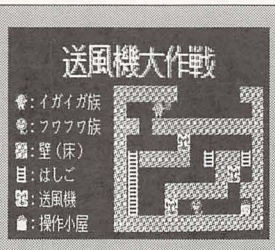
ゲームの内容

毎度おなじみのパズルゲームです。画面の一番上が国境で，フワフワ族をそこから上へ追いだすことができれば面クリアです。フワフワ族は上にすき間さえあれば上昇しようとしますが，障害物があれば止まってしまい，自分では横に動こうとはしません。

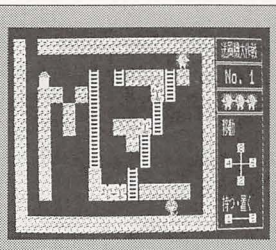
そこで，上にすき間があるところまで送風機の風で押してやればいいわけで，そうなるよう送風機を設置していきます。送風機は，イガイガ族が操作小屋に飛び込むまで電源が切れていて風がでないので，設置していく途中でフワフワ族が動きだすことはありません。一度電源が入ったら，送風機は移動できないので注意しましょう。

1．イガイガ族は，4 6 キーで左右に動きます。また，8 2 キーではしごを昇り降りします。移動後下に何もなければ落下します。

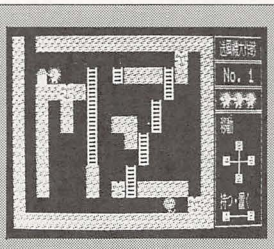
2．送風機は，イガイガ族が持って移動させることができます。1 3 キーで左右にある送風機を手に持ちます。すでに持っているときは置きます。そのとき，送風機は落下しません。



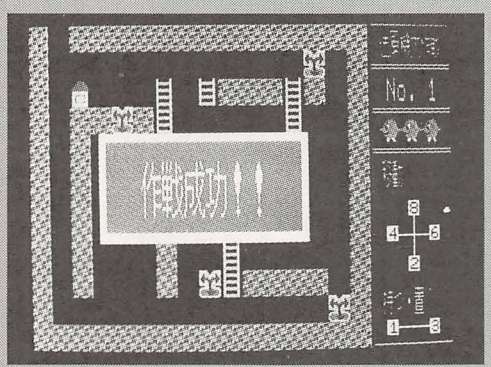
◀〈写真1〉タイトル・デモ。簡単な問題を解いてくれる



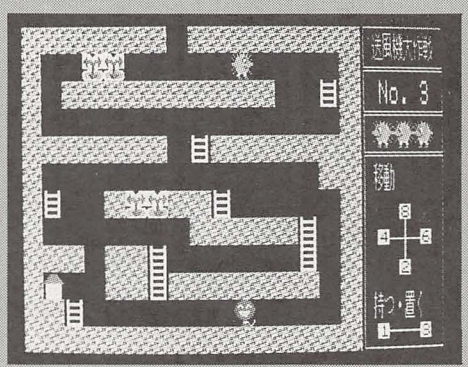
◀〈写真2〉1面。まずは送風機をうまく設置していこう



◀〈写真3〉設置したら操作小屋に入って電源を入れる



◀〈写真4〉フワフワ族を画面一番上から追いだすとホラ



◀〈写真5〉3面です。10面まであるからがんばれ

★僕の友人は，メガドライブの宣伝にでている「いとうせいこう」を「大森うたえもん」とまちがえた，おもしろいやつです。(埼玉県八潮市・加藤将望15才)……【影：そりゃー，おもしろい。グハハハハハ…。フー。】

```
190 '------( ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ )----------
200 K$=inkey$:if K$="" then 200
210 if K$="g" or K$="G" then gosub 930:goto 250
220 if K$="N" then MEN=MEN+1:goto 80
230 gosub 270:if GSW<0 then 250
240 if GSW=1 then gosub 990:MEN=MEN+1:goto 80 else goto 200
250 if NI=0 then gosub 1140:goto 60 else goto 90
260 '------( #- 入力 ﾁｪｯｸ )----------
270 if K$="4" or K$="6" then gosub 320:return
280 if K$="8" then gosub 430:return
290 if K$="2" then gosub 540:return
300 if K$="1" or K$="3" then gosub 580:return else return
310 '------( 左右移動 )----------
320 DX=((K$="4")-(K$="6"))*2:A$=scrn$(XI+DX,YI)
330 if A$="A" then return
340 if A$="B" then XN=XI+DX:YN=YI:gosub 650:return
350 if A$="X" then gosub 740:return
360 if A$="H" then 930
370 if A$="H" then 930
380 gosub 400:if DX<0 then MUKI=7 else MUKI=6
390 XI=XI+DX:locate XI,YI:print CH$(MUKI)::gosub 670:return
400 if MUKI=8 then I=2 else I=0
410 locate XI,YI:print CH$(I)::return
420 '------( 上移動 , ｼﾞｬﾝﾌﾟ )----------
430 A$=scrn$(XI,YI-2):if A$="B" then XN=XI:YN=YI-2:gosub 650:return
440 if A$="D" then if MUKI=8 then return else 490
450 if A$<>"@" then return
460 if MUKI<>8 then gosub 510:return
470 locate XI,YI:print CH$(2)::YI=YI-2:locate XI,YI:print CH$(6)::MUKI=6
480 return
490 if scrn$(XI,YI-4)<>"@" then return
500 locate XI,YI-4:print CH$(3)::gosub 510:return
510 locate XI,YI:print CH$(0)::locate XI,YI-2:print CH$(MUKI)::pause 1
520 locate XI,YI-2:print CH$(0)::locate XI,YI:print CH$(MUKI)::return
530 '------( 下移動 )----------
540 A$=scrn$(XI,YI+2):if A$="B" then XN=XI:YN=YI+2:gosub 650:return
550 if A$<>"@" then return
560 gosub 400:YI=YI+2:locate XI,YI:print CH$(6)::MUKI=6:gosub 670:return
570 '------( 送風機を持つ , 置く )----------
580 DX=((K$="1")-(K$="3"))*2:A$=scrn$(XI+DX,YI)
590 if MOTU=0 and A$<>"D" then return
600 if MOTU=1 and A$<>"@" then return
610 if MOTU=0 then I=0:MOTU=1 else I=3:MOTU=0
620 if MUKI<>8 then if DX<0 then MUKI=7 else MUKI=6
630 locate XI+DX,YI:print CH$(I)::locate XI,YI:print CH$(MUKI)::return
640 '------( はしごにつかまる )----------
650 gosub 400:MUKI=8:XI=XN:YI=YN:locate XI,YI:print CH$(MUKI)::return
660 '------( ｶﾞｲｶﾞ落下 )----------
670 YN=YI+2:NR=0:while scrn$(XI,YN)="@":NR=NR+1:locate XI,YI:print CH$(0);
680 YI=YN:YN=YN+2:locate XI,YI:print CH$(MUKI)::play "o5c16e16":wend
690 if scrn$(XI,YN)<>"D" or NR=0 then return
700 for I=1 to NR:if scrn$(XI,YN+2)<>"@" then return
710 locate XI,YN+2:print CH$(3)::locate XI,YN:print CH$(MUKI);
720 locate XI,YI:print CH$(0)::play "o4e16g16":YI=YN:YN=YN+2:next:return
730 '------( 送風機を押す )----------
740 if scrn$(XI+DX+DX,YI)<>"@" then return
750 XN=XI+DX+DX:locate XN,YI:print CH$(3)::YS=YI:gosub 380:gosub 770:return
760 '------( 送風機落下 )----------
770 while scrn$(XN,YS+2)="@":locate XN,YS:print CH$(0);
780 YS=YS+2:locate XN,YS:print CH$(3)::play "o4e16c16":wend:return
790 '------( ｽｲｯﾁ ON ! )----------
800 gosub 400:DX=0:X=-2
810 for I=1 to 2:XN=XF+X:while scrn$(XN,YF)="@":XN=XN+X:wend
```

3．送風機は，１台なら押して移動させることもできます。そのとき，送風機は，下に何もなければ落下します。

4．送風機のすぐ下へ行って[8]キーを押すと，送風機１台なら１段押しあげることができます。また，送風機の上に飛び降りると，飛び降りた高さぶんだけ，送風機は下に沈みます。

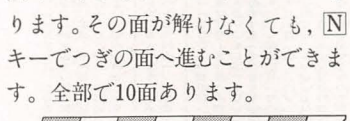
5．操作小屋には横から入ります。上からは入れません。

6．フワフワ族の左右から同時に風がくるように送風機を設置すると，フワフワ族は動けなくなるので，そのように設置するのはやめましょう。

遊びかた

RUNするとデモ画面になります。デモでは簡単な問題を繰り返し解いてくれるので解きかたのヒントにしてください。何かキーを押してゲーム・スタートです。イガイガ族がフワフワ族を直接押すとミスになります。

また，イガイガ族が操作小屋に入った後，フワフワ族が動けなくなってもミスです。[G]キーを押してギブアップしてもミスで，一つの面で３回ミスするとゲーム・オーバーになります。その面が解けなくても，[N]キーでつぎの面へ進むことができます。全部で10面あります。



編：久びさのパズル大好きおじさんですね。本当にパズルゲームしか送ってこない謎のおじさんです。

Dr.D：これを読んでるキミたち！おじさんに負けずに若いパワーでがんばってくれよ。MZ全機種に言えるが，最近，投稿数が減っているぞ。

編：ところで，パズルゲームは，やはり画面の作りかたが一番大切ですね。解けない面じゃ困りますしね。このゲームは，なかなかいいですよ。

送風機大作戦のプログラム・リスト

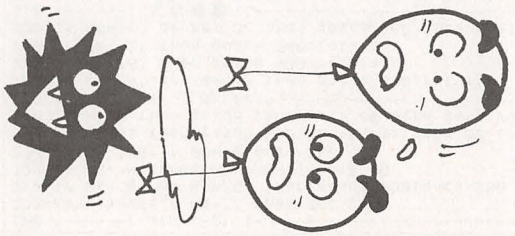
```
10 '**********************************************
20 '       送風機大作戦          3/5/89  T.Kodama
30 '**********************************************
40 init "crt:40,25,0,0":init "crt2:640,200,16":def int A-Z:klist 0:kmode 1
50 console 0,25:play "":gosub 1390:cgen 1
60 cls 3:gosub 1260:MEN=1
70 '------( ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ )----------
80 key 0,"":NI=3:if MEN>10 then MEN=1
90 gosub 1170:GSW=0:C$="No."+right$(" "+str$(MEN),2)
100 line (516,0)-(639,24),11,B:symbol (530,4),"送風機大作戦",1,1,14
110 line (516,26)-(639,50),11,B:symbol (538,32),nC$,2,2,14
120 line (516,52)-(639,74),11,B:locate 33+(3-NI)*2,7
130 print string$(NI,CH$(7));:line (516,76)-(639,190),11,B
140 symbol (530,81),"移動",,1,14:symbol (530,157),"持つ・置く",1,1,14
150 line (577,113)-(578,138),15,B:line (552,125)-(602,125),15
160 line (552,180)-(602,180),15:restore 180:for I=1 to 6:read X,Y,C$
170 line (X,Y)-(X+16,Y+8),15,BF:symbol (X+1,Y+1),C$,2,1,0:next
180 data 569,105,87,569,138,2,536,120,4,602,120,6,536,176,1,602,176,3
```

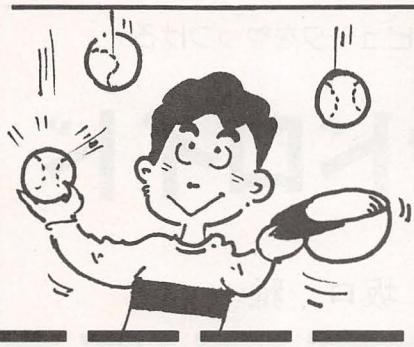

★平成元年５月８日，僕はベーマガを買って友達の家へ行き，OFコーナーを見て，「僕のハガキが載っているぞ」と自慢したい。(神奈川県小田原市・SVK-HIS14才)……[影：よし，これで心おきなく自慢できるだろう。]

★やっぴー、影さん、私の学校は市内で一番いなかだけど、市内じゃ一番東京に近いんだ。(鹿児島市・河頭中の光GEN JI13才)……[影：ほう、距離を測ったのか？たいしたもんだ。編：またこれだもんね。まったく。]

```
820 if scrn$(XN,YF)="D" then DX=DX-X
830 X=2:next:if DX=0 then 930
840 XN=XF+DX:while scrn$(XF,YF-2)<>"@":if scrn$(XF,YF-2)=" " then 910
850 if scrn$(XN,YF)<>"@" then 930
860 locate XF,YF:print CH$(0);:locate XN,YF:print CH$(5);:play "o4e16c16"
870 XF=XN:XN=XN+DX:wend
880 YN=YF-2:while scrn$(XF,YN)<>" ":if scrn$(XF,YN)<>"@" then 800
890 locate XF,YF:print CH$(0);:locate XF,YN:print CH$(5);:play "o4e16c16"
900 YF=YN:YN=YN-2:wend
910 locate XF,YF:print CH$(0);:GSW=1:return
920 '------( 作戦失敗 )----------------------------------------------------
930 priority &H4400:line (108,64)-(420,127),14,BF
940 line (118,69)-(410,121),10,BF:symbol (172,81),"作戦失敗！？",2,2,14
950 sound 7,&HFC:sound 8,&H10:sound 11,&HF0:sound 12,&H4:sound 1,0
960 for I=0 to 150 step 5:sound 13,&H29:for J=0 to 100 step 5:sound 0,255-J-I
970 next:next:pause 3:NI=NI-1:GSW=-1:return
980 '------( 作戦成功！ )----------------------------------------------------
990 priority &H8200:line (108,64)-(420,127),15,BF
1000 line (118,69)-(410,121),9,BF:symbol (172,81),"作戦成功！！",2,2,15
1010 play init:restore 1030:for I=1 to 6:read M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$
1020 play M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$:next:play wait:play init:return
1030 data @2t80q4o6g4&g8(ggg)8g4&g8(efg-)8,@2t80q4o6e4&e8(eee)8e4&e8(cde-)8
1040 data @2t80q4o6c4&c8(ccc)8c4&c8(<ab-b>)8,v10t80q4o4e4&e8(eee)8e4&e8(cde-)8
1050 data v10t80q4o4c4&c8(ccc)8c4&c8(<ab-b>)8,t80q7o3c2c4&r8
1060 data q5g8(ggr)8q3(gga)4,q5e8(eer)8q3(eef+)4,q5c8(ccr)8q3(ccd)4
1070 data q5e8(eer)8q3(eef+)4,q5c8(ccr)8q3(ccd)4,c2,q5b-8(b-b-r)8q3(b-gb-)4
1080 data q5g8(ggr)8q3(ge-g)4,q5e-8(e-e-r)8q3(e-ce-)4,q5g8(ggr)8q3(ge-g)4
1090 data q5e-8(e-e-r)8q3(e-ce-)4,e-2,>q4c8(ccc)8c8(ccc)8,q4a8(aaa)8a8(aaa)8
1100 data q4f8(fff)8f8(fff)8,q7a4a4,q7f4f4,f4f4,c8(ccc)8c8(<b>cd-)8
1110 data a-8(a-a-a-)8a-8(gab-)8,e-8(e-e-e-)8e-8(efg-)8,a-4q4a-8(gab-)8
1120 data e-q4e-8(efg-)8,a-4q4a-8(<gab-)8,q8d1,q8b1,q8g1,q8g1,q8d1,q8g1
1130 '------( ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ )-------------------------------------------------
1140 priority &H2200:line (92,64)-(436,127),9,BF:line (102,69)-(426,121),13,BF
1150 symbol (124,81),"Ｇａｍｅ　Ｏｖｅｒ",2,2,9:pause 40:return
1160 '------( 面を書く )----------------------------------------------------
1170 cls 3:for Y=0 to 22 step 2:locate 0,Y:print string$(16,CH$(1));:next
1180 on MEN restore 1730,1750,1770,1790,1810,1830,1850,1870,1890,1910
1190 for Y=0 to 20 step 2:read C$:X=2:for I=1 to 7:K=val("&h"+mid$(C$,I,1))
1200 A=K¥4:gosub 1230:X=X+2:A=K mod 4:gosub 1230:X=X+2:next:next:for I=4 to 6
1210 read XI,YI:locate XI,YI:print CH$(I);:if I=5 then XF=XI:YF=YI
1220 next:MUKI=6:MOTU=0:return
1230 if Y=0 and A=0 then A=9
1240 locate X,Y:print CH$(A);:return
1250 '------( ﾀｲﾄﾙ ﾃﾞﾓ )-----------------------------------------------------
1260 A$="送風機大作戦":symbol (133,8),A$,4,2,9:symbol (128,8),A$,4,2,15
1270 restore 1340:for Y=7 to 22 step 3:read I,C$:locate 0,Y:print CH$(I);
1280 symbol (32,Y*8),": "+C$,2,1,13:next
1290 for Y=6 to 22 step 2:locate 16,Y:print string$(12,CH$(1));:next
1300 restore 1350:for Y=6 to 20 step 2:read A$:X=18:for I=1 to 10
1310 locate X,Y:print CH$(val(mid$(A$,I,1)));:X=X+2:next:next:read XI,YI,XF,YF
1320 read O$:for O=1 to len(O$):if inkey$<>"" then return
1330 K$=mid$(O$,O,1):gosub 270:pause 2:next:pause 3:goto 1290
1340 data 6,イガイガ族,5,フワフワ族,1,壁（床）,2,はしご,3,送風機,4,操作小屋
1350 data 1111999991,0000030006,1011111111,0000300000,2111102112,2000000130
1360 data 2001111101,2003050004,36,8,28,20
1370 data 444144441442222663448838866636668866162214416 6
1380 '------( ｷｬﾗ 設定 )----------------------------------------------------
1390 restore 1440:read C$,D$:def chr$(&H20)=hexchr$(D$):restore 1440
1400 for I=1 to 28:read C$,D$:def chr$(val("&H"+C$))=hexchr$(D$):next
1410 restore 1420:for I=0 to 9:read C$,D$:CH$(I)=C$+"⇩⇦⇨"+D$+"⇧":next:return
1420 data @@,@@,AA,AA,BC,BC,DE,FG,XY,Z[,HI,JK,LM,NO,PQ,RS,TU,VW,"  ","  "
1430 '------( PCG ﾃﾞｰﾀ )-----------------------------------------------------
1440 data 40,0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
```

```
1450 data 41,FFF1831FFF1F38F100FEFEFE00EFEFEF0000000000000000
1460 data 42,0000000000000000303033F3F30303F3F30303F3F30303F3F
1470 data 43,00000000000000000C0CFCFC0C0CFCFC0C0CFCFC0C0CFCFC
1480 data 44,FC828180808080800007C7E7F7F7F7F7FFCFEEFCF8180CCEE
1490 data 45,3F418101010101010038EFEFEFEFEFE3F7FF7F381013377
1500 data 46,F8087EFEF8FCFE7F07070101070301 00FE0E7EC08080C07F
1510 data 47,1F107E7F1F3F7FFEE0E08080E0C080007F707E0301 0103FE
1520 data 48,0000000C1200000F071F3F7F7FFFFFFF0000000C1200000F
1530 data 49,0000003048000 0F0E0F8FCFEFEFFFFFF0000003048000 0F0
1540 data 4A,0703000000000000007C7F3F0F0301030704030000000 10000
1550 data 4B,E0C0000000000000003EFEFCFC0C1E1D2EC20C0000001E1120C
1560 data 4C,0000000000000000000000000000000000000124B2F9F5F3FFFFF
1570 data 4D,00000060F0D060000000300006040000048D2F4996A4C9FFF
1580 data 4E,0000000060C0000000300000 60C0E0F3F5F9F2F470C0000
1590 data 4F,0000000060600000403000006060707 8BCC0F8F4E2600000
1600 data 50,000000060F0B060000030000060200000124B2F995632F9FF
1610 data 51,0000000000000000000000000000000048D2F4F9FAFCFFFF
1620 data 52,0000000060600000210000060 60E1E3D031F2F47060000
1630 data 53,0000000060300000000300006030 70F0FCFAF9F4E2300000
1640 data 54,0000000000000000020301020200000003 27B3FBF7F3FFF3F
1650 data 55,00000000000000000400 0804040000004CDEFCFDFEFCFFFC
1660 data 56,0000000006060000002020103636 3F3F3F7FBF3F77363121
1670 data 57,000000006060000000040408 6C6FCFCFCFCFEFDFCEE6C8C84
1680 data 58,00000000000000 03F00070F1F3F7FFF3F0000000000000 03F
1690 data 59,000000000000000FC00E0F0F8FCFEFFFC0000000000000FC
1700 data 5A,3F3F3F3F3F3F3F3F30303030303F3F3F30373737303F3F
1710 data 5B,FCFCFCFCFCFCFCFCFC0C0C0C0C0CFCFCFC0CECECEC0CFCFC
1720 '------( 面 ﾃﾞｰﾀ )----------------------------------------------------
1730 data 1555555,0000000,0022564,14600E0,1120080,1121780,1020600,1020200
1740 data 1010800,101F954,0000000,4,4,24,20,26,2
1750 data 5400015,A855550,8800020,8155703,8000359,8155540,8000306,8151540
1760 data 8100006,8115500,8100F08,28,20,12,20,18,8
1770 data 5551555,0F00000,1555542,0000000,5552555,0000001,81F5800,0001558
1780 data 5160008,0165554,6000000,2,18,20,20,20,2
1790 data 0555555,0000000,2549889,2440000,0054002,9004555,8004000,5585514
1800 data C080000,FF85588,5580008,28,2,18,20,22,8
1810 data 5000005,2155554,3FFFF00,1555584,00FFF00,1255554,00FC0FC,1556254
1820 data 3C3C000,5495560,0000000,28,20,18,20,26,4
1830 data 5550555,CE80000,6415646,0000000,5515256,0D00000,6515546,6510002
1840 data 0000802,1505802,0001BFC,2,10,4,20,2,6
1850 data 5545005,0049556,3000000,1555540,3FD0008,9554955,0000000,9515551
1860 data 8010000,8010000,8002550,28,20,18,16,8,4
1870 data 5500015,0155510,9500000,9091554,0090000,9165518,0020000,9515414
1880 data 8100000,8115150,003FBD0,28,20,16,16,6,2
1890 data 5555455,03D0002,BFD1452,BFD0002,9555402,8000412,9554412,8000552
1900 data 9550000,8011545,0000000,28,20,16,6,6,20
1910 data 5551500,AB00155,03FCC00,8956515,8500000,8515582,8500000,8551556
1920 data 8010000,5855511,0000010,28,20,12,20,2,4
```





1画面プログラム3題

おちろ！とめろ！ちゃくち！

高崎　徹

遊びかた

★おちろ！(移植版 ドライブ1,2)

なぜか,「ドライブ1,2」の移植という形になってしまいましたがまったく参考にはしていません。

遊びかたは簡単。まず，コースを聞いてきますから1か2で選択してください。

1はカーレースっぽいところを落ちていき，＃に当たらぬようカーソル・キーで¥を動かします。むろん＃に当たると，ゲームエンド。

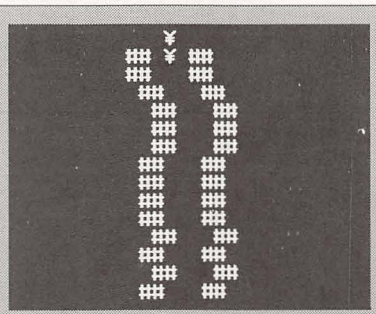
2はランダムに＃がでてきます。やはりこれもカーソル・キーで¥を動かし，＃に当たると，終わりです。

★とめろ！

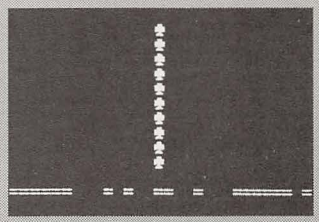
これは,まず下のほうに「へ」がでてきます。これをカーソルで左右に動かして，スペース・キーで「＝」をおきます。一定の数（最初は20)「＝」を置いたら,上から♣が降ってきます（これは操作できません)。その縦軸に「＝」があったら瞬時に“とめた！”とでて，また最初の「＝」の設定にもどります(「＝」を置く数が1減る)。それ以外は終わりです。

★ちゃくち！

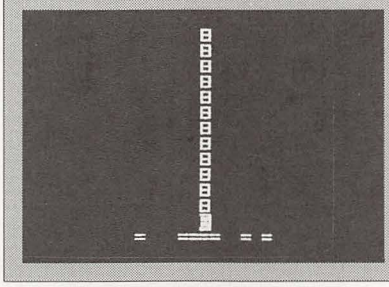
これは,「とめろ！」の逆で，最初に“＝”が下にでて，上から“日”が降ってきて，それを“＝”に着地させるというゲームです。操作はカーソル・キーで左右です。もちろん着地失敗でゲームエンドです。



▲《写真1》おちろ！のゲーム画面



▲《写真2》とめろ！のゲーム画面



◀《写真3》ちゃくち！のゲーム画面

《リスト1》おちろ！のプログラム・リスト

```
0 REM *** THE 1ｶﾞめん (おちろ!) ***
1 A$="##    ##":X=5:T=0:CLS:W=10
2 CONSOLE,,0,0:INPUT"(1or2)";Q
3 ON Q GOTO 4,5
4 A=INT(RND(1)*3):X=X+(A=1ANDX>1)-(A=2ANDX<22):F=20:GOTO6
5 X=RND(1)*23+3:A$="# # #":F=30
6 LOCATE X,15:PRINT A$;:PRINT
7 IF SCREEN(X,1)<>32 THEN10
8 S=STICK(0):W=W+(S=7ANDW>3)-(S=3ANDW<F):LOCATEW,1:PRINT"¥"
9 T=T+RND(1)*5:PLAY"o64":GOTO3
10 PRINT "GAME OVER";INT(T):END
```

《リスト2》とめろ！のプログラム・リスト

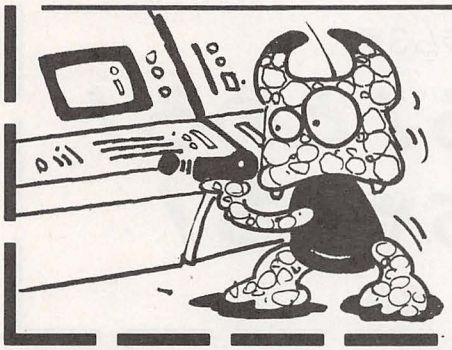
```
0 REM ｻﾞ・1ｶﾞめん (とめろ!)
1 CONSOLE,,0,0::CLS:M=20:B=M
3 S=STICK(0):X=X+(S=7)-(S=3)
4 X=X+(X>0)-(X<32):LOCATEX,13:PRINT"^":LOCATEX,13:PRINT" "
5 A$="=":IFSTRIG(0)=0GOTO3
6 LOCATEX,12:PRINTA$:B=B-1:PLAY "L64CE":IFB>0THEN3
7 V=RND(1)*31:FOR1=0TO130:NEXT
9 W=W+1:LOCATE V,W:PRINT"♣"
10 IFW<>11GOTO9
11 IFSCREEN(V,W+1)=32GOTO13
12 PLAY"L16CE","L16EG":PRINT"とめた!":CLS:M=M-1:B=M:W=0:GOTO3
13 PRINT"END":PLAY"L16EDCF":END
```

《リスト3》ちゃくち！のプログラム・リスト

```
0 REM ** THE 1ｶﾞめん (ちゃくち!) **
1 CONSOLE,,0,0:A$="日":I=10
2 X=INT(RND(1)*30)+1
3 CLS:Y=0:I=I-1:FORM=0TO1:F=RND(1)*30:LOCATE F,14:PRINT"=":NEXT
4 FORWA=0TO200:NEXT
5 Y=Y+1:S=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<31)
6 LOCATEX,Y:PRINTA$:IFY<13GOTO5
9 LOCATEX,13:COLOR2:PRINTA$
10 COLOR 1:IFSCREEN(X,Y+1)=32THENPLAY"l16CEGEF":PRINT"END":END
12 PLAY"l16CEGC4","L16EGEG4","03L16CCGC8E8":PRINT "GOOD!!"
13 IFI>0GOTO2:PLAY"cdedc":END
```

★僕の友人M.W君は，トップランディングに人が入っているにもかかわらずドアを開けた強者です。(新潟市・本間良一17才)……【影：キミの友人だったか!!人の安眠をさまたげたのは!!もー！いい気持ちで寝てたのに！】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2,ページ2)用



暴走したコンピュータをやっつけろ！

アンドロイド

坂口　雅一

ストーリー

近未来，あらゆる物をコンピュータが監理するようになった。しかし，コンピュータが暴走し人間を支配しようとしてきた。あなたは，アンドロイドです。暴走をくいとめるため，単身コンピュータ監理所にのりこんでいった。

操作方法

おなじみ，カーソル・キーで自分(♠)を動かし，スペース・キーで弾を発射し，コンピュータのあやつるロボット(♣)を倒せばいいだけです。

ロボットは確実にあなたを追ってきます。敵に当たるとシールドが減り，なくなるとゲーム・オーバーです。ラウンド×４の敵を倒すとつぎの面へ行けます。

グラネードと書いてある数は弾の連射速度です。数が５だと，５連射という意味です。グラネードは，弾をむやみに撃つと，減ってしまうので御注意を…。

あと，３面と６面でシールドの修理ができます。できるだけ速くカーソル・キーの右と左を交互にたたいてください。その数に応じてシールドが回復します。

《第１表》変数表

RO	ラウンド
HP	シールド
GR	グラネードの数
UA	撃った弾の数
EX	倒した敵の数
X	自分のX座標
Y	自分のY座標
I, Q, W, T, TH	雑用

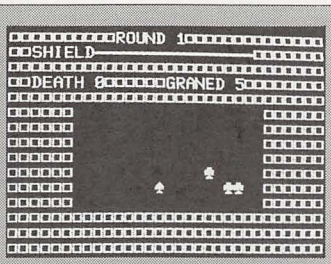
攻略法

なんと，敵は弾をよけるのです。それに，敵が重っていると，いくら弾を当ててもはねかえされてしまうのです。前者は２連射すれば敵は絶対によけられません。後者は上下左右に動き敵を分裂させてから倒してください。あと敵とぶつかったら，弾など撃たずに全速で逃げましょう。９面をクリアするとメッセージがでておわりです。

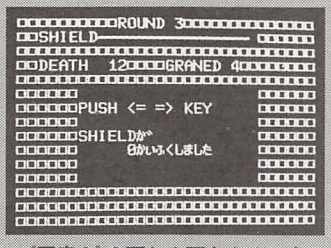
つけたし

RUN1120↵とするとチェックサムが働きます。

★　　★

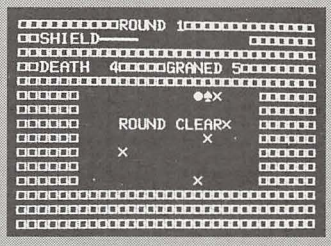


▲〈写真１〉ゲーム・スタート！自分のキャラは♠だ！♣をやっつけろ

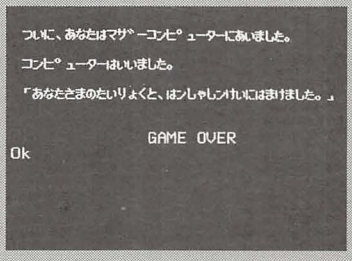


▲〈写真３〉３面と６面をクリアすると，シールドとグラネードの回復が可能

▼〈写真２〉一定数，敵をやっつけることができれば，ラウンド・クリア



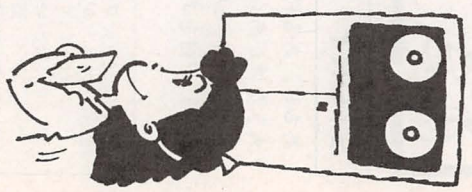
▼〈写真４〉９面をクリアすると見れるエンディング・メッセージ



★ONがあるからOFFがある。影さんがいるからOFがある……？（滋賀県甲賀郡・K. Kojima14才）……【影：さすがに，良くわかっている読者はいるもんだ。編：そうですね。こんな大ボケ役，影さんにしかできませんからね。】

```
10 REM ●●● しょきせってい ●●●
20 FORI=&HD000TO&HD1CF:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
30 RO=1:HP=15:GR=5
40 UA=0:EX=0:SCREEN2,2,2:CONSOLE,,0,0:CLS
50 FORT=0TO14:PRINT "□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□":NEXT
60 FORT=5TO11:LOCATE6,T:PRINT "                              ":NEXT
70 LOCATE10,0:PRINT "ROUNDﾅﾘﾏｽ"RO
80 LOCATE2,1:PRINT"SHIELDﾉｺﾘ:FORT=0TOHP:LOCATE8+T,1:PRINT "ｰ":NEXT
90 LOCATE2,3:PRINT "DEATH"EX:LOCATE15,3:PRINT "GRANEDﾃｷ"GR
100 POKE&HD0F5,GR:POKE&HD0C2,GR
110 FORT=&HD3F0TO&HD450:POKET,0:NEXT
120 IX=&HD400:POKE&HD3FE,14:POKE&HD3FF,10:POKE&HD3FD,0
130 X=14:Y=10
140 FORT=0TO24STEP6
150 R1=INT(RND(1)*18)+6:R2=INT(RND(1)*5)+6
160 IF R1>10 AND R1<18 THEN GOTO 150
170 POKEIX+T,R1:POKEIX+1+T,R2:POKEIX+T+2,2:NEXT:PRINT CHR$(7)
180 REM ●●●● MEIN PROGRAM ●●●●
190 COLOR 1:EXEC&HD000:IF PEEK(&HD3FD)=1 THEN GOTO 300
210 S=STICK(0):XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-(S=5)
220 IF X+XX>24 OR X+XX<6 OR Y+YY>11 OR Y+YY<5 THEN XX=0:YY=0
230 LOCATEX,Y:PRINT " "
240 IFSTRIG(0)=1THENSOUND8,15:SOUND8,0:UA=UA+1:EXEC&HD0A0:GOTO260
250 X=X+XX:Y=Y+YY:POKE&HD3FE,X:POKE&HD3FF,Y
260 EXEC&HD0F0:COLOR 3:LOCATEX,Y:PRINT "♠"
270 IF PEEK(&HD3FB)<>0 THEN 350
280 GOTO 190
290 REM ●●●● ﾀﾞﾒｰｼﾞ ●●●●
300 LOCATEX,Y:COLOR 4:PRINT "♠"
310 HP=HP-1:LOCATE9+HP,1:COLOR 1:PRINT " "
320 PLAY "L8C"
330 IF HP=0 THEN GOTO 600
340 POKE&HD3FD,0:GOTO 210
350 REM ●●●● めいちゅう ●●●●
360 SOUND7,55:SOUND6,25:SOUND8,16
370 SOUND11,0:SOUND12,7:SOUND13,0:SOUND6,15
380 I=PEEK(&HD3FC):Q=PEEK(&HD400+I*6):W=PEEK(&HD401+I*6)
390 FORT=0TO5:LOCATEQ,W:PRINT "+":LOCATEQ,W:PRINT "X"
400 NEXT:LOCATEQ,W:PRINT " "
410 POKE&HD3FC,0:POKE&HD3FB,0
420 R1=INT(RND(1)*19)+6:R2=5:IFY<8 THEN R2=11
430 POKE&HD400+I*6,R1:POKE&HD401+I*6,R2
440 COLOR 1:EX=EX+1:LOCATE8,3:PRINT EX:IFEX=RO*4THENGOTO 460
450 GOTO 190
460 REM ●●●● ROUND CLEAR ●●●●
470 PRINT CHR$(7):PLAY "V9L1606BBAGFEDC05L8AB06C"
480 FORT=0TO24STEP6:Q=PEEK(&HD400+T):W=PEEK(&HD401+T)
490 LOCATEQ,W:PRINT "X":NEXT
500 LOCATE10,7:PRINT "ROUND CLEAR"
510 FORT=0TO1000:NEXT:RO=RO+1
520 IF UA>RO*6 THEN GOTO 540
530 GOTO 565
540 PLAY "L8CC+DC+CC":LOCATE8,10:PRINT "GRANEDﾚﾍﾞﾙｶﾞ"
550 LOCATE10,11:PRINT "ｶｶﾞﾘﾏｼﾀ。":GR=GR-1:FORT=0TO1000:NEXT
565 IF RO=10 THEN GOTO 792
570 IFRO=40RRO=7THENGOTO700
580 GOTO 40
590 REM ●●●● しめしょり ●●●●
600 PRINT CHR$(7)
610 SOUND6,31:SOUND7,246:SOUND0,255:SOUND1,15:SOUND8,16:SOUND11,255
620 SOUND12,255:SOUND13,0:FORT=1TO150:NEXT:SOUND13,0
630 FORT=0TO150:LOCATEX,Y:PRINT "+":LOCATEX,Y:PRINT "X":NEXT
640 FORT=0TO500:NEXT
650 LOCATE11,7:PRINT"GAME OVER"
660 LOCATE8,9:PRINT"PUSH SPACE KEY"
670 IFSTRIG(0)=1 THEN GOTO 30
680 GOTO 670
685 REM ●●●● BONUS ●●●●
700 FORT=5TO11:LOCATE6,T:PRINT "                    ":NEXT
```

```
710 LOCATE6,6:PRINT "PUSH <= => KEY"CHR$(7):TH=0:I=0:FORT=0TO40
720 S=STICK(0):IFI=0ANDS=3THENI=1:TH=TH+1:PLAY "04L64B"
730 S=STICK(0):IFI=1ANDS=7THENI=0:TH=TH+1:PLAY "04L64B"
740 LOCATE10,8:COLOR 1:PRINT "ひょうり":NEXT
750 TH=INT(TH/4):LOCATE6,8:COLOR 1:PRINT "SHIELDﾀﾞ"
760 LOCATE10,9:PRINT TH"かいふくしました"
770 HP=HP+TH:FORT=0TO1000:NEXT:IFHP>20THENHP=20
780 LOCATE6,10:PRINT "GRANEDﾀﾞふえました。"
790 FORT=0TO1000:NEXT:GR=GR+1:GOTO 40
792 REM ●●●● ﾒｯｾｰｼﾞ ●●●●
793 DIM I(2),Z(2):I(0)=27:I(1)=15:I(2)=31:Z(0)=1:Z(1)=3:Z(2)=5
794 CLS:FORQ=0TO2:READA$:FORT=1TOI(Q)
795 A=ASC(MID$(A$,T,T))-1:LOCATET,Z(Q):PRINTCHR$(A);CHR$(7):NEXTT,Q
799 PRINTSPC(45):PRINT"GAME OVER":END
805 REM きかいご゛:&HD000:てきのうご゛き
810 DATA DD,21,00,D4,0E,04,DD,7E,02,FE,00,CA,8A,D0,DD,7E
820 DATA 00,3C,67,DD,7E,01,3C,6F,CD,6D,11,00,00,00,00,00
830 DATA 3E,20,CD,75,10,ED,5F,E6,01,FE,01,CA,43,D0,DD,46
840 DATA 01,3A,FF,D3,B8,CA,5E,D0,DA,3F,D0,04,C3,5B,D0,05
850 DATA C3,5B,D0,DD,46,00,3A,FE,D3,B8,CA,5E,D0,DA,54,D0
860 DATA 04,C3,55,D0,05,DD,70,00,C3,5E,D0,DD,70,01,DD,7E
870 DATA 00,3C,67,DD,7E,01,3C,6F,CD,6D,11,3E,82,CD,75,10
880 DATA DD,46,00,3A,FE,D3,B8,C2,8A,D0,DD,46,01,3A,FF,D3
890 DATA B8,C2,8A,D0,3E,01,32,FD,D3,C9,DD,23,DD,23,DD,23
900 DATA DD,23,DD,23,DD,23,0D,C2,06,D0,C9,00,00,00,00,00
910 REM &HD0A0:たまご゛し
920 DATA CD,61,10,57,E6,04,C2,BC,D0,7A,E6,08,C2,BC,D0,7A
930 DATA E6,10,C2,BC,D0,7A,E6,20,C2,BC,D0,C9,5F,DD,21,20
940 DATA D4,16,05,DD,7E,00,FE,00,CA,D8,D0,15,00,00,C8,DD
950 DATA 23,DD,23,DD,23,C3,C3,D0,DD,73,00,3A,FE,D3,DD,77
960 DATA 01,3A,FF,D3,DD,77,02,C9,00,00,00,00,00,00,00,00
970 REM &HD0F0:たまのいどう
980 DATA DD,21,20,D4,1E,05,DD,7E,00,FE,00,CA,BD,D1,DD,7E
990 DATA 01,3C,67,DD,7E,02,3C,6F,CD,6D,11,3E,20,CD,75,10
1000 DATA DD,7E,00,57,E6,10,C2,28,D1,7A,E6,20,C2,34,D1,7A
1010 DATA E6,04,C2,40,D1,C3,4C,D1,DD,7E,01,3C,FE,19,DA,5E
1020 DATA D1,C3,64,D1,DD,7E,01,3D,FE,06,D2,5E,D1,C3,64,D1
1030 DATA DD,7E,02,3D,FE,05,D2,58,D1,C3,64,D1,DD,7E,02,3C
1040 DATA FE,0C,DA,58,D1,C3,64,D1,DD,77,02,C3,6C,D1,DD,77
1050 DATA 01,C3,6C,D1,3E,00,DD,77,00,C3,BD,D1,DD,7E,01,3C
1060 DATA 67,DD,7E,02,3C,6F,CD,6D,11,3E,85,CD,75,10,FD,21
1070 DATA 00,D4,0E,00,DD,7E,01,FD,46,00,B8,C2,A7,D1,DD,7E
1080 DATA 02,FD,46,01,B8,C2,A7,D1,79,32,FC,D3,DD,7E,00,32
1090 DATA FB,D3,3E,00,DD,77,00,0C,79,FE,04,CA,BD,D1,FD,23
1100 DATA FD,23,FD,23,FD,23,FD,23,C3,84,D1,1D,C8,DD
1110 DATA 23,DD,23,DD,23,C3,F6,D0,00,00,00,00,00,00,00,00
1111 REM ●●●● MESSAGE ●●●●
1112 DATA "てうめ・いにちひミシ゛アサ゛フたョアチアめいうみすち「"
1113 DATA "サ゛フたョアチアひううみすち「","ふいにちしみはちうるっけな・ひ゛すゃす゛こうめひみこみすち「、"
1120 REM ●●●● CHECK SAM ●●●●
1130 I=0:FORT=1TO160:READA$:I=I+VAL("&H"+A$):NEXT
1140 IFI<>19289THENPRINT "800-900IN ERROR":END
1150 I=0:FORT=1TO80:READA$:I=I+VAL("&H"+A$):NEXT
1160 IFI<>10013THENPRINT "920-960IN ERROR":END
1170 I=0:FORT=1TO224:READA$:I=I+VAL("&H"+A$):NEXT
1180 IFI<>28322THENPRINT "980-1110IN ERROR":END
1190 PRINT "SUCCESS!!":END
```



★X68Kのドラスピをはじめると、オープニングの雷の音がやけに大きかった。外を見ると本物の雷が……（実話）。（神奈川県横浜市・石橋雅人15才）……【影：気がついたら、自分が竜になっていた…なんてネ。】

PC-6001mkⅡSR/6601SR(N66SR-BASIC)用



経験値のない新しいゲーム・システム

ドラゴン
DRAGON

平澤　啓介

STORY

ある日，ある村で大地震(だいじしん)が起こり大きな城があらわれた。それからというもの，その城に住む竜(ドラゴン)が村をあらしはじめた。そこであなたはその城にすむ竜の一族を倒すべく城に乗りこんでいった。

HOW TO PLAY

とにかく宝を捜しレベルをアップして竜の部屋を見つけて，赤い竜を倒せばいいわけです。竜は5種の強さがあり色がちがいます。でも竜の強さは自分のレベルに合わせて強くなっていくのでこのへんをうまく利用してください。宝やドアをしらべるには，その上に立ってスペース・キーを押してください。移動はもちろんカーソル・キーです。

もし回復薬を持っていればスペース・キーを押したとき，それを使うかどうかたずねてきます。

その他コツとしては，

1)敵を倒してもレベルはあがらなるのに必要です。必ず捜しましょう。

竜のかぎ……竜の部屋に入るのに必要です。

不死の薬……一度だけ，死んでも生き返ります。

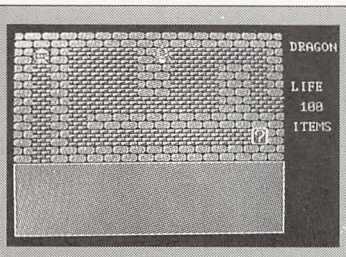
剣・たて……銅・影・光・竜があり，この順に強くなる。自分のレベルは，この装備によって決まる。

《第1表》アイテム

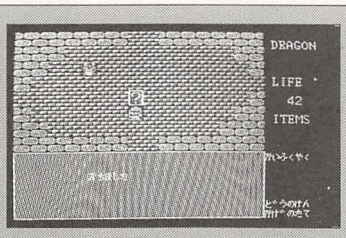
ドア……ワープドア，宿屋(2か所)，竜の部屋があり，かぎがかかっているところもある。宿屋ではライフが100にもどる。

宝……ラルフのはね，回復薬，宝のかぎ，ドアのカギ，竜のかぎ，不死の薬，剣，たて，などがあります。

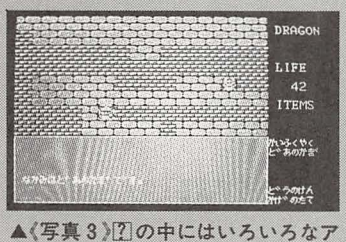
ラルフのはね……最後に城から脱出す



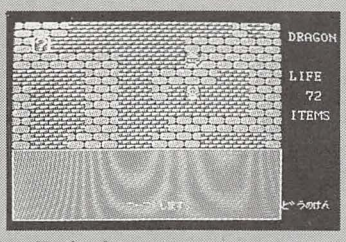
▲《写真1》ゲーム・スタート！まずは迷宮内を歩き回ってアイテムを捜そう



▲《写真2》敵と出合うと戦闘モードになる。経験値はないのでムダな戦いはさけよう



▲《写真3》?の中にはいろいろなアイテムが入っている。かぎがかかっているものもある



▲《写真4》とびらに入るといきなりワープしてしまうこともある

DRAGONのプログラム・リスト

```
100 '*********** PRIMARY SET ***********:GOSUB 1900
110 DEFINT A-Z:DIM PC(5,2),DR(25)
120 SCREEN 2,2:CLS:IK(25),DR(25)
130 CP=&HD310:BP=&HD350:FOR A=0 TO 3:CD(A)=&HD4+A:NEXT
140 RESTORE 190:FOR A=0 TO 15:READ N$:IK(A)=N$:NEXT
150 DATA ﾔｸｿｳ,ﾌｼﾉｸｽﾘ,ﾄﾞｱ,ﾘｭｳﾉｶｷﾞ,ﾂﾙｷﾞ,ﾀﾃ,ﾄﾞﾗｺﾞﾝ,ﾗﾙﾌﾉﾊﾈ
160 DATA ﾔｸｿｳ,ﾌｼﾉｸｽﾘ,ﾄﾞｱ,ﾘｭｳﾉｶｷﾞ,ﾂﾙｷﾞ,ﾀﾃ,ﾄﾞﾗｺﾞﾝ,ﾗﾙﾌﾉﾊﾈ
170 PC(0)=13:PC(1)=3:PC(2)=6:PC(3)=8:PC(4)=8:PC(5)=11
180 '*********** MAP SET ***********:FOR I=0 TO 3:DL=I+1:DE=I+2:DP=8
190 '*********** START ***********:GOSUB 1600:GOSUB 1700:GOSUB 1800
200 LINE(0,129)-(255,190),10,BF:LINE-(0,129),,16,B
210 FOR A=1 TO 3:LOCATE 33,A*4-3:PRINT IK$(A):NEXT
220 FOR A=4 TO 20:READ A$:IK(T)=VAL("&H"+A$):NEXT
230 FOR A=4 TO 20:READ A$:DR(T)=VAL("&H"+A$):NEXT:RESTORE 240:FOR A=0 TO 8:READ A,B,C,D,E,F,G,H,I:PUT SPRITE A,(B,C),D,E:NEXT
240 DATA 93,FF,85,0,83,8C,0,16,F,0,0,86,FF,0,A,0,0,0,81,0,FF,9,99,0,97
250 X=1+(Y=1*KX+1:KY=1:KK=0:FOR A=0 TO 3:PUT SPRITE A,(0,0),,A:NEXT
260 LINE(0,0)-(255,127),1,BF:LINE(0,0)-(255,127),15,B:GOSUB 2300:GOTO 350
270 '*********** KNIGHT MOVE ***********:GOSUB 2300:GOTO 350
280 FOR A=1 TO 3:LOCATE 33,A*4-3:PRINT IK$(A):NEXT
290 LINE(0,129)-(255,190),10,BF:LINE-(0,129),,16,B
300 FOR A=1 TO 2:READ A$:IK(T)=VAL("&H"+A$):NEXT
310 FOR A=4 TO 20:READ A$:DR(T)=VAL("&H"+A$):NEXT:RESTORE 320:FOR A=0 TO 8:READ A,B,C,D,E,F,G,H,I:PUT SPRITE A,(B,C),D,E:NEXT
320 DATA 93,FF,85,0,83,8C,0,16,F,0,0,86,FF,0,A,0,0,0,81,0,FF,9,99,0,97
330 X=1+(Y=1*KX+1:KY=1:KK=0:FOR A=0 TO 3:PUT SPRITE A,(0,0),,A:NEXT
340 LINE(0,0)-(255,127),1,BF:LINE(0,0)-(255,127),15,B:GOSUB 2300:GOTO 350
350 '*********** MAIN ***********:ST=STICK(0):X=X+(ST=7)-(ST=3):Y=Y+(ST=1)-(ST=5)
360 R=SCREEN(X/16,Y/16):IF R=1 THEN X=KX:Y=KY:GOTO 350
370 IF R=4 THEN 1100
380 IF R=2 THEN 1200
390 IF R=3 THEN 1300
400 IF R=5 THEN 1400
410 IF R=6 THEN 1500
420 IF R=7 THEN 1600
430 IF R=8 THEN 1700
440 IF R=9 THEN 1800
450 IF R=10 THEN 1900
460 IF R=11 THEN 2000
470 IF R=12 THEN
```

いのでできるだけ敵とは戦わない

2)たてはできるだけ強いものを持つ

3)赤い竜と戦うときは最高の装備をしないとたぶん勝てないでしょう。

CHECKER FLAG

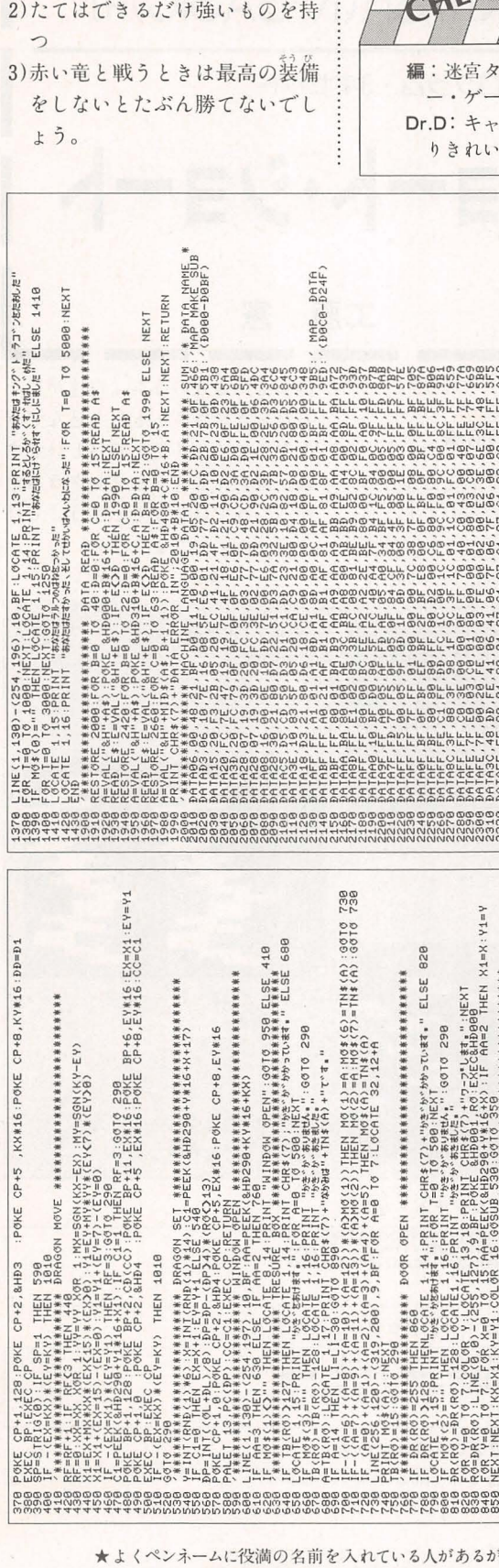
編：迷宮タイプのアドベンチャー・ゲームのようですが。

Dr.D：キャラクターなどはかなりきれいにできておるゾ!!

それぞれのキャラクターはマップ内で共用しているので，マップデータも短くまとまっておるぞ！

編：自分の強さに合わせて，ドラゴンの強さが変わるというはなかなかいいですね。

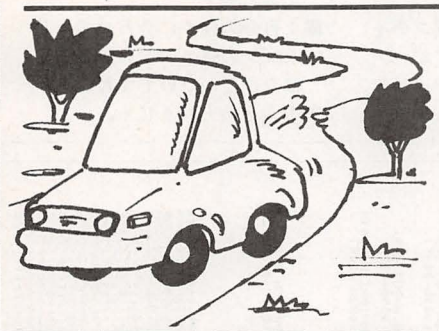
Dr.D：そのとおりじゃ。





★よくペンネームに役満の名前を入れている人があるが，本当にその役であがったことがあるのだろうか？（愛知県名古屋市・LESTASS17才）……【影：いや，逆に振り込んだ役なのかもしれないゾ!!編：たしかに！】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



1行プログラム・3本セット

ショート・ショート

工藤　憲

★遊びかた★

・LIST 1（大地震）

これは昔確かLEVEL 2で載っていたプログラムを移植したものです。地面が左右に動きますので，4と6のキーを連射して落ちないように動かしてください。

・LIST 2（逆スクロール・カーレース）

これは1行で逆スクロールのカーレースを作ったらみんな驚くかなあと思って作ったプログラムです。1と3のキーで動かし，壁に当たらないようにしてください。

・LIST 3（ロードレース）

これはよくあるロードレースのプログラムです。4と6のキーで動かし，壁に当たらないようにしてください。

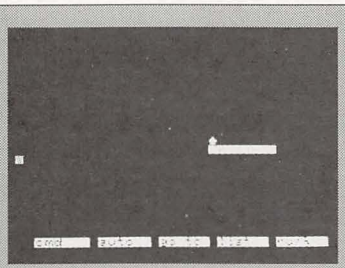
★入力する際の注意点★

・空白をあけないこと。ただしPRINT文の中を除く。
・行番号と文の間はあけないこと。
・“PRINT”はすべて“？”で打ち込むこと。

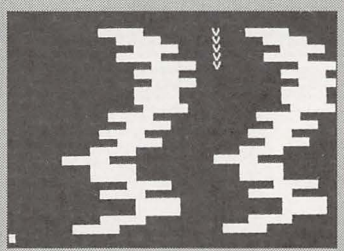
★その他★

今回1行プログラムを3本作りましたが，いかがだったでしょうか？このようなプログラムは家で1人で楽しむよりは，PC-8001を持っている人のうちに友達が集まったときにささっと打ち込んでみんなでワイワイ遊んでほしいですね。皆さんもこんなプログラムを作ってみてはどうでしょう。ではこのへんで，さようなら。

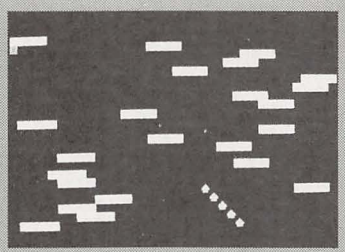
★　　★



◀〈写真1〉大地震のゲーム画面



▲〈写真3〉ロードレースのゲーム画面



◀〈写真2〉逆スクロール・カーレースのゲーム画面

《リスト1》大地震のプログラム・リスト

```
0 X=-1844:Y=17:WIDTH40,25:PRINTCHR$(12):FORI=0TO1:POKEX,232:Y=Y+INT(RND(1)¥3)-1:
Y=Y+(Y>30)-(Y<0):LOCATEY,13:PRINT"          ":I=(PEEK(X+120)=135)+1:POKEX,32:J$=
INKEY$:X=X+((J$="4")-(J$="6"))¥2:S=S+1:NEXT:FORZ=0TO9:POKEX,232:BEEP1:BEEP0:X=X+
120:NEXT:PRINTS
```

《リスト2》逆スクロール・カーレースのプログラム・リスト

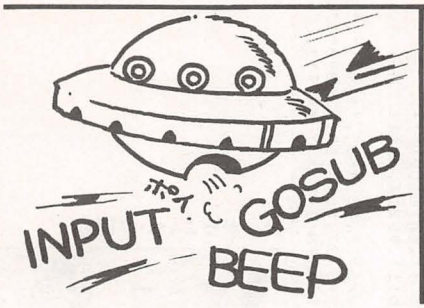
```
0 FORI=0TO11:POKE-8192+I,VAL("&H"+MID$("213FFE11B7FE01C80AEDB8C9",I¥2+1,2)):NEXT
:DEFUSR=-8192:A=-890:WIDTH40,25:FORI=0TO1:POKEA,232:LOCATERND(1)¥37,2:PRINT"
":U=USR(0):I=(PEEK(A)<>135)+1:P=INP(0):A=A+((P=247)¥(A<-850)-(P=253)¥(A)-928))¥2
:S=S+1:NEXT:PRINT
```

《リスト3》ロードレースのプログラム・リスト

```
0 A=-2810:B=15:CONSOLE,,,0:WIDTH40,25:FORI=0TO1:POKEA,86:B=B+INT(RND(1)¥9)-4:B=B+
((B)17)-(B<0))¥4:LOCATEB,24:PRINT"SPC(12)":I=(PEEK(A)<>135)+1:P=INP(
0):A=A+((P=239)-(P=191))¥2:S=S+1:NEXT:PRINTS
```


★店へアイスクリームを買いにいった。値段のところが霜でかくれて見えなかったので50円払ってきた。しかし，それは100円だった。(和歌山県東牟婁郡・浮島14才)……【影：消費税の3％までごまかすとは，さすが！】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



なかなか勉強になるプログラム

IQ星人（せいじん）

平田　篤志

▶遊びかた◀

下にいる砲台(------)があなたです。これを操作してUFOから降りてくるＩＱ星人をやっつけてください。

やっつけかたはＩＱ星人の真下で，キーボードから言葉を入力してやっつけます。

たとえば，1面では“WIDTH”，“COLOR”などのBASICの命令が現れますから，その文字の真下で“width”というふうに小文字で入力します。入力した文字が上の文字と合っていればそのＩＱ星人は消えます。“BEEP”などのように５文字に未たない文字があった場合はあとにスペースを入力してください。

また，左右の移動もキーボードで行ないます。つまり“left”“right”と入力するわけです。

２面は○と●が降りてきます。その個数を英語で入力していきます。ただし，○と●はそれぞれちがった意味を持っていますので，自分で考えながら入力してみてください。３面以降も，ＩＱを働かせて何を入力するか考えましょう。

こうして，一定数のＩＱ星人をやっつければラウンド・クリア，ＩＱ星人が一番下まで来ればゲーム・オーバーです。全６面ありますのでがんばって解いてみてください。

《第１表》変数表

ＳＴ	ステージ数
ＳＣ	スコア
Ｃ(0～9)，Ｄ(0～9)	各列におけるＩＱ星人の種類とその座標
ＣＯ(1～7)	カラーコード
ＱＵ＄(1～7)	ＩＱ星人(落下物)
ＡＮ＄(1～7)	対応して入力する文字列
Ｘ	自機のＸ座標
Ｂ＄	入力した文字列
Ｐ	倒したＩＱ星人の数
Ｓ，Ｎ	カウンタ
Ａ＄	データ，キー入力の読み込み用
Ｕ，Ｔ	雑用

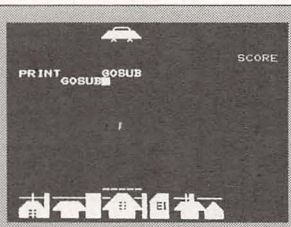
CHECKER FLAG

影：こりゃまた変なゲームが来たものですねェ。

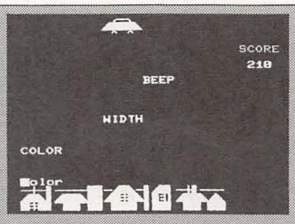
Dr.D：変ってことはないじゃろう。ただ，速く，かれいにキーを打てばすむことじゃよ。

影：でも，それだけじゃあゲームとしておもしろくないでしょう。やはり，それに「変」という要素が加わってこそ，ゲームが生きてくるんですよ。

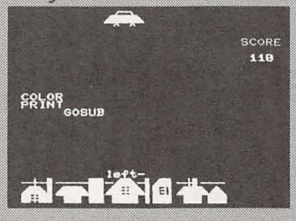
Dr.D：うーむ，影くんらしい理論じゃな。ところで，このプログラムはDATA文をうまく利用して，きれいにまとまっている（見やすいとは言えんがの）。そのDATA文は120行～190行で処理しているから参考にしたらよいじゃろう。



◀《写真1》UFOからIQ星人達が降りてきたぞ！やっつけろ!!



◀《写真2》このように1面は真下で同じ言葉を入力する



◀《写真3》左右移動も英語を入力して行なう“MIGI”なんてダメだよ



◀《写真4》これはステージ3、どうやら動物の鳴き声のようだ

★私は，あと１年で高校を卒業してしまいます。ベーマガ編集部かマイコンソフトあたりで使ってくれませんか？（北海道釧路市・HYPER　Fus17才）……【影：その前に卒業って字を勉強したほうがいいんじゃない？】

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25
20 DEFINT A-Z:COLOR 7,32:PRINT CHR$(12);
30 ST=0:SC=0:DIM QU$(7),AN$(7),C(9),D(9),CO(7)
40 FOR T=1 TO 7:READ CO(T):NEXT T
50 LOCATE 31,  4:COLOR 4:PRINT "SCORE";
60 FOR T=0 TO 2:READ A$
70 LOCATE 4,22+T:COLOR 3:PRINT A$;:NEXT T
80  LOCATE 14,0:COLOR 5:PRINT "  ⌒  ";
90  LOCATE 14,1:          PRINT " ▟▙ ";
100 LOCATE 14,2:          PRINT " ^ ^ ";
110 '-----   NEXT STAGE START  -----
120 FOR T=0 TO 9:C(T)=0:NEXT T:ST=ST+1:IF ST=7 THEN 610
130 LINE(4,5)-(28,21)," ",BF:X=2:P=0:N=0:COLOR 7:GOSUB 300
140 LOCATE 18,13:COLOR 6:PRINT "STAGE";ST
150 FOR T=25 TO 0 STEP -1:FOR U=0 TO T:BEEP 1:NEXT U:BEEP 0:NEXT T
160 FOR U=1 TO 14:READ A$:FOR T=1 TO 5
170 MID$(A$,T,1)=CHR$(ASC(MID$(A$,T,1))-1):NEXT T
180 IF N=0 THEN QU$(U¥2+1)=A$:N=1 ELSE AN$(U¥2)=A$:N=0
190 NEXT U:COLOR 7:FOR T=0 TO 1+ST:GOSUB 490:NEXT T
200 COLOR 7:FOR T=0 TO 800:NEXT T
210 LOCATE 13,13:PRINT SPC(7);:GOTO 390
220 '-----   ﾎｳﾀﾞｲ MOVE & KEY INPUT   -----
230 A$=INKEY$
240 IF (A$)="a")¥(A$<="z")+(A$=" ") THEN 250 ELSE RETURN
250 B$=B$+A$:LOCATE 5¥X+4,21:PRINT B$;:IF LEN(B$)<5 THEN RETURN
260 IF B$=AN$(C(X))   THEN U=D(X)   :C(X)=0   :GOTO 320
270 IF B$=AN$(C(X+5)) THEN U=D(X+5):C(X+5)=0:GOTO 320
280 LOCATE 5¥X+4,21:PRINT "     ";
290 X=X-(B$="left ")¥(X>0)+(B$="right")¥(X<4)
300 LOCATE 5¥X+4,21:PRINT "-----";:B$="":RETURN
310 '-----   KILLED THE ALIEN!! -----
320 FOR T=20 TO U STEP -1:LOCATE 5¥X+4,T+1:PRINT SPC(5)
330 LOCATE 5¥X+4,T:PRINT B$;:BEEP 1:BEEP 0:NEXT T
340 BEEP 1:LOCATE 5¥X+4,T+1:PRINT SPC(5);
350 P=P+1:SC=SC+21-U:GOSUB 460:BEEP 0
360 FOR T=0 TO 100:NEXT T
370 IF P=10 THEN 120 ELSE GOSUB 480:GOTO 300
380 '-----   ALIEN GOES DOWN   -----
390 N=N+1+10¥(N=9):IF C(N)=0 THEN 390
400 LOCATE 5¥(N MOD 5)+4,D(N):PRINT SPC(5);
410 D(N)=D(N)+1:IF D(N)=21 THEN 560
420 IF ST=4 THEN COLOR CO(C(N))
430 LOCATE 5¥(N MOD 5)+4,D(N):PRINT QU$(C(N));:COLOR 7
440 FOR S=0 TO 80-ST¥9:GOSUB 230:NEXT S:GOTO 390
450 '-----   SCORE PRINTING   -----
460 LOCATE 30,6:PRINT USING"####0";SC:RETURN
470 '-----   ALIEN APPEAR   -----
480 T=RND(1)¥10:IF C(T)<>0 THEN 480
490 C(T)=RND(1)¥7+1:D(T)=6:D(T)=D(T)+2¥(T¥5):BEEP 1
500 LINE(16,3)-(5¥(T MOD 5)+6,5),"¥",2
510 FOR U=0 TO 15:NEXT U
520 IF ST=4 THEN COLOR CO(C(T))
530 LOCATE 5¥(T MOD 5)+4,D(T):PRINT QU$(C(T));:COLOR 7
540 LINE(16,3)-(5¥(T MOD 5)+6,5)," ":BEEP 0:RETURN
550 '-----   GAME OVER   -----
560 FOR S=0 TO 69:BEEP 1:OUT 52,2:WIDTH 40:BEEP 0:NEXT S
570 FOR T=1 TO 8:QU$(T-1)=MID$("GAMEOVER",T,1):NEXT T:N=1
580 FOR T=7 TO 0 STEP -1:LOCATE 13+T,13:COLOR N:PRINT QU$(T);
590 N=N+1+7¥(N=7):NEXT T:A$=INKEY$:IF A$=" " THEN RUN ELSE 580
600 '-----   END OF THE BATTLE   -----
610 FOR S=1 TO 11:LINE(16,3)-(12+S,13),"¥":LINE(16,3)-(12+S,13)," "
620 LOCATE 11+S,16:COLOR 5:PRINT MID$("WE GIVE UP!",S,1);:BEEP 1
630 FOR T=0 TO 150:NEXT T:BEEP 0:NEXT S:LINE(14,0)-(18,2)," ",BF
640 FOR T=0 TO 1500:NEXT T:GOTO 560
650 '-----      DATAS      -----
660 DATA 7,1,2,3,4,6,7
670 DATA ┼┼──■─▲┼◢ ┼┼──
680 DATA ◢◣◢◣◢◣▟▙◥◤◢◣◢◣
690 DATA ■▟▀▀▀
```

PC-8001mkIISR(N80SR-DISK BASIC)用

※カセット・ユーザーはデモンストレーション・テープが必要



おなじみのシミュレーション・シリーズ

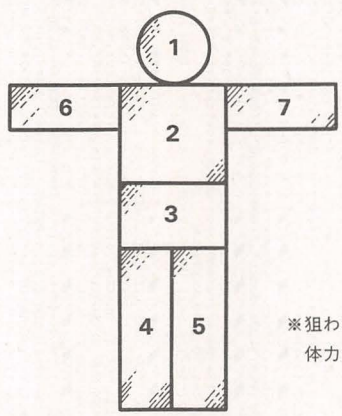
Knights IV

Dark Ages
ダーク　エイジス

滝花　憲孝

あそびかた

プログラムを実行させると，何人で遊ぶか，名前，職業を聞いてくるので入力してください。終わるとつぎは店です。売っている物と値段（Price），重さ（Weight）などは画面に表示されるのでそれを見てください。このゲームには重さの要素も含まれており，持てる重量（職業別に決まっている）以上持つと動けなくなります。つぎはポイント設定です。戦士（Knight）は攻撃力（Attack）と防御力（Defence），魔法使い（Magician）・僧侶（Budd

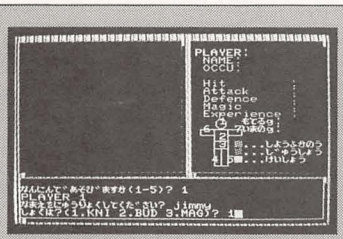


守る場所

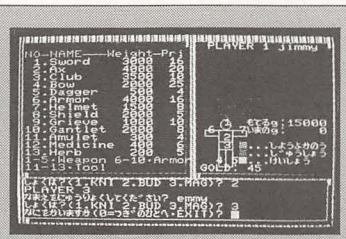
Armor	2・3
Helmet	1
Shield	7
Grieve	4・5
Gantlet	6

※狙われたところが防具で防御されていたとき体力に受けるダメージは半減する。

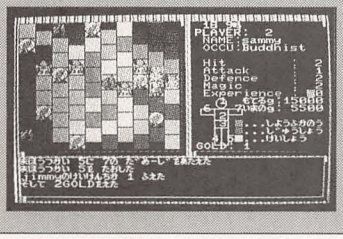
《第1図》防具の効果



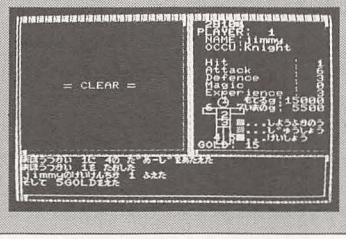
▲《写真1》まずはパーティの人数と名前，それにそれぞれの職業を決める



▲《写真2》つぎに店で買いものをします。重量制限があるので注意



▼《写真3》スタート！JIMMY達のパーティはなかなか強いゾ！



▼《写真4》敵の魔法使いをすべてやっつけることができたらクリア！

Dark Agesのプログラム・リスト

```
10 REM ■ ﾐﾅｻｰﾝ ｵｹﾝｷｶ? ■/ KNIGHTS IV Dark Ages ｾｲｹﾂｷｶﾝ ｲｶｶﾂ ■■
20 GOSUB2190:GOSUB2100:GOSUB1860:GOSUB1990:GOSUB1820:GO=15:KN=1
30 GOSUB1280:GOSUB1680:GOSUB1860:GOSUB1690:GOSUB1320:GOSUB1600:GOSUB1220
40 VIEW(0,0)-(319,199):REM■  NIGHT OR MORNING ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
50 JI=JI+1:JI=(JI MOD 25):HI=HI-(JI=18):IF JI=11 OR JI=23 THEN COLOR=(4,6)
60 IF JI=13 OR JI=22 THEN COLOR=(4,4):COLOR=(7,5):COLOR=(6,4)
70 IF JI=15 THEN TJ=1:COLOR=(4,5):N=6:GOSUB 2170
80 IF JI=1 THEN COLOR=(4,4):COLOR=(6,6):COLOR=(7,7):TJ=0:N=7:GOSUB 2170
90 LOCATE22,1:PRINT USING"###HH##";HI;((JI+6) MOD 24);:VIEW(8,8)-(168,144)
100 REM ■/■/■/■/■/■/■MAIN PROGRAM(ﾐｶｲ)■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
110 FOR I=1 TO NI:DT=8:IF MI(I,1)<0 THEN NEXT:GOTO 630 ELSE XX=X(I):YY=Y(I)
120 XC=XX:YC=YY:GOSUB 1170:GOSUB 1950:M$=NA$(I)+"ﾉ ﾊﾟﾝﾃﾞｽﾃﾞｽ@":GOSUB 2060
130 A$=INPUT$(1):A=INSTR(" 1237895","+CHR$(13)+" ",A$):IF A=8 THEN GOTO 130
140 IF A=7 THEN M$=NA$(I)+"ﾉ ｿﾉﾊﾞﾆﾄﾄﾞﾏｯﾀｶﾞ@":GOSUB2040:GOSUB1180:NEXT:GOTO630
150 IF A>7 THEN ON A-7 GOTO 220,440 ELSE XX=XX+CX(S,A):YY=YY+CY(S,A)
160 GOSUB 1150:IF MI=1 THEN M$="ｽﾃﾞｽﾃﾞｽﾃﾋﾟﾛﾃﾞ@":GOSUB 2060:XX=X(I):YY=Y(I):GOTO 130
170 IF M0>5 THEN GOTO 310 ELSE IF M0>0 THEN XX=X(I):YY=Y(I):GOTO 130
180 IF CI=1 THEN M$="ｵﾋﾟﾗ ｸｽﾞﾏｲﾄﾞ!!@":GOSUB 2060:XX=X(I):YY=Y(I):GOTO 130
190 IF MI(I,2)<1 OR MI(I,10)<1 THEN M$="ｶﾞｯｼﾃﾞﾙﾉﾃﾞｸﾆｰﾅｲﾉﾃﾞ@":GOSUB 2060:XX=X(I):YY
=Y(I):GOTO130
```


★高校合格で喜こんでいるさ中，おれは不覚にも宝くじの当たり券をなくしてしまったー！影さん，おれはくやしー！（兵庫県三木市・すーぱーすとろんぐ15才）……【影：なにーっ！1千万円の当たり券をなくしたって？】

hist)は魔力(Magic)にトータル・ポイント未満で入力してください。余りは体力(Hit)になります。これが終わると座標決めです。画面を見て座標を入力してください。

さてゲームです。1 2 3 7 8 9 キーで左下，下，右下，左上，上，右上に移動。5キーでその場にとどまります。移動しようとするところに敵がいると攻撃し，スペース・キーで魔法使いと僧侶は魔法を使うコマンド（魔法については自分で確めてください。カッコの中の数字は消費魔力です）へ，弓(Bow)を持っている戦士は弓を使います。あと↵キーで道具を使うこともできます。

今回取り入れたシステムでとくに力を入れたのが各部のHP制です。敵に攻撃されると体力も減りますが狙われたところのHPも減り，


```
200 GOSUB1210:M0(XC,YC)=0:X(1)=X:Y(1)=Y:M0(XX,YY)=1:GOSUB1190:NEXT:GOTO 630
210 GOSUB1680:GOSUB 1860:GOSUB 1950:GOTO 130
220 GOSUB1680:M$="ｷﾝｸﾞｵﾌﾞｻﾀﾝ ｶｶﾞﾉ/.Amulet 2.Medicine 3.Herb 4.Return@"
230 GOSUB1390:GOSUB2860:INPUT "No=":NO:IF NO>4 OR NO<1 THEN GOTO 230
240 IF NO=4 THEN GOTO 210 ELSE IF EQ(I,5+NO)=0 THEN BEEP:GOTO 220
250 EQ(I,5+NO)=EQ(I,5+NO)-1:XX=X(1):YY=Y(1):GOSUB 1180:ON NO-1 GOTO 270,290
260 M$="ﾏﾎｳｶﾞ ｶｹﾏｽﾖ･･･ﾉｶﾞｰ":GOSUB2060:GOSUB1860:GOSUB1860:GOTO500
270 IFM1(I,0)=1THENM$="Medicine\ｶｶｯﾃﾏｲﾘﾏｽ@":GOSUB2060:GOSUB1680:GOSUB1860:GOTO510
280 M$="ﾏﾎｳｶﾞﾉ ﾂｶｲﾏｽ/Magic=ﾏﾎｳ":GOSUB2060:M1(I,4)=M1(I,4)+INT(RO/2)+2:GOTO300
290 M$=NA$(1)+"ﾊ ﾄﾘｱｼｶﾗﾏｲﾘﾏｽ@":GOSUB2060:M1(I,1)=M1(I,1)+INT(RO/2)+2:GOTO300
300 M$=NA$(1)+"/Hitｶﾗｶｲﾌｸｽｳ@":GOSUB2060:M1(I,2)=M1(I,2)+INT(RO/2)+2:GOTO300
310 IF M1(I,11)<1 OR M1(I,12)<1 THEN M$="ﾏﾎｳｼﾃﾙﾉｶﾞｺｳｹｷﾃｷﾅｲﾉｶﾞ@":GOSUB 2060:XX=X(
1):YY=Y(1):GOTO 130
320 SCREEN,,0:M$=NA$(1)+"ﾉ ｺｳｹｰｷ!@":GOSUB2060:AP=INT(RND(1)*M1(I,2)):T=M0-5
330 FORU=7TO8STEP-1:LINE(X(I)*16-1,Y(I)*16+(X(I) MOD 2)*8-1)-STEP(16,16),U,B
340 FOR I=0 TO 50:NEXT:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:DP=INT(RND(1)*T(T,2)):GOSUB 350:IF TK
=0 THEN GOTO 970 ELSE NEXT:GOTO 630
350 IFDT=1THENDT=0:M$="ﾏﾎｳｶﾝｶﾞ"+STR$(T)+"ﾉﾒｲﾁｶｽﾙｶﾞ@":GOSUB2060:T(T,0)=0:GOTO400
360 IF CO=0 AND NO=1 AND TJ=1 AND RND(1)>.77 AND MI(I,0)=2 THEN DT=0:M$="ﾏﾎｳｶﾝｶﾞ
+STR$(T)+"ﾊ ｺｵﾘﾂﾙｶﾞ@":GOSUB2060:T(T,0)=0:GOTO400
370 T(T,3)=I:IF AP=DP-1 THEN AP=AP-DP:M$="ﾐｽｾﾃﾙｷﾚｲﾀﾞ@":GOSUB 2060:T(T,0)-AP:GOTO 390
380 N=3:GOSUB 2170:M$="miss/ﾐｽﾞｰｼﾃ ｱｽﾃﾙｷﾚｲﾀﾞ@":GOSUB 2060:RETURN
390 M$="ﾏﾎｳｶﾞ"+STR$(T)+"-"+STR$(AP)+"ﾉ ﾀﾒｰｼﾞｦｳｹﾀﾖ@":GOSUB 2060
400 IF T(T,0)<1 THEN M$="ﾏﾎｳｶﾝｶﾞ"+STR$(T)+"ｦ ﾀｵｯﾀ@" ELSE RETURN
410 GOSUB2060:N=0:GOSUB2170:M$=NA$(1)+"ﾉｳｹｹﾝﾀｶ 1 ｱﾅﾀ@":GOSUB 2060:XC=XX:YC=YY
420 MI(I,5)=MI(I,5)+1:G=INT(RND(1)*(4+RO))+1:M$="ｿﾝｼｮｰ"+STR$(G)+"GOLDｦｴﾀ@"
430 GOSUB 2060:M0(XX,YY)=0:GOSUB 1210:GO=GO+G:TK=TK-1:RETURN
440 IF MI(I,0)=1 THEN IF EQ(I,0)<24 THEN GOTO 130 ELSE GOTO 620
450 C2=MI(I,0)-2:ON C2+1GOSUB680,610,INPUT"NO=":NO:IFNO<1ORNO>3THENGOTO450
460 IF (MI(I,4)-IN(4+NO+C2*3)<0 THEN M$="MPﾌﾘﾅﾘﾏｽ@":GOSUB2060:GOTO 130
470 MI(I,4)=MI(I,4)-IN(4+NO+C2*3):N=4:GOSUB 2180:XX=X(1):YY=Y(1)
480 GOSUB 1180:M$=NA$(1)+"ﾊ"+MI$(20+NO+C2*3)+"ﾉ ｼｭﾄｸﾎｳｷｦﾂｶｯﾀ@":GOSUB 2060
490 C3=9:ON NO-C2*3 GOTO 520,500,540,520,510,540
500 C3=6:ON NO-C2*3 GOTO 520,500,540,520,510,540
510 AP=5+RO+INT(MI(I,5)/5):FOR VA=1 TO 10:XC=INT(RND(1)*10):YY=INT(RND(1)*8):GOS
UB 580:NEXT:GOTO 570
520 FOR V=1 TO 6:S=X(I)*8D+X(I)+CX(S,V):YY=Y(I)+CY(S,V):GOSUB 580:NEXT:G
OTO 570
540 IF C2=1 THEN AP=4+INT(MI(I,5)/3):ELSE AP=5:DT=1
550 M$="ﾄﾞｯﾎﾞｳﾝｼﾃ@":GOSUB2060:A$=INPUT$(1):IA=INSTR("123789",A$):IFA=0THEN550
560 FOR V=0 TO 4:S=VXX MOD 2):XX=XX+CX(S,A):YY=YY+CY(S,A):GOSUB580:IF MI(XX
 NEXT ELSE V=4:NEXT
570 IF TK=0 THEN GOTO 970 ELSE NEXT:GOTO 630
580 BEEP1:GOSUB1170:GOSUB1150:BEEP0:IFM0>5THENT=M0-5ELSEGOSUB1180:RETURN
590 AP=INT(RND(1)*AP)+1:DP=0:GOSUB350:GOSUB 1180:RETURN
600 M$="1.Ice-Storm(3) 2.Teleport(1) 3.Death-S/pell(8)@":GOSUB2060:RETURN
610 M$="1.Fire-Ball(3) 2.Rock-Rain(3) 3.Energy-Bolt(3)@":GOSUB2060:RETURN
620 M$=NA$(1)+"ﾊ ﾕｼｬ ﾋﾓﾎﾞｳﾞ ｵｲﾀｲ ｼﾊﾏﾎｳ@":GOSUB 2060:AP=3+INT(MI(I,5)/13):XX=X(1)
:YY=Y(1):GOSUB 1180:GOTO 550
630 REM ▗▄▖▗▄▖▗▄▖
```

軽傷・重傷・使用不可能となっていきます（使用不可能になると障害が現れます）。この傷を治すには面クリア時に現れるDr.Pに金を払って治してもらうしかありません。

がんばって全10面クリアしてください。あ，**第1図**も見ておいてください。

ただいま。

あとがき

毎回いっていますがカセット・ユーザーはデモンストレーション・テープのユーティリティを実行させてから，このプログラムをロード，ランしてください。

★ ★ ★

PC-8801mkⅡSR(N88DISK BASIC V2モード)用



塔にひそむサタンをやっつけろ

LEGEND OF SATAN

（レジェンド　オブ　サタン）

伊藤　知史

◆内　容

サタンの塔は5階まであり，サタンの部屋に入るには金が35個必要なのです！

◆遊びかた

テンキーでウィザード(あなた)を上下左右に動かし，金を全部取ると，ラウンド・クリアとなります。

かべには動かせるものがあり，ぶつかると進行方向に何もなければ，動かすことができます。このゲームはアクション性を重視してますので，すばやいキー操作を必要とします。

Gキーでギブアップ。3回できます。テクニックは第1図のようなものがあります。

全5ラウンドをクリアするとおしまいです。

言い(書き？)わすれましたがタイトル中はどれかのキーを押すとスタートです。

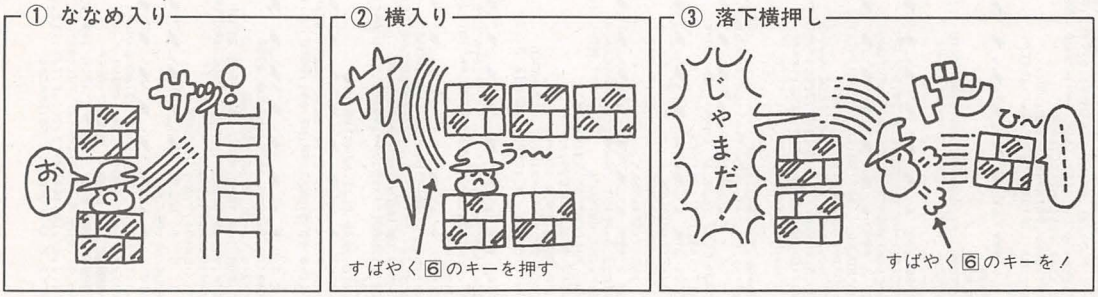
◆改造のアドバイス

ラウンドを増やすとよいでしょう。ラウンド・データの意味を書いときます。1…動くかべ　3…はしご　5…動かないかべ

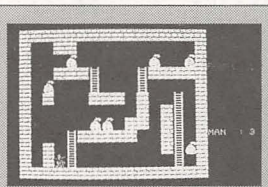
あ！それといちばん最後のは，まちがえないでください。メッセージが変になるので……。

《第1表》変数表

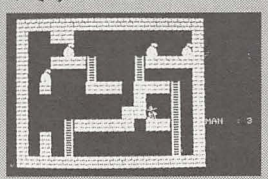
A%	かべ
C%	自分
D%	はしご
E%	宝
MP( ), MA( )	面データ
X, Y	面を書くときの座標，自分の座標
X2, Y2	自分の前にいた座標
BX, BY	ブロックの動き
MX, MY	ブロックの座標
M	自分の数
S	宝の数
RD	ラウンド
A$	キー入力・リード文



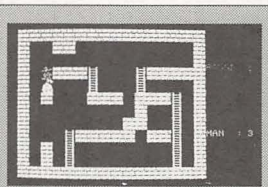
《第1図》テクニック



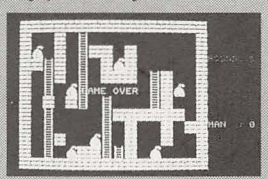
▲《写真1》ゲーム・スタート！画面中にあるお金をすべて集めろ！



▼《写真2》こうやってカベを動かしハシゴをうまく生かそう



▲《写真3》これが最後の1個だ！こいつを取ればラウンド・クリア



▼《写真4》Gキーでギブアップ。MANが0になったらゲーム・オーバー

★ぼくの友人Tは，習字道具とまちがえて，マージャン・パイを持って行き，みんなの笑いものになった。(岡山市・若松正幸13才)……【影：いっしょに雀卓を持って行けば，笑われずにすんだかも？編：無理です！】

```
100 ' ---------- ヘンスウ セイキヨ ----------
110 WIDTH 40,25:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:M=3:RD=1:FOR C=1 TO 7:COLOR=(C,C):NEXT C
120 DIM A%(91),B%(91),C%(91),D%(91),E%(91):DIM MP(15,11),MA(15,11)
130 ' ---------- DATA READ ----------
140 PRINT"CHR DATA READ":FOR I=0 TO 91:READ A$:A%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
150 FOR I=0 TO 91:READ A$:C%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
160 FOR I=0 TO 91:READ A$:D%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
170 FOR I=0 TO 91:READ A$:E%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
180 CLS:Y=12:GOSUB 560:CLS 3:PRINT "WAIT..."
190 ' ---------- MAP DATA READ ----------
200 FOR Y=1 TO 12:READ MP$:FOR X=1 TO 16:W=VAL(MID$(MP$,X,1))
210 MA(X-1,Y-1)=VAL(MID$(MP$,X,1)):NEXT:NEXT
220 ' ---------- MAP WRITE ----------
230 FOR Y=1 TO 12:FOR X=1 TO 16:MP(X-1,Y-1)=MA(X-1,Y-1):NEXT:NEXT
240 CLS 3:FOR Y=1 TO  12:FOR X=1 TO 16:ON MP(X-1,Y-1) GOSUB 260,270,280,290,260
250 NEXT:NEXT:X=3:Y=10:X2=X:Y2=Y:S=0:GOSUB 540:GOTO 340
260 PUT (X*30-30,Y*15-15),A%:RETURN
270 PUT (X*30-30,Y*15-15),C%:RETURN
280 PUT (X*30-30,Y*15-15),D%:RETURN
290 PUT (X*30-30,Y*15-15),E%:RETURN
300 ' ---------- MAIN KEY ----------
310 GOSUB 370:A$=INKEY$:IF A$="" THEN 310 ELSE PUT(X*30,Y*15),C%
320 X=X+(A$="4")-(A$="6"):Y=Y+(A$="8")-(A$="2"):IF A$="g" OR A$="G" THEN 520
330 IF MP(X,Y)=1 THEN GOSUB 420:X=X2:Y=Y2 ELSE IF MP(X,Y)=5 THEN X=X2:Y=Y2
340 PUT (X*30,Y*15),C%:GOSUB 400:GOSUB 500:BEEP 1:FOR LP=1 TO 10:NEXT LP:BEEP 0
350 X2=X:Y2=Y:GOTO 310
360 ' ---------- ﾗｯｶ ----------
370 IF MP(X,Y+1)=0 THEN PUT(X*30,Y*15),C%:Y=Y+1:PUT(X*30,Y*15),C%
380 Y2=Y:RETURN
390 ' ---------- TA KA RA ----------
400 IF MP(X,Y)=4 THEN BEEP:PUT(X*30,Y*15),E%:MP(X,Y)=0:S=S+1:RETURN ELSE RETURN
410 ' ---------- BLOCK MOVE ----------
420 MX=0:MY=0:BX=X:BY=Y:IF A$="4" THEN MX=-1 ELSE IF A$="6" THEN MX=1
430 IF A$="8" THEN MY=-1 ELSE IF A$="2" THEN MY=1
440 IF MP(BX+MX,BY+MY)=1 THEN RETURN
450 PUT(BX*30,BY*15),A%
460 IF MP(X+MX,Y+MY)=0 THEN BX=BX+MX:BY=BY+MY ELSE MX=0:MY=0
470 PUT(BX*30,BY*15),A%:MP(X,Y)=0:MP(X+MX,Y+MY)=1:RETURN
480 ' ---------- CLEAR & GIVEUP AND G.OVER AND ENDING ----------
490 S=0:RD=RD+1:IF RD=6 THEN 590 ELSE RETURN
500 IF S=7 THEN LOCATE 10,10:PRINT"ROUND CLEAR":GOSUB 490:GOTO 190 ELSE RETURN
510 LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER":IF INKEY$="" THEN 510 ELSE RUN
520 M=M-1:IF M=-1 THEN 510 ELSE LOCATE 10,10:PRINT"GIVE UP !!":GOTO 220
530 ' ---------- ROUND AND MAN ----------
540 COLOR 2:LOCATE 30, 5:PRINT USING "ROUND: #";RD
550 COLOR 6:LOCATE 30,15:PRINT USING "MAN  : #";M:COLOR 7:RETURN
560 ' ---------- TITLE ----------
570 X=INT(RND(1)*19)+1:I=INT(RND(1)*4)+1:ON I GOSUB 260,270,280,290:ROLL 15
580 LOCATE 12,10:PRINT"LEGEND OF SATAN":IF INKEY$="" THEN 570 ELSE RETURN
590 ' ---------- ENDING ----------
600 X=0:Y=10:CLS:FOR I=1 TO 53:READ A$:A=VAL("&h"+A$):IF I=33 THEN Y=Y+2:X=16
610 LOCATE I-X,Y:PRINT CHR$(A):NEXT I
620 FOR C=1 TO 7:COLOR=(C,0):FOR LP=1 TO 400:NEXT LP:NEXT C:X=500:Y=180
630 FOR I=1 TO 5:READ A$:A=VAL("&h"+A$):X=X+16:PUT@(X,Y),KANJI(A),PSET,3,0:NEXT
640 COLOR=(3,7):LOCATE 0,23:PRINT"HIT ANY KEY":IF INKEY$="" THEN 640 ELSE RUN
650 ' ---------- WALL ----------
660 DATA 001F,000F,962E,EC54,FFFF,FDFD,F7EE,EDFD,7DF6,B5D5,FFFE,FDFF
670 DATA FFFE,FDDD,CA3A,60D4,FFFF,FDFD,DEBA,7DFD,75E6,D8A8,FFFE,FDFF
680 DATA F7EE,DDED,0000,0000,5555,5555,0000,0000,E575,A1DB,FFFF,F9FF
690 DATA FD7D,B9DF,55DF,D836,FDFF,FDFF,75DF,F8FE,753A,2165,FFFF,F9FF
700 DATA FDFF,E9F7,6DB7,E87E,FDFF,FDFF,EDFF,F97F,0000,0000,AAAA,A8AA
710 DATA 0000,0000,9D6E,11BD,FFFF,FDFD,DFEE,F9BD,9AB0,7565,FFFE,FDFF
720 DATA FFF6,7DFD,E3AE,41A5,FFFF,FDFD,FBBE,EDF5,A3B4,B9B1,FFFE,FDFF
730 DATA BFF6,BDBD,0000,0000,5555,5555,0000,0000
740 ' ---------- MY ----------
750 DATA 001F,000F,3E00,0000,0000,0000,0000,0000,D700,0000,0000,0000
760 DATA 0000,0000,2F01,F187,0000,0000,0000,0000,4700,00FC,1800,0000
770 DATA 1800,0000,E03F,0000,1C00,0000,1C00,0000,0000,0000,0C00,0000
780 DATA 0000,0000,0000,00D8,0600,0000,0000,0000,C000,006E,0300,0000
790 DATA 0000,0000,F803,C137,0700,2080,0700,2000,F803,C11F,0700,20C0
800 DATA 0700,2000,F201,0109,0000,0060,0000,0000,7200,0086,0000,0030
810 DATA 0000,0000,9C41,00C2,0000,0018,0000,0000,E13F,01E1,0000,000C
820 DATA 0000,0000,FF0F,81F1,0000,0004,0000,0000
830 ' ---------- ﾊｼ ----------
840 DATA 001F,000F,000B,4103,000B,4103,000B,4103,0007,8103,0007,8103
850 DATA 0007,8103,FF0B,41FF,FF0B,41FF,FF0B,41FF,0007,8103,0007,8103
860 DATA 0007,8103,000B,4103,000B,4103,000B,4103,FF07,81FF,FF07,81FF
870 DATA FF07,81FF,000B,4103,000B,4103,000B,4103,0007,8103,0007,8103
880 DATA 0007,8103,FF0B,41FF,FF0B,41FF,FF0B,41FF,0007,8103,0007,8103
890 DATA 0007,8103,000B,4103,000B,4103,000B,4103,FF07,81FF,FF07,81FF
900 DATA FF07,81FF,000B,4103,000B,4103,000B,4103,0007,8103,0007,8103
910 DATA 0007,8103,FF0B,41FF,FF0B,41FF,FF0B,41FF
920 ' ---------- ﾀｶﾗ ----------
930 DATA 001F,000F,0000,A076,0000,E17F,0000,E17F,0000,7DFF,0300,FDFF
940 DATA 0300,FDFF,0000,AD01,0700,EDF9,0000,ED79,0200,F000,0F00,F0F0
950 DATA 0E00,F000,1F00,00C0,1F00,00FC,1F00,00E4,ED00,00BE,FF00,00FE
960 DATA FD00,00BE,FC03,C177,FF03,C1FF,FC03,C17F,A306,E03E,FF07,E1FF
970 DATA E307,E13F,DA0F,71CB,FF0F,F1FF,DA0F,F1DF,560B,F0DE,FF0F,F1FF
980 DATA D60F,F1FF,E11E,C9DD,FF1F,C9FF,E11F,C9FF,B61B,A977,FF1F,A9FF
990 DATA B61F,A97F,D51F,6CBC,FF1F,6CFC,D51F,6CBC,E006,DD6D,FF07,DDFF
1000 DATA E007,DD7F,6D03,F9FD,FF03,F9FF,ED03,F9FF
1010 ' --------- MAP DATA ----------
1020 '  >> 1
1030 DATA 5555555555555555,5001100000000005,5000400000040045,5001113000311115
1040 DATA 5040003000300005,5010001110100305,1000000000101305,5000004401101305
1050 DATA 5000311111001305,5010300000001345,5010300000000305,5555555555555555
1060 ' >> 2
1070 DATA 5555555555555555,5000300000030005,5100300000030005,5400300400034005
1080 DATA 5050300000030405,5050300555550005,5000300040331405,5411300515335115
1090 DATA 5550301101301015,5300300301011005,5300300300000005,5555555555555555
1100 ' >> 3
1110 DATA 5555555555555555,5001030000000005,5401035505000005,5531030545000005
1120 DATA 5031030515035005,5030430000031405,5050130300035005,5030000311111105
1130 DATA 5030000305001015,5031004301001005,5030411335040005,5555555555555555
1140 ' >> 4
1150 DATA 5555555555555555,5040000300000045,5000001313111115,5000001300140035
1160 DATA 5040001353111435,5310111103000035,5300000113111135,5300111103000005
1170 DATA 5300100031111105,5300113331304005,5300103431300005,5555555555555555
1180 ' >> FAINAL
1190 DATA 5555555555555555,5000000030500005,5003003030500005,5403053030100005
1200 DATA 5503003030540005,5000013030551005,5005003010004005,5000111311000005
1210 DATA 5030000310000405,5035411111113005,5030400000053405,5555555555555555
1220 ' -------- ENDING ﾒｯｾｰｼﾞ ----------
1230 DATA C2,B2,C6,A4,B1,B8,CF,C9,CD,D4,C6,C2,B2,C0,21
1240 DATA BC,B6,BC,A4,BF,BA,C6,CA,C0,DE,DA,D3,B2,C5,BG,AF,C0
1250 DATA C6,B9,DE,D7,DA,C0,B6,3F,D6,BC,B1,B8,CF,C9,BC,DB,C6,B2,B8,BF,DE
1260 DATA 2444,2445,242F,2126,2126
```

★くっそーノ覚えてろよ。(大阪府岸和田市・ミサイルリオ)……【影：3日ぐらいなら，覚えているかもしれないけど，それを越えると，不安だな一。編：ウソだ!!昨日貸したお金のことをもう忘れているくせに!!】

PC-8801 mkII SR

PC-8801mkIISR(N88 DISK BASIC V2モード)用

※要アナログCRT



ユニークなアクション・ゲーム

愛媛なんかに負けてたまるか！ みかんはやっぱり静岡県！

新野　恵貴

おれはミカンと茶の里，静岡県人だっ!!

愛媛県や広島県，和歌山県とミカンの産地はたくさんあるが，温州ミカンはやっぱり静岡産に限りますネッ!!

こたつの友に静岡ミカン！こいつがBestだっ!!

それではいきなり遊びかた！

スタートはリターン・キーです。はじめると画面中ほどの左右には「手」がありますね。左の手は[A][D]で，右の手は[4][6]で左右に動きます(上下には動けない)。

画面中央上（いつもここからスタートとは限りませんが）に巨大な静岡産のミカンがあります。こいつが一定の軌道を動きます。

左右の手を動かして，ミカンをはさみます（というか，うまく2本の手の間に入ればよい）。

すると画面がいきなり水色に光り輝きます。そうしたらとっさにリターン・キーを押してください。これでミカンがむけて，セクション(面)・クリアとなります。

もし，リターン・キーを押しそこねたり，タイム（右下に表示）がなくなったり，ミカンが手に当たったりすると即，ゲーム・オーバーです。このときハイスコアならネーム登録ができます。

また，全11面です。

プログラムの起動法

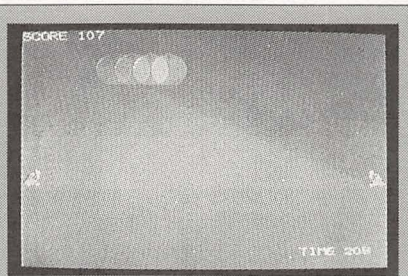
リスト1をLOAD，RUNして，もしデータにミスがなければ，マシン語をSAVEします（画面の指

《第1表》変数表

ACT	面数	
SC	スコア	
HI	ハイスコア	
N$	その人の名前	
TM	タイム	
LP，CL	BGM(!?)とバック点滅用のカウンタ	
X$，Y$，Z$	MUSIC用	
OX，OY	みかんの座標	読みだし用
X1，X2	手の座標	読みだし用
IX	BF98H	
HL	C000H	



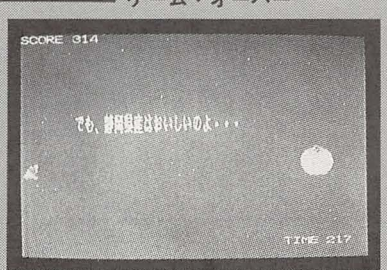
▲《写真1》キバツなタイトル画面。愛媛県のかたどうもすみません



◀《写真2》画面内をある一定の軌道で動いているみかんを取れ



▶《写真3》うまく両手でみかんをつかみリターン・キーを押せばクリア



▼《写真4》みかんにさわったり，タイムがなくなるとゲーム・オーバー

★スーパークイズでギャグの答えに○を付けたいけど，プレゼントほしさに，思わず正しい答えに付けてしまう…。(茨城県水戸市・**大森雅樹15才**)……【**影**：正しい答えがわからずに，適当にマルを付ける人もいるゾ!!】

示に従ってください。

マシン語がディスクにSAVEされれば，以後はリスト2をLOAD，RUNするだけでOKです。

苦労は……したの!?

なぜ，この単純なゲームがこんなに長いリストになったのか…。やっぱりキャラDATAとメッセージの豊富(?)さでしょう。

最近はゲーセンばりのシューティングやRPG，テトリスもどきが多いんで，こういうゲームは「速さ」と「のり」が重要になるんではないかと思って……。

ミュージックはいらんという人はその関係のものは一切(いっさい)とってしまってかまいません。

またアナログCRTでない人は，CMDPAL文をとっちゃってください。またREMの行は打ち込まなくてもOKです。

あとは長いだけでよくあるプログラムですのでREMを参考にしてみてください。

```
600 DATA A000000000FFAA00FEAA0000000000000,00000000000000000000000000000000
610 DATA 00000000000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000
620 '    1***2***3***4***5***6***7***8***9***A***B***C***D***E***F***G***H SUM
630 DATA 00000000000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000
640 DATA 00000000000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000
650 DATA 000007383FFE00FE0000000007071DE2,FFE31CFF0000000013E1FE31CFF07F8FF
660 DATA 00000006F97F06F9FF0CF3FF0001011C,E3FF04FBFF0CF3FF000705708FFF1CE3
670 DATA FF18E7FF000F07E01FFF30CFFF18E7FF,031C1FC03FFF609FFF38C7FF021D0F00
680 DATA FFFF40BFFF30CFFF06393F00FFFF40BF,FF30CFFF06391F00FFFFC03FFF30CFFF
690 '    1***2***3***4***5***6***7***8***9***A***B***C***D***E***F***G***H SUM
700 DATA 00000000000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000
710 DATA 00000000000000000000000000000000,0000000000000000000000007F007FE0
720 DATA 1CFC000000000000C738FFB847FF00E0,E0000000E01FFFC738FF807CFC000000
730 DATA 30CFFF609FFF609FFF00000030CFFF20,DFFF38C7FF00808018E7FF38C7FF0EF1
740 DATA FF00E0E018E7FF0CF3FF07F8FF00F0F0,1CE3FF06F9FF03FCFFC038F80CF3FF02
750 DATA FDFF00FFFF40B8F80CF3FF02FDFF00FF,FF609CFC0CF3FF03FCFF00FFFF609CFC
760 '    1***2***3***4***5***6***7***8***9***A***B***C***D***E***F***G***H SUM
770 DATA 06391F00FFFFC03FF030CFFF003F3000,FF0340BFE230CF3C003F0AE0FFE800FF
780 DATA 0A00FF8A037F2B80FFAA03FFAB80FFA2,027F2A02FFAA00FFAAA0FFAA0E7F2E02
790 DATA FF8A00FFAA3BFFBB08FF2A06FF8EE0FC,E80EFFAE09FF2B04FF8E80F8A80CFFAE
800 DATA 00FF2A039F8B80F1A00CFFAE00FF2800,9F0A00F1A008FFAA006C20001F0A00F1
810 DATA A001FFAB000000000F0200F10000FFAA,0000000003000800000FF2A0000000
820 DATA 0000000000000FF2A0000000000000003F0200000000000000000000000700
830 '    1***2***3***4***5***6***7***8***9***A***B***C***D***E***F***G***H SUM
840 DATA 0CF3FF03FC0F00FFFF609CFC0CF33C02,FDA700FFC000FC0C00FF9200FFA800FF
850 DATA 2A00FCA000FFAAC0FFEA00FFAA00FCA8,00FFAA82FFAA0FFFAF80FCA800FFAA02
860 DATA DF8A08FFAA60FEE800FFAA039F8B88FF,AA20FEA816FFBE009F8A80FFAA00FEA8
870 DATA 04FFAE008F0AE0F9E800FEA800FFAA00,8F0A00F9A800FE2800FFAA008F0A00F8
880 DATA A800360078FFFA008F0A00F0A0000000,00FFAA0001000C0800000000FFA800
890 DATA 0000000000000000000FCA0000000000,0000000000000000000000000000000
900 '    1***2***3***4***5***6***7***8***9***A***B***C***D***E***F***G***H SUM
910 DATA 00000000000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000
920 DATA 00323636000000000000000000666767,0000000000001C7D5D0CCF4D00000000
930 DATA 010100C745003C1400000000705003C,1406E646000000000D0500F3510C9E1C
940 DATA 000000001D1500CF45003C1400000000,331100FE5400F8500001010FFF5500FF
950 DATA 5500E0400003010 0FF5500FF5500C040,000F0500FF5500FF5500F850000F0500
960 DATA FF5500FF550EFE5E00000000FE540000,000CFC5C0000000000000000000000000
970 '    1***2***3***4***5***6***7***8***9***A***B***C***D***E***F***G***H SUM
980 DATA 00000000000000000000000000000000,0000000000000004C6C6C0000000000
990 DATA 0000000066E6E60000000000000000,30F3B238BEDA000000000000003C2800
1000 DATA E3A2008080000000606762003C2800E0,A0000000307938 00CF8A00B0A0000000
1010 DATA 003C2800F3A200B8A8000000001F0A00,7F2A00CC8800000000070200FFAA00FF
1020 DATA AA0080800003020 0FFAA00FFAA00C080,001F0A00FFAA00FFAA00F0A0707F7A00
1030 DATA FFAA00FFAA00F0A0303F3A0000000007F,2A0000000000000000000000000000
1040 DATA end,オツカレサマ!Thanks a lot!
```

《リスト1》各種データのプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:CLEAR ,&HBDFF:DEFINT A-Z:CLS 3:WIDTH 80,20
20 PRINT "Programmer's square Presents.":PRINT"Wait a moment.":L=130:CMD PLAY "Y
38,207@4IL32TCDEDC
30 READ AD:L=L+30:SC=(AD=&H3000)
40 K=0:READ C$,D$:IF C$="*" GOTO 30 ELSE IF C$="end" GOTO 90
50 FOR I=1 TO 32 STEP 2:A=VAL("&H"+MID$(C$,I,2)):POKE AD,A:K=K+A:AD=AD+1:NEXT
60 FOR I=1 TO 32 STEP 2:A=VAL("&H"+MID$(D$,I,2)):POKE AD,A:K=K+A:AD=AD+1:NEXT
70 IF SC=0 THEN READ SUM$:IF K<>VAL("&H"+SUM$) THEN PRINT "ｺﾏﾒﾝ!":L;"ｷﾞﾖｳ ﾉ ﾄﾞｺｶ
ｶﾞ ﾁｶﾞｯﾃﾏｽ。":PRINT"Correct":SUM$:PRINT "Now":HEX$(K):BEEP :END
80 L=L+10:GOTO 40
90 AD=&HC150:FOR I=&HC100 TO &HC14F:POKE AD,PEEK(I):AD=AD+1:NEXT:POKE &HC151,&HF
4:POKE &HC15A,&HF4:POKE &HC15D,255:POKE &HC161,0
100 POKE &HC163,&HEF:POKE &HC167,&HBF:POKE &HC16B,&HF4:POKE &HC172,&HC0:POKE &HC
191,&HF4:POKE &HC194,&HFF:POKE &HC16F,&HFF
110 FOR I=0 TO 7:A=2^2:CMD PAL 0,VAL("&O"+STR$(I)+"0"):NEXT:FOR I=7 TO 0 STEP -1
:CMD PAL 0,VAL("&O"+STR$(I)+"0"):A=2^2:NEXT:CLS:PRINT "ALL OK!ﾃﾞｽ。
120 PRINT "Drive 1 ﾆ Disk ﾜ Set ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ。(OK->[RET])":A$=INPUT$(1):BSAVE "MAC",&
HBF00,1024:BSAVE "CHR",&H3000,3000
130 DATA &HBF00
140 '    1***2***3***4***5***6***7***8***9***A***B***C***D***E***F***G***H SUM
150 DATA F33AC2E6F602D331061000E50E04C51A,4700131A4F131AD35C70D35D71D35E77,C95
160 DATA D35F23130000C10D20E4E1D511500019,D100000520D400003AC2E6D331FBC900,BDE
170 DATA 5E2356EB00ED5B98BF00C9CD40BFCD00,BFC9CD40BF229ABFCD00BF2A9ABF2323,FE7
180 DATA 2323CD00BF2A9ABFD511000519D1229A,BFCD00BF2A9ABF23232323CD00BFC9CD,D62
190 DATA *,*
200 DATA &HC000
210 '    1***2***3***4***5***6***7***8***9***A***B***C***D***E***F***G***H SUM
220 DATA D5C600110005ED52D115C9D511000519,D114C92A02C8110039CD55BF2A02C8ED,C51
230 DATA 5B04C81805CD00C01812CD0BC0180D23,2323231C18062B2B2B2B1D002202C8ED,820
240 DATA 5304C8110030CD55BF3A06C83D3206C8,C0ED4B00C80AFEFF280E3224C0030A32,BD8
250 DATA 06C803ED4300C8C9030A4F18E8000000,CD00C1CD50C1C900000000000000000,923
260 DATA *,*
270 '
280 DATA &HC100
290 DATA 2AE4C0110039CD00BF2AE4C03AEFC047,DB02FEFD2812FEEF281A22E4C07832EF,1042
300 DATA C0110036CD00BFC92B2B2B2B0578FEFF,280E18E6232323230478FE14280218DA,AEC
310 DATA 2AE4C03AEFC018D900000000000000,00000000000000000000000000000000,4A8
320 DATA *,*
330 '    1***2***3***4***5***6***7***8***9***A***B***C***D***E***F***G***H SUM
340 DATA &H3000
350 DATA 00000000000000000000000000000000,00000000000000000000000000000000
360 DATA 0000003F000000000000000000702F,0000000000003F2A00E0BE00000000
370 DATA 070200FFAA00C0BF000000003F2A00FF,AA00F8AF000000 1EFFBE00FFAA00FEAB
380 DATA 000100F0FFFA00FFAA00FFAA010703C0,FFEA00FFAA00FFAA070F0F00FFAA00FF
390 DATA AA00FFAA0C1F0E00FFAA00FFAA00FFAA,003F2A00FFAA00FFAA00FFAA183F3A00
400 DATA FFAA00FFAA00FFAA387F3A00FFAA00FF,AA00FFAA007F2A00FFAA00FFAA00FFAA
410 '    1***2***3***4***5***6***7***8***9***A***B***C***D***E***F***G***H SUM
420 DATA 00000000000000000000000000000000,0000000000000000C0000000000000
430 DATA 00000000000EFA0000000000000000,00077A00FCA8000000000000003FE00
440 DATA FFAA00E0A000000001FEA00FFAA00FC,A800000000 7FAA00FFAA00FFAA000000
450 DATA 00FFAA00FFAA00FFAA00808000FFAA00,FFAA00FFAA00E0A000FFAA00FFAA00FF
460 DATA AA00F0A000FFAA00FFAA00FFAA00F8A8,00FFAA00FFAA00FFAA00FCA800FFAA00
470 DATA FFAA00FFAA00FCA800FFAA00FFAA00FF,AA00FEAA00FFAA00FFAA00FFAA00FEAA
480 '    1***2***3***4***5***6***7***8***9***A***B***C***D***E***F***G***H SUM
490 DATA 007F2A00FFAA00FFAA00FFAA007F2A00,FFAA00FFAA00FFAA003F2A00FFAA00FF
500 DATA AA00FFAA003F2A00FFAA00FFAA00FFAA,001F0A00FFAA00FFAA00FFAA000F0A00
510 DATA FFAA00FFAA00FFAA0007020 0FFAA00FF,AA00FFAA00001 0000FFAA00FFAA00FFAA
520 DATA 00000000FFAA00FFAA00FFAA00000000,3F2A00FFAA00FFAA0000000007020 0FF
530 DATA AA00FFAA00000000000007F2A00FFAA,0000000000000000000000000000000000
540 DATA 00000000000000000000000000000000,0000000000000000000000000000000000
550 '    1***2***3***4***5***6***7***8***9***A***B***C***D***E***F***G***H SUM
560 DATA 00FFAA00FFAA00FFAA00FEAA00FFAA00,FFAA00FFAA00FEAA00FFAA00FFAA00FF
570 DATA AA00FCA800FFAA00FFAA00FFAA00FCA8,00FFAA00FFAA00FFAA00F8A800FFAA00
580 DATA FFAA00FFAA00E0A000FFAA00FFAA00FF,AA00E0A000FFAA00FFAA00FFAA008080
590 DATA 00FFAA00FFAA00FFAA00000000FFAA00,FFAA00FCA800000000FFAA00FFAA00E0
```

PSG
PC-8801 mkII

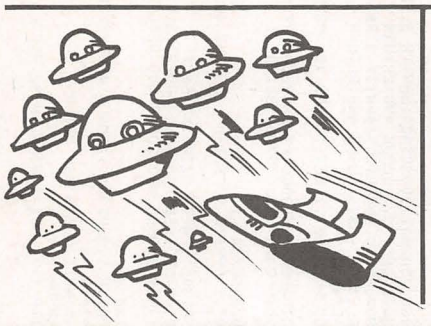
★影さん，本当にお金がないというのは悲しいことですね。今度，僕といっしょに考えてみませんか？（神奈川県 中部・さすらいの大馬鹿野郎13才）……【影：そうしよう／編：私は，話し合う以前の問題だと思いますよ。】

★このハガキの40円切手と1円切手は、チョコレートを食べながらなめました。いいにおいでしょ！（愛媛県北条市・仙波岳彦15才）……【影：今度は、切手をなめながら、チョコレートをはって送ってほしいものだ！】

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
10 BLOAD "MAC":BLOAD "CHR"
20 NEW  CMD :CMD STOPM:CLEAR .&HBDF0  :DEFINT A-Z  :WIDTH 40,20:CONSOLE ,,0,1
30 DIM CM(20),M1(16),M2(16),B%(4,9),D%(4,9)
40 KEY 7,"WIDTH 80"+CHR$(13) :HI=730:N$="Maki･Rouel":IX=&HBF98:HL=&HC000
50 DEF USR1=&HC013:DEF USR2=&HBF52:DEF USR3=&HC070
60 FOR I=&H3900  TO &H3C00:POKE I,0:NEXT:FOR I=1 TO 16:READ M1(I),M2(I):NEXT
70 FOR I=1 TO 4:P(I)=VAL("&O"+STR$(I-1)):NEXT:Z=4:FOR I=5 TO 7:P(I)=P(Z):Z=Z-1:N
EXT
80 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ B%(X,Y):NEXT:NEXT
90 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ D%(X,Y):NEXT:NEXT
100 CMD VOICE ,B%,D%:FOR L=1 TO 14:READ A$:CM(L)=VAL("&h"+A$):NEXT:GOTO 510
110 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3.0)用



VAならではの高速シューティング

ケルベロス

あっちゃん

ストーリー!!

2010年，全宇宙は地獄の帝王ケルベロスに支配されていた。反乱軍の総統は精鋭戦隊のリーダー，ガル・ブラッドに特殊任務を託した。『暗黒惑星ハデスの衛星軌道上に現在修理中のケルベロス艦が停泊している。そこへ行くには五つの銀河の防衛システムを突破しなければならない。ヴェリアデルタスの結界を破れるのは君だけだ。たのんだぞ!!』

遊ぶっ!!

テンキーで8方向に動き，スペース・キーで単発ビームが撃てる!! しかし，右下を押しているとビームがでないゾ!! Eキーでポーズ。ザコキャラを倒しながら進んでいくと，ボスの結界を破って，対決!! でも弱いぜぇ!!そして，最終面には無抵抗のケルベロス艦が出現する。ゲーム・オーバー画面で8を押していればコンティニューするぞっ!!

遊ぶ前に

まずは**リスト1**を入力してSAVEしてRUN!! つぎに**リスト2**を入力してSAVEしてRUN!!**リスト1**がスプライト・ファイル作成，**リスト2**がメイン・プログラムだから，二度目からは**リスト2**をRUNするだけで遊べるぞ。

改造のアドバイス

BGMを消して効果音を入れたり，敵の出現パターン，動きのパターンを変えるのもいいかもしれません。

参考にしたもの

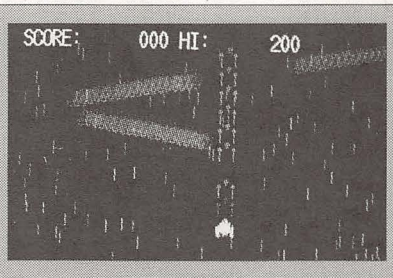
『TAMA玉』ベーマガ・88年8月号
『SPACE CONQUEROR II』
ベーマガ・88年11月号

CHECKER FLAG

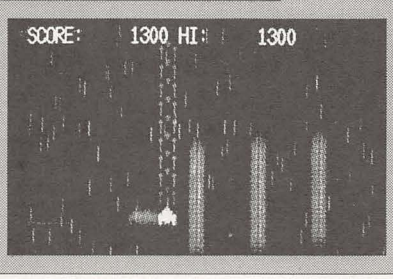
Dr.D：このプログラムは，非常に参考になりやすいのじゃが，なぜかわかるかな？
影：はい，わかりました！
編：ええっ！ 影さんに!!
Dr.D：どうやら編君にはわからんようじゃのう。では影君答えは？
影：REM文に漢字が使われていて見やすいからでェ～す♡ みんな漢字を使おうネ。
Dr.D：わしは，シューティング・ゲームの基本を踏んだプログラムであると言いたかったのじゃが……。ま，いいか。



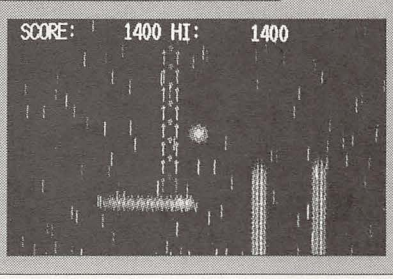
◀《写真1》タイトル画面。バックをスクロールする星がきれい



◀《写真2》スタート!! いきなり敵の襲来だ!! 連射あるのみ



◀《写真3》敵の攻撃パターンはいろいろある。移動の速さがポイント



◀《写真4》この攻撃！さすがにVA！敵の動きの速さがちがう

★国会は消費税を廃止しろ！編集長は影さんをクビにしろ!! (群馬県前橋市・いちゃん15才)…【影：どさくさにまぎれて，何てこと言うんだ!!関係ないだろう!!編：いや，あまり歓迎されないものという共通点が…。】

★ぼくの家の近くには、2～3人しかパソコンを持った人がいません。影さん、何とか言ってください。(北海道河東郡・増田弘幸14才)…[影：まさか、となりの家まで2キロ離れているなんてことはないだろうなー？]

《リスト1》ケルベロスのキャラクター・データ・リスト

```
10 SPRITE SCREEN 0:SCREEN WIDTH 4,640,4:COMPOSE 1,0,2:PALETTE:CLS 3:DIM A%(260)
20 SCREEN MASK (0,0)-(639,199),1,1:FOR I=1 TO 8:FOR Y=0 TO 15:READ A$
25 FOR X=0 TO 31 STEP 2:C=VAL("&H"+MID$(A$,X/2+1,1)):PSET (X,Y),C
26 PSET (X+1,Y),C:NEXT X,Y:GOSUB 30:CLS 2:NEXT:GOTO 40
30 GET @(0,0)-(31,15),A%:PUT PATTERN I,A%,4:RETURN
40 SCREEN MASK (0,0)-(639,199),1,0:SAVE PATTERN "CERBEROS.SPR",ALL:END
70 '自機 ガッツァ
80 DATA 0000000220000000,0000000220000000,0000001221000000,0000201221020000
90 DATA 0000211661120000,0020116556110200,0020165555610200,0121165555611210
100 DATA 0121116556111210,0111111661111110,0121111111111210,0111012112101110
110 DATA 0212002112002120,0262002002002620,0020000000000200,0000000000000000
120 '敵 ガルキーヴァ
130 DATA 0000006006000000,0000006006000000,0000006006000000,00000C6CC6C00000
140 DATA 000CCC6CC6CCC000,00CCCC6CC6CCCC00,CCCC1C6226C1CCCC,0CCC1C6226C1CCC0
150 DATA 0CCC11C22C11CCC0,00CC11C22C11CC00,005CC112211CC500,0055C11CC11C5500
160 DATA 0005CC1CC1CC5000,00050CCCCCC05000,0005055CC5505000,0000050000500000
170 '敵 ガルタレス
180 DATA 0000001001000000,0000001001000000,0666001111006660,0006000110006000
190 DATA 0006662112666000,0000022222200000,0005022222205000,0205522222255020
200 DATA 0205021221205020,0225001001005220,2222000000002222,2222220000222222
210 DATA 2220020000200222,2220000000000222,0222000000002220,0022220000222200
220 '敵 デューレン
230 DATA 0000101110100000,0011101000111010,1010001100001110,1011100100001000
240 DATA 1000111101111100,1111100001000100,1000111221000111,0010002222000000
250 DATA 0010102222001110,1110102211111011,1000101000010001,1111101010110111
260 DATA 0100101110000001,0100001010011111,0100111010010100,0111100010010110
270 '敵 ヴェリアデルタス
280 DATA 0000000220000000,0005555225555000,0055555555555500,0555522222255550
290 DATA 0555555555555550,0552555555552550,0552551111552550,2252551111552522
300 DATA 2252551111552522,0552551111552550,0552555555552550,0555555555555550
310 DATA 0555522222255550,0055555555555500,0005555225555000,0000002200000000
320 '自機弾
330 DATA 0000000660000000,0000006666000000,0000006666000000,0000000660000000
340 DATA 0050000660000500,0555000000005550,0555000000005550,0050000000000500
350 DATA 0050000000000500,0050000000000500,0050000000000500,0050000000000500
360 DATA 0050000000000500,0050000000000500,0050000000000500,0000000000000000
370 '敵弾
380 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
390 DATA 0000007777000000,0000077777700000,0000777775770000,0000777777570000
400 DATA 0000777777570000,0000777777770000,0000077777700000,0000007777000000
410 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
420 '爆発
430 DATA 0000000220000000,0020002222000200,0002222222222000,0022262222622200
470 DATA 0222222662222220,2222626666262222,0222266666622220,2222666666662222
510 DATA 0222266666622220,2222626666262222,0222222662222220,0022262222622200
550 DATA 0002222222222000,0020002222000200,0000000220000000,0000000000000000
```

《リスト2》ケルベロスのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLEAR ,,5120:SPRITE SCREEN 0:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN WIDTH 4,320,4
20 BUFFER #0,320,200,4:320,200,4:COMPOSE 1,0,2:PALETTE:CLS 3:DEFINT A-Z:HI=0
30 PALETTE MODE 2,2:DIM T(4,60),B$(4),M$(6),SP(5)
40 LOAD PATTERN "CERBEROS.SPR",ALL
50 SCREEN MASK (0,0)-(639,199),1,1:SCREEN WINDOWS #0,(0,0),200,0:BUFFER=0
60 FOR I=0 TO 150:PSET (RND*320,RND*200),RND*31-15:NEXT:WIDTH 40,10
70 SCREEN WINDOWS #0,(0,0),200,1:BUFFER=1:LINE (0,0)-(319,199),2,BF
80 SCREEN WINDOWS #0,(0,0),200,0:BUFFER=0:FOR J=0 TO 4:FOR I=0 TO 60
90 READ T(J,I):NEXT I,J:FOR I=0 TO 4:READ B$(I)
100 B$(I)=B$(I)+"T158V12O4L8CC16C16CD+CC16C16CF":NEXT:P$="T178V13@10L8O6EA+>DR8"
110 B$="T158O4V13@45L8DDCDR8DCDR8DCDF4ER8DDCDR8DC":M$(1)=B$+"<A4AAA>C4CR8"
120 M$(2)=B$+"D2R8":B$="FFFGR8CCCD4CD4FFFG4FGC16C16AAAA4G4":M$(3)=B$+"R8"
130 M$(4)=B$:B$="FFFFGGGGEEEF4FFFDDDDEEEEFFF":M$(5)=B$+"A4AAA":M$(6)=B$+"F2R8"
140 SCREEN MASK (0,0)-(639,199),1,0:TURN OFF SPRITE
150 ST=0:COLOR 6:LOCATE 15,2,0:PRINT "◥ ◤":COLOR 5:LOCATE 12,3
160 PRINT "ＣＥＲＢＥＲＯＳ":COLOR 7:LOCATE 13,6:PRINT "HIT SPACE KEY!"
170 LOCATE 17,4:PRINT "◥ ◤":STOPM:ON PLAY(4) GOSUB 1660:PLAY ON:GOSUB 1660
180 IF INP(9)<>191 THEN PALETTE RND*15+15,RND*7,0:ROLL -1:GOTO 180
190 PLAY OFF:STOPM:S$="T178V13@10L8O6CFCEA+>DR8":BGM 0:PLAY S$,"R32"+S$
200 SC=0:LF=2:G=-1:FOR I=10 TO 12:DEF SPRITE I AS 7:NEXT
210 GOSUB 1120
220 CLS:LOCATE SPRITE 30,-32,200,1:TURN ON SPRITE 30:DEF SPRITE 1 AS 1
230 SPRITE 1,"H320,200S100G320,140":START SPRITE 1:TURN ON SPRITE 1
240 FOR I=0 TO 7000:NEXT:X=320:Y=140:COLOR 7:LOCATE 0,0
250 PRINT USING "SCORE:########00":SC:LOCATE 16,0:PRINT USING "HI:########00":HI
260 IF SN=0 THEN GOSUB 1810:GOTO 360 ELSE GOSUB 1820:GOTO 360
270 'メイン
280 IF INP(2)=223 THEN 1440
290 I=INP(0):IN=INP(1)
300 X=X+(((I=239)+(I=235)+(X>15))-((I=191)+(I=187)+(X<575)))*16
310 Y=Y+(((IN=254)+(Y>31))-((I=251)+(I=187)+(I=235)+(Y<183)))*8
320 IF INP(9)=191 AND BM=0 OR BM=1 THEN GOSUB 390
330 LOCATE SPRITE 1,X,Y,1:SU=COLLISION(-1):IF COLLISION(0)=1 THEN 980
340 ON CB GOTO 370:ON SN GOSUB 790
350 FOR I=3 TO 5:IF COLLISION(I,30)=0 THEN 370 ELSE NEXT
360 IF SN=0 THEN G=G+1:TK=T(ST,G):GOSUB 440 ELSE 370
370 ROLL -1:GOTO 280
380 '自機弾
390 IF BM=0 THEN BX=X:BY=Y-16:BM=1
400 LOCATE SPRITE 2,BX,BY,6:TURN ON SPRITE 2:SU=COLLISION(-1)
410 IF COLLISION(0)=2 THEN GOSUB 880
420 BY=BY-14:IF BY<0 THEN BM=0:TURN OFF SPRITE 2:RETURN ELSE RETURN
430 '敵移動
440 IF TK=11 THEN 1220
450 ON TK GOSUB 520,540,560,590,620,650,690,710,730,770:RETURN
460 TS=1:FOR I=3 TO 5:DEF SPRITE I AS 2:NEXT:RETURN
470 TS=2:FOR I=3 TO 5:DEF SPRITE I AS 3:NEXT:RETURN
480 TS=3:FOR I=3 TO 5:DEF SPRITE I AS 4:NEXT:RETURN
490 FOR I=3 TO 5:SP(I)=1:START SPRITE I:TURN ON SPRITE I:NEXT:RETURN
500 FOR I=10 TO 12:START SPRITE I:TURN ON SPRITE I:NEXT:RETURN
510 '敵 ガルキーヴァ
520 GOSUB 460:S$="S600H607,0G0,50G607,100G0,150G607,200S0T30":SPRITE 3,S$,1
530 SPRITE 4,"H640,0P30"+S$,1:SPRITE 5,"H640,0P"+S$,1:GOSUB 490:RETURN
540 GOSUB 460:S$="S600H0,0G607,50G0,100G607,150G0,200S0T30":SPRITE 3,S$,1
550 SPRITE 4,"H-32,0P30"+S$,1:SPRITE 5,"H-32,0P"+S$,1:GOSUB 490:RETURN
560 GOSUB 460:EX=RND*300:FOR I=3 TO 5:EX=EX+100
570 SPRITE I,"S200H=EX:,0D200S300T1T1S300U200S0T30",1:NEXT:GOSUB 490:RETURN
580 '敵 ガルタレス
590 GOSUB 470:SPRITE 3,"S300H0,0D180U100D100U50D50S500G0,=Y:R607L607S0T30",1
600 SPRITE 4,"S300H607,0D180U100D100U50D50S500G607,=Y:L607R607S0T30",1
610 SPRITE 5,"S0T30",1:GOSUB 490:RETURN
620 GOSUB 470:SPRITE 3,"S400H0,200U200T1U200S0T30",1
630 SPRITE 4,"S400H607,200U200T1U200S0T30",1:SPRITE 5,"S0T30",1:GOSUB 490
640 RETURN
650 GOSUB 470:S$="S200D200U100S300T1U200S0T30":SPRITE 3,"H0,0"+S$,1
660 SPRITE 4,"H607,0"+S$,1:SPRITE 5,"H320,0"+S$,1:S$="S300T1D200H-32,300"
670 FOR I=3 TO 5:SPRITE I+7,"S0T=1;"+S$,1:NEXT:GOSUB 490:GOSUB 500:RETURN
680 '敵 デューレン
690 GOSUB 480:SPRITE 3,"S500H0,=Y:R640S0T30",1
700 SPRITE 4,"S500H607,=Y:L640S0T30",1:SPRITE 5,"S0T30",1:GOSUB 490:RETURN
710 GOSUB 480:FOR I=3 TO 5:EX=RND*607:WI=I*10
720 SPRITE I,"P=WI:S500H=EX:,0D200S0T30",1:NEXT:GOSUB 490:RETURN
730 GOSUB 480:FOR I=3 TO 5:EX=RND*607:EY=RND*80
740 SPRITE I,"H=EX:,=EY:P120S0T30",1:SPRITE I+7,"S0T=I:S300T1H-32,300",1:NEXT
750 GOSUB 490:GOSUB 500:RETURN
760 '敵要塞ヴェリアデルタス
```

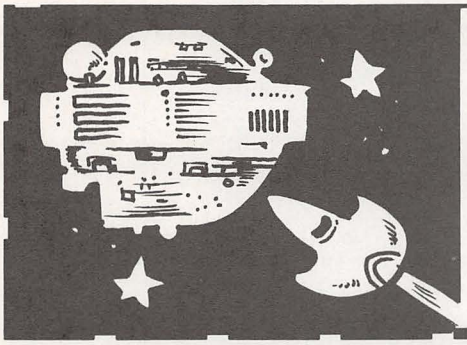
```
770 ON SN GOTO 790:GOSUB 1820:DX=0:DY=0:TN=0:DF=0:SN=1:VL=(ST+1)*10
780 TS=(ST+1)*100
790 ON TN GOTO 810
800 DX=DX+8:IF DX>575 THEN TN=1:GOTO 820 ELSE 820
810 DX=DX-8:IF DX<8 THEN TN=0
820 LOCATE SPRITE 3,DX,DY,5:LOCATE SPRITE 4,DX+32,DY,5
830 LOCATE SPRITE 5,DX,DY+16,5:LOCATE SPRITE 6,DX+32,DY+16,5
840 TURN ON SPRITE 3,4,5,6:IF DF=0 THEN MX=DX:MY=DY+16:DF=1
850 LOCATE SPRITE 10,MX,MY,7:TURN ON SPRITE 10:MY=MY+16
860 IF MY>200 THEN DF=0:TURN OFF SPRITE 10:RETURN ELSE RETURN
870 '命中
880 IF CB=0 THEN 900 ELSE IF COLLISION(3,2)=-1 THEN CV=CV-1:TURN OFF SPRITE 2
890 BM=0:IF CV=<0 THEN 1290 ELSE RETURN
900 IF SN=0 THEN 940
910 FOR I=3 TO 6:IF COLLISION(I,2)=-1 THEN V=1:NEXT ELSE NEXT
920 IF V=0 THEN RETURN ELSE TURN OFF SPRITE 2:BM=0:V=0:VL=VL-1
930 IF VL=<0 THEN 1170 ELSE RETURN
940 FOR I=3 TO 5:IF COLLISION(I,2)=0 THEN NEXT:RETURN
950 IF SP(I)=0 THEN NEXT:RETURN ELSE SPRITE I,"V8P10S0T30",1:SP(I)=0
960 TURN OFF SPRITE 2:BM=0:SC=SC+TS:GOSUB 1090:NEXT:RETURN
970 '爆発
980 IF CB=1 THEN 370
990 FOR I=3 TO 5:IF COLLISION(I,1)=-1 THEN IF SP(I)=0 THEN 370 ELSE NEXT
1000 NEXT
1010 PLAY OFF:STOPM:PLAY ,,,"Y6,31Y7,55S0M40000T32C4":FOR I=3 TO 5
1020 LOCATE SPRITE I,-32,200,1:LOCATE SPRITE I+7,-32,300,1:NEXT:TURN OFF SPRITE
1030 BM=0:DF=0:DX=0:TN=0:BUFFER=1:PALETTE:FOR I=0 TO 30
1040 FOR J=1 TO 0 STEP -1:SCREEN WINDOWS #0,(0,0),200,J:NEXT J,1:BUFFER=0
1050 LF=LF-1:IF LF)=0 THEN 210 ELSE SN=0:CLS:COLOR 7:LOCATE 11,4
1060 PRINT "GAME  OVER":BGM 0:PLAY "T96V13@45L16O4FGA4EFG4FED2R4"
1070 IF INP(1)=254 THEN 200 ELSE CLS:GOTO 150
1080 '得点
1090 COLOR 7:LOCATE 6,0:PRINT USING "########";SC:IF HI>SC THEN RETURN
1100 HI=SC:LOCATE 19,0:PRINT USING "########";HI:RETURN
1110 '面数
1120 CLS:COLOR 5:LOCATE 15,3:PRINT USING "STAGE - #";ST+1:LOCATE 15,5
1130 PRINT USING ">LEFT - #";LF:STOPM:BGM 0
1140 S$="T128V13@2L8O4F+4FEFD+4R16@0O4C16C16C"
1150 S1$="T128V12@1L8O4C4BAGF+4R16V15@59O3C16C16C":PLAY S$,S1$:BGM 1:RETURN
1160 'ヴェリアデルタス爆発
1170 PLAY OFF:FOR I=3 TO 6:START SPRITE:SPRITE I,"V8P30S0T30",1:NEXT
1180 LOCATE SPRITE 10,-32,300,1:TURN OFF SPRITE 2,10:SC=SC+TS:GOSUB 1090
1190 STOPM:BGM 0:PLAY ,,,"Y6,31Y7,55S0M65000T32C2":TURN OFF SPRITE 6:SN=0
1200 GOTO 260
1210 'クリア
1220 TURN OFF SPRITE 2:STOPM:S1$="T128V10@58L16O5CCCR16CCCR16CCCCCCC"
1230 S$="T128V13@2IL8O4F16F16FG16G16GG16G16G16A2R8T255L16@17@V127":BGM 0
1240 PLAY S$,S1$:CLS:COLOR 7:LOCATE 11,3:PRINT USING "STAGE - # - CLEAR";ST+1
1250 BGM 1:FOR I=0 TO 94:PLAY "N=I;":NEXT:PLAY "L1N95&N95":SPRITE 1,"S70U220",1
1260 START SPRITE 1:FOR I=0 TO 200:ROLL -16:NEXT:ST=ST+1
1270 IF ST=5 THEN 1550 ELSE G=-1:GOTO 210
1280 'エンディング
1290 S$="@2V14T128O4L4R8AFED2@0O2AFED2@17O2E+2F2V15T96@16O5C2E1.R4@17@V127"
1300 S$=S$+"T19OO2CD1.&D1.&D1.":PLAY OFF:STOPM:PLAY S$:SC=SC+600
1310 TURN OFF SPRITE 3:LOCATE 16,2:PRINT " ":LOCATE 23,2:PRINT " ":BUFFER=1
1320 PALETTE 18,2,0:FOR I=0 TO 200:SCREEN WINDOWS #0,(0,0),200,1
1330 SCREEN WINDOWS #0,(0,0),200,0:NEXT:BUFFER=0:TURN ON SPRITE 3
1340 FOR I=0 TO 250:X=RND*27:Y=RND*6:LOCATE X,Y:PRINT " ":X=RND*607:Y=RND*100
1350 LOCATE SPRITE 3,X,Y,8:NEXT:TURN OFF SPRITE 3:GOSUB 1090:CLS
1360 SCREEN WINDOWS #0,(0,0),200,1:COLOR 6:LOCATE 9,2
1370 PRINT "▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀":LOCATE 9,3:PRINT "▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
1380 LOCATE 9,4:PRINT "▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀":FOR I=0 TO 30000:NEXT:CLS
1390 SCREEN WINDOWS #0,(0,0),200,0:SPRITE 1,"S200U220":START SPRITE 1:COLOR 7
1400 LOCATE 13,11:PRINT "THE  END":LOCATE 0,11:FOR I=0 TO 4:PRINT:NEXT
1410 LOCATE 13,0:PRINT USING "SCORE:#######00";SC:LOCATE 11,2
```

```
1420 PRINT USING "HI-SCORE:#######00":HI:CB=0:PLAY OFF:BGM 1:GOTO 1700
1430 'ポーズ
1440 STOP SPRITE:STOPM:BGM 0:PLAY P$
1450 IF INP(2)<>223 THEN 1450 ELSE STOPM:BGM 0:PLAY P$
1460 IF CB=1 THEN 1480 ELSE IF SN=0 THEN GOSUB 1810:START SPRITE:GOTO 290
1470 STOPM:ON PLAY(4) GOSUB 1500:PLAY ON:GOSUB 1500:GOTO 290
1480 GOSUB 1840:GOTO 290
1490 'ボスBGM
1500 PLAY B$(ST):RETURN
1510 PLAY "T255V14@45L16":BUFFER=1:PALETTE 18,1,0:FOR I=0 TO 94
1520 FOR J=1 TO 0 STEP -1:SCREEN WINDOWS #0,(0,0),200,J:NEXT:PLAY "N=I:"
1530 NEXT:BUFFER=0:BGM 0:PLAY "L4N95":BGM 1:RETURN
1540 'ケルベロス
1550 WIDTH 40,12:CLS:SPRITE 1,"H320,200S100G320,140",1:START SPRITE 1
1560 TURN ON SPRITE 1:COLOR 5:LOCATE 12,0:PRINT "▙  ▙  ▟  ▟  ▟":COLOR 1
1570 LOCATE 12,1:PRINT "▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀":LOCATE 12,2:PRINT "▟▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▙"
1580 COLOR 2:LOCATE 16,2:PRINT "●":LOCATE 23,2:PRINT "●":COLOR 1:LOCATE 12,3
1590 PRINT "▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀":LOCATE 12,4:PRINT "▟▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▙":COLOR 7
1600 LOCATE 12,5:PRINT "▜  ▜  ▛  ▛":LOCATE SPRITE 3,304,20,7
1610 TURN ON SPRITE 3:GOSUB 1510:GOSUB 1840:CB=1:CV=100:X=320:Y=140:GOTO 280
1620 'ケルベロスBGM
1630 CB$="T158V13@21L8O3CEF+G2CEF+G4CEF+G2CEF+G2>@12CEF+G2CEF+G4A4B1R8"
1640 CB$=CB$+"@45C<BAB2R8":PLAY CB$:RETURN
1650 'タイトルBGM
1660 PLAY "T128V14@45L8O4D4FFE4GGF3ED2DDEFG4FGA2L16CDL8"
1670 PLAY "O4A+2G4L16CCCCL8F+2G2F+2G4A4B1L16CCCCL8"
1680 PLAY "FEDDDCR8CCEEEDR8L16O3CCCCR8":RETURN
1690 'エンディングBGM
1700 S$="T128V13@21L8O4DEFG4GGGDEFG2":PLAY S$,"R16"+S$
1710 S$="T128V13@21L8O4DEFG4GGGAGFG2":PLAY S$,"R16"+S$:FOR I=0 TO 1
1720 S$="O4C4CC4O3BO4C4DDCO3BO4C2":PLAY S$,"R16"+S$
1730 S$="O4C4CC4O3BO4C4DDCO3BO4C4<BA1":PLAY S$,"R16"+S$:NEXT
1740 S$="O4A4>C4D4D4DC<BA2AAR8G4FG4AB>C4DE2":PLAY S$,"R16"+S$
1750 S$="CDEFF8ED4<B>CDEE8DC2":PLAY S$,"R16"+S$:S1$="O5<B>CR8DDC4<BA2"
1760 PLAY S1$,"R16"+S1$:PLAY S$,"R16"+S$:PLAY "T96"+S1$,"T96R16"+S1$:BGM 0
1770 PLAY "R2","R2":WIDTH 40,10:CLS:GOTO 150
1780 'メインBGM
1790 MS=MS+1+(MS=6)*6:PLAY M$(MS):RETURN
1800 'BGMサブ
1810 PLAY OFF:STOPM:MS=0:ON PLAY(4) GOSUB 1790:PLAY ON:GOSUB 1790:RETURN
1820 PLAY OFF:STOPM:ON PLAY(4) GOSUB 1500:GOSUB 1510:BGM 1:PLAY ON:GOSUB 1500
1830 RETURN
1840 PLAY OFF:STOPM:ON PLAY(4) GOSUB 1630:PLAY ON:GOSUB 1630:RETURN
1850 '敵出現パターンデータ
1860 DATA 1,2,1,2,1,2,3,3,3,3,3,2,1,2,1,2,1,2,1,3,3,3,3,1,1,1,2,2,2,1,1,1,2,2
1870 DATA 2,3,2,1,2,3,1,1,2,2,1,1,2,2,1,2,1,2,1,2,3,3,3,3,3,10,11,1,1,1,2,2,2,3,1
1880 DATA 3,2,3,1,3,2,1,2,3,2,1,1,2,2,1,1,2,2,4,4,4,3,3,3,4,3,4,3,5,3,4,3,1,2,1
1890 DATA 2,1,2,3,4,5,4,4,1,1,2,2,3,3,4,5,10,11,2,2,2,1,1,1,4,5,4,5,4,3,3,3,1,2
1900 DATA 1,2,1,2,1,4,5,3,4,5,3,1,1,1,3,2,2,2,1,2,3,4,5,3,4,5,3,4,5,3,1,2,1,2,6
1910 DATA 3,3,3,5,4,6,6,6,10,11,2,1,2,1,3,3,6,6,6,3,2,1,4,5,3,1,2,1,2,6,6,6,6,6
1920 DATA 6,4,5,4,4,3,3,1,1,2,2,3,3,4,4,4,6,6,5,5,5,6,6,6,2,1,2,1,5,6,4,6,4,6,7
1930 DATA 10,11,3,3,3,3,3,3,3,4,4,5,5,4,6,4,5,6,1,2,1,2,1,7,7,7,7,8,8,8,8,8,8,8,8
1940 DATA 8,8,6,6,3,3,5,4,5,6,6,1,2,1,2,9,9,9,8,8,8,7,7,9,5,10,10,10,11
1950 'ボスBGM音色
1960 DATA @0,@4,@12,@17,@45
```

★ぼくの友人Mは，自分はウイニングランの車庫入れをやらせたら日本一だと言って，いばっている変な人です。(岡山県吉備郡・FAM16才)…【影：車庫入れのつぎは縦列駐車に挑戦だ!!　影：教習所じゃあるまいし。】

ASCII

PC-9801/286シリーズ(N88-DISK BASIC(86))用



98にはめずらしいシューティング

SHOOT(シュート)・A(エース)

弓矢　浩史

はじめに

98でスクロール・シューティングを作りたい!!…この願いからこのSHOOT・Aは作られました（全8ステージ)。

STORY

近未来のこと，大科学者アドルファーは地球を我(わが)ものにしようと，つぎつぎと兵器で地球を攻撃してきた。それに対抗するべく平和を愛する科学者たちは，戦闘メカA(エース)を作りあげた。そしてパイロットのあなたは，アドルファーの野望を打ち砕(くだ)くべくAを発進させた。

技(テクニック)とヒント

- 敵をやっつけるより弾をよけまくったほうが良いと思う。
- ボスはH.P.が高く，4×ステージで決めてある。
- パターンはステージごとに変化する。
- 自機弾は画面上に1発。

プログラム入力上の注意

リストが長いわりにたいしたことはありませんが，私なりに満足しています。

BGMおよび効果音はサウンドボードを持っていないかたのためにはぶきました。

おわりに

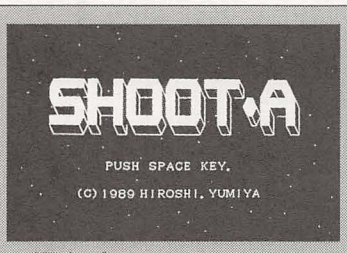
- 自機弾は日本語入力モードでです。
- スペースはすべてCHR$(32)，(半角)です。

★

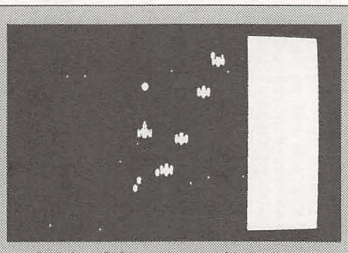
★　　★

《第1表》キーの説明

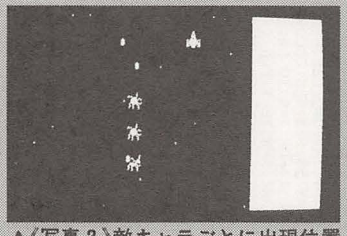
[　　]	(スペース・キー)自機弾発射。[カナ] [CAPS] (カナ，キャップスロック)ロックをはずしプレイ。
[ESC]	(エスケープ・キー)ポーズがかかります。
[↑][↓][←][→]	(カーソル・キー)自機が移動します(ナナメ可能)。



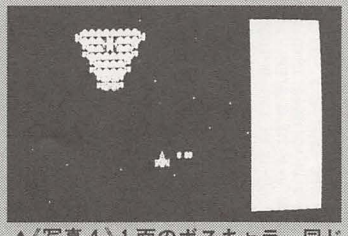
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート



▲《写真2》敵の攻撃!!敵の弾はすべてホーミングなので注意!!



▲《写真3》敵キャラごとに出現位置がちがうゾ!!よくおぼえておこう



▲《写真4》1面のボスキャラ，同じくホーミングで攻撃してくる

SHOOT・Aのプログラム・リスト

```
1000 '☆ 作品名 SHOOTING・A  / ☆ 制作者 HIROSHI.YUMIYA
1010 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,7,2:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3
1020 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2))
1030 DIM SX(50),SY(50),SC(50),SS(50),STP(8,10),ENMV$(8):D=30
1040 DIM MDX(D),MDY(D),MEX(D),MEY(D),DX(D),DY(D),H(D),ME(D)
1050 GOSUB *CHR.SET:GOSUB *STAGE.SET:TOPSC=10000
1060 '♥♥ タイトル ♥♥
1070 *TITLE :COLOR 5:CLS 3:FOR I=1 TO 100:
1080 CIRCLE(RND(1)*639,RND(1)*399),1,RND(1)*6+.5:NEXT I
1090 RESTORE 1140:LOCATE 0,6:FOR I=6 TO 22:READ CD$
1100 PRINT SPC(8);CD$  :NEXT I:COLOR 7:C1=7:C2=6
1110 COLOR@(0,15)-(79,15),C1:SWAP C1,C2:SCREEN 3,0,0,1
1120 IF INP(&HE9)=191 THEN 1230 ELSE SCREEN 3,0,0,0:GOTO 1110
1130 '          12345678 12345678 12345678 12345678 12345678
1140 DATA "                                                  "
1150 DATA "                                                  "
1160 DATA "                                                  "
```


★私のパソコンの"77AV20"と書いてあるところに，"TOWNS"という紙をはって使っている，ということはありません。(東京都日野市・多摩の朝風14才)……【影：使っていないんならいちいち言うなっつーの!】

```
1170 DATA "
1180 DATA "
1190 DATA "
1200 DATA "
1210 DATA .."              PUSH  SPACE  KEY."
1220 DATA .."        (C) 1989 HIROSHI. YUMIYA",,,,,,
1230 CLS 3:LOCATE 26,10:PRINT AKCNV$("START !!"):FOR I=1 TO 500:NEXT I
1240 FOR ST=0 TO 12:SY(ST)=RND(1)*390:SX(ST)=INT(ST*39+RND(1)*8)
1250 SS(ST)=INT(RND(1)*64+32):SY(ST)=0:SC(ST)=INT(RND(1)*6+1):SY(ST)=SY(ST)+1
1260 NEXT ST   :STA=1:EN=1:SCORE=0:PL=4:OVER=0:FOR I=1 TO 9:LY(I)=99:NEXT I
1270 LINE(482,0)-(639,399),1,BF:LINE(482,0)-(639,399),7,B       :E=0:BOS=0
1280 CLS   :X=26:Y=15:DX=X:DY=Y:S=1:LY=99:ST=0:HS=9:WP=1   :C=1   :GOSUB *SCORE.1
1290 '♥♥ メインルーチン ♥♥
1300 LOCATE DX,DY:PRINT "     ":LOCATE DX,DY+1:PRINT "     "
1310 LOCATE X,Y:PRINT CRP$(C,1):LOCATE X,Y+1:PRINT CRP$(C,2):DX=X:DY=Y
1320 GOSUB *SCRO:IF BOS=1 THEN GOSUB *BOSS.PUT ELSE GOSUB *ENEMY:GOSUB *WEPON
1330 IF INP(&HE9)=127 THEN GOSUB *PAUSE
1340 IF INP(&HE9)=191 THEN SW(L)=1
1350 IF INP(&HEA)=251 AND INP(&HE8)=253 THEN X=X-S*2:Y=Y-S:GOTO 1440
1360 IF INP(&HE8)=251 AND INP(&HEA)=253 THEN X=X+S*2:Y=Y+S:GOTO 1440
1370 IF INP(&HE8)=253                   THEN       Y=Y-S:GOTO 1440
1380 IF INP(&HE8)=249                   THEN X=X+S*2:Y=Y-S:GOTO 1440
1390 IF INP(&HEA)=251                   THEN X=X-S*2      :GOTO 1440
1400 IF INP(&HE8)=251                   THEN X=X+S*2      :GOTO 1440
1410 IF INP(&HEA)=249                   THEN X=X-S*2:Y=Y+S:GOTO 1440
1420 IF INP(&HEA)=253                   THEN       Y=Y+S:GOTO 1440
1430 IF E=0 THEN IF OVER=1 THEN *TITLE ELSE 1300 ELSE 1320
1440 IF X<0 THEN X=0 ELSE IF X>56 THEN X=56
1450 IF Y<1 THEN Y=1 ELSE IF Y>22 THEN Y=22
1460 GOTO 1300
1470 *SCRO :CIRCLE(SX(ST),SY(ST)),,8,0
1480 IF SY(ST)>399 OR SY(ST)=0 THEN 1490 ELSE SY(ST)=SY(ST)+SS(ST):GOTO 1510
1490 SX(ST)=INT(ST*39+RND(1)*8):SS(ST)=INT(RND(1)*64+32):SY(ST)=0
1500 SC(ST)=INT(RND(1)*6+1):SY(ST)=SY(ST)+1
1510 CIRCLE(SX(ST),SY(ST)),,8,SC(ST) :ST=ST+1:IF ST>12 THEN ST=0
1520 RETURN
1530 *WEPON :IF SW(L)=0 THEN 1750
1540 IF LY(L)<0 THEN LOCATE CX(L),CY(L):PRINT "  ":SW(L)=0:LY(L)=99:GOTO 1750
1550 IF SW(L)=1 AND LY(L)=99 THEN LY(L)=Y-1:LX(L)=X+1:CX(L)=LX(L):CY(L)=LY(L)
1560 '♥♥ 自機弾の移動&判定 ♥♥
1570 FOR I=0 TO 1:DEF SEG=&HA000 :AD1(I)=PEEK(LY(L)+1*160+(LX(L)+I)*2+1)
1580 AD2(I)=PEEK(LY(L)*160+(LX(L)+I)*2+1) :NEXT I
1590 IF AD2(0)=0 AND AD2(1)=0 THEN 1730
1600 IF AD1(0)=0 AND AD1(1)=0 THEN 1730 ELSE 1610
1610 IF BOS=1 THEN HP=HP-1 ELSE SCORE=SCORE+100:GOSUB *SCORE.1:GOTO 1630
1620 SW(L)=0:LY(L)=99:LOCATE CX(L),CY(L):PRINT "  ":GOTO 1750
1630 LOCATE CX(L),CY(L):PRINT "  ":LOCATE LX(L),LY(L):PRINT "●"
1640 AD=999:FOR I=1 TO KU :'IF H(I)=2 THEN 1414
1650 PQ=SQR((LX(L)-DX(I))^2+(LY(L)-DY(I))^2)
1660 IF PQ=<AD THEN AD=PQ:J=I
1670 NEXT I:IF H(J)=2 THEN 1730
1680 LOCATE DX(J)-1,DY(J):PRINT "      ":LOCATE DX(J)-1,DY(J)+1:PRINT "
1690 IF ME(J)=1 THEN LOCATE MDX(J),MDY(J):PRINT " "
1700 H(J)=2:E(2)=E(2)-1:IF E(2)=<0 THEN E=0:EN=EN+1
1710 IF EN>10 THEN E=0:BOS=1 :'ボス表示へGO = *BOSS.PUT
1720 GOTO 1760
1730 LOCATE CX(L),CY(L):PRINT "  ":LOCATE LX(L),LY(L):PRINT "●"
1740 CX(L)=LX(L):CY(L)=LY(L):LY(L)=LY(L)-2
1750 L=L+1:IF L>WP THEN L=1
1760 RETURN
1770 *SCORE.1:IF SCORE>=TOPSC THEN TOPSC=SCORE
1780 LOCATE 62,3:PRINT AKCNV$("SCORE"):LOCATE 62,9:PRINT AKCNV$("TOP")
1790 KE=6:PO=SCORE:GOSUB *SET.PR:LOCATE 64,5:PRINT CD$
```

```
1800 KE=6:PO=TOPSC:GOSUB *SET.PR:LOCATE 64,11:PRINT CD$
1810 KE=2:PO=PL:GOSUB *SET.PR:LOCATE 63,15:PRINT AKCNV$("SHIP=");CD$
1820 RETURN
1830 *SET.PR
1840 CD$=AKCNV$(STRING$(KE-LEN(MID$(STR$(PO),2,6)),"0")+MID$(STR$(PO),2,6))
1850 RETURN
1860 '♥♥ ステージ・データ ♥♥
1870 *STAGE.SET :RESTORE 1900:FOR STA=1 TO 8:READ CD$:FOR EN=1 TO 10
1880 STP(STA,EN)=VAL("&h"+MID$(CD$,EN*2-1,2)):NEXT EN,STA
1890 '    1*2*3*4*5*6*7*8*9*0* 1*2*3*4*5*6*7*8*9*0* 1*2*3*4*5*6*7*8*9*0*
1900 DATA 020304050607080203040.050502030206050303020,020302030807040506060
1910 DATA 070307050206080302040.060803020403060402050,060604070608030302060
1920 DATA 050503030204060402080.070702050607040502030
1930 '♥♥ 敵の攻撃パターン ♥♥
1940 RESTORE 1960:FOR I=2 TO 8 :READ ENMV$(I):NEXT I:RETURN
1950 '    C*P*H*M*X*Y*x*x*y* C*P*H*M*X*Y*x*x*y* C*P*H*M*X*Y*x*x*y* C*P*H*M*X*Y*x*x*y*
1960 DATA 02040202020202020,3040202502-202,0404020202090600,0504020226180-2
1970 DATA 0602020216020,502.0702020250 18-2-2,0802020226020204,0202020202020202
1980 '♥♥ 敵の移動&攻撃 ♥♥
1990 *ENEMY :IF E=0 THEN 2000 ELSE ON H(E) GOTO 2050,2190  :GOTO 2030
2000 E=STP(STA,EN):D=2
2010 FOR I=1 TO 8:E(I)=VAL(MID$(ENMV$(E),I*2-1,2)):H(I)=0:NEXT I:E=1
2020 KU=E(2):GOTO 2040
2030 IF D=>5 THEN D=0:GOTO 2040 ELSE 2190
2040 X(E)=E(5):Y(E)=E(6):DX(E)=X(E):DY(E)=Y(E): H(E)=1 :ME(E)=0
2050 LOCATE DX(E),DY(E):PRINT "     ":LOCATE DX(E),DY(E)+1:PRINT "     "
2060 LOCATE X(E),Y(E):PRINT CRP$(E(1),1)
2070 LOCATE X(E),Y(E)+1:PRINT CRP$(E(1),2):DX(E)=X(E):DY(E)=Y(E)
2080 X(E)=X(E)+E(7):Y(E)=Y(E)+E(8):D=D+1:TR=0
2090 GOSUB *EN.WEP1 :IF E=0 THEN 2220
2100 IF SQR((DX-DX(E))^2)<4 THEN 2110 ELSE 2120
2110 IF SQR((DY-DY(E))^2)<2 THEN GOSUB *LOST01:GOTO 2220
2120 IF DX(E)>52 THEN GOTO 2160
2130 IF DX(E)<0  THEN GOTO 2160
2140 IF DY(E)>20 THEN GOTO 2160
2150 IF DY(E)<1  THEN GOTO 2160 ELSE 2190
2160 LOCATE DX(E),DY(E):PRINT "     ":LOCATE DX(E),DY(E)+1:PRINT "     ":H(E)=2
2170 IF ME(E)=1 THEN LOCATE MDX(E),MDY(E):PRINT " "
2180 E(2)=E(2)-1:IF E(2)=<0 THEN E=0:EN=EN+1:GOTO 2200
2190 E=E+1:IF E>KU THEN E=1
2200 IF EN>10 THEN BOS=1 :'ボス表示へGO = *BOSS.PUT
2210 TR=TR+1:IF TR>5 THEN E=0:EN=EN+1:IF EN>10 THEN BOS=1
2220 RETURN
2230 '♥♥ 敵のエネルギー弾 攻撃 ♥♥
2240 *EN.WEP1 :IF ME(E)=0 THEN 2250 ELSE 2260
2250 ME(E)=1:MEX(E)=DX(E):MEY(E)=DY(E):MDX(E)=DX(E):MDY(E)=DY(E)
2260 LOCATE MDX(E),MDY(E):PRINT " ":LOCATE MEX(E),MEY(E):PRINT "●"
2270 MDX(E)=MEX(E):MDY(E)=MEY(E):MS=1.8
2280 MEX(E)=INT(MEX(E)+(X+1-MEX(E))/MS+.5)
2290 MEY(E)=INT(MEY(E)+(Y+1-MEY(E))/MS+.5)
2300 IF MDX(E)=>X AND MDX(E)=<X+3 THEN 2310 ELSE 2320
2310 IF MDY(E)=Y OR MDY(E)=Y+1 THEN GOSUB *LOST01 :'--- 死んだ
2320 RETURN
2330 '♥♥ ボス表示&戦闘 ♥♥
2340 *BOSS.PUT :IF E=0 THEN 2350 ELSE 2400
2350 CR$(0)="  ":RESTORE 2440
2360 FOR I=1 TO 8:H(I)=0:B$(I)="":READ CD$:FOR J=1 TO 10
2370 B$(I)=B$(I)+CR$(VAL(MID$(CD$,J*2-1,2))):NEXT J
2380 LOCATE 4,I:PRINT B$(I):NEXT I:E=1:READ HP,H1,H2:HP=HP*STA
2390 KB=4:UP=4:GOTO 2480
2400 FOR J=1 TO 8:LOCATE KB,J:PRINT "    ":B$(J);"    ":NEXT J:KB=KB+UP
2410 IF KB>=32 THEN UP=-4 ELSE IF KB<=2 THEN UP=4
```

★僕の友達のE君は，テトリスで最上段まで積みあげれば良いと思ってプレイしていた，大ボケ野郎です。(群馬県群馬郡・**お年寄り14才**)……【編：どこにでも，すぐ逆に考えてしまう人がいるんですねえ―。影：だれだ？】

PC-9801 286

★FM TOWNS用ソフト「Invitation影からの招待状」は、影さんが招待状をだしたんですか？どうりでゲームが進まない。(兵庫県伊丹市・牛房秀樹15才)……【影：ゲームが進まないのを人のせいにするとは……。】

```
2420 GOTO 2470                  : ' Boss Status hp/x(min)/y(max)
2430 '      1-2-3-4-5-6-7-8-9-0- + 1-2-3-4-5-6-7-8-9-0- + 1-2-3-4-5-6-7-8-9-0-
2440 DATA "09131313131313131310","11131313060513131312","  1113130807131312  "
2450 DATA "  1113131313131312  ","    111313131312    ","    1113131313121    "
2460 DATA "      11151612      ","      11151612      ",4,12,8
2470 E=E+1:IF E>4 THEN E=1
2480 IF H(E)=0 THEN H(E)=1:DX(E)=HI:DY(E)=H2:ME(E)=0
2490 GOSUB *WEPON:IF HP<=0 THEN EN=1:E=0:GOTO 2530
2500 IF Y<=9 THEN Y=10
2510 GOSUB *EN.WEP1 :RETURN
2520 '♥♥ ステージクリア ♥♥
2530 C1=7:C2=0:FOR I=1 TO 80:COLOR@(0,1)-(60,8),C1:SWAP C1,C2:NEXT I
2540 FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT SPC(60):NEXT I:X=26:Y=15:DX=X:DY=Y:
2550 KE=2:PO=STA:GOSUB *SET.PR:LOCATE 16,8:PRINT AKCNV$("STAGE "+CD$+" CLEAR")
2560 KE=6:PO=1000*STA:GOSUB *SET.PR:LOCATE 20,11:PRINT AKCNV$("ﾎﾞｰﾅｽ ");CD$
2570 FOR I=1 TO 80:GOSUB *SCRO:NEXT I:LOCATE 16,8:PRINT SPC(40):STA=STA+1
2580 LOCATE 20,11:PRINT SPC(40):SCORE=PO+SCORE:PL=PL+1:GOSUB *SCORE.1
2590 IF STA>8 THEN STA=1:GOSUB *ENDING
2600 BOS=0:E=0:EN=1:GOTO 2670
2610 '♥♥ 敵にやられた ♥♥
2620 *LOST01 :E=0 :FOR J=1 TO 10:FOR I=0 TO 7:COLOR I
2630 LOCATE DX,DY:PRINT "＊＊":LOCATE DX,DY+1:PRINT "＊＊"
2640 LOCATE DX,DY:PRINT "＋＋":LOCATE DX,DY+1:PRINT "＋＋":NEXT I,J:COLOR 7
2650 FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT SPC(60):NEXT I:X=26:Y=15:DX=X:DY=Y:
2660 COLOR 7:PL=PL-1:IF PL<0 THEN 2710 ELSE GOSUB *SCORE.1
2670 KE=2:PO=STA:GOSUB *SET.PR:LOCATE 16,10:PRINT AKCNV$("STAGE "):CD$:
2680 FOR I=1 TO 80:GOSUB *SCRO:NEXT I:LOCATE 10,10:PRINT SPC(40)
2690 RETURN
2700 '♥♥ GAME OVER ♥♥
2710 LOCATE 16,10:PRINT AKCNV$("GAME OVER")
2720 FOR I=1 TO 80:GOSUB *SCRO:NEXT I:LOCATE 10,10:PRINT SPC(40)
2730 OVER=1:GOTO 2690
2740 '♥♥ ENDING ♥♥
2750 *ENDING :SCREEN 2,0,4,33:CLS 3:RESTORE 2800:COLOR 6
2760 LOCATE 16,4:PRINT AKCNV$("Congratulations!!")
2770 FOR I=1 TO 20:READ CD$:IF CD$="***" THEN 2830 ELSE FOR J=1 TO LEN(CD$)
2780 PUT(150+J*8,380-J+1),KANJI(ASC(MID$(CD$,J,1))),PSET
2790 ROLL 1:NEXT J:FOR K=1 TO 32-J+1:ROLL 1:NEXT K,I
2800 DATA "  「SHOOT･A」 STAFF","PROGRAM   Hiroshi.Yumiya"
2810 DATA "DESIGN    Hiroshi.Yumiya","(c)1989 HIROSHI.YUMIYA"
2820 DATA ,"      ** THE END **","***"
2830 FOR I=1 TO 60:ROLL 1:NEXT I:FOR I=1 TO 4000:NEXT I
2840 COLOR 7:CLS 3:SCREEN 3,0,0,1:GOSUB *SCORE.1:RETURN
2850 '♥♥ ポーズ 機能 ♥♥
2860 *PAUSE:FOR I=1 TO 700:NEXT I :COLOR 2:LOCATE 64,18:PRINT AKCNV$("PAUSE")
2870 IF INP(&HE9)=127 THEN FOR I=1 TO 500:NEXT I:GOTO 2880 ELSE 2870
2880 LOCATE 64,18:PRINT SPC(10):COLOR 7:RETURN
2890 '-------------------------------------------
2900 *CHR.SET :CLS 3:PRINT "初めてのＲＵＮですか？ (Y/N)".
2910 IN$=INKEY$:IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN 2940
2920 IF IN$="N" OR IN$="n" OR IN$=CHR$(13) THEN 2980 ELSE 2910
2930 '♥♥ キャラクター・パターン登録 ♥♥
2940 CLS:PRINT "しばらくお待ち下さい。":DIM TR%(17):RESTORE 3100:C=1:T=0
2950 FOR I=0 TO 575:READ CD$:TR%(T)=VAL("&h"+CD$)
2960 IF I=C*18-1 THEN KPLOAD &H7724+C-1,TR%:C=C+1:T=0:ELSE T=T+1
2970 NEXT I :ERASE TR%
2980 CLS:COLOR 7:DIM CR$(32),CRP$(16,2):LOCATE 6,8
2990 FOR I=1 TO 32:CR$(I)=KNJ$("1B4B")+KNJ$(HEX$(&H7724+I-1))+KNJ$("1B48")
3000 PRINT CR$(I)::NEXT I
3010 RESTORE 3060:FOR I=1 TO 8:READ C1,C2,C3,C4
3020 CRP$(I,1)=CR$(C1)+CR$(C2):CRP$(I,2)=CR$(C3)+CR$(C4):NEXT I
3030 CLS 3:FOR I=1 TO 8
3040 LOCATE I*6,10:PRINT CRP$(I,1):LOCATE I*6,11:PRINT CRP$(I,2)
3050 NEXT I: RETURN
3060 DATA 01,02,03,04, 05,06,07,08, 09,10,11,12, 13,14,15,16
3070 DATA 17,18,19,20, 21,22,23,24, 25,26,27,28, 29,30,31,32
3080 '-------------------------------------------
3090 '♥♥ データ エリア （16×16ドット）♥♥
3100 DATA 0010,0010,0100,0100,0200,0200,0600,0C00,0800,0500
3110 DATA 0900,0400,0800,0600,1000,2A00,0010,0010,0080,0080,0080,0080
3120 DATA 0040,0040,0060,0030,0010,00A0,0090,0020,0010,0060,0008,0054
3130 DATA 0010,0010,5520,6A46,5526,E246,5525,E242,5325,E44A,5535,294A
3140 DATA 5234,254A,0D36,0A46,0A20,0500,0010,0010,04AA,6256,64AA,6247
3150 DATA A4AA,4247,A4CA,5227,ACAA,5294,2C4A,52A4,6CB0,6250,0450,00A0
3160 '
3170 DATA 0010,0010,0006,000A,0012,0022,004A,0092,00AA,0092,00AA,0892
3180 DATA 04AA,0392,05AA,0A92,55AB,BB92,0010,0010,6000,5000,4800,4400
3190 DATA 5200,4900,5500,4900,5500,4910,5520,49C0,5560,49B0,555D,C9AA
3200 DATA 0010,0010,5593,BAAA,0D92,06AA,0392,04AA,0892,00AA,0092,00AA
3210 DATA 0092,004A,0022,0012,000A,0006,0010,0010,49DD,D5AA,4950,55A0
3220 DATA 49C0,5520,4910,5500,4900,5500,4900,5200,4400,4800,5000,6000
3230 '
3240 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0300,0700,0500
3250 DATA 0500,050E,071F,0517,0D17,3517,0010,0010,0000,0000,0000,0000
3260 DATA 0000,0000,0000,00C0,00E0,00E0,00E0,70E0,F8E0,B8E0,B8F0,B8EC
3270 DATA 0010,0010,C71F,0D17,3517,C717,061F,C517,321F,C91B,3615,0B0A
3280 DATA 0604,0500,0200,0100,0000,0000,0010,0010,F8E3,B8F0,B8EC,B8E3
3290 DATA F860,B8A3,F84C,D893,A86C,50D0,2060,00A0,0040,0080,0000,0000
3300 '
3310 DATA 0010,0010,0000,0000,C007,2008,D017,E82F,F45F,FABF,FBBF,BBBA
3320 DATA 5AB5,CBA7,E28F,F39F,FBBF,FBBF,0010,0010,0000,0000,E003,1004
3330 DATA E80B,F417,FA2F,FD5F,FDDF,5DDD,AD5A,E5D3,F147,F9CF,FDDF,FDDF
3340 DATA 0010,0010,3AB8,DBB7,2AA8,1390,C9A7,A6CA,5395,B29B,D296,B29B
3350 DATA 5395,A44A,C827,1010,2008,C007,0010,0010,1D5C,EDDB,1554,09C8
3360 DATA E593,5365,A9CA,D94D,694B,D94D,A9CA,5225,E413,0808,1004,E003
3370 '
3380 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,400C,A012,1021,0300
3390 DATA 0E00,1500,2B00,3600,6C00,5900,0010,0010,0002,0002,0004,0008
3400 DATA 0004,0002,0004,0008,0010,00C0,00B0,3058,49AC,8654,002A,0096
3410 DATA 0010,0010,6900,5400,2A00,B500,1A01,0D02,0304,0004,0202,0401
3420 DATA 0801,0402,0204,0208,0400,0800,0010,0010,009A,0036,006C,00D5
3430 DATA C3A8,3470,08C4,0002,8001,4000,2000,4000,8000,4000,2000,4000
3440 '
3450 DATA 0010,0010,0F00,3F00,F000,C003,0007,000E,001C,0018,0030,0030
3460 DATA 0060,0060,00C0,00C0,00C0,00C0,0010,0010,00F0,00FC,000F,C003
3470 DATA E000,7000,3800,1800,0C00,0C00,0600,0600,0300,0300,0300,0300
3480 DATA 0010,0010,00C0,00C0,00C0,00C0,0060,0060,0030,0030,0018,001C
3490 DATA 000E,0007,C003,F000,3F00,0F00,0010,0010,0300,0300,0300,0300
3500 DATA 0600,0600,0C00,0C00,1800,3800,7000,E000,C003,000F,00FC,00F0
3510 '
3520 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,0000,C0FF,C0AA,40D5,C0AA,40D5
3530 DATA C0AA,40D5,C0AA,40D5,C0AA,6AD5,0010,0010,0000,0000,0000,0000
3540 DATA 0000,FF03,AB02,5503,AB02,5503,AB02,5503,AB02,5503,AB02,55AB
3550 DATA 0010,0010,D5AA,40D5,C0AA,40D5,C0AA,40D5,C0AA,40D5,C0AA,40D5
3560 DATA C0FF,0000,0000,0000,0000,0000,0010,0010,AB56,5503,AB02,5503
3570 DATA AB02,5503,AB02,5503,AB02,5503,FF03,0000,0000,0000,0000,0000
3580 '
3590 DATA 0010,0010,0F00,4F00,2700,5300,2A00,5500,2A00,5500,2A00,5500
3600 DATA 2A00,5500,0A00,4500,0200,0100,0010,0010,00F0,00F2,00E4,00CA
3610 DATA 0054,00AA,0054,00AA,0054,00AA,0054,00AA,0050,00A2,0040,0080
3620 DATA 0010,0010,0200,0100,0200,0100,0200,0100,0200,0100,0000,0100
3630 DATA 0000,0100,0000,0100,0000,0100,0010,0010,0040,0080,0040,0080
3640 DATA 0040,0080,0040,0080,0000,0080,0000,0080,0000,0080,0000,0080
```

S1用



デカキャラとの一騎討ち

BIG ALIEN

溝端　大介

STORY

君が宇宙の偵察から帰ってくると，「BIG ALIEN」がおそってきたので，君は戦いをはじめた……。

遊びかた

はじめてRUNしたときは，マシン語書き込みのためしばらく待たされます。タイトルがでたら，スペース・キーでスタート。

ゲーム中は8 2 4 6キーで上下左右，スペース・キーで単発の弾を撃つことができます。そして画面下の自機を操り，どーんと出現する敵に8発弾をくらわせて倒すのが君の目的です。敵は3種類の攻撃で，また自機の12倍（12×12文字）もあります。

なお，エンディングやスコアはないので，たとえば「ノーミス・プレイ勝負」とかで競ってみてください。

プログラムの入力方法

マシン語を使っていますが，チェックサムが付いています。安心して入力してください。エラーがマシン語にあると，自動的にエラーのある行番号を表示してくれます。チェックがすんだら，念のため，セーブしておきましょう。

プログラムのしくみ&苦労した点

マシン語は＄C000～＄C30Aぐらいまでで，やっていることは，自分と自分の弾，敵と敵の弾の移動，当たり判定です。DEFUSRや，POKEには注意。

当たり判定のうち，自分が弾に当たったかの判定は，マシン語だったのですが，当たっても反応しないというバグがあったので，BASICにしてしまいました。しかも私は6809をはじめて1か月しかたっていないので，ここまでやれたのも「奇跡」といえるかもしれません。

最後に

ゲーム中ESCキーを押すとポーズかかります。解除は↵キー。また，ゲームを中断するときはESC，BREAKの順に押すこと。

P.S.

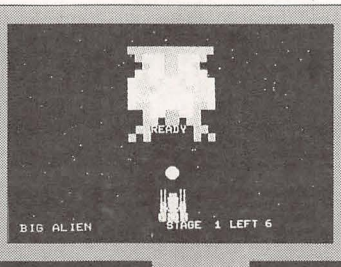
S1に「GRAMODOKI」がでるとは思わなかった。これは見劣りがするかもしれないが，おもしろいよ。

参考

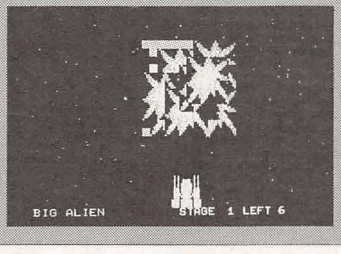
- ベーマガ87年10月号MZ－2500「SHES」
- アスキー出版局「はじめて読む6809」



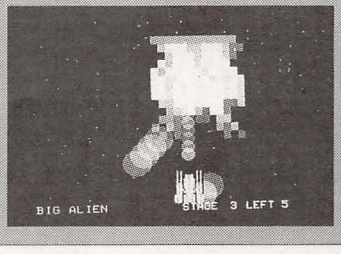
◀〈写真1〉タイトル画面。スペース・キーでスタート



◀〈写真2〉このデカキャラを見よ。こいつと戦うのか



◀〈写真3〉ズバババーン。8発弾を撃ちこむとホラ



◀〈写真4〉弾を撃ってくる敵もいる。どこまで進むか

★ベーマガ購読歴が短い私は，編集部のことがよくわかりません。つぐ美さんをはじめ，みなさん何才ですか？（神奈川県秦野市・RYDEEN20才）…【影：なんとかして聞きだそうとするのはわかるが，その手は古い。】

★ぶじ高校に入学し、X68000を買いました。X68000を買おうと思ったのも、このページマガを読んでからです。今度プログラムを送ろうと思うので、よろしくね。(東京都豊島区・石井健一15才)…[編：待ってるぞー。]

BIG ALIENのプログラム・リスト

```
10 CLEAR,&HC000:DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HC28A:DEFUSR2=&HC11D
20 SCREEN 0,3,1:WINDOW(0,0)-(319,199):WIDTH 40:FOR I=0 TO 7:PALETTE I,0:NEXT:PAL
ETTE 3,15:LOCATE 13,15:COLOR 3:PRINT "Prease wait."
30 DEFMAP=1:DEFINT B-Z:ADD=&HC000:RESTORE 1000:L=0:IF PEEK(&HC000)()23 THEN GOSU
B 230
40 ADD=&HC321:GOSUB 320:GOSUB 630:GOSUB 270
50 GOSUB 700:POKE &HFFE0,&H84:EH=8
60 POKE &HC119,0:POKE &HC0B2,0:POKE &HC0B0,&H14:POKE &HC0B1,&H12:X=13:Y=1:L=0:HF
=0:GOSUB 290:IF ST=3 THEN LL=USR2(269)
65 '******************************** MAIN
70 PUT@C(X,Y),C:POKE &HFFD8,&H67
80 L=Y*256+X:IF HF=0 THEN L=USR1(L):X=L MOD 256:Y=L¥256:IF ST=3 THEN HF=1
90 IF ST()1 THEN LL=USR2(0):IF LL()0 THEN HF=0:IF ST=3 THEN LL=USR2(Y*256+2817+X
)
100 L=USR(L):IF L()0 THEN GOSUB 130
110 IF (ABS(PEEK(&HC117)-PEEK(&HC0B0))(2)*(ABS(PEEK(&HC118)-PEEK(&HC0B1))(2)*(PE
EK(&HC119)()0)THEN L=2:GOSUB 130
120  GOTO 70
125 '********************* HANTEI
130 IF (L AND 128)THEN POKE &HFFE0,&H44:WHILE INKEY$()CHR$(13):WEND:POKE &HFFE0,
&H84
140 IF (L AND 258)THEN PUT@C(PEEK(&HC0B1),PEEK(&HC0B0)-1),D:R=R-1:GOSUB 210:IF R
=0 THEN 190 ELSE FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS 2:RETURN60
150 IF (L AND 1)THEN GOSUB 220:POKE &HC0B2,0:EH=EH-1:IF EH=0 THEN 170 ELSE IF ST
=2 THEN LL=Y*256+2817+X:LL=USR2(LL):HF=1
160 RETURN
165 '********************* SOUND etc.
170 SOUND 7,247:SOUND 6,31:FOR I=15 TO 1 STEP -1:PUT@C(X+RND*7,Y+RND*7),D:SOUND
8,16:SOUND 11,255:SOUND 12,4:SOUND 13,9:NEXT:IF ST()3 THEN ST=ST+1
180 EH=8:FOR I=0 TO 3000:NEXT:CLS 2:RETURN 60
190 LOCATE 15,12:PRINT"GAME OVER":FOR I=0 TO 5000:NEXT:POKE &HFFE0,&H44
200 CLS 2:RETURN 50
210 SOUND 7,247:FOR J=15 TO 1 STEP -2:FOR I=0 TO 31:SOUND 6,I:SOUND 8,J:NEXT:NEX
T:RETURN
220 SOUND 7,247:SOUND 6,0:SOUND 8,16:SOUND 11,255:SOUND 12,0:SOUND 13,9:RETURN
225 '********************* SHOKI & IG
230 D$="":SUM=0:READ A$:IF A$="Z" THEN 260
240 FOR I=0 TO 46 STEP 2:A=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,2)):POKE ADD,A:ADD=ADD+1:SUM=SUM
+A:NEXT
250 READ X:IF X()SUM THEN PRINT"DATA ERROR IN";L*10+1000;:END ELSE L=L+1:GOTO 23
0
260 RETURN
270 SCREEN ,1:COLOR,,0:SYMBOL(0,192),"BIG ALIEN",,,5:SYMBOL(152,192),"STAGE    L
EFT",,,7
280 FOR I=0 TO 100:PSET(RND*319,RND*192),RND*6+1:NEXT:RETURN
290 POKE &HFFD8,&H67:LL=USR(L):PUT@C(13,1),C:LOCATE 17,12:PRINT"READY";
300 SYMBOL(198,192),STR$(ST):SYMBOL(256,192),STR$(R)
310 FOR I=0 TO 2000:NEXT:LOCATE 17,12:PRINT"          ";:RETURN
320 IG$(&HB0)="5050525256505252","0000020206030353","0000030307062676"
330 IG$(&HB1)="52525200A5A5A520","535B5700A5A5A520","767A7673F7F7F7F7"
340 IG$(&HB2)="0000000E06060503","0000000E061E3D3B","00003F1109172727"
350 IG$(&HB3)="0000010100000000","3F270600000000000","273F0E0C18280000"
360 IG$(&HB5)="403038C1F0F0703","0000000002050201","0"
370 IG$(&HB6)="081C1C3E3FFFFFFF","000000000814AA55","0"
380 IG$(&HB7)="0001061E7CF8F0C0","0000000020500B0","0"
390 IG$(&HB8)="070F1F1F3FFF7F1F","0001000708170002","0"
400 IG$(&HB9)="FFFFFFFFFFFFFFFF","E93FBC7FFE6BAA54","0"
410 IG$(&HBA)="E0F8FE9FC0E0E0F0","806090000040A040","0"
420 IG$(&HBB)="0F0F1F3D397060B0","04020C100B000000","0"
430 IG$(&HBC)="FFFFFBF1F0E0C0B0","224A502040000000","0"
440 IG$(&HBD)="F83C1C0E07030301","300B100400000000","0"
450 COLOR ,,1
460 SYMBOL(144,160),CHR$(&HB0),2,2:SYMBOL(160,160),CHR$(&HB0),-2,2
470 SYMBOL(144,176),CHR$(&HB1),2,2:SYMBOL(160,176),CHR$(&HB1),-2,2
480 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 4:IMAGE(X*8+144,Y*8+160),Y*4+X+1:NEXT:NEXT
490 CIRCLE(7,7),7,5:PAINT(7,7),5
500 IMAGE(0,0),17:IMAGE(8,0),18:IMAGE(0,8),19:IMAGE(8,8),20
510 LINE(0,0)-(15,15),,0,BF
520 CIRCLE(15,15),15,5:PAINT(7,7),5
530 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 4:IMAGE(X*8,Y*8),Y*4+X+&HA0:NEXT:NEXT
540 SYMBOL(96,0),CHR$(&HB2),8,8:SYMBOL(160,0),CHR$(&HB2),-8,8
550 SYMBOL(96,64),CHR$(&HB3),8,8:SYMBOL(160,64),CHR$(&HB3),-8,8
560 FOR Y=1 TO 14:FOR X=1 TO 14:C=POINT(X*8+96,Y*8):COLOR C:LOCATE X,Y
570 PRINT CHR$(&HB7*-(C()0)+32*-(C=0));:ADD=ADD+1:POKE ADD,C:NEXT:NEXT
580 DIM C(198),D(50):COLOR 7,,1:GET@C(1,1)-(14,14),C
590 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 2:SYMBOL(X*16,Y*16),CHR$(&HB5+Y*3+X),2,2:NEXT:NEXT
600 FOR Y=0 TO 5:FOR X=0 TO 5:IMAGE(X*8,Y*8),&HC0+Y*6+X:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(&H
C0+Y*6+X);:NEXT:NEXT
610 GET@C(0,0)-(5,5),D:LINE(0,0)-(48,48),,0,BF
620 CLS 2:RETURN
630 SCREEN ,0:COLOR ,,0:PALETTE 3,0
640 SYMBOL(60,96),"Daisuke Mizobata presents",1,1,7,PSET
650 LINE(58,0)-(262,82),OR,1,BF
660 SYMBOL(100,2),"BIG",5,5,6,PSET
670 SYMBOL(60,40),"ALIEN",5,5,6,PSET
680 SYMBOL(196,80),"ﾋﾞｯｸﾞ･ｲﾘｱﾝ",1,1,7,PSET
690 SYMBOL(108,192),"HIT SPACE KEY":RETURN
700 R=6:ST=1:PALETTE:SCREEN ,0:A$=INKEY$:IF A$()" " THEN 700 ELSE SCREEN ,1:RETU
RN
995 '      ,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F,0,1,2,3,4,5,6,7,****KIKAI GO
1000 DATA 1701BE8D488D0412121239308D00A36DB4271E3410310330, 1513
1010 DATA 01BD1735106D012605B600A7B4396A0112123001318C1ABD, 1425
1020 DATA 0139A680C6283DEB8489401F01ECA1EDB4308828ECA4EDB4, 3010
1030 DATA 3911121314B6FFE0A7BD016C308C59B1BD260BE684C10227, 2401
1040 DATA 30CCFF00203781B72609E6012723CC00FF202AB1CD260BE6, 2404
1050 DATA B4C1142714CC0100201BB1BE260BE601C1222705CC000120, 1775
1060 DATA 0CB1802606E6022602BD3A4F5F31053416BD3F3516AB84EB, 1903
1070 DATA 01A784E701BD33391214010009202020202020202020202, 1181
1080 DATA 202020202001020304050607080900A0B0C0D0E0F10EC84B0, 792
1090 DATA 025C12ED03B601A70239A6B0C6283DEBB4B9401F01ECA1ED, 2540
1100 DATA B1ECA1EDB4308826ECA1EDB1ECA1EDB4308826ECA1ED81EC, 3867
1110 DATA A1EDB4308826ECA1EDB1ECA1EDB43900000000000318CF7, 2774
1120 DATA 338DFF8C6D22260BEC02260139EDA4B601A7226D232626A6, 2236
1130 DATA C4A1A42604B600200B2B04B6012002B6FFE641E1212604C6, 2135
1140 DATA 00200B2B04C6012002C6FFED24ECA46D242A054D273B2004, 1849
1150 DATA B11527356D252B06C124272D20035D272B343630A43145AD, 1566
1160 DATA C8323536AB24EB253420EDA430A318C1FADC83235206C23, 2404
1170 DATA B608A12326026F2339CC00FFED02A72230A43145ADC83239, 2290
1180 DATA A0A1A2A3A4A5A6A7ABA9AAABACADAEAF0031BD0144EC026F, 3288
1190 DATA 036FAB0AED25ECBDFEDE4C5CEDA4A6BDFF3FECBDFF39ED23, 3574
1200 DATA A6BDFECEA727EC8DFEC9ED28A68CD1818C2609C680E703C6, 3671
1210 DATA 44F7FFE0BD25A603AAAB0AA703B600BD43A6AB0AA7026D27, 2662
1220 DATA 270B8608BD36A603AAAB0AA703C667F7FFD8396FAB0A6D22, 2582
1230 DATA 270139A6A44AA0232A0140B10324141212A6214AA0242A, 1556
1240 DATA 0140B1032405B602A7AB0A3933A66FAB0AA6C4A0252A0139, 1941
1250 DATA B10C22FBE641E0262A0220F3C10C22EF3414C60E3DEBE4B9, 2725
1260 DATA 00C3000B30AB32614FA9B4A901A90EA90F27058601A7AB0A, 2013
1270 DATA 359031BC633323EC21270BA6A427043321201B8D56851027, 1815
1280 DATA 04B601200286FFC5B02604C6FF2002C6013606A6026DC42A, 2190
1290 DATA 0BB102220A6FC42006B10925026FC4A6036D412A0BB10122, 1569
1300 DATA 0A6F4120068117260 26F413706AB02A702EB03E7036CA4B6, 1873
1310 DATA 05A1A426026FA439000000EC8C11B4084B4B4B4BA8BC0B58, 1927
1320 DATA 49C900ED8C01393F22691E784F798E780F791F780F690000, 1930
1330 DATA Z
2000 '*****************************************************************
2010 '*   BIGALIEN Daisuke Mizobata 89/3/9                            *
2020 '*  MACHINE C000-C30A ALL HAND ASEMMBLE                          *
2030 '*****************************S1 ﾊﾟﾝｻﾞｲ!*********************
2040 'ｵﾘｶﾚｻﾏ。ﾃﾞｰﾀ ﾀﾉｼﾝﾃﾞ ｸﾀﾞｻｲ。
```

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



ちょっと変わったテトリスもどき

理論の石

山本　浩之

内　容

画面のブロックをすべて消す，単純ですが，意外に楽しめるゲームです。

遊びかたと操作方法

RUNすると，キーボードかジョイスティックかを聞いてくるので，答えてやると，すぐにゲームがはじまります。

このゲームは落下してくるブロックを動かすのではなく，最下段をキーの4，6，またはジョイスティックの左右で動かします。ブロックの消しかたは，縦にブロックの色をそろえればよいのです。

すべて消すとラウンド・クリア，一つでも最上段に到達するとゲーム・オーバーとなります。説明などより，やって解釈してください。

それから，画面左のWAITが0になるまで操作は不可能です。

改造法

スピードについていけない！という人は85行の'を取ってください。

簡単だと思う人は，20行のRO＊5を少し増やしてみてください。

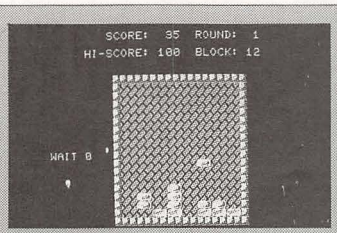
最後に

ブロックは完全（クリア直前以外）にランダムで落ちてきます。

それから，このゲームは，永久に得点をかせぐことが可能ですが，あまり役に立ちません。

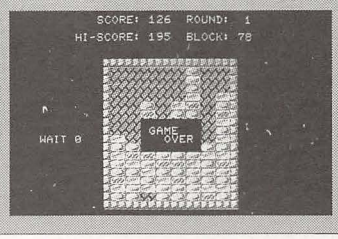
理論の石のプログラム・リスト

```
10 GOSUB 400
20 GOSUB 280:U=RO*5+1:F=U:B=0
30 '━━━ MAIN LOOP ━━━━━━━━━━
40 R=INT(RND(1)*8+1):C=INT(RND(1)*4+1):Y=1
50 IF B=0 AND F<>U THEN 260 ELSE IF B+F<3 THEN GOSUB 220
60 F=F+(F>0):CGEN:LOCATE 2,14:PRINT "WAIT";F:Q=R*2+10:CGEN 1
70 Z=V(R,Y):IF Z<>0 THEN GOSUB 200:GOTO 40
80 Y=Y+1:LOCATE Q,Y+4:PRINT N$(C)
85 'FOR P=1 TO 40:NEXT
90 S=-STICK(ST)*(F=0):IF S<>4 AND S<>6 OR Y>15 THEN 70
100 X=(S=4)-(S=6):M=1-(X=1)*7:N=7+(X=1)*5
110 E=V(M,15):FOR I=M TO N STEP -X:V(I,15)=V(I-X,15):NEXT:V(I,15)=E
120 FOR I=1 TO 8:LOCATE I*2+10,21:PRINT B$(V(I,15)):NEXT
130 FOR I=1 TO 8:Z=V(I,15):IF Z=V(I,14) AND Z<>0 THEN GOSUB 160
140 NEXT:GOTO 70
150 '━━━ SUB? ━━━━━━━━━━━━
160 V(I,14)=0:V(I,15)=0:P=I*2+10:PLAY P1$:LOCATE P,20:PRINT B$
170 FOR K=0 TO 1:FOR J=15 TO O(I) STEP -1:V(I,J)=V(I,J-1)
180 LOCATE P,J+6:PRINT B$(V(I,J)):NEXT:NEXT:IF O(I)<>14 THEN PLAY P3$
190 E=I:D=2:GOTO 330
200 IF Z=C THEN V(R,Y)=0:LOCATE Q,Y+5:PRINT B$:PLAY P1$:D=1:E=R:GOTO 330
210 IF Y=2 THEN 360 ELSE V(R,Y-1)=C:O(R)=Y-1:PLAY P2$:B=B+1:GOTO 340
220 FOR K=0 TO 1:FOR I=1 TO 8:G=V(I,15-K):IF G<>0 THEN C=G:R=I:I=8:K=1
230 NEXT:NEXT:RETURN
240 CGEN:LINE(16,12)-(23,15)," ",BF:LOCATE 17,13:PRINT M$:PAUSE 10
250 FOR I=0 TO 39:LINE(I,0)-(39-I,23)," ":LINE(0,31-I)-(39,I-8)," ":NEXT:RETURN
260 '━━━ ROUND CLEAR ━━━━━━━━
270 M$="ROUND←←←←↓CLEAR":GOSUB 240:GOTO 20
280 '━━━ MAKE SCREEN ━━━━━━━━
290 RO=RO+1:LOCATE 10,0:PRINT USING "SCORE:####  ROUND: ##";SC;RO
300 LOCATE 7,2:PRINT USING "HI-SCORE:####  BLOCK:###";HI;B
310 CGEN 1:FOR I=0 TO 8:LINE(19-I,13-I)-(20+I,14+I),"@",B
320 LINE(20-I,14-I)-(19+I,13+I),"A",B:NEXT:RETURN
330 CGEN:SC=SC+Z:LOCATE 16,0:PRINT USING "####";SC:B=B-D:O(E)=O(E)+D
340 CGEN:LOCATE 28,2:PRINT USING "###";B:CGEN 1:RETURN
350 '━━━ GAME OVER ━━━━━━━━━
360 LOCATE Q,6:PRINT B$((C+1) MOD 4+1):PLAY P2$:IF SC>HI THEN HI=SC
370 M$="GAME←←↓OVER":GOSUB 240:LOCATE 14,12:PRINT "REPLAY(Y/N)?"
380 REPEAT:P$=INKEY$:UNTIL P$<>"":IF P$="N" OR P$="n" THEN CLS:END
390 RO=0:SC=0:FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 15:V(I,J)=0:NEXT:NEXT:GOTO 20
400 '━━━ SHOKI ━━━━━━━━━━━━
410 INIT:WIDTH 40:DEFINT A-Z:CLICK OFF:DIM V(8,17):B$(0)="AA":B$="AA←←↓AA"
420 P1$="o5bcgd":P2$="o3gfgfee":P3$="o3gfbo2gfabcde":SOUND 8,0
430 INPUT "Key-borad･･･0　OR　Joy-stick･･･1";ST:IF ST*(ST-1) THEN 430
440 FOR I=1 TO 8:V(I,16)=9:NEXT:HI=100:PLAY 4000:PLAY "v15r4"
450 FOR I=1 TO 4:B$(I)=CHR$(64+I*2,65+I*2):N$(I)="AA←←↓"+B$(I):NEXT
460 FOR I=64 TO 73:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:CLS:RETURN
470 '━━━ DATA ━━━━━━━━━━━━
480 DATA F9F9FDF9F1C101FF FEFEFEFEFEFEFE00 E880800080000000
490 DATA 3F7E7C3993C7CF9F 0000000000000000 2040000182440810
500 DATA 7FDEB080A0C0FF9F 7FFFFFFFFFFF7F00 7FDEB9B3E6CC7F00
510 DATA FF0602030307FF9F FCFEFEFEFEFEFC00 FCCE9A3266CEFC00
520 DATA 7FFFFFFDF8F0FF9F 7FDEB082A5CA7F00 7FFFFFFFFFFF7F00
530 DATA FFF6A2030307FF9F FC0E52A24286FC00 FCFEFEFEFEFEFC00
540 DATA 7FFFFFFFFFFFFF9F 7FDEB080A0C07F00 7FDEB085ABDF7F00
550 DATA FFFEFEFFFFFFFF9F FC0602020206FC00 FC16BE7EFEFEFC00
560 DATA 003FFFFFFFFCFF9F 7FFFFFFFFFFF7F00 7FDEB080A0C07F00
570 DATA 03E0F0E18101E39F FCFEFEFEFEFEFC00 FC0602020206FC00
580 ' 1989/03/17　「Stone of Theory」　programed by YAMAMON
```



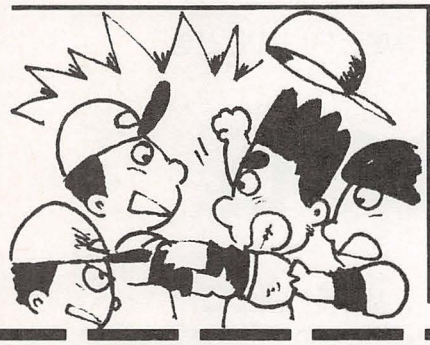
▲〈写真１〉一番下の列を左右に移動させブロックを消していく

▼〈写真２〉最上段まで積み重なると，あれまーゲーム・オーバー



★寮に入るため引越の準備で，いろいろすてられた。しかし，ベーマガはぶじだった。(千葉県野田市・清水18才)…【編：この手のハガキが何通か目につきました。大学かな？その寮の仲間にもベーマガを宣伝してね。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



乱闘シミュレーション・ゲーム

乱闘BASEBALL

高見沢雄一郎

はじめに

いちおう，野球ゲームなのですが，野球はコンピュータが勝手にやってくれてしまいますので，プレイヤーは何もすることがありません。じゃあ何をすればいいのかって？

乱闘モードについて

チームは巨人と中日の2チームが用意してありますので，まず好きなほうを選んでください。

ゲームがはじまり，各イニングが終了すると，なぜか某監督が怒りだして，乱闘モードになります。テンキーで動かす選手にカーソルを合わせ，スペース・キーを押し，移動先にカーソルを合わせてスペース・キーを押すと選手を移動させることができます。選手移動がすべて終わったらリターン・キーを押してください。選手達が乱闘を開始します。

野球モードについて

ピッチャーが勝手に投げ，バッターが勝手に打ちます。プレイヤーのすることはありません。打球が飛ぶと，その球に一番近くにいる選手の守備範囲が青い円で表示されます。球がその範囲内ならばアウト，そうでなければヒットとなります。

守備範囲の広さは，その選手のHPに比例します。HPは乱闘でダメージを受けることによって減少します。

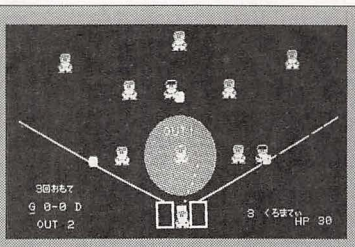
かなり本物の野球から省略したものがありますが，そのへんは御かんべんを……。

プログラムについて

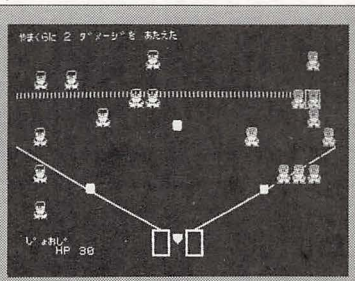
オールベーシックです。処理をほとんどサブ・ルーチン化したので，改造はわりと楽だと思います。チームデータを変えたりして楽しんでみてください。



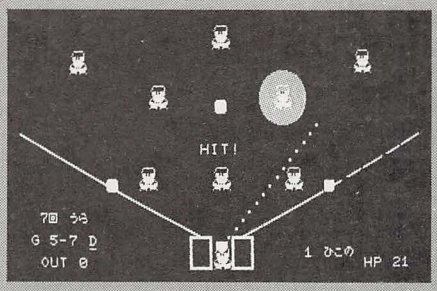
▲〈写真1〉タイトル画面。巨人か中日かどちらかを選んでね



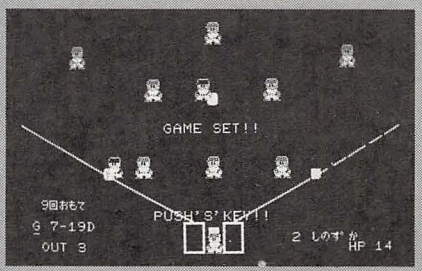
▲〈写真2〉野球モード。青い円の守備範囲内に打った球があるとアウト



▲〈写真3〉乱闘モード。相手に数多くダメージを与える



◀〈写真4〉すると守備範囲がせまくなってヒットになる確率があがるぞ



▶〈写真5〉うーむ，19対7で中日の勝ちでした

★♪ちゃらぽらぽー　影さんが現れた。つぐ美さんの攻撃！　バシッ！　影さんは死んだ。(広島県呉市・宮原田　学15才)…【編：影さん出現のBGMは，♪ちゃらんぽらん　でしょ。影：んーっ，なんてこと言うの。】

乱闘BASEBALLのプログラム・リスト

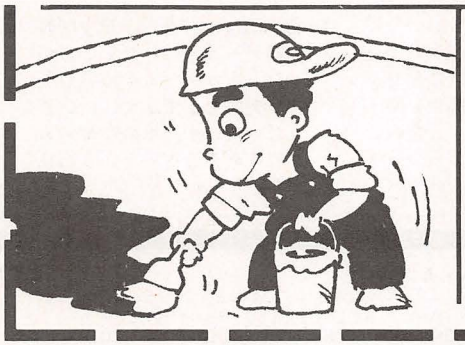
```
10 WIDTH 40:CLS 4:INIT:GRAPH ,,0:CLICK OFF
20 DIM NM$(2,9),PO(2,9),HP(2,9),GA(40,25):GOSUB 2280
30 CH$(2)=CHR$(65,66,31,29,29,67,68):CH$(1)=CHR$(69,70,31,29,29,71,72)
40 CH$(3)=CHR$(32,32,31,29,29,32,32):CH$(1)=CHR$(69,70,31,29,29,71,72)
50 HT$(1)="HIT!":HT$(2)="2BASE!":HT$(3)="3BASE!":HT$(4)="HOMERUN!!"
60 KA1=1:KA2=1:KA3=2:SC(1)=0:SC(2)=0:DA(1)=1:DA(2)=1:T$(1)="G":T$(2)="D"
70 FOR I=2 TO 6:PALET I,7:NEXT I:GOSUB 2170:CLS 4
80 GOSUB 240:GOSUB 450:GOSUB 510:GOSUB 600:IF K$="2" GOSUB 1390
90 GOSUB 560:FOR I=1 TO 3:BS(I)=0:NEXT I:GOSUB 1300:GOSUB 360
100 GOSUB 650
110 GOSUB 700:GOSUB 790
120 CLS 3:CLS 1:GRAPH ,,0
130 IF OT<>3 THEN 100
140 Q=0:OT=0:IF KA2=1 THEN KA2=2:KA3=1 ELSE KA2=1:KA3=2:KA1=KA1+1:Q=1
150 A$="CHANGE!!":GOSUB 1040
160 IF KA1=10 OR (KA1=9 AND KA2=2 AND SC(2)>SC(1)) THEN 210 ELSE IF Q=0 THEN 90
170 A$="ｵｯﾄ､ﾄｳｾﾝ､ﾎｼﾉｶﾝﾄｸｶﾞﾍﾝﾁｶﾗﾄﾋﾞﾀｼﾀﾞ":GOSUB 1350
180 A$="ﾅｾﾞｶ､ﾗﾝﾄｳﾀﾞ!!":GOSUB 1040:GOSUB 1180
190 GOSUB 1430
200 GOTO 90
210 LOCATE 15,12:PRINT "GAME SET!!":BEEP
220 LOCATE 14,20:PRINT "PUSH'S'KEY!!"
230 IF INKEY$(0)<>"S" AND INKEY$(0)<>"s" THEN 230 ELSE RUN
240 '■■■■■ (GROUND PRINT)
250 COLOR 2
260 LINE(156,172)-(164,172)-(164,176)-(160,180)-(156,176)-(156,172)
270 PAINT(157,173),2,2
280 LINE(168,168)-(184,191),PSET,2,B:LINE(169,169)-(183,190),PSET,2,B
290 LINE(136,168)-(152,191),PSET,2,B:LINE(137,169)-(151,190),PSET,2,B
300 LINE(176,168)-(319,96):LINE(177,168)-(320,96)
310 LINE(144,168)-(0,96):LINE(143,168)-(-1,96):COLOR 7
320 LINE(72,129)-(80,135),PSET,2,BF:LINE(73,128)-(79,136),PSET,2,BF
330 LINE(240,129)-(248,135),PSET,2,BF:LINE(241,128)-(247,136),PSET,2,BF
340 LINE(156,75)-(164,81),PSET,2,BF:LINE(157,74)-(163,82),PSET,2,BF
350 RETURN
360 '■■■■■ (SCORE PRINT)
370 CGEN 0:LOCATE 1,19:PRINT USING"##";KA1;:CGEN 1:PRINT "K";
380 IF KA2=1 THEN PRINT "ｵﾓﾃ" ELSE PRINT " ｳﾗ"
390 CGEN 0:LOCATE 1,21:PRINT T$(1);:PRINT USING "##";SC(1);
400 LOCATE 4,21:PRINT SC(2):LOCATE 7,21:PRINT T$(2)
410 LOCATE 2,23:PRINT USING "OUT #";OT:CGEN 0:LOCATE 4,21:PRINT "-"
420 LOCATE 1,22:PRINT SPC(10)
430 LOCATE 1-(KA2=2)*6,22:CGEN 0:COLOR 6:PRINT "￣":COLOR 7
440 RETURN
450 '■■■■■ (READ DATA)
460 RESTORE 480
470 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 9:READ NM$(I,J),PO(I,J):HP(I,J)=30:NEXT J:NEXT I
480 DATA ｽｶﾞﾛ,5,ｼﾝｽﾞｶ,4,ｸﾛﾏﾃｨ,7,ﾊﾗ,9,ｺﾏﾀﾞ,3,ﾅｶﾊﾗ,6,ﾛ,8,ﾔﾏｸﾗ,2,ｸﾜﾀ,1
490 DATA ﾋｺﾉ,7,ﾀﾂﾅﾐ,5,ｼﾞｮｵｼﾞ,8,ｵﾁｱｲ,3,ｳﾉ,4,ﾀｲﾎｳ,9,ﾆﾑﾗ,6,ﾅｶﾑﾗ,2,ｺﾏﾂ,1
500 RETURN
510 '■■■■■ (READ XY)
520 RESTORE 540
530 FOR I=1 TO 9:READ X(1,I),Y(1,I):X(2,I)=X(1,I):Y(2,I)=Y(1,I):NEXT I
540 DATA 19,15,19,22,26,15,25,8,13,8,12,15,19,3,33,5,5,5
550 RETURN
560 '■■■■■ (PRINT MAN)
570 FOR I=1 TO 9:CGEN 1
580 LOCATE X(KA3,I),Y(KA3,I):PRINT CH$(KA3):NEXT I:CGEN 0
590 RETURN
600 '■■■■■ (READ BASE_X,Y)
610 RESTORE 630
620 FOR I=1 TO 3:READ BX(I),BY(I):NEXT I
630 DATA 29,15,18,08,09,15
640 RETURN
650 '■■■■■ (NAME PRINT)
660 CGEN 0:LOCATE 28,22:PRINT SPC(11):LOCATE 27,22:PRINT DA(KA2)
670 CGEN 1:LOCATE 30,22:PRINT NM$(KA2,DA(KA2))
680 CGEN 0:LOCATE 34,23:PRINT USING "HP ##";HP(KA2,DA(KA2))
690 RETURN
700 '■■■■■ (PITCHING)
710 GRAPH ,,3:SOUND 0,0:SOUND 1,0:SOUND 7,&B111110:SOUND 8,15
720 FOR I=120 TO 176 STEP 2
730 LINE(159,I)-(160,I+1),PSET,4,BF:LINE(159,I-1)-(160,I-3),PSET,0,BF
740 S=(I/2-50)*10:SOUND 0,S MOD 256:SOUND 1,S¥256
750 NEXT I:SOUND 0,0:SOUND 1,0
760 LINE(159,176)-(160,177),PSET,0,BF
770 SOUND 8,16:SOUND 0,130:SOUND 1,0:SOUND 12,20:SOUND 11,200:SOUND 13,0
780 RETURN
790 '■■■■■ (BATTING)
800 X=(18-INT(RND(1)*37)):V=0:W=4
810 Z=SQR(X*X+81):Z=INT(Z*1000)/1000
820 IF Z<>0 THEN V=X/Z*8:W=72/Z:V=INT(V*1000)/1000:W=INT(W*1000)/1000
830 BX=160:BY=174:GRAPH ,,3:PO=INT(RND(1)*22)+5
840 IF PO>19 AND INT(RND(1)*2)=1 THEN PO=PO-7
850 LINE(BX,BY)-(BX+1,BY+1),PSET,4,BF
860 BX=BX+V:BY=BY-W:PO=PO-1
870 IF PO<>0 THEN 850 ELSE BX=BX-V:BY=BY+W
880 CX=INT(BX):CY=INT(BY):P=0:D=999
890 FOR I=1 TO 9
900 DX=CX-X(KA3,I)*8-8:DY=CY-Y(KA3,I)*8-8
910 DZ=SQR(DX*DX+DY*DY):IF DZ<D THEN D=DZ:P=I
920 NEXT I
930 FOR I=1 TO 9:IF PO(KA3,I)=P THEN PQ=I
940 NEXT I
950 GRAPH ,,1:CGEN 1:LOCATE 0,0:PRINT NM$(KA3,PQ)
960 CGEN 0:LOCATE 10,0:PRINT "HP";HP(KA3,PQ)
970 CIRCLE(X(KA3,P)*8+8,Y(KA3,P)*8+8),HP(KA3,PQ)+4,1
980 PAINT(X(KA3,P)*8+8,Y(KA3,P)*8+8),1,1
990 K=POINT(BX,BY):LOCATE 0,0:PRINT SPC(20)
1000 IF K<>1 THEN 1070
1010 OT=OT+1:A$="OUT!":LOCATE 18,13:PRINTA$:GOSUB 1240:PAUSE 10:LOCATE 18,13:PRI
NT "    ":GOSUB 360:DA(KA2)=DA(KA2)+1
1020 IF DA(KA2)=10 THEN DA(KA2)=1
1030 RETURN
1040 '■■■■■ (CENTER PRINT)
1050 LOCATE (40-LEN(A$))/2,13:CGEN 0:PRINT A$:BEEP:PAUSE 10
1060 LOCATE (40-LEN(A$))/2,13:PRINT SPC(LEN(A$)):RETURN
1070 '■■■■■ (HIT)
1080 H=1:IF CY<72 THEN H=2:IF CY<24 THEN H=3:IF CY<4 THEN H=4
1090 A$=HT$(H)
1100 LOCATE (40-LEN(A$))/2,13:CGEN 0:PRINT A$:GOSUB 1280
1110 LOCATE (40-LEN(A$))/2,13:PRINT SPC(LEN(A$))
1120 FOR I=1 TO H
1130 IF BS(3)=1 THEN SC(KA2)=SC(KA2)+1:GOSUB 360
1140 BS(3)=BS(2):BS(2)=BS(1):BS(1)=0:IF I=1 THEN BS(1)=1
1150 GOSUB 1300:BEEP:NEXT I
1160 DA(KA2)=DA(KA2)+1:IF DA(KA2)=10 THEN DA(KA2)=1
1170 RETURN
1180 '■■■■■ (SOUND)
1190 SOUND 0,0:SOUND 1,0:SOUND 7,&B111110:SOUND 8,15
1200 FOR I=1 TO 7:FOR J=&HFFF-I*500 TO 100 STEP -100
1210 SOUND 0,J MOD 256:SOUND 1,J¥256
1220 NEXT J:NEXT I:SOUND 0,0:SOUND 1,0
1230 RETURN
1240 SOUND 0,0:SOUND 1,0:SOUND 7,&B111110:SOUND 8,15
1250 FOR I=120 TO 150 STEP 2
1260 S=(I/2-50)*10:SOUND 0,S MOD 256:SOUND 1,S¥256
1270 NEXT I:SOUND 0,0:SOUND 1,0:RETURN
1280 FOR I=1 TO 7:SOUND 8,16:SOUND 13,1:SOUND 12,10:SOUND 11,0:SOUND 7,&B111110
1290 SOUND 0,200:SOUND 1,0:PAUSE 1:NEXT I:RETURN
1300 '■■■■■ (MAN ON BASE)
```

★あのー，ソフトハウス・ホット・インフォメーションのイラストの宛て先を教えてください。(埼玉県富士見市・**カイバーナイト16才**)……[編：それぞれのソフトハウスに直接送ってね。首を長ーくして待ってるよ。]

★最近、奥村印刷のやすきよコンビがOFFにでなくなった。どこへいってしまったのだろう。(東京都板橋区・TANA15才)……【編集長：私もさがしてるんだよ。やすきよ：おーい、ここにいるよー。原稿早くくれー。】

```
1310 FOR J=1 TO 3:A=KA2:IF BS(J)=0 THEN A=3
1320 CGEN 1:LOCATE BX(J),BY(J):PRINT CH$(A):CGEN 0
1330 NEXT J
1340 RETURN
1350 '■■■■■ (CENTER PRINT2)
1360 FOR I=1 TO LEN(A$):CGEN 1
1370 LOCATE (40-LEN(A$))/2+I-1,13:PRINT MID$(A$,I,1):BEEP:NEXT I:PAUSE 30
1380 LOCATE (40-LEN(A$))/2,13:PRINT SPC(LEN(A$)):RETURN
1390 '■■■■■ (SELECT D_TEAM)
1400 FOR I=1 TO 9:SWAP NM$(1,I),NM$(2,I):SWAP PO(1,I),PO(2,I):NEXT I
1410 SWAP T$(1),T$(2):SWAP CH$(1),CH$(2)
1420 RETURN
1430 '■■■■■ (RANTOU)
1440 CLS:FOR I=0 TO 25 STEP 2:FOR J=0 TO 39 STEP 2:GA(J,I)=0:NEXT J,I
1450 FOR I=1 TO 9:CGEN 1
1460 LOCATE 2,I*2:PRINT CH$(1):GA(2,I*2)=I
1470 LOCATE 36,I*2:PRINT CH$(2):GA(36,I*2)=I+10:EX(I)=36:EY(I)=I*2
1480 NEXT I:Q=0:GOSUB 2030
1490 LOCATE 24,22:PRINT "ｲﾄﾞｳｶﾞｾﾞﾝﾌﾞｵﾜｯﾀﾗ":CGEN 0
1500 LOCATE 24,23:PRINT "ﾘﾀｰﾝｷｰ";:CGEN 1:PRINT "ﾖｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
1510 GRAPH ,,3:CX=2:CY=2:GOSUB 1940:C=4:GOSUB 2000
1520 K$=INKEY$(0):IF K$<>"" THEN C=0:GOSUB 2000
1530 IF K$=CHR$(13) THEN 1710
1540 CX=CX-(K$="4")*(CX<>2)*2+(K$="6")*(CX<>36)*2
1550 CY=CY-(K$="8")*(CY<>2)*2+(K$="2")*(CY<>18)*2
1560 C=4:GOSUB 2000:GOSUB 1940
1570 IF K$<>" " THEN 1520
1580 IF GA(CX,CY)<1 OR GA(CX,CY)>9 THEN 1520
1590 BEEP:CGEN 1:LOCATE 0,0:PRINT "ﾄﾞｺﾍｲﾄﾞｳｼﾏｽｶ ":DX=CX:DY=CY:DZ=GA(CX,CY)
1600 K$=INKEY$(0):IF K$<>"" THEN C=0:GOSUB 2000
1610 IF K$=CHR$(13) THEN 1710
1620 CX=CX-(K$="4")*(CX<>2)*2+(K$="6")*(CX<>36)*2
1630 CY=CY-(K$="8")*(CY<>2)*2+(K$="2")*(CY<>18)*2
1640 C=4:GOSUB 2000:GOSUB 1940
1650 IF K$<>" " THEN 1600
1660 IF GA(CX,CY)<>0 THEN 1600
1670 IF CX>16 THEN CGEN1:LOCATE 0,0:PRINT "ｿｺﾊﾃｷﾉｼﾞﾝﾁﾃﾞｽ":BEEP:GOTO 1600
1680 BEEP:LOCATE 0,0:PRINT "                ":LOCATE DX,DY:PRINT CH$(3)
1690 GA(DX,DY)=0:GA(CX,CY)=DZ:CGEN 1:LOCATE CX,CY:PRINT CH$(1)
1700 GOTO 1520
1710 Q=1:GOSUB 2030
1720 '■■■■■ (WAR!)
1730 FOR I=1 TO 5
1740 X=INT(RND(1)*20)*2:Y=INT(RND(1)*9)+1:Y=Y*2
1750 IF GA(X,Y)=0 THEN 1740
1760 CX=X:CY=Y:C=4:GOSUB 1940:GOSUB 2000
1770 IF GA(X,Y)>10 THEN DX=0:ST=-1 ELSE DX=319:ST=1
1780 FOR J=CX*8 TO DX STEP ST*4
1790 LINE(J,CY*8+2)-(J,CY*8+6),PSET,4:BEEP1:BEEP0
1800 NEXT J
1810 FOR J=2 TO 38 STEP 2:IF GA(J,CY)=0 THEN 1890
1820 IF GA(X,Y)¥10=GA(J,CY)¥10 THEN 1890
1830 A=GA(J,CY):R=INT(RND(1)*10):CGEN 1
1840 LOCATE 0,0:PRINT NM$(A¥10+1,A MOD 10);"ﾆ";:CGEN 0:PRINT R;"ﾀﾞﾒｰｼﾞ";
1850 CGEN 1:PRINT "ｦ ｱﾀｴﾀ":BEEP:PAUSE 10
1860 HP(A¥10+1,A MOD 10)=HP(A¥10+1,A MOD 10)-R
1870 IF HP(A¥10+1,A MOD 10)<0 THEN HP(A¥10+1,A MOD 10)=0
1880 LOCATE 0,0:PRINT SPC(70)
1890 NEXT J
1900 CLS 3
1910 CX=X:CY=Y:C=0:GOSUB 2000:NEXT I
1920 PAUSE 20:CLS:GRAPH ,,0
1930 RETURN
1940 '■■■■■ (SENSYU DATA)
1950 IF GA(CX,CY)=0 THEN LOCATE 1,22:PRINT SPC(11):LOCATE 1,23:PRINT SPC(11):RET
URN
1960 L=GA(CX,CY)¥10+1:M=GA(CX,CY)-L*10+10
1970 CGEN 1:LOCATE 1,22:PRINT NM$(L,M);SPC(10)
1980 CGEN 0:LOCATE 5,23:PRINT USING "HP ##";HP(L,M)
1990 RETURN
2000 '■■■■■ (BOX PRINT&ERASE)
2010 LINE(CX*8,CY*8)-(CX*8+15,CY*8+15),PSET,C,B
2020 RETURN
2030 '■■■■■ (TEKI MOVE)
2040 LOCATE 0,0:PRINT SPC(20):LOCATE 20,22:PRINT SPC(20);:LOCATE 20,23:PRINT SPC
(19);
2050 FOR I=1 TO 9:IF INT(RND(1)*(2+Q*2))<>1 THEN 2150
2060 CX=EX(I):CY=EY(I):GOSUB 1940:C=4:GOSUB 2000
2070 M=0:L=0:FOR J=1 TO 3:R=INT(RND(1)*9)+1:N=0:FOR K=2 TO 18 STEP 2
2080 IF GA(K,R*2)<>0 THEN N=N+1
2090 NEXT K:IF M<N THEN L=R*2
2100 NEXT J:IF L=0 THEN L=INT(RND(1)*9)+1:L=L*2
2110 DX=38-INT(RND(1)*8)*2:IF GA(DX,L)<>0 THEN 2070
2120 C=0:GOSUB 2000:LOCATE CX,CY:PRINT CH$(3):GA(CX,CY)=0
2130 CX=DX:CY=L:C=4:BEEP:GOSUB 2000:CGEN 1:LOCATE CX,CY:PRINT CH$(2)
2140 EX(I)=CX:EY(I)=CY:GA(CX,CY)=I+10:C=0:GOSUB 2000
2150 NEXT I
2160 RETURN
2170 '■■■■■ (TITLE)
2180 CLS 4:COLOR 2:CGEN 1
2190 LOCATE 18,5:PRINT "ﾗﾝﾄｳ"
2200 CSIZE 3:CGEN 0:COLOR 5
2210 LOCATE 12,8:PRINT #0"BASEBALL"
2220 FOR I=1 TO 5:CIRCLE(160,66),76+I*8,7,.5:NEXT I:COLOR 7
2230 CGEN 1:LOCATE 14,20:PRINT "ﾄﾞﾁﾗﾉ";:CGEN 0:PRINT "ﾁｰﾑ";
2240 CGEN 1:PRINT "ﾆｼﾏｽｶ":CGEN 0:DEFKEY0,""
2250 LOCATE 13,22:PRINT "1=Gﾁｰﾑ   2=Dﾁｰﾑ ";:K$=INKEY$(1):CSIZE 0
2260 IF K$<>"1" AND K$<>"2" THEN 2250
2270 RETURN
2280 '■■■■■ (DEFCHR)
2290 RESTORE 2310
2300 FOR I=&HA1 TO &HDF:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$+A$+A$):NEXT I
2310 DATA 0000000020502000,1E10101000000000,0000000808087800
2320 DATA 0000000000201000,0000000000000000,1078263814201E00
2330 DATA 00103C103C5A3200,0000004442522000,0018003804041800
2340 DATA 0018003C08182600,00103A113C522400,0000287C2A222400
2350 DATA 00085C6A4A5C0800,0000080E182C3A00,0000003C02020C00
2360 DATA 0000000000000000,107E103E55592200,0040424141512000
2370 DATA 0C003E0101020C00,18007C0810284600,107D113E51513200
2380 DATA 1012792525444C00,103E087F04403E00,0408102010080400
2390 DATA 42425F4242424400,003C000040403E00,087F040240403E00
2400 DATA 2020202021221C00,027F0E120E020400,22227F2222201F00
2410 DATA 3C08107F08100E00,2078202E20484700,107C101E21011E00
2420 DATA 007E010101020400,007E040810100C00,10101E2040403E00
2430 DATA 107023222E4B4E00,40404F4050504F00,241E355549572300
2440 DATA 206C32226E2B2E00,1C2A495151220400,425F42424E524D00
2450 DATA 7014264544443800,1804082925451800,0010284402010000
2460 DATA 5F425F424E534E00,047F047F043E3900,7012123F52522400
2470 DATA 1079113051311E00,241E355549512200,107C107C21211E00
2480 DATA 242E751511161000,0C4E5565754E1800,080E0808384C3A00
2490 DATA 1C02405E61010E00,2121212911020400,3C08103E41191E00
2500 DATA 202C722262222300,3C08103E41011E00,20206E3161212200
2510 DATA 1010102039494600,2050200000000000,7050700000000000
2520 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000000000000000000000000")
2530 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("070F0F1F0808080407080810 0E0E0F0700000000060607 03")
2540 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("F8FCFCFC04040408F8040404BCBCFCFC800000000B8B8F8F0")
2550 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("0F1F3F23271F1F3F0F17233A3F1F1F210707031A1F0F0E00")
2560 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("FCFEFFF1F9FE3E3FFCFAF1A7FFFE3E21F8F8F0A6FE3C1C00")
2570 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("0708081008080804070808100E0E0F0700000000060607 03")
2580 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("F8040404040404 08F8040404BCBCFCFC800000000B8B8F8F0")
2590 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("0F172322271F1F210F17233A3F1F1F210707031A1F0F0E00")
2600 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("FCFAF1A1F9FE3E21FCFAF1A7FFFE3E21F8F8F0A6FE3C1C00")
2610 DEFCHR$(75)=HEXCHR$("FE82BAAABA82FE00FE82BAAABA82FE00FE82BAAABA82FE00")
2620 RETURN
```

X1turboシリーズ(CZ-8FB02)用



ちょっと変わった点かせぎゲーム

LOOM LOOM
（ルーム　ルーム）

フルーツ浅井

内　容

どれだけ得点が取れたかを競うゲームです。

操作方法

自分は8 2 4 6で上下左右に動きます。つぎに何かキーを押さない限り，これまで進んでいた方向に動き続けます。

点の取りかた

同じ色の床を4個以上連続で進むと床が消えて点が入ります。その消えた床に敵がはまると敵は死に，さらに点が入ります。

また，つぎのようなときにミスとなります。

- 敵につかまったとき。
- 敵の死体にぶつかったとき。
- 消えた床にはまったとき。
- 画面外にでたとき。

3回ミスするとゲーム・オーバーです。

テクニック

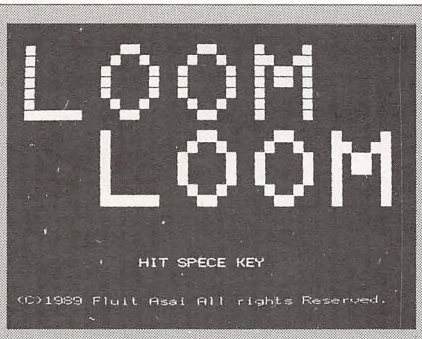
床を4個消したときの点数は30点ですが，もっと続けて消すとどんどん増えます(30点，70点，120点，180点，250点…)。

敵を殺したときに入る点数は右上に表示してあるJAC・POTの点数が入ります。JAC・POTははじめは10点ですが，敵を続けて殺すと，どんどん増えます（10点，30点，70点，150点……最高10,000点！）。

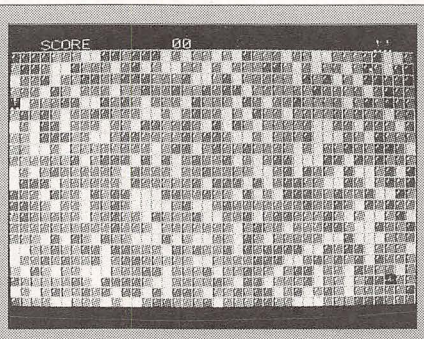
敵を続けて殺すためには敵の出現地のまわりの床を消しておくとよいでしょう。

自分の通ったあとの床は色が変わります（青→赤→緑→水色）ので，これを利用してうまく続けて床を消すことも可能です。

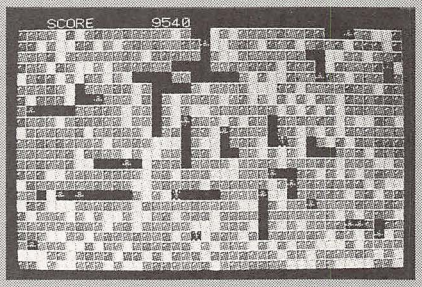
敵の通ったあとの床も色が変わ



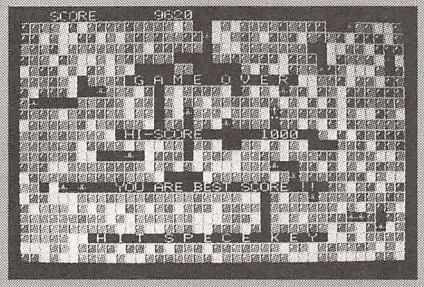
▲〈写真1〉タイトル画面。スペース・キーでスタート



◀〈写真2〉色のついた床を動きまわって，得点を競う



▶〈写真3〉同じ色の床を4個以上連続で進むと床が消えて点数が入る



▲〈写真4〉自分も消えた床にはまったりするとゲーム・オーバー

★データレコーダを使ってOFの内容を送ります。「ウィーピーガガガッガッガガガーガーガガガッガッガーガガーガガーピーパチン」。(北海道札幌市・鈴木博之16才)……【影：ピッ。Tape Read Error。残念。】

りますが，この色変化はランダムなので，じゃまなときもあるでしょう。

プログラムについて

タイトル画面のタイトルの点滅とゲーム画面の現れかたを工夫しました。

プログラムの長さのわりにはまあまあ楽しめると思います。



編：ターボ専用のプログラムを掲載しはじめて6か月になりますが，少しずつ投稿数も増えてきたようですね。ところが，どうも内容がいま一つといった感じなんですよー。

Dr.D：今月の採用ゲームはどうかな？

影：ヒェーッ，これはなかなかむずかしい。

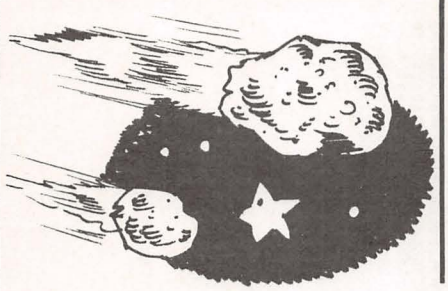
Dr.D：ほほう，得点を競う反射神経ゲームといったところじゃな。プログラムも短いし，アイデアもまずまず。いいできじゃないか。単純なゲームもアイデアしだいというわけだな。

LOOM LOOMのプログラム・リスト

```
10 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒  LOOM LOOM   (C)1989 Fluit Asai All rights Reserved.
20 WIDTH40,25,0,2:KLIST0:KMODE0:CLICKOFF:INIT:CLS4:DEFINTA-Z:CONSOLE0,25:CGEN1:H
S!=100:GOSUB 370
30 A$=STRING$(24,CHR$(0)):DEFCHR$(53)=A$:DEFCHR$(54)=A$:DEFCHR$(32)=A$
40 SYMBOL(0,0),"LOOM",1,1,7,0,"5":SYMBOL(8,8),"LOOM",1,1,7,0,"6":CGEN
50 COLOR6:LOCATE 13,20:PRINT"HIT SPECE KEY":COLOR2:LOCATE0,24:PRINT"(C)1989 Flui
t Asai All rights Reserved.";
60 FORJ=0TO1:FORI=1TO24:DEFCHR$(53+J)=STRING$(I,CHR$(255))+STRING$(24-I,CHR$(0))
:DEFCHR$(54-J)=STRING$(I,CHR$(0))+STRING$(24-I,CHR$(255)):IF INKEY$<>" " THEN NE
XT:NEXT:GOTO60
70 SC!=0:MN=2:TX(0)=39:TX(1)=39:TX(2)=0:TY(0)=1:TY(1)=23:TY(2)=23:CLS
80 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒  MAKE SCREEN
90 FORI=1TO4:DEFCHR$(52+I)=A$:NEXT:COLOR7:CGEN1:SYMBOL(90,70),"JUST WAIT",2,3,2
100 LOCATE0,1:FORJ=1TO920:PRINTCHR$(53+INT(RND*4));:NEXT:FORI=1TO4:FOR J=1TO24:D
EFCHR$(52+I)=LEFT$(CGPAT$(&H22F+I),J)+STRING$(24-J,CHR$(0)):NEXT:NEXT:CLS0
110 X=0:Y=1:C=0:H=2:O=53:TX=39:TY=23:TX1=TX:TY1=TY:TH=8:JC=1:CGEN1:LOCATEX,Y:PRI
NT"4";:B$="C1DECDEC2":PLAY180:PLAY"O5"+B$+":O4R0"+B$+":O3R1"+B$:FORI=1TO3:X(I)=0
:Y(I)=1:NEXT
120 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒  MAIN PROGRAM
130 CGEN:LOCATE3,0:PRINTUSING"SCORE##########0";SC!;:COLOR2:LOCATE22,0:PRINTUSING
"JACPOT ####0";JC;:COLOR7:LOCATE 36,0:CGEN1:PRINTSTRING$(MN,"4");"  ";
140 LOCATEX(1),Y(1):PRINTCHR$(O);:LOCATETX1,TY1:PRINT CHR$(53+INT(RND*4));:LOCAT
E TX,TY:PRINT"9";:TX1=TX:TY1=TY
150 Q=ASC(CHARACTER$(X,Y)):LOCATEX,Y:PRINT"4";:O=Q+1:IF O>56 THEN O=53
160 IF P=Q THEN C=C+1 ELSE C=0
170 P=Q:IF C>2 THEN FORI=3TO1STEP -1:LOCATEX(I),Y(I):PRINT" ";:PLAY"C1:E1:G1":NE
XT:LOCATEX,Y:PRINT" ";:SC!=SC!+C:O=32
180 TX=TX+(TH=4)-(TH=6):TY=TY-(TH=2)+(TH=8):IFTX>39 OR TX<0 OR TY<1 OR TY>23 THE
N TX=TX1:TY=TY1
190 IF TX<X(3) THEN TH=6 ELSE IF TX>X(3) THEN TH=4
200 IF RND<.5 THEN IF TY<Y(3) THEN TH=2 ELSE IF TY>Y(3) THEN TH=8
210 IF RND<.1 THEN TH=INT(RND*4)*2
220 IF CHARACTER$(TX,TY)=" " THEN PLAY"C0E3:A0#F3:E0G3":SC!=SC!+JC:LOCATETX,TY:P
RINT"9";:W=INT(RND*3):TX=TX(W):TY=TY(W):C=3:JC=-JC*2*(TIME<5)+1:TIME=0:IFJC>1500
 THEN JC=1 ELSE IFJC>1000 THEN JC=1000
230 X(3)=X(2):Y(3)=Y(2):X(2)=X(1):Y(2)=Y(1):X(1)=X:Y(1)=Y
240 S=STICK(0):IF S=2 OR S=4 OR S=6 OR S=8 THEN H=S
250 X=X+(H=4)-(H=6):Y=Y+(H=8)-(H=2)
260 IF X<0 OR X>39 OR Y>23 OR Y<1 OR Q=32 OR Q=57 THEN 290
270 IF C>2 THEN 130 ELSE 140
280 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒  PLAYER MISS
290 MN=MN-1:PLAY"O2E5C3O5:O3E5C3O4:O2#F3O3":IF MN<0 ELSE 110
300 CGEN:LOCATE11,6:PRINT" G A M E  O V E R ";
310 B$="C3EDCA1RARCRDRER-C5":PLAY"O2"+B$+":O3"+B$+":O4R0"+B$
320 LOCATE10,11:PRINTUSING" HI-SCORE##########0 ";HS!;:IF HS!>SC! THEN 340
330 LOCATE 9,16:PRINT" YOU ARE BEST SCORE !! ";:HS!=SC!:B$="C1E3C1E3C1DE+C5":PLA
Y "O5"+B$+":O4R0"+B$+":O3R1"+B$
340 LOCATE7,21:PRINT" H I T  S P E C E  K E Y ";
350 IF INKEY$<>" " THEN 350 ELSE 70
360 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒  CHARACTER SET
370 DEFCHR$(48)=HEXCHR$("00FEFEFEFEFEFEFEFF01214101010101FF01214101010101")
380 DEFCHR$(49)=HEXCHR$("0000204000000000FFFFFFFFFFFFFFFFFF01214101010101")
390 DEFCHR$(50)=HEXCHR$("0000204000000000FF01214101010101FFFFFFFFFFFFFFFF")
400 DEFCHR$(51)=HEXCHR$("00FEFEFEFEFEFEFEFF01214101010101FFFFFFFFFFFFFFFF")
410 DEFCHR$(52)=HEXCHR$("0000000000000066185A000000000066185A5A3C18182466")
420 DEFCHR$(57)=HEXCHR$("0000281028000000000000000D628549200385438AA100000")
430 RETURN
```


★友達に「ＯＦってなーに？」と聞いたら，「豆ふのことだ」と教えてくれた。僕は一つかしこくなった。(愛知県尾張旭市・**清沢昭博14才**)…【**影**：ではＯＦを使った料理を…。**編**：オーエ，フー。まずくて食べられない。】

X68000用



きれいな画面のランダム・スクロール

SCROLL-R
スクロール　アール

KYSPIRITS

◆遊びかた

ジョイスティックが必要です。スタート時以外ボタンはどちらも使いません。

リストを入力して[F5]キーを押して(RUNして)しばらく待つと，タイトルがでます。ここでボタンを押すと，しばらく真っ暗になって，その後ゲームがはじまります。

そして，一番左上にいるのが自機なので，こいつを8方向に動かします。画面がスクロールするので赤血球みたいな形の障害物をよけていってください。イギリス国旗みたいなのを全部（八つ）取ると面クリアです。

また，ダイヤみたいなのを取ると一定時間無敵になります。このとき以外のときに赤血球にぶつかるとゲーム・オーバーです。

題名のRはRANDOMのR。背景のスクロールは，一定時間ごとにランダムに方向転換します。

《第1表》変数表

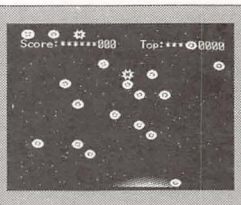
i ……for～next用	する進みかた
j ……for～next用	h ……当たり判定の結果
x ……自機X座標	h x ……当たり判定用X座標
y ……自機Y座標	h y ……当たり判定用Y座標
r x ……ランダム・グラフィック用X座標	c ……チップ（イギリス国旗みたいなの）を取った数
r y ……ランダム・グラフィック用Y座標	m t ……無敵時間
m w ……同じ方向へ進ませる時間	s t ……ステージ
s x ……スクロールX座標	f 1……ループ用
s y ……スクロールY座標	f 2……ループ用
sxm ……スクロールのX方向に対する進み方	f 3……ループ用
sym ……スクロールのY方向に対	s c ……スコア
	hsc ……ハイスコア

◆面クリアのために

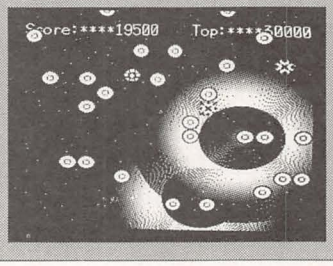
○その面のパターンを覚える。
○スクロールの変わる時間の感覚をつかむ。
○無敵のとき，赤血球を消しまくる。
○タイトルのときにレバー上＋ボタンでコンティニューです。



◀《写真1》かっこいいタイトル画面。ジョイスティック専用



◀《写真2》画面左上にいるのが自機。イギリス国旗みたいなものを取る



◀《写真3》きれいな画面。これがランダムにスクロールするぞ

SCROLL—Rのプログラム・リスト

```
10 /*
20 screen 1,3,1,1
30 int i,j,x,y,rx,ry,mw,sx,sy,sxm,sym,h,hx,hy,c,mt,st,f1,f2,f3,sc,hsc=300
40 for i=1 to 10:m_alloc(i,1000):next
50 for i=1 to 7:m_assign(i,i):next
60 m_init():m_data():sp_init():sp_coldata():sp_data()
70 /* title
80 while f3=0
90 screen 0,3,1,1:sp_off():sp_disp(1):window(0,0,511,511):contrast(0)
100 bg_set(0,0,0):bg_set(1,0,0):wait(2)
110 locate 0,1:print using "Score:*******00";sc
120 if sc>hsc then hsc=sc
130 locate 19,1:print using "Top:*******00";hsc
140 for i=0 to 200: line(128,128,rnd()*256,rnd()*256,rnd()*999) :next
150 for i=0 to 20: symbol(-30+i,49,"ＳＣＲＯＬＬ",2,3,2,i*5,0) :next
160 for i=0 to 15: symbol(70+i,90,"R",4,4,2,rgb(i*2,0,0),0) :next
170 symbol(75,200,"1988 (C) KYSPIRITS",1,1,0,15912,0)
```

★ベーマガ発売日に本屋へいったが，なんと売っていなかった。6か所もまわってやっと見つかった。影さんがしょう油でもかけて食っちまったかと思ったぜ。(東京都八王子市・**ダビデ像14才**)…【**影：うまかったぜ。**】

```
180 contrast(15)
190 while strig(1)=0:endwhile
200 sc=0:if stick(1)<7 then st=0 else st=st-1:m_play(8)
210 contrast(0):wait(3):fill(0,0,511,511,0)
220 /* back
230 back_draw(rnd()*5)
240 for i=0 to 1000: pset(rnd()*511,rnd()*511,rnd()*65535) :next
250 while f2=0
260 st=st+1:randomize(st+9):mt=30
270 c=0:sxm=0:sym=0:sx=0:sy=0:x=0:y=0:f1=0
280 for i=0 to 1
290   bg_fill(i,0):bg_set(i,i,1):bg_scroll(i,0,0)
300 next
310 home(0,0,0):sp_off()
320   bg_16put(0,int(rnd()*31)*2,int(rnd()*31)*2,7)
330 for j=0 to st/2+1
340 for i=0 to 31
350   rx=int(rnd()*32)*2
360   bg_16put(0,i*2,rx,4)
370 next
380 next
390 for i=0 to 7
400   rx=int(rnd()*32)*2
410   bg_16put(0,i*8,rx,6)
420 next
430 contrast(15):wait(3)
440 /* main
450 while f1=0
460 s1=stick(1)
470  x=x-4*((s1 mod 3)=1)*(x>3)-4*((s1 mod 3)=0)*(x<237)*(s1<>0)
480  y=y-4*(s1>6)*(y>3)-4*(s1<4)*(y<237)*(s1<>0)
490  sp_set(10,x+16,y+16,258+256*(mt>0)+256*(mt<30)*((mt mod 2)=1),3)
500  hx=((sx+x+8) mod 512)/8:hy=((sy+y+8) mod 512)/8
510  h=(bg_get(0,hx,hy) mod 256)
520  if h then bg_16put(0,hx-(hx mod 2),hy-(hy mod 2),0):m_play(8):sc=sc+3
530  if h=4 and mt=0 then f1=1:f2=1
540  if h=6 then c=c+1:sc=sc+5
550  if h=7 then mt=200
560  mt=mt+(mt>0)
570  if c=8 then contrast(0):wait(3):f1=1:sc=sc+st*12+99
580 if m_stat(4)=0 then m_play(1,2,3,4,5,6,7)
590 if h then locate 6,1:print using "*******";sc
600 /* scroll
610 mw=mw+1
620 if mw>99 then {
630    mw=0
640    sxm=int(rnd()*3)-1:sym=int(rnd()*3)-1
650          }
660 sx=sx+sxm*2:sy=sy+sym*2
670 if sx<0 then sx=510 else if sx>510 then sx=0
680 if sy<0 then sy=510 else if sy>510 then sy=0
690 bg_scroll(0,sx,sy):home(0,sx,sy)
700 endwhile
710 endwhile
720 for i=0 to 499
730  sp_set((i mod 9),x+8+rnd()*16,y+8+rnd()*16,2,3)
740  if (i mod 10)=0 then m_play(8)
750 next
760 contrast(0):wait(3):f2=0
770 endwhile
780 end
790 func bg_16put(gp;char,gx;int,gy;int,gn;int)
800   bg_put(gp,gx,gy,256+gn):bg_put(gp,gx+1,gy,16640+gn)
```

```
810   bg_put(gp,gx,gy+1,33024+gn):bg_put(gp,gx+1,gy+1,49408+gn)
820 endfunc
830 func back_draw(bn;char)
840 for j=0 to 2
850  if bn=0 then {
860   rx=rnd()*512:ry=rnd()*512
870   for i=0 to 100:line(rx,ry,rnd()*512,rnd()*512,i):next
880               } else {
890  if bn=1 then {
900   rx=rnd()*311+100:ry=rnd()*311+100
910   for i=0 to 100:circle(rx,ry,100-i,i):next
920               } else {
930  if bn=2 then {
940   rx=rnd()*261+100:ry=rnd()*311+100
950   for i=0 to 50:circle(rx+i,ry,100,i*2):next
960               } else {
970  if bn=3 then {
980   rx=rnd()*311+100:ry=rnd()*311+100
990   for i=0 to 100:circle(rx,ry,100-i,100-i):next
1000              }       }}}
1010 next
1020 endfunc
1030 func wait(w;char)
1040  for i=0 to w*1000:next
1050 endfunc
1060 func sp_coldata()
1070  dim int spcd(15)={
1080   65502,1,16912,33824,50736,65534,16,30,
1090   46,62,512,960,1472,1984,44394,65534  }
1100 for i=0 to 15: sp_color(i,spcd(i),1) :next
1110 endfunc
1120 func sp_data()
1130   dim str a(8)[256]
1140   dim char c(255)
1150  a={
1160    "0000022211022301000222331aa03326002233440abb443702234455520bcc558",
1170    "02345533234cdd592234537733345dcb823453788023555ba723453789167898876",
1180    "0000000066666612000000006987612300000000687612340000000067612345",
1190    "000000006612345a00000000612345ab0000000012345abc000000002345abcd",
1200    "00000222222000000002224444222000002232555523220002234255555243220",
1210    "02345b2222b543202222bcb77bcb222225552b7887b2555224452789987254442",
1220    "233327899872333222222b7887b222222222bcb77bcb222202345b2222b54320",
1230    "022342444424322000223233332322000002222222222000000000222222000000"
1240    }
1250 for i=0 to 1
1260  for j=0 to 3
1270   for k=1 to 64
1280    c(k-1+j*64)=val("&h"+mid$(a(j+i*4),k,1))
1290   next
1300  next
1310  sp_def(i+1,c)
1320 next
1330 endfunc
1340 func m_data()
1350 dim str a[99]="v10 @66 o2 l16 ceg",b(7)[9]
1360 b={"gcdfc","cefgc","cbgcd","gcafc","dcgbe","acfgb","cbgca"}
1370 for  i=1 to 7
1380  m_trk(i,a+b(i))
1390 next
1400 m_trk(8,"v15 @66 o5 l16 ceg")
1410 endfunc
```

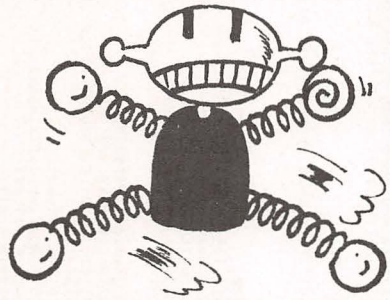
◆最後に

このゲームは，なるべくシンプルにして実行速度をあげるように作りました。そのおかげで，スクロールは２ドット単位です（本当は１ドット単位にしたかった）。

★　★

★編さんは“編集者さん”て意味だろうけど，それなら影さんやつぐ美さんも“編さん”になるのでは？（埼玉県新座市・R・H・一郎16才）…【編：するどいところついてくるねー。影：私が“編集者”だと思う？】

X68000(X-BASIC V2.0)用



マウスを使った走れ走れゲーム

ベラボーランナー

藤井　勝敏

遊びかた

赤いブロックを踏まないようにして，各面五つの金塊を集めて制限時間内に右端のゴールまで走り抜けてください。

操作はマウスを使用し，右ボタンでジャンプ，左でブレーキです。走っている間に加速します。ジャンプの下降中に両方のボタンを押しているとブロックをすりぬけるので利用してください。

小さな金塊にぶつかってもミスにはなりません。また，それを上から踏めば，高くはねあがることができます。

小マップ上(画面上部)のピンクのブロックは実際には見えませんが，乗ることができます。

プログラムについて

関数の独立性をあげるため，一部でローカル変数を使用しています。それにかなりつめてあるので，見づらくなってしまいました。入力のときは慎重にお願いします。

BGMやグラフィックの作成はすべてサブ・ルーチンで行なっていますから，凝りたい人はその部分をそっくり作り変えると良いでしょう。

最後に

このゲームは，ベーマガ88年6月号のベラボーマン（©ナムコ）の記事を見て思いついた物ですが，じつは本物をプレイしたことも見たこともありません。

また，BGMは，88年9月号204ページの川野先生のプログラムを参考にしました。

全6面で，エンディングもありますから，がんばってください。

《第1表》変数表

〈int型〉

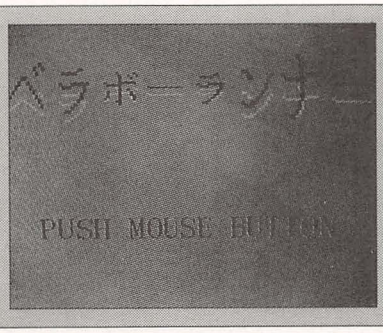
x，y	自分の座標
mx，my	マップ上での座標
tx，ty	敵の座標
iq	敵のかしこさ
ux，ny	敵の移動量
pt	グラフィックのパターン番号
jp	ジャンプ関係
mv	自分の前進速度
rd	ラウンド数
ti	タイム
ch	足もとのブロック
bl，br	マウスのボタン
i，j，k，l	雑用変数
af	背景表示のカウンタ
gp	拾ったゴールド
s	ブロックのサイズ(定数)
sc	スコア
rs	自分の残数
hi	ハイスコア
cn	コンティニューした回数
hx( )，hy( )	自分のグラフィック・パターンのホーム位置
p	グラフィックのカラー
q	スプライトのカラー

〈char型〉

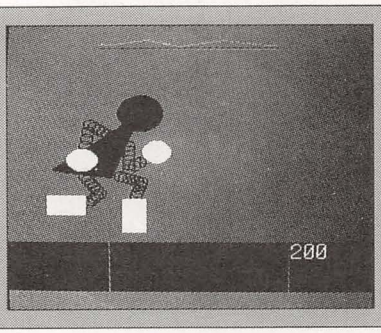
mp( )	展開後のマップデータ格納
sp( )	足元の状態別最大速度
spr( )	スプライト・データ格納

〈str型〉

ka，st，ct	雑用変数
map(,)	展開前のマップデータ



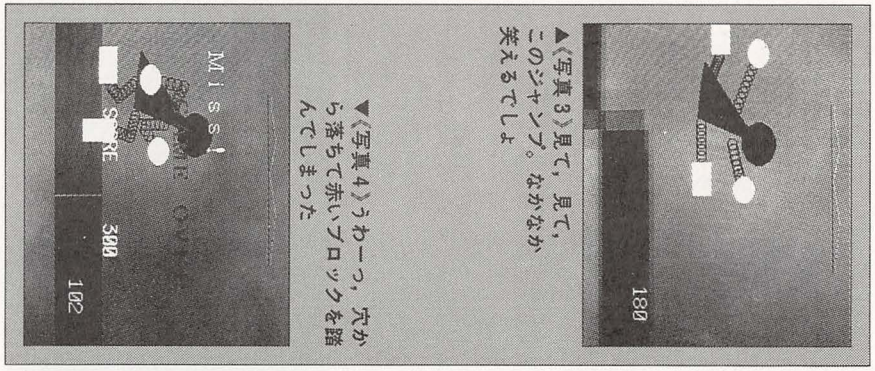
◀《写真1》タイトル画面。マウス専用のゲームだ



▶《写真2》よーい，スタート！時間内に金塊を五つ集めてゴールする

★こんにちは，僕は消費税です。僕のせいでみなさんにいろいろ迷惑をかけているみたいですね。ハガキも41円になったんだよ。ごめんなさい。(兵庫県明石市・**僕は消費税15才**)……【**編**：41円ですよ，気をつけて。】

★僕は知っている。影さんの得意ワザは「忍法影走り」でしょう？今度教えてください。(埼玉県幸手市・柳田佳孝16オ)……【影：このワザを習得するまでに何年かかったと思ってるんだ。ただじゃ教えてあげないもーん！】



ベラボーランナーのプログラム・リスト

```
   10 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/
   20 /*  ベラボーランナー     for X６８０００          */
   30 /*                      programed  by  藤井  勝敏  */
   40 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/
   50 dim hx(4)={500,500,246,500,244},hy(4)={428,186,444,196,186}
   60 int x,y,mx,my,tx,ty,iq,ux,uy,pt,jp,mv,rd,ti,ch,bl,br,i,j,k,l,af,gp,s=46,sc
,rs,hi,cn
   70 dim char mp(2047),sp(5)={18,18,15,6,18},spr(255)={6}
   80 str ka[256],st[256],ct[256]
   90 dim p(15)={25394,25394,26624,14846,54912,8134,0,0,21252,25368,24,65535}
  100 dim q(15)={0,32767,63488,62,65472,1984,65535}
  110 bgm():gra():mouse(4):mouse(2):sp_disp(1)
  120 for i=0 to 255:spr(i)=4:next:sp_def(17,spr)
  130 dim str map(5,3)={
  140 "","f64f6af84e88","","1a85e5e5",
  150 "!ベラボーランナー","f24f59f84ee8","","2ad34343",
  160 "!ﾏｲｺﾝ","!    BASICmagazine","qaf88","1a0001ae",
  170 "f48q1!-=-=¥¥¥-=-=$:","","","1e039ffe",
  180 "f8af74fb8","!      --^=^^^^><><","a7af55e0aa78","4aa68eee",
  190 "!最終面だ!がんばれ！","ef8af8","","300148ace"}
  200                     /* タイトル画面
  210 while 1:cls:sp_off():apage(1):wipe():home(1,0,0):vpage(0)
  220 for i=0 to 7:st=mid$("ベラボーランナー",i*2+1,2):k=1+abs(i-3)
  230 symbol(i*32,58,st,2,k¥3+1,1,3,0):symbol(i*32,60-k*8,st,2,k,1,16+i,0)
  240 palet(16+i,p(8)):next:symbol(24,168,"PUSH MOUSE BUTTON",1,1,2,5,0)
  250 vpage(2):j=9:k=0:repeat:msstat(i,i,bl,br):k=k+rnd()*100
  260 if k>5000 then j=0:k=0
  270 if j<12 then palet(13+j,p(8)):palet(16+j,p(4)):j=j+1
  280 until bl or br:sound(8):game():endwhile
  290 func game()       /* ゲームの実行
  300 hi=0:cn=0:sc=0:rs=3:rd=1:while rd<7 and rs:mapmake():gp=0:bn=100:repeat
  310 cls:sp_off():for i=0 to 7:sp_set(1+i,i*16+79,32,256+i,1):next:sp_on()
  320 sp_set(17,0,0,0,0):vpage(2):color 5:locate 10,4:print"ラウンド  ";rd
  330 sp_set(0,0,0,0,0):color 6:locate 8,7:print"残りのゴールド=";5-gp
  340 color 2:locate 9,12:print"ランナー ";rs;"人":score(0):wait(200):play()
  350 if mx<123 or gp<5 then locate 4,4:print"Ｍｉｓｓ！":bn=bn¥2:sound(9):wait(
150):rs=rs-1
  360 until (mx>123) and (gp=5) or (rs=0)
  370 if rs>0 then{sound(8):wait(80):cls:vpage(2):sp_off():apage(1):wipe()
  380  color 5:locate 2,2:print"ラウンド  ";rd;"  ＣＬＥＡＲ！！"
  390  color 2:locate 6,7:print"タイム・ボーナス";ti¥10;"x 10":m_play(5,6,7)
  400  locate 6,8:print"クリア・ボーナス";bn*10:score(0):wait(50):sound(8)
  410  score(ti¥10):rd=rd+1:sound(8):score(bn)
  420 }else{color 5:locate 8,6:print"ＧＡＭＥ  ＯＶＥＲ":m_play(5,6,7,8):ch=0
  430  score(0):for i=0 to 1000:msstat(j,j,j,br)
  440  if br then sound(8):cls:rs=3:sc=0:cn=cn+1:break
  450  next}
  460 if sc>hi then hi=sc
  470 endwhile:if rd=7 then ending()
  480 endfunc
  490 func play()       /* プレイするプログラム
  500 vpage(0):sp_off():cls:ti=2010:mv=0:ch=0:jp=0:pt=0
  510 for mx=0 to 3:for af=0 to 7:scr():next:next:mx=0:x=20:my=8:y=my*s
  520 m_play(1,2,3,4):vpage(3):tx=250:ty=y:color 3:sp_on()
  530 while ti and ch<5 and mx<124
  540 home(0,hx(pt),hy(pt)):if jp=0 then pt=pt+1+(pt>2)*4
  550 ti=ti-1:if ti mod 10=0 then locate 24,12:print using "####";ti¥10
  560 if af<7 then scr():af=af+1
  570 if x>=mx*128 then af=0:mx=mx+1
  580 home(1,x mod 512,(y+228) mod 512)
  590 ch=mp((y¥s)*128+mx):sp_set(0,mx+79,y¥s+27,384,3)
  600 if ch=4 then sound(8):gp=gp+1:mp((y¥s)*128+mx)=1:ch=1:palet(16+(y¥s-4)*4+m
x mod 4,25394)
  610 /*move
  620 msstat(j,j,bl,br):mv=mv+(mv<sp(ch))*(jp=0)-(mv>1)*bl*2-(mv>sp(ch))*2*(jp=0
)
  630 if mp((y¥s-1)*128+mx)>1 and x mod 128<16 then mv=0:mx=mx-1:x=mx*128-10:sou
nd(10)
  640 x=x+mv
  650 if jp=0 then if br then jp=1:pt=4:sound(11) else if ch=0 then jp=12:pt=1
  660 if ch and jp>11 and br*bl=0 then pt=0:my=y¥s-(y mod s>24):y=my*s:jp=0
  670 if jp then y=y-(11-jp):jp=jp-(jp<30)
  680 /*敵
  690 if iq then {switch iq
  700   case 4:if jp then tx=tx-ux
  710   case 3:if jp=5 then uy=abs(uy)
  720   case 2:if mv<ux then ty=ty-uy
  730  default:tx=tx+ux:if tx>x+286 then tx=x-200:ty=y
  740  if tx<x-256 then tx=x+256:ty=y
  750  if ty<200 and ty=y then ty=200
  760  if abs(tx-x)<40 then if abs(y+50-ty)<20 and pt=4 then uy=abs(uy):ty=ty+uy
*2:jp=1:mv=mv-(mv<10)*3:sound(11):pts(5) else if abs(y-ty)<65 then mv=0:sound(10
)
  770  ty=ty+uy:if ty>570 then uy=-uy:ty=570
  780  if ty<30 then uy=-uy:ty=30
  790  if tx>x-80 and ty>y-140 then sp_set(17,tx-x+80,ty-y+140,273,3) else sp_se
t(17,0,0,0,0)
  800  endswitch}
  810 endwhile:m_stop():endfunc
  820 func mapmake()   /* マップデータ展開
  830 apage(1):wipe():home(1,256,0):line(0,184,10,184,2)
  840 line(120,184,127,184,2):for i=0 to 2:mv=1:x=10:y=184
  850 while mv<len(map(rd-1,i)):ct=mid(1):switch ct
  860  case "!":symbol(x,179,mid(30),1,1,0,i+1,0):mv=255:break
  870  case "q":x=x+vmid(1)*8:break
  880  case "w":x=x-vmid(1)*8:break
  890   default:l=val("&H"+ct):k=vmid(1):j=vmid(1)+176
  900           line(x,y,x+k*4,j,i+1,l*4369):x=x+k*4:y=j
  910 endswitch:endwhile:next:line(0,187,127,187,5):fill(0,0,127,179,0)
  920 i=3:mv=1:iq=vmid(1):ux=vmid(1):uy=vmid(1)
  930 for j=11 to 15:x=vmid(1)*7+j:pset(x,183,4):next
  940 for x=0 to 7:get(x*16,180,x*16+15,195,spr):sp_def(x,spr):next
  950 get(0,176,127,187,mp):wipe():window(0,0,511,511)
  960 for y=2 to 9:for x=0 to 3:palet(x+y*4+8,p(0))
```

```
 970 fill(x*128,y*s,x*128+126,y*s+44,x+y*4+8):next:next:endfunc
 980                    /* 各種関数
 990 func wait(W):for V=0 to W*100:next:endfunc
1000 func scr():palet(16+(mx+2) mod 4+af*4,p(mp(af*128+mx+514))):endfunc
1010 func str mid(mi):str M:M=mid$(map(rd-1,i),mv,mi):mv=mv+mi:return(M)
1020 func vmid(vm):ka=mid(vm):vm=val("&h"+ka):return(vm)
1030 func score(P):pts(P):color 7:locate 9,10:print"SCORE";
1040 print using"########";sc;:print"0":wait(50):endfunc
1050 func pts(Q):sc=sc+Q:endfunc
1060 func gra()        /* グラフィックの作成
1070 screen 0,2,1,1:apage(0):window(0,0,511,511):sp_init()
1080 for i=0 to 15:palet(i,p(i)):sp_color(i,q(i)):next
1090 cir(80,20):cir(80,276):cir(336,20):cir(336,276):arm(290,320,-2,-1,-2,-1,2)
1100 arm(60,40,-4,-4,-4,2,0):arm(74,50,4,0,3,-5,0):arm(70,70,5,-1,0,3,1)
1110 arm(40,70,-1,2,-2,0,2):arm(42,330,2,3,-2,2,2):arm(300,70,1,3,-1,2,1)
1120 arm(60,296,-3,-2,-1,6,0):arm(72,304,0,4,4,-3,0):arm(66,330,3,1,-1,3,1)
1130 arm(320,40,-4,1,4,2,0):arm(330,50,0,0,0,0,0):arm(320,70,1,3,-1,2,1)
1140 arm(310,296,-4,-2,-4,-2,0):arm(336,300,4,-1,3,-1,0):arm(320,328,5,0,6,0,2)
1150 sp_def(128,spr):for i=16 to 47:palet(i,0):next
1160 color[0,1984,61766,65535]:endfunc
1170 func cir(x,y):circle(x,y,120,9,-240,-260,120):paint(x-10,y+10,9)
1180 for i=0 to 15:circle(x,y,16,8,,,i*16):next:endfunc
1190 func arm(x,y,a,b,c,d,e):for i=0 to 4:circle(x,y,4,10):x=x+a:y=y+b:next
1200 for i=0 to 4:circle(x,y,4,10):x=x+c:y=y+d:next:switch e
1210  case 0:for i=0 to 12:circle(x,y,10,11,,,i*20):next:break
1220  case 1:fill(x-8,y,x+8,y+28,11):break
1230  case 2:fill(x-25,y-8,x,y+8,11):break
1240 endswitch:endfunc
1250 func bgm()        /* ＢＧＭの作成
1260 m_init():m_tempo(155):dim str mml(3,6)[256]={
1270 "o4v14@67q7164(c&>b<)2!c >1d-(g&g-)2!g >1a-(<!c >2a",
1280 "|:256o4@39v1416(g4b-afg1&g4)2&g2.",
1290 "(a4r8a16b16<c>b<cc32&c+32&d8>b8.g4.r4<c4r8c16d16e-de-fb-b-&b-4.r8>)2",
1300 "@19(a1g2...a16b-ab-afce-de-d2)2@10d2agfe2c4e4e4..f16gfee4.r8f2@39l16",
1310 "a4r8gfg&g4r8.(<c4r8>b-ab-&b-8.<c4l6fffr2e-e-e-r2fffr2e-e-l48(!e->3a-",
1320 "r4:|","",
1330 "r2.|:256o4v13@39q7l6c4dddc1&c4>b-4<cccc1>b1",
1340 "(a4r8a16a16aaab8.b8.b4.r4<c4r8c8ccdddd&d4.r8>)2",
1350 "@19(<f1e2...f16gfgf>b-b-b-b-b-b-2)2l16@19",
1360 "(b-<dfb-<d>b-fd>)2<(ceg<cec>ge)2>(eg<cegec>g)2(d-ea<)2d-e(fd>a)2fd",
1370 "@39l16b-4r8b-b-b-&b-4r8.<d-4r8d-d-d-&d-8.c4f6f6f6@25v15>a(<cfa)2<c>>",
1380 "@39v12e-6e-6e-6@25v15>b-<b-e-gb->b-<e-b-@39v12f6f6f6@25v15>a(<cfa)2",
1390 "<c>>@39v12e-6e-6r6@25v15>b-<b-e-gb->b-<e-b-r4:|",
1400 "r2.|:256o4v13@39q7l6e4fffe4>@18164g8&!a-<1g &g2&g8.lb@39e-4fffd4>l64",
1410 "@18g8&!a-<1g &g4.&?f >2b &b4&b16&?b <2b &b&b4&b1616",
1420 "@39f4r8f16f16fffg8.g8.g4.r4a-4r8a-8a-a-a-b-b-b-&b-4.r8@10v15c2>ab<c>",
1430 "18b.a.g2&b<e-4.l16e-fg8.l24fgf&f16e-816dc>b-2&b-@42v13l16o4",
1440 "(fa<cfa<cfa>>fa<cfa<cfa>>g<ceg<ceg<c>>>g<ceg<c>gec>>b-<dfb-<dfb-<dgfc>afc
>af>fb-<dfb-<dfb-<>>fb-<dfb-<dfb->>)2l16@19(b-<dfb-<d>b-fd>)2",
1450 "<(ceg<cec>ge)2>(eg<cegec>g)2(d-ea<)2d-e(fd>a)2fd@39o3a4r8gfg&g4r8.",
1460 "<c4>r8b-ab-&b-8.<c4l6cccr2>b-b-b-r2<cccr2>b-b-l48<<!b->3e-:|",
1470 "r2.|:256o3v15@10l16c4>g6b-6b6(<crcc>g8b-8)2<c4e-4f6d6>b-6<(grggd8f8)4>",
1480 "(frff<f>frf)@","(frff<f>frf)7<fff>f<f>fff(frff<f>frf)7<fff>f<f>fff",
1490 "(b-b-rb-<b-r>b-b-)4(aara<aaec>)2a<ae>a<ar>aa<ddrrccrr>b-b-rb-<b-r>b-r",
1500 "b-b-rb-<b-r>b-<b->ffrf<fr>f<f>ffrf<fr>ff(f6f6f6rrff<ffcf>)4r4:|"}
1510 for i=1 to 11:m_alloc(i,1400+(i>7)*1200):next
1520 for j=0 to 3:cls:for i=0 to 6:st="":k=1
1530 while k<=len(mml(j,i)):ct=mid$(mml(j,i),k,1):switch ct
1540  case "(":ka="":break
1550  case ")":for l=50 to asc(mid$(mml(j,i),k+1,1)):st=st+ka:next:k=k+1:break
1560  default:st=st+ct:ka=ka+ct
1570 endswitch:k=k+1:endwhile:k=1:ka="":while k<=len(st):ct=mid$(st,k,1)
1580 if ct="!" or ct="?" then set():ka=port(mid$(st,k,7)):set():k=k+7 else ka=k
a+ct:k=k+1
```

```
1590 endwhile:set():next:next
1600 m_trk(5,"v15@39o4l16defgagab<l8cfe")
1610 m_trk(6,"v13@39o3l16b<cdefefgl8ab<c")
1620 m_trk(7,"v15@45o3l16ccrcccrcccrcrcr")
1630 m_trk(8,"@54v15o4l32b<e6>v8b<v11e6>v4b<v8e4"):m_trk(9,"o6@66v15l48")
1640 m_trk(9,port("!d >4g ")):st=port("!b >0g "):m_trk(10,"@51v15o1l64"+st)
1650 m_trk(11,"@14v15o3l64"):m_trk(11,port("!b <1b ")):endfunc
1660 func set():print ka:m_trk(j+1,ka)="":endfunc
1670 func str port(P;str)
1680 str P1="b b-a a-g g-f e e-d d-c ",P5[255]:char P2,P3,P4,P6
1690 P5=mid$(P,2,2):if mid$(P,1,1)="?" then P1="b a g f e d c "
1700 P6=len(P1)-1:P2=instr(1,P1,P5):P3=instr(1,P1,mid$(P,6,2))
1710 P4=val(mid$(P,5,1)):while P2-P3 or P4:P5=P5+"&":switch mid$(P,4,1)
1720  case ">":P2=P2+2:if P2=P6+2 then P2=1:P4=P4-1:P5=P5+">"
1730           break
1740  default :P2=P2-2:if P2=255 then P2=P6:P4=P4-1:P5=P5+"<"
1750 endswitch:P5=P5+mid$(P1,P2,2):endwhile:return(P5)
1760 func sound(S):m_assign(8,S):m_play(8):endfunc
1770 func ending()
1780 vpage(2):apage(1):fill(0,191,511,255,18)
1790 fill(0,0,511,120,16):fill(0,121,511,190,17)
1800 for i=0 to 9:fill(i*51,191,i*51+49-(i=9)*2,255,19):next
1810 line(0,121,511,121,20,65535):randomize(32)
1820 for j=0 to 3:y=j*j+122:k=(j and 1)+1:for i=0 to 3:x=i*128
1830 line(x,y,x+63,y,20,46508¥k):line(x+64,y,x+127,y,20,19030*k)
1840 next:next:umi(32,158):umi(16,142):umi(8,122)
1850 dim str es(10)={"ＣＯＮＧＲＡＴＵＬＡＴＩＯＮＳ！",
1860 "  君はすべてのゴールドを集めた","          そして今",
1870 "大金持ちになることを夢見ながら","    ひたすら走るのだった",
1880 "","","","ベラボーランナー for X68000",
1890 "PRESENTED by Ｋ．Ｆｕｊｉｉ","       ＴＨＥ  ＥＮＤ"}
1900 es(5)="      LAST SCORE  "+right$("     "+str$(sc*10),8)
1910 es(6)="      HIGH SCORE  "+right$("     "+str$(hi*10),8)
1920 es(7)="        CONTINUE    "+right$("   "+str$(cn),4)
1930 dim ep(128)={10176,1664,5252,37120,48814,55351,43051,28701,14351,2051}
1940 for i=0 to 4:palet(i+16,ep(i)):next
1950 for i=4 to 31:j=65535-rgb(31,i,i):ep(i¥2)=j:ep(131-i)=j:next
1960 color [0,10176,0,65535]:pt=0:x=2:y=0:color 5:m_play(1,2,3,4):vpage(3)
1970 while 1:for i=0 to 7:home(0,(hx(pt)+468) mod 512,hy(pt))
1980 home(1,i*64,0):wait(2):pt=pt+1+(pt=4)*5:if y<10 or x<40 then {switch x
1990 case 2:cls:locate 0,2:print es(y):break:case 128:y=y+1:x=1:break
2000 default:color[0,65535-ep(x),0,65535]:endswitch:x=x+1}
2010 next:endwhile:endfunc
2020 func umi(U,UY):for i=0 to 15:x=rnd()*U:y=rnd()*32+UY:U1=U¥8
2030 for k=0 to 8:for j=1 to 64¥U:for l=0 to U¥16
2040 pset(x+l mod 512,y,20):next:x=x+U:next:x=x-U1:next:next:endfunc
```

評…これでいこう(爆)



by 幸

★1枚のディスクに、いくつもプログラムを入れて投稿してもいいのですか？(滋賀県滋賀郡・辻 由紀夫14才)…
…【編：はい。かまいませんよ。ただ原稿は別々に書いて、ファイル名もわかるようにしておいてね。】

PB-100シリーズ用

ヨード卵になって食べられよう

ヨードランナー

佐藤　大輔



ストーリー

君は栄養タップリの卵，ヨード卵です。

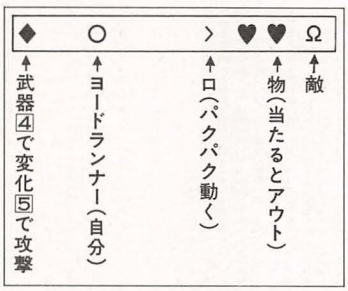
君はみんなのために食べられるのだが，それをはばむ敵がいた。

遊びかた

新手のゲーム電卓みたいなものです。

自分“O”を[D]で前に進ませ，口(>－：ぱくぱく動く)に食べさすのです。しかし右端にいる敵“Ω”が物(♠♥◆♣)を投げてくるので，それに合った武器で反撃します。

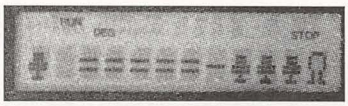
[4]で武器の変化，[5]で攻撃，自分は最初3個です。



《第1図》画面の説明



▲《写真1》ヨードランナーを口に食べさすのだ



▲《写真2》敵が投げる物には同じ武器で攻撃だ

このゲームの特徴

10回食べられるとボーナスが入ります。はじめは敵の投げる物が1回動くのに対し，4回キーが対応します（進むのは1回）。だが，だんだん減っていきます。

攻撃をすればするほど速くなり，ボーナス点も減ります（なるべく早く食べられたほうがよい）。

《第1表》変数表

A	自分の位置
B，C$	武器（♠♥◆♣）
D	自分の残り数
E	攻撃数
F	食べられた回数
K$	KEY
L	敵（場所）
M，N$	敵♠♥◆♣
R	面
J	周
S	スコア



評…そんなバカな（影）

by 深田郎



▲《写真3》敵の投げる物に当たってしまった～

ヨード ランナーのプログラム・リスト

```
P0
 10 PRINT "Yo-Do Ru
    nner"
 20 VAC :$="♠♥◆♣":D
    =3:B=1:J=1
 30 A=0: IF F≥10; G
    OSUB 500
 40 M= INT( RAN#*4)
    +1:N$= MID(M,1)
    :L=11: PRINT
 50 L=L-1
 70 PRINT CSR7;">";
     CSR11;"Ω"; CSR
    L;N$;: FOR H=R+
    E TO 10: NEXT H
 80 FOR I=J TO 4
 90 PRINT CSR7;"-";
     CSRA;" O"; CSR
    0;C$;
100 IF A≥6;F=F+1: G
    OTO 30
110 IF A+1≥L THEN 6
    00
120 K$= KEY
130 IF K$="4";B=B+1
    : IF B>4;B=1
140 C$= MID(B,1)
150 IF K$="5"; IF C
    $=N$;S=S+10- IN
    TE:E=E+.2: GOTO
     300
160 NEXT I
170 IF K$="D";A=A+1
180 GOTO 50
300 FOR H=A+1 TO L:
     PRINT CSRH;"="
    ;: NEXT H: GOTO
     40
500 T= INT(R+1)*(10
    -I)*(J+2): PRIN
    T : PRINT "BONU
    S";T
510 S=S+T:F=0:E=0:R
    =R+1: IF R≥5;R=
    0:J=J+1
520 RETURN
600 FOR I=0 TO 5: P
    RINT CSRA;"(**)
    ";:H=2↑9
610 PRINT CSRA;" ()
    ";:H=2↑8: NEXT
     I
620 D=D-1:I=0: IF D
    ≤0 THEN 700
630 GOTO 30
700 PRINT : PRINT "
    Score=";S
710 PRINT "Game Ove
    r"
```


★いまだにぴゅうたJr.を持っている。つぐ美さん，どうだ！ちなみにソフトは，ベースボール，トロンなど計11本だ。(群馬県邑楽郡・板倉太郎15才)……【つぐ美：まだ使ってるのかな？MSX2も持ってるようだけど。】

PC-100＋増設RAM用

10人を相手にパンチで応戦

カウス パンチ

井野 和弘



STORY

ある日，カウスは彼女“ゆうこ”とデートするため，待ち合わせ場所の“ゲーム・センター”に行った。ところがゆうこがいない!?直感的に誘拐(ゆうかい)だと感じたカウスは，ゆうこのにおいをたどっていくことにした。

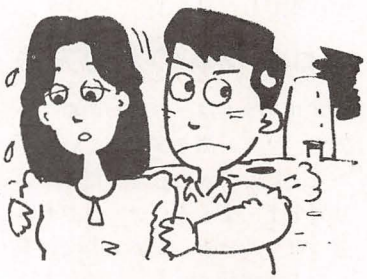
相手の基地に着いた。ゲッ，敵は10人。敵は礼儀(れいぎ)がよくちゃんと1人ずつかかってくる。

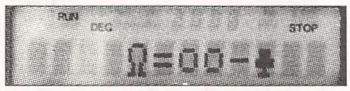
遊びかた

4と6キーでカウス“Ω”を動かし第1表にならってパンチをだします。敵“♣”もパンチをだしてきます。

敵はレベル5からロケット・パンチをうってきますので，すかさず−キーでよけてください。

いけ！カウス！





▲《写真1》Xキーのパンチ。敵も応戦する。がんばれ！



▲《写真2》Cキーのパンチは間2マスあけないと当たらない

《第1表》パンチの種類

キー	当てたときの体力	間を何マスあけると当たるか	カウスの当たる確率	敵かカウスか
A	1	1	80%	カウスと敵
X	3	1	50%	カウスと敵
C	2	2	20%	カウスのみ
	5	全部	?	レベル5以上の敵のみ

《第2表》変数表

A……敵の体力
B……カウスの体力
X……カウスの位置
Y……敵の位置
S……スコア
G……ハイスコア
W$……ハイスコアラー
L……レベル

《第3表》プログラム使用エリア

P0……メイン・プログラム
P2……ハイスコア
P4……エンディング
P5……時間かせぎ1
P7……画面表示
P8……時間かせぎ2
P9……時間かせぎ3

カウス パンチのプログラム・リスト

```
P0
  10 $="KAUSU PUNCH!
     ":L=0:S=0: GOSU
     B #7: STOP
  20 PRINT "HI ";G;"
     BY ";W$
  30 GOTO 820
  40 A=10:B=10:X=3:Y
     =6
  50 IF KEY="4";X=X-
     1: IF X<0:X=0
  60 IF KEY="6"; PRI
     NT : PRINT B;"
     : ";A
  70 IF KEY="6";X=X+
     1: IF X>9:X=9
  80 IF KEY="A"; GOS
     UB 180
  90 IF KEY="X"; GOS
     UB 250
 100 IF KEY="C"; GOS
     UB 600
 110 IF RAN#(.5;Y=Y+
      SGN( RAN#*3-1)
     : GOSUB 900: GO
     TO 130
 120 Y=Y+ SGN(X-Y+1)
     : GOSUB 900
 130 PRINT : PRINT C
     SRX;"Ω";CSRY;
     "o#";
 140 IF RAN#((.5+L*.
     05); GOSUB 340
 150 IF A<0 THEN 800
 160 IF B<0 THEN 840
 170 GOTO 50
 180 PRINT CSRX+1;"-
     o";
 190 IF X+1=Y; RETUR
     N
 200 IF RAN#).8; RET
     URN
 210 PRINT CSRY+1;"*
     ";:S=S+10
 220 A=A-1
 230 Y=Y+2: IF Y>10;
     Y=10
 240 RETURN
 250 PRINT CSRX+1;"=
     o";
 260 IF X+1=Y; RETUR
     N
 270 IF RAN#(.5; RET
     URN
 280 FOR I=1 TO 3: P
     RINT CSRX+1;"o
     ";: GOSUB #8: P
     RINT CSRX+1;"=o
     ";
 290 NEXT I
 300 PRINT CSRY+1;"*
     ";:S=S+20
 310 FOR I=Y TO 9: P
     RINT CSRI;" o=*
     ;: GOSUB #8: NE
     XT I
 320 Y=9:A=A-3
 330 RETURN
 340 I= INT( RAN#*4)
     +1: IF I=3;I=1
 350 GOTO 300+100*I
 400 PRINT CSRY-1;"o
     -";
 410 IF X=Y-1; RETUR
     N
 420 IF RAN#)(.6+L*.
     1); RETURN
 430 PRINT CSRX;"*";
     :B=B-1
 440 X=X-2: IF X<0:X
     =0
 450 RETURN
 500 PRINT CSRY-1;"o
     =";
 510 IF Y-1=X; RETUR
     N
 520 IF RAN#)(.4+L*.
     1); RETURN
 530 FOR I=0 TO 2: P
     RINT CSRY-1;" o
     ";: GOSUB #8: P
     RINT CSRY-1;"o=
     ";
 540 NEXT I
 550 PRINT CSRX;"*";
 560 FOR I=X+1 TO 0
     STEP -1: PRINT
     CSRI;"=o ";: GO
     SUB #8: NEXT I
 570 B=B-3:X=0: RETU
     RN
 600 PRINT CSRX+1;"-
     .o";
 610 IF X+2=Y; RETUR
     N
 620 IF RAN#).2; RET
     URN
 621 U=0
 630 FOR I=1 TO 3: P
     RINT CSRX+1;"o
      ";: GOSUB #8:
     PRINT CSRX+1;"-
     .o";
 640 NEXT I
 650 S=S+30:A=A+1: G
     OTO 310
 700 IF L<4 THEN 500
 710 FOR I=Y TO 10:
     PRINT CSRI-1;"
     o#";: NEXT I:Y=
     10
 720 J=0: FOR I=Y TO
      1 STEP -1: PRI
     NT CSRI-1;"o-";
 730 IF I-1=X; IF KE
     Y="-";J=1
 740 NEXT I: IF J=1;
      RETURN
 750 B=B-2:S=S+10: G
     OTO 550
 800 I=B*50: PRINT :
      PRINT "KAUSU W
     IN!!","BONUS ";
     I:S=S+I
 810 IF L=10 THEN #4
 820 L=L+1:$=" LEVEL
     ": GOSUB #7: P
     RINT CSR6;L
 830 PRINT "SCORE ";
     S: GOTO 40
 840 PRINT : PRINT "
     KAUSU LOSE!","S
     CORE ";S
 850 GOTO #2
 900 IF Y<1;Y=1
 910 IF Y>10;Y=10
 920 RETURN

P2
  10 IF G<S;G=S: INP
     UT "NAME ",W$

P4
   1 PRINT CSR0;"Q<Y
     uuko!  I*";: GO
     SUB #9
  10 FOR I=0 TO 8: P
     RINT CSRI;" Q";
      CSR10;"I*";: G
     OSUB #5: NEXT I
  20 $="II;;;;,,, "
     : FOR I=1 TO 11
     : PRINT CSR10:
     MID(I,1);: NEXT
      I
  30 $="Congratulati
     ons.Happy End!"
     : FOR I=9 TO 0
     STEP -1
  40 GOSUB #5: PRINT
      CSRI;"Q*"; MID
     (I,10-I);: NEXT
      I
  50 FOR I=1 TO 17:
     PRINT CSR2; MID
     (I,10);: GOSUB
     #5: NEXT I
  60 STOP : PRINT "S
     CORE:";S: GOTO
     #2

P5
  10 FOR K=1 TO 30:
     NEXT K: RETURN

P7
  10 FOR I=1 TO LEN(
     $): PRINT CSRI-
     1; MID(I,1);
  20 NEXT I: RETURN

P8
  10 FOR K=1 TO 5: N
     EXT K: RETURN

P9
  10 FOR I=1 TO 150:
      NEXT I: PRINT
     : RETURN
```

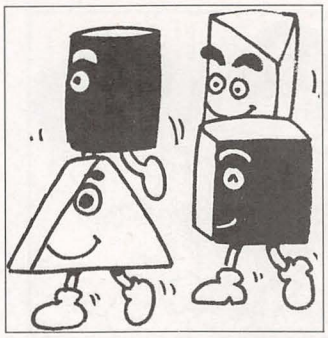
★私はパソコンがほしかったが，なぜかワープロになってしまった。（神奈川県厚木市・X-HE213才）……【編：機種は何かな？ベーマガでもワープロのことも記事にしていかなきゃいけないのかな？一同：うーむ。】

PC-1245用

なんとポケコンでテトリスが！

TINY RISTET

RON



遊びかた

右から左へ移動するブロックを操作して，フィールド内にできるだけすき間なくブロックを積んでください。タテ1列にブロックを並べるとその1列は消えていきます。ブロックを右はしまで積んでしまうとゲーム・オーバーです。

最初はブロックの移動する速度が遅いですが，しだいに速くなってきます。ブロックを10個積むごとにレベルが一つあがり，フィールドがせまくなります。

操作

8 2でブロックを上下に移動，6でブロックが回転します（ぎこちない回転ですが…）。4を押すとブロックが勝手に左へつき進みます。4のキーはあせらずに落ち着いて判断して使ってください。

得点は，ブロックを1個積むと10点，タテ1列並ぶと100点，2列だと200点，3列並べると400点 加算されます。さあ，あなたは何点とれるでしょうか？

プログラムの入力方法

プログラムは三つにわかれています。マシン語を多用していますから注意して入力してください。**リスト1・2**ともにチェックサムをつけておきました。入力ミスをしたまま実行すると，ビープ音が鳴り，"ERROR IN×××(行番号)"と表示されますので，その行を注意して見なおしてください。

入力方法は，**リスト1**を入力，RUN。**リスト2**を入力，RUN。**リスト3**を入力，RUNでけっこうです。再びゲームをするときは DE F A でOKです。

プログラムについて

主な部分は，マシン語で処理しています。このゲームは最初BASICのみで作ったのですが，ビット操作をしているからであろうか，信じられないくらい遅かったのでマシン語を導入しました。

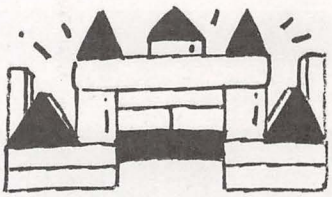
おかげで，満足のいくプログラミングができました。回転のぎこちなさをのぞけば，けっこう完成度の高いゲームだと思います。

▶参考にしたもの

○ゲーム・センターにある「テトリス」

○工学社「ポケコンマシン語入門」

○工学社「シャープ・ポケットコンピュータ機械語マニュアル」





▲《写真1》右から移動してくるブロックを操作して左にすき間なく積んでいく



▲《写真2》うーん，だんだんブロックが積まれてくる。右はしまで積まれるとダメ

《リスト1》マシン語データ①のプログラム・リスト

```
 10:FOR I=0 TO 12:C=0:
    FOR J=0 TO 15: READ
    A: POKE &C402+16I+J,
    A:C=C+A: NEXT J:
    READ A: IF A=C NEXT
    I: END
 20:BEEP 1: WAIT : PRINT
    "ERROR "I100+10I
100:DATA &10,&C5,&C1,&57
    ,&42,&52,&2C,&07,&10
    ,&C5,&C1,&57,&43,&52
    ,&85,&02,1469
110:DATA &C5,&DB,&84,&10
    ,&C5,&C9,&57,&DB,&87
    ,&02,&C5,&DB,&86,&02
    ,&C1,&DB,2369
120:DATA &25,&DA,&25,&82
    ,&00,&01,&1C,&26,&02
    ,&00,&83,&1D,&26,&DA
    ,&50,&26,1033
130:DATA &84,&02,&C1,&DB
    ,&02,&03,&24,&10,&C5
    ,&C1,&83,&55,&63,&00
    ,&38,&09,1389
140:DATA &C3,&24,&D1,&5A
    ,&52,&05,&2D,&0B,&5B
    ,&04,&43,&29,&16,&37
    ,&85,&02,1080
150:DATA &F8,&DB,&84,&10
    ,&C5,&C0,&57,&DB,&24
    ,&67,&7F,&38,&06,&05
    ,&52,&04,1729
160:DATA &2D,&09,&05,&02
    ,&00,&52,&37,&85,&02
    ,&C5,&DB,&84,&02,&C1
    ,&DB,&87,1430
170:DATA &02,&F8,&DB,&86
    ,&10,&C5,&C0,&57,&DB
    ,&07,&00,&03,&80,&63
    ,&00,&38,1607
180:DATA &12,&41,&24,&DA
    ,&04,&04,&04,&24,&83
    ,&47,&DA,&26,&05,&05
    ,&05,&05,&63,1641
190:DATA &2D,&15,&37,&86
    ,&02,&C4,&DB,&2C,&05
    ,&86,&02,&C5,&DB,&87
    ,&02,&C5,1607
200:DATA &DB,&85,&02,&C5
    ,&DB,&84,&02,&C1,&DB
    ,&10,&C5,&C8,&02,&00
    ,&52,&00,1816
210:DATA &03,&00,&63,&00
    ,&38,&0F,&41,&24,&DA
    ,&06,&57,&83,&46,&39
    ,&0D,&11,1001
220:DATA &CB,&02,&01,&52
    ,&37,&10,&C5,&C9,&57
    ,&42,&42,&52,&11,&CA
    ,&57,&42,1438
```

《リスト2》マシン語データ②のプログラム・リスト

```
 10:FOR I=0 TO 11:C=0:
    FOR J=0 TO 15: READ
    A: POKE &C4D2+16I+J,
    A:C=C+A: NEXT J:
    READ A: IF A=C NEXT
    I: END
 20:BEEP 1: PRINT "ERROR
    "I100+10I
100:DATA &52,&7,&04,&3A
    ,&0A,&75,&04,&52,&11
    ,&C9,&57,&75,&08,&52
    ,&79,&C4,1298
110:DATA &10,&05,&02,&C5
    ,&DB,&84,&02,&C1,&DB
    ,&02,&03,&67,&00,&38
    ,&09,&43,1353
120:DATA &04,&D6,&00,&28
    ,&10,&2D,&0B,&78,&C4
    ,&9B,&11,&CB,&57,&67
    ,&01,&39,1397
130:DATA &3B,&79,&C4,&69
    ,&78,&C4,&0A,&04,&02
    ,&C1,&DB,&02,&03,&67
    ,&00,&38,1517
140:DATA &09,&43,&04,&D6
    ,&00,&29,&12,&2D,&0B
    ,&78,&C4,&9B,&11,&CB
    ,&57,&67,1418
150:DATA &00,&7E,&C4,&69
    ,&11,&C1,&02,&07,&52
    ,&2D,&65,&10,&C5,&CC
    ,&02,&00,1293
160:DATA &52,&78,&C4,&95
    ,&11,&CB,&57,&67,&00
    ,&38,&07,&11,&CC,&02
    ,&01,&52,1326
170:DATA &37,&85,&02,&C5
    ,&DB,&84,&02,&C5,&DB
    ,&87,&02,&F8,&DB,&86
    ,&11,&C0,2103
180:DATA &57,&DB,&07,&24
    ,&26,&24,&26,&24,&26
    ,&10,&C5,&C0,&57,&43
    ,&52,&75,1293
190:DATA &02,&DB,&84,&02
    ,&C4,&DB,&13,&06,&00
    ,&01,&09,&24,&26,&24
    ,&26,&24,989
200:DATA &26,&24,&26,&37
    ,&85,&02,&C5,&DB,&84
    ,&02,&C1,&DB,&10,&C5
    ,&CB,&02,1682
210:DATA &00,&52,&02,&03
    ,&67,&00,&38,&0E,&43
    ,&04,&D6,&48,&28,&03
    ,&2D,&0B,708
```

《リスト3》TINY RISTETのメイン・プログラム・リスト

```
 1:POKE &C592;&11,&CB,&
   02,&01,&52,&37,&33,&
   00,&33,&00,&33,&00,&
   33,&00,&71,&10
 2:POKE &C5A2,&74,&40,&
   44,&70,&11,&70,&31,&
   10,&74,&00,&22,&30,&
   17,&00,&11,&10
 3:POKE &C5B2,&70,&00,&
   11,&10,&70,&00,&13,&
   10,&72,&00,&23,&20,&
   27,&00
 4:POKE &C750,&12,&5F,&
   61,&20,&DF,&37
10:"A" CLEAR : RANDOM :
   PAUSE "TINY TETRIS":
   WAIT 0: PRINT "":M=5
20:G=&F800: POKE G+30,1
   27: POKE G+49+L,127:
   CALL 4576
30:POKE &C5C0,47+L,2,0,
   0,0:U= RND 4-1: POKE
   &C5C9,&9A+( RND 5-1)
   *8+2U,U
37:IF O=10 POKE G+49+L,
   0:L=L-1:O=0: GOTO 20
40:FOR I=0 TO 3: POKE &
   C5C5+I, PEEK (G+I+L+
   46): NEXT I: CALL &C
   410: CALL &C469
50:K$= INKEY$ : IF K$="
   " GOTO 90
55:IF K$="8" AND PEEK &
   C5C130 GOSUB 200:
   GOTO 90
60:IF K$="2" GOSUB 220:
   GOTO 90
70:IF K$="4" GOTO 250
80:IF K$="6" CALL &C4C7
   : FOR V=0 TO 9: NEXT
   V
90:CALL &C469:T=T+1: IF
   T<M GOTO 50
```

```
100:T=0:M=M-.1*(M)0):
    GOSUB 300: IF PEEK &
    C5CB=0 GOTO 50
110:CALL 4581: CALL &C75
    0: CALL 4576:S=S+10:
    O=0+1:P= PEEK &C5C0
120:IF PEEK (G+L+48)<>0
    GOTO 400
130:Z=0: FOR I=0 TO 2:R=
    G+P+I
140:IF PEEK R=127 BEEP 1
    : CALL 4576: POKE R,
    0:S=S+E2+E2I: FOR V=
    0 TO 9: NEXT V:Z=1
150:NEXT I: IF Z=0 GOTO
    30
160:FOR I=0 TO 2: FOR J=
    0 TO 2
170:IF PEEK (G+P+I)=0
    POKE &C5C0+P+I: CALL
    &C550: NEXT J
180:NEXT I: GOTO 30
200:CALL &C40A: CALL &C4
    9B: IF PEEK &C5CB=1
    CALL &C402
210:RETURN
220:CALL &C576: IF PEEK
    &C5CB=1 RETURN
230:CALL &C402: CALL &C4
    9B: IF PEEK &C5CB=1
    CALL &C40A
240:RETURN
250:GOSUB 300: IF PEEK &
    C5CB=0 GOTO 250
260:GOTO 110
300:CALL &C52D: CALL &C4
    69: RETURN
400:BEEP 2: PAUSE "GAME
    OVER"+ PAUSE "LEVEL=
    "+ STR$ (1-L)+ WAIT
    : PRINT "SCORE="+
    STR$ S
```


★私はゲーム・ミュージック・プログラムだけのためにベーマガを買っているようなものです。それだけいいコーナーです。5月号には別冊付録が付きましたネ。うれしいです。(兵庫県・宮崎裕助15才)……【編：ハイ。】

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用



剣士になってドラゴンを倒せ！

DRAGON 'N' BUSTER
（ドラゴン　エヌ　バスター）

酒田　経史

STORY

今とは別の世界のお話しです。昔，この世界は平和でした。しかし，どこからともなく現れたドラゴンがこの国を支配（しはい）してしまいました。

入力する前に

NEWON15とSCREEN 0，，1を入力後打ち込み，セーブしてから

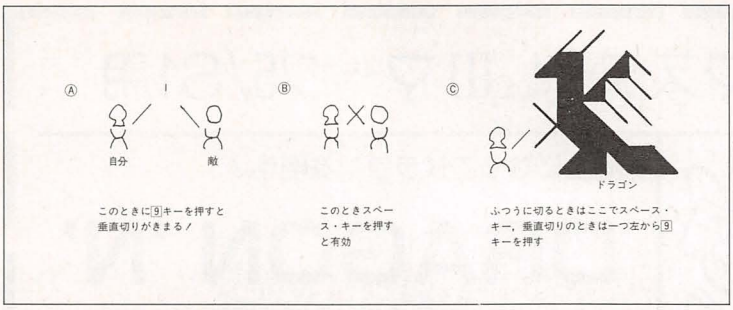
《第1表》アイテムの種類

英　名	日本名	出現率	効　果
SWORD	剣	1/20	攻撃力2倍（剣をふり1/20でこわれる）
SHIELD	盾	1/25	防御力2倍（ダメージをうけ1/15でこわれる）
Portion	薬	1/8	体力が60増える
Poison	毒薬	1/100	体力が20減る
Mushroom	キノコ	1/12	体力の上限が8増える
Dynamite	ダイナマイト	上記の物がでないとき	敵にダメージを与える

DRAGON 'N' BUSTERのプログラム・リスト

```
10 '------------------------------------------------------------
20 '-- DRAGON 'N' BUSTER    by T.SAKATA                     --
30 '--                          Time PM  /05/50             --
40 '------------------------------------------------------------
60 '------ [ ショキ セッテイ ] ------
70 WIDTH40:SCREEN 0,,1
80 CD=0:HPM=128:HP=HPM:SH=1:SW=1:ER=0:RO=1:FI=5:P$="                ":NM$(1)=P$:NM$(2)=P$:
   H=1
90 '------ [ メイン ] ------
100 GOSUB1330:GOSUB1650
110 GOTO120
120 '------ [ タイセン ] ------
130 CLS:ER=ER+1
140 LINE(0,5)-(39,17),"a",B:X=6:Y=15:XX=25:YY=15:IF ER()5 THEN VT=((4*ER)+(RO+RO
    ))ELSE VT=(5*RO)+((8*RO)+(ER*4))
150 LOCATE3,3:PRINT"ROUND ";RO:LOCATE28,3:PRINT"ARIA ";ER
160 POKE&HFFE0,1:GOSUB770:IF DR=0 THEN GOSUB840 ELSE GOSUB900
170 LOCATE1,19:PRINT"VITALITY":LOCATE30,19:PRINT"VITALITY"
180 LOCATE1,20:PRINTUSING"####";HP:LOCATE5,20:PRINT"/";:LOCATE6,20:PRINTUSING"###
    #";HPM:LOCATE34,20:PRINTUSING"####";VT
190 IF FI(30 THEN COLOR 2:LOCATE1,22:PRINTSTRING$(FI,"^"):COLOR 7:ELSE LOCATE1,2
    2:PRINT"COUNT."
200 LOCATE15,19:PRINTNM$(1):LOCATE15,20:PRINTNM$(2)
210 B=PEEK(&HFFE0):GOSUB770:IF DR=0 THEN GOSUB840 ELSE GOSUB900
220 IF B=&H8E AND X(37 THEN GOSUB700:X=X+1:GOSUB770
230 IF B=&H87 AND X)1  THEN GOSUB700:X=X-1:GOSUB770
240 IF B=&H80 THEN GOSUB 500:GOSUB810:GOSUB770:IF X+1+DR=XX THEN VT=VT-((2*SW)+(
    DR*2)):LOCATE34,20:PRINTUSING"####";VT:GOTO280
250 IF B=&H8E AND X(35 THEN GOSUB700:X=X+2:Y=Y-2:GOSUB770:GOSUB700:Y=Y-2:GOSUB77
    0:GOSUB700:Y=Y+2:GOSUB810:GOSUB700:Y=Y+2:GOSUB810:IF X+1+DR=XX THEN VT=VT-((4*SW
    )+(DR*2))
260 IF B=&H8B AND FI)0 THEN GOTO 540
270 LOCATE1,20:PRINTUSING"####";HP:LOCATE34,20:PRINTUSING"####";VT
280 IF DR=1 THEN 630
290 R=INT(RND*3)+1:ON R GOTO 300,310,320
300 IF XX)1  THEN GOSUB740:XX=XX-1:GOSUB 840:GOTO330
310 IF XX(36 THEN GOSUB740:XX=XX+1:GOSUB 840:GOTO330
320 GOSUB870:GOSUB840:IF X+1=XX THEN HP=HP-((ER+ER)/SH):GOSUB510:GOTO180
330 IF X=XX THEN HP=HP-2
340 IF HP=(0 THEN 590
350 IF VT=(0 THEN 360 ELSE 210
360 IF DR=1 THEN GOSUB890:ELSE GOSUB740:VT=0
370 LOCATE1,20:PRINTUSING"####";HP:LOCATE5,20:PRINT"/";:LOCATE6,20:PRINTUSING"###
    #";HPM:LOCATE34,20:PRINTUSING"####";VT
380 IF DR=1 THEN LOCATE11,7:PRINT"ROUND ";RO;"CLEAR !!":LOCATE12,9:PRINT"PUSH SH
    IFT KEY":MX=3:MY=17:RO=RO+1:HP=HPM:ER=0:GOTO460
390 R=INT(RND*20)+1:IF R=1 AND SW()2 THEN NM$="SWORD":NM$(1)=NM$:SW=2:GOTO450
400 R=INT(RND*25)+1:IF R=2 AND SH()2 THEN NM$="SHIELD":NM$(2)=NM$:SH=2:GOTO450
410 R=INT(RND*100)+1:IF R=1 THEN NM$="Poison":HP=HP-20:IF HP=(0 THEN 590 ELSE GO
    TO450
420 R=INT(RND*12)+1:IF R=5 AND HPM(256 THEN NM$="Mushroom":HPM=HPM+8:GOTO450
430 R=INT(RND*8)+1:IF R=1 THEN NM$="Portion":HP=HP+60:IF HP)HPM THEN HP=HPM:GOT
    O450:ELSE 450
440 NM$="Dynamite":FI=FI+1
450 LOCATE12,7:COLOR 4:PRINT"Get a ";NM$:COLOR 7:NM$="":LOCATE12,9:PRINT"PUSH SH
    IFT KEY"
460 B=PEEK(&HFFE0):IF B=&H87 THEN 470 ELSE 460
470 IF DR=1 AND RO=)13 THEN GOTO 1050
480 IF DR=1 THEN DR=0:CLS:GOTO1690
490 CD=CD+1:IF CD=)4 THEN CD=0:COLOR 7:CLS:GOTO1690:ELSE GOTO 120
500 IF SW()2 THEN RETURN ELSE R=INT(RND*20)+1:IF R=4 THEN LOCATE12,7:PRINT"SWORD
```

★まんが日本昔話のオープニングをビデオに取って，遅めの早送りで見るとサイバリオンみたいでカッコイイ。
（神奈川県横浜市・鈴木朝夫14才）……【影：そんな，バカな。編：とか言って，ためしてみるんでしょ。】



《第1図》ダメージの与えかた

ら，ロードをしてください。

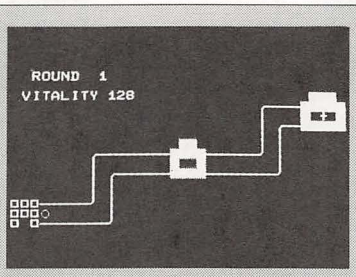
ルール，あそびかた

自分の体力ははじめ128で左に，敵の体力は右に表示され，敵の体力がなくなるとつぎのエリアまたはラウンドへ行きます。

エリア1～4では，敵を倒すとアイテムを入手できます（第1表

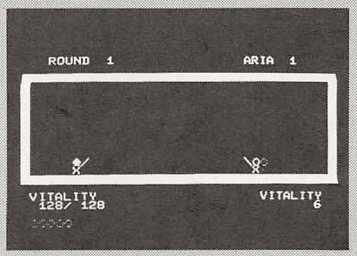


▲《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート

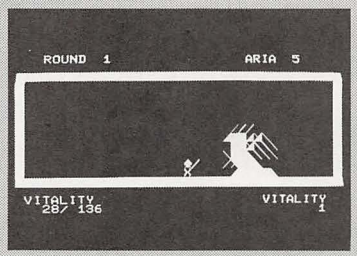


◀《写真2》マップ画面。カーソル・キーで移動

▼《写真4》ドラゴンとの戦い。うーん，手強い



▶《写真3》剣をふってエイヤッ！垂直切りだってできる




```
'S BROKEN !":SW=1:NM$(1)=P$:LOCATE12,9:PRINT"PUSH SHIFT KEY":GOTO530:ELSE RETURN
510 IF SH(2 THEN RETURN ELSE R=INT(RND*15)+1:IF R=5 THEN LOCATE12,7:PRINT"SHIEL
D'S BROKEN !":SH=1:NM$(2)=P$:LOCATE12,9:PRINT"PUSH SHIFT KEY":GOTO 530:ELSE RETU
RN
520 B=PEEK(&HFFEO):IF B=&H87 THEN LOCATE12,7:PRINT"                ":LOCATE12,9
:PRINT"                ":RETURN:ELSE 520
530 LOCATE15,19:PRINTNM$(1):LOCATE15,20:PRINTNM$(2):GOTO520
540 COLOR ,6:FOR I=1 TO 50:NEXT:COLOR ,0:FI=FI-1:VT=VT-8:LOCATE1,22:PRINTSPC(31)
550 IF FI(30 THEN COLOR 2:LOCATE1,22:PRINTSTRING$(FI,"^"):COLOR 7:ELSE LOCATE1,2
2:PRINT"COUNT."
560 IF VT(=0 THEN VT=0
570 GOTO 350
580 END
590 '------ [ DEAD ] ------
600 GOSUB 700:COLOR 2:LOCATE13,7:PRINT"GAME OVER":H=RO:HP=0:COLOR 7:LOCATE1,20:P
RINTUSING"####";HP:DR=0
610 COLOR 7:LOCATE11,9:PRINT"PUSH SPACE KEY":HP=HPM:ER=0
620 B=PEEK(&HFFEO):IF B=&H80 THEN POKE&HFFEO,&H74:GOTO 90 ELSE 620
630 '------ [ DRAGON SUB ] -----
640 GOSUB980:GOSUB900:IF (X)=XX AND X=(XX+6) THEN HP=HP-((4*2)/SH):
650 R=INT(RND*4)+1:ON R GOTO 660,670,680,690
660 IF XX)1 THEN GOSUB980:XX=XX-1:GOSUB 900:GOTO330
670 IF XX(30 THEN GOSUB980:XX=XX+1:GOSUB 900:GOTO330
680 GOSUB980:GOSUB900:IF (X)=XX AND X=(XX+6) THEN HP=HP-((4*2)/SH):GOTO330 ELSE
330
690 R=INT(RND*3)+1:IF R=2 THEN COLOR ,2:FOR I=1 TO 50:NEXT:COLOR ,0:HP=HP-(10/SH
):GOTO330 ELSE GOTO 330
700 '------ [ ｷｬﾗｸﾀｰ CLEAR ] ------
710 LOCATEX,Y  :PRINT"  "
720 LOCATEX,Y+1:PRINT"  "
730 RETURN
740 LOCATEXX,YY  :PRINT"  "
750 LOCATEXX,YY+1:PRINT"  "
760 RETURN
770 '------ [ ｷｬﾗｸﾀｰ PUT ] ------
780 LOCATEX,Y  :PRINT"ｶﾙﾃ"
790 LOCATEX,Y+1:PRINT"X "
800 RETURN
810 LOCATEX,Y  :PRINT"ﾀﾛ "
820 LOCATEX,Y+1:PRINT"X※"
830 RETURN
840 LOCATEXX,YY  :PRINT"ﾈﾍﾞ"
850 LOCATEXX,YY+1:PRINT" X"
860 RETURN
870 LOCATEXX,YY  :PRINT" ﾍﾞ"
880 LOCATEXX,YY+1:PRINT"ﾛX"
890 RETURN
900 '------ [ DRAGON SEAN ] -----
910 LOCATEXX,11:PRINT" ﾛﾛﾛ  "
920 LOCATEXX,12:PRINT"ﾋｮ ﾄﾛ "
930 LOCATEXX,13:PRINT" ｵﾄﾛﾛﾛ"
940 LOCATEXX,14:PRINT"ﾛｵﾛﾛﾛ"
950 LOCATEXX,15:PRINT"ﾛﾋﾞｵﾛ "
960 LOCATEXX,16:PRINT" ﾄﾞﾋﾞｵﾛ"
970 RETURN
980 LOCATEXX,11:PRINT"      "
990 LOCATEXX,12:PRINT"      "
1000 LOCATEXX,13:PRINT"      "
1010 LOCATEXX,14:PRINT"      "
1020 LOCATEXX,15:PRINT"      "
1030 LOCATEXX,16:PRINT"      "
1040 RETURN
1050 '------ [ ?????? ] ------
```


★やった，ついに「CHASE H.Q」を極めたぞ。「国家機密法違反，並びに殺人容疑で逮捕する」うー感動。(群馬県 榛名町・やったぜ14才)……【編：どこ行くんですか，あわてちゃって。影：逮捕するっていうから。】

参照)。敵の体力はラウンドに応じて高くなります。

ダイナマイトを，1個使うごとに画面が黄色く光り，8ポイントのダメージを与えます。ドラゴンも，火を吐かずにダイナマイトを使ってきます。こちらは画面が赤く光り，5～10ダメージを受けます。敵にふれるとダメージを受けます。

操作方法

4で左，6で右，9でななめジャンプし，剣を下にだしたままおります（ダメージ2倍）。スペース・キーで剣をふります。

ダメージの与えかたは**第1図**を見てください。ラウンド12のドラゴンを倒すとENDINGが見れます。

グラフキーでダイナマイトを使います。マップ上はカーソル・キーです。

★参考にしたもの

- ©namco「ドラゴンバスター」
- ベーマガ1988年1月号116ページ
  THE NADU（TANYAO氏）

```
1680 MX=3:MY=17:COLOR 4:LOCATEMX,MY:PRINT"へ":COLOR 7
1690 LOCATE0,5
1700 PRINT"                    ああ   "
1710 PRINT"                  しおおおああああ  "
1720 PRINT"                  か    あ + あ  "
1730 PRINT"                  か しおおああああ  "
1740 PRINT"                  か か      "
1750 PRINT"                ▒▒  か か      "
1760 PRINT"          しおおお
```

PASOPIA 7用



ボールを移動させるおなじみパズル

SWITCH PUZZLE
（スイッチ パズル）

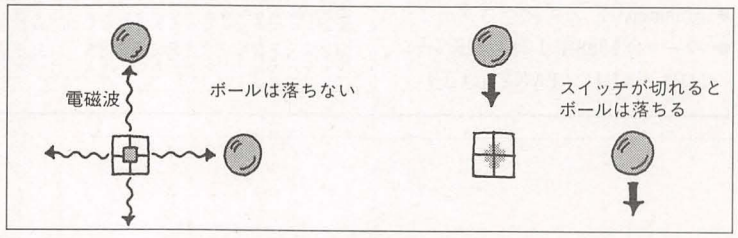
峠　恒司

はじめに

パズルゲームです。ボールを一定の場所に移動させる，いつものパターンですが，内容はたぶん今までに見たことがないものでしょう。

ルール

- 黄色のコマがあなたで，紫（むらさき）のタイルの上を上下左右に動くことができる。
- 水色のコマは電磁波（でんじは）（？）をだすコマで，まん中に赤い四角がでているときに電磁波がでている。電磁波は上下左右にでており，ボールが下に落ちるのを防ぐことができる（第1図）。
- 水色のコマはそれぞれがスイッチのコマ（回）とつながっており，黄色のコマがスイッチの上を通過すると電磁波がでたり，切れたりする。スイッチは動かせない。
- 赤色のボールは原則として下に落ちる。
- 黄色のコマで赤いボールや水色のコマを動かすことができる。ただし，水色のコマは電磁波をだしているときは動かせない。
- ボールを白い四角の位置にすべて移動させると面クリア。
- 時間制限500秒。オーバーするとミス。



《第1図》電磁波の役目

SWITCH PUZZLEのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z
20 DIM A(14,12),B(14,12),C(14,12),D(14,12),E(14,12),F(14,12)
30 DIM K4(100),K5(100),K7(100),K8(100)
40 FOR M=0 TO 14:FOR N=0 TO 12:A(M,N)=2:NEXT:NEXT
50 CLS:S=1
60 ' ｼｮｷ ｶﾝ
70 LINE(66,5)-(183,17),5,B:LINE(67,6)-(182,16),1,BF
80 COLOR 6:LOCATE 9,1:PRINT"SWITCH PUZZLE"
90 COLOR 7:LOCATE 34,9:PRINT "8":LOCATE 34,15:PRINT "2"
100 LOCATE 31,12:PRINT "4   6"
110 LINE(257,99)-(294,99),3:LINE(276,81)-(276,117),3
120 GOSUB 1180:GOSUB 1120
130 ' ﾓﾝﾀﾞｲ ｶﾝ
140 FOR N=1 TO 13:FOR N=1 TO 11
150 A(M,N)=2:B(M,N)=0:C(M,N)=0:D(M,N)=0:E(M,N)=0:F(M,N)=0:NEXT:NEXT
160 COLOR 4:LOCATE 31,2:PRINT "STAGE";S
170 COLOR 3:LOCATE 32,20:PRINT "MISS";E
180 RESTORE 1390:IF S=1 THEN 200
190 FOR N=1 TO 11*S-11:READ K$:NEXT
200 G=0:G1=0:G2=0:LINE(21,20)-(227,194),0,BF
210 FOR N=1 TO 11:READ K$
220 FOR M=1 TO 13:K1$=MID$(K$,M,1)
230 IF ASC(K1$)&64 THEN K=ASC(K1$)-55:GOTO 300
240 K=VAL(K1$):ON K+1 GOTO 350,330,330,260,270,280,290
250 GOTO 300
260 X=M:Y=N:A(M,N)=1:GOTO 340
270 G=G+1:X(G)=M:Y(G)=N:A(M,N)=1:C(M,N)=1:GOTO 340
280 B(M,N)=1:K=1:GOTO 330
290 G1=G1+1:F(M,N)=G1:GOTO 330
300 IF K<15 THEN P=K-8:K=7:GOTO 320
310 P=K-14:K=8:D(M,N)=1
320 G2=G2+1:DX(P)=M:DY(P)=N
330 A(M,N)=K
340 GOSUB 1070
350 NEXT:NEXT:D1=1
360 FOR J=1 TO G2:IF D(DX(J),DY(J))=1 THEN GOSUB 380
370 NEXT:GOTO 400
380 FOR JX=1 TO 13:E(JX,DY(J))=E(JX,DY(J))+D1:NEXT
390 FOR JY=1 TO 11:E(DX(J),JY)=E(DX(J),JY)+D1:NEXT:RETURN
400 IF INKEY$<>"" THEN 400
410 PLAY "L2402CO3C04C05C":T!=TIME+500
420 ' ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ
430 F=0:IF C(X,Y-1)=1 THEN F=1
440 TM=T!-TIME:COLOR 2:LOCATE 31,23:PRINT USING"TIME ###";TM:IF TM<1 THEN 960
450 C$=INKEY$:IF C$="M" OR C$="m" THEN 990
460 IF C$="C" OR C$="c" THEN 920
470 X1=(C$="4")-(C$="6"):Y1=(C$="8")-(C$="2")
480 IF X1+Y1=0 THEN 440
490 M1=X+X1:N1=Y+Y1:M2=M1+X1:N2=N1+Y1
500 K1=A(M1,N1):IF K1=2 OR K1=8 THEN 440
510 IF K1=7 OR C(M1,N1)=1 THEN 540
520 GOSUB 690:IF K1=6 THEN 580
530 IF F=1 THEN 780 ELSE 430
540 K2=A(M2,N2):IF K2<>1 OR C(M2,N2)=1 THEN 440
550 IF K1=7 THEN GOSUB 750:GOSUB 670:GOSUB 690:GOTO 530
560 GOSUB 730:GOSUB 450:GOSUB 690:GOTO 780
570 ' ｽｲｯﾁ on-off
580 J=F(X,Y):IF D(DX(J),DY(J))=1 THEN 610
590 PLAY"O5L24GP24G"
600 M=DX(J):N=DY(J):K=8:A(M,N)=8:D(M,N)=1:GOSUB 1070:D1=1:GOTO 630
610 PLAY"O3L24E"
620 M=DX(J):N=DY(J):K=7:A(M,N)=7:D(M,N)=0:GOSUB 1070:D1=-1
630 GOSUB 380:GOTO 780
640 '
650 M=M1:N=N1:K=K1:GOSUB 1070
660 M=M2:N=N2:K=A:GOSUB 1070:X(J)=M1:Y(J)=N1:SWAP C(M1,N1),C(M2,N2):RETURN
670 M=M1:N=N1:K=1:GOSUB 1070
680 M=M2:N=N2:K=7:GOSUB 1070:SWAP A(M1,N1),A(M2,N2):DX(J)=M1:DY(J)=N1:RETURN
690 M=X:N=Y:K=A(M,N):GOSUB 1070
700 M=M1:N=N1:K=3:GOSUB 1070:X=M1:Y=N1:RETURN
710 M=X(K2):N=Y(K2):K=0:GOSUB 1070
720 M=X(K2)+X2:N=Y(K2)+Y2:K=K2:GOSUB 1070:X(K2)=M1:Y(K2)=N1:RETURN
730 J=0
```


★僕が今度入学した高校には，なんとベーマガがおいてあるので，今度からは……。（東京都練馬区・橋本款音 15才）……【編：今度からは…？ 影：ベーマガを教科書がわりにする。数学にも物理にも国語にも役立つぞ。】

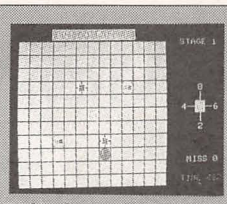
・面数は20。ミスは4回まで。

キー操作

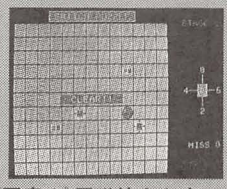
・黄色のコマは2(下)，4(左)，6(右)，8(上)キーで動かす。
・自滅はMキー。ミス1回になる。
・Cキーを押すと，即クリア。つぎの面へ行ける。
・ゲーム・オーバー後のリプレイはリターン・キーを押す。その面から続けてできる。

その他

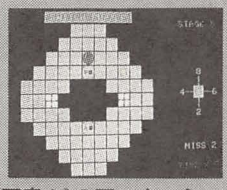
・どのスイッチがどのコマとつながっているのかをよく覚えておく。
・リストの50行のSの値を変えると好きな面からできる。



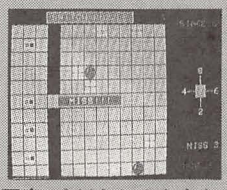
▲〈写真1〉ボールを白い小さな四角に移動させるパズル



▲〈写真2〉電磁波をだすコマのスイッチの使いかたしだい



▲〈写真3〉5面です。うーん，なんと20面まであるからガンバ

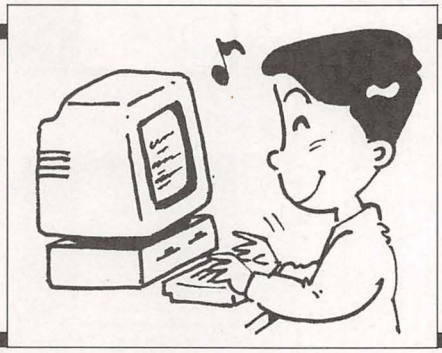


▲〈写真4〉どうしようもなくなったら自滅だ。ミスは4回まで

```
740 J=J+1:IF X(J)=M1 AND Y(J)=N1 THEN RETURN ELSE 740
750 J=0
760 J=J+1:IF D%(J)=M1 AND DY(J)=N1 THEN RETURN ELSE 760
770 ' ﾎﾞｰﾙｶﾞ ｵﾁﾙｶ?
780 FOR J=1 TO G:T(J)=0:NEXT
790 FOR J=1 TO G:IF T(J)=1 OR E(X(J),Y(J))>0 THEN 870
800 BX=X(J):BY=Y(J)
810 BY=BY+1:IF BX=X AND BY=Y THEN 830
820 IF A(BX,BY)=1 AND C(BX,BY)=0 THEN IF E(BX,BY)>0 THEN 840 ELSE 810
830 BY=BY-1
840 IF BY=Y(J) THEN 870
850 PLAY"O3L24CO1C":M=BX:N=Y(J):K=1:GOSUB 1070:C(M,N)=0
860 M=BX:N=BY:K=4:GOSUB 1070:Y(J)=N:T(J)=1:C(M,N)=1:GOTO 790
870 NEXT
880 ' ｶﾝｾｲｶ?
890 FOR J=1 TO G:IF B(X(J),Y(J))<>1 THEN 430
900 NEXT
910 ' ﾒｲﾝｳﾘｱ ｱｰｶﾞｰﾝ ｺﾛｽ
920 S=S+1:PLAY"O4T120L8CP16CP16CO3L16GABO4L8CP24L10EP10EL4G","O3T120L6EP16EP16ED
3L16CDEL8EP24L10GP10GO4L4C"
930 GOSUB 1050:COLOR 7:LOCATE 12,13:PRINT "CLEAR!!"
940 IF S>20 THEN CLS:LOCATE 12,13:PRINT "*** THE END ***":END
950 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 140
960 PLAY "O5L32CP32CP32CP32C"
970 GOSUB 1050:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "TIME OVER"
980 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 1020
990 E=E+1:IF E=5 THEN 1020
1000 PLAY"O2L4CP16L64CP16L64CO1BA"
1010 GOSUB 1050:COLOR 7:LOCATE 12,13:PRINT "MISS!!!":GOTO 140
1020 GOSUB 1050:COLOR 7:LOCATE 12,13:PRINT "GAME OVER"
1030 E=0:S=1:INKEY$:ON INKEY$(0)CHR$(13) THEN 1040 ELSE 140
1040 PLAY"O2T120L24CO1 P8P8AGFEDP8L2C"
1050 LINE(61,101)-(166,113),6,B:LINE(92,102)-(165,112),2,BF:RETURN
1060 ' ｽﾃｰｼﾞﾒﾝﾊﾞｰ ｾｯﾄ
1070 KX=16*M+5:KY=16*N+4
1080 ON K GOTO 1090,1110,1120,1130,1090,1140,1150,1160
1090 CL=3:GOSUB 1370:IF B(M,N)=0 THEN RETURN
1100 LINE(KX+6,KY+6)-(KX+8,KY+8),7,B:RETURN
1110 CL=1:GOSUB 1370:LINE-(KX,KY),0:LINE(KX+14,KY)-(KX,KY+14),0:RETURN
1120 CL=6:GOSUB 1370:LINE(KX+3,KY+3)-(KX+11,KY+11),4,B:RETURN
1130 PUT@(KX,KY),K4,PSET:RETURN
1140 PUT@(KX,KY),K5,PSET:RETURN
1150 PUT@(KX,KY),K7,PSET:RETURN
1160 PUT@(KX,KY),K8,PSET:RETURN
1170 ' ﾌﾞﾛｯｸﾉ ｲﾁ ｾｯﾄ
1180 KX=2+8*M:KY=92:CL=3:GOSUB 1370
1190 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,2:PAINT(KX+7,KY+7),2,2
1200 PSET(KX+4,KY+3),7:PSET(KX+3,KY+4),7
1210 PSET(KX+4,KY+5),7:PSET(KX+3,KY+6),7
1220 GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K4
1230 GOSUB 1370:LINE(KX+1,KY+4)-(KX+13,KY+10),7,BF
1240 LINE(KX+2,KY+5)-(KX+12,KY+9),1,BF
1250 LINE(KX+4,KY+5)-(KX+12,KY+9),1,BF
1260 PSET(KX+1,KY+1),0:PSET(KX+13,KY+1),0
1270 PSET(KX+1,KY+13),0:PSET(KX+13,KY+13),0
1280 GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K6
1290 CL=8:GOSUB 1370:GOSUB 1340:GOSUB 1350
1300 GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K7
1310 GOSUB 1350:GOSUB 1340
1320 GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K8
1330 RETURN
1340 LINE(KX+3,KY+3)-(KX+11,KY+11),5,B:PAINT(KX+7,KY+7),2,5:RETURN
1350 LINE(KX,KY)-(KX+6,KY+6),5,BF:LINE(KX+8,KY)-(KX+14,KY+6),5,BF
1360 LINE(KX,KY+8)-(KX+6,KY+14),5,BF:LINE(KX+8,KY+8)-(KX+14,KY+14),5,BF:RETURN
1370 ' ﾋｮｳｼﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ (1ﾊﾝﾆ ｵｲﾃﾈ!)
1380 DATA 111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111,
111111311111,111111111115111,111161111G1111,111111141111,111111F1111511111111111,
111111311111,111111111115111,111161111G1111,111111141111,111111111111111111111,
111111311111,111111111115111,111161111G1111,111111141111,111111111111111111111,
111111131A40,011111000011150,011111006611G0,000000000000,000000000000000000000,
000
1400 DATA 000000000000,000000000000,000000000000,011110001110,0144F0001150,
011111111314A0,011110000011150,011110006611G0,000000000000,000000000000,
000
1410 DATA 111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111,
111111311111,111111111115111,111161111G1111,111111141111,111111111111,111151111111111111,
111111311111,111111111115111,111161111G1111,111111141111,111111111111,111111111111111111,
111
1420 DATA 111110000000,111151000000,111131000000,011111160000,001111190000.
```

★MSXユーザーの学校の先生に，ベーマガをすすめてみたが，「ムダなページ（他機種）が多い」と言った。そこがまたいいのになー。だって移植の勉強になるもの。(福岡県久留米市・三隅信一郎16才)……【Dr.D：ふむ。】

MSX/MSX2/MSX2+用



これでプログラムの入力時間も短縮

プログラムらくらく入力ツール

上原　智樹

はじめに

これは，読んで字のごとく，プログラムを効率的に入力するためのツールです。入力にはライン・エディタを採用し，ポケコンなどにみられる命令の省略形入力，DATA文に威力を発揮する独立16進キー，同じような行が続くときに便利なテンプレートと機能は豊富です。ブラインド・タッチのできない人や，片手で打ってる人にはもってこいでしょう。

```
10 IF A=0 T.■
      ⇩ ここまで打つと，
10 IF A=0 THEN■
      自動的に変換される
```

《第1図》省略形の使いかた

使いかた

まず，このツールで入力したプログラムを保存するためのファイル名と出力デバイスを聞いてくるので，入力します。ディスクまたはRAMディスクを選択した場合は，新規作成か前回の続きかを指定します。前回の続きの場合は，そのファイルの後に追加することになるので。すでにそのファイルが出力デバイス上にできていないといけません。続いて開始行番号を入力します。リターン・キーのみだと10になります。

さて，プログラムを普通に入力していってもいいのですが，ここでは省略形入力を利用します。使いかたを**第1図**に，省略形を**第1表**に示します。なお，“ ”の中や，REM文以降，DATA文中ではこの機能は解除されます。

DATA文など16進数が並ぶときには[SELECT]キーを押します。すると，画面の左下に“16シン”と表示され，16進モードに入ります。このとき，テンキーは**第2図**のようになります。抜けるには，再度[SELECT]キーを押します。一時的に抜けるには[SHIFT]キーを使います。これは“,”を入れるときに使うとよいでしょう。また，[F2]キーには，直前の項目が残っているので，同じデータが連続するときに利用します。

《第1表》省略形一覧

A.	→	AND	PE.	→	PEEK (
B.	→	BEEP	PL.	→	PLAY
CH.	→	CHR$ (	PO.	→	POKE
CL.	→	CLEAR	P.	→	PRINT
CO.	→	COLOR	PS.	→	PUT SPRITE
C.	→	COPY	R.	→	READ
D.	→	DATA	RS.	→	RESTORE
DI.	→	DEFINT	RE.	→	RETURN
DU.	→	DEFUSR	RI.	→	RIGHT$ (
E.	→	ELSE	SC.	→	SCREEN
F.	→	FOR	SO.	→	SOUND
GS.	→	GOSUB	SP.	→	SPRITE
G.	→	GOTO	S.	→	STEP
H.	→	HEX$ (	ST.	→	STICK (
IN	→	INKEY$ (	SR.	→	STRIG (
I.	→	INPUT	SW.	→	SWAP
LE.	→	LEFT$ (	T.	→	THEN
L.	→	LINE	U.	→	USING
LO.	→	LOCATE	V.	→	VAL (
M.	→	MID$ (	VPE.	→	VPEEK (
N.	→	NEXT	VPO.	→	VPOKE
O.	→	OPEN	X.	→	XOR
PA.	→	PAINT			

7	8	9	F
4	5	6	E
1	2	3	D
0	A	B	C

《第2図》16進モードのキー配置

```
10 LOCATE 5,3:PRINT
   ↓↓↓↓↓↓↓↓↓
   LOCATE 5,4■

   HOME キーで入力
   前の行の同じ位置の文字が入
   力される
```

《第3図》テンプレート機能

★私がかよっている学校のプールでは，昨年，プランクトンが異常発生したという，すごいプールだ。(北海道小牧市・飛竜15才)……【影：なるほど，赤潮の発生原因は，君の学校のプールにあったわけだな。】

《第2表》各キーの役割

←……カーソルを左へ移動
→……カーソルを右へ移動
↑……カーソルを行頭へ移動
↓……カーソルを行末へ移動
BS……カーソルの前にある文字を1文字削除し，それに続く文字列をカーソルとともに左へ1文字ずらす
INS……カーソルの位置に1文字分の空白を挿入する
ESC……その行の入力を取り止める
SELECT……16進モードON／OFFスイッチ
HOME……前の行から1文字コピーする
F2……直前の項目（項目はスペース，コロン，カンマで区切られる）を入力
↵……改行して行番号を更新する
CTRL＋C……プログラムの入力を中止する

《第3表》変数表

TX$……現在の行のテキスト
T$……前の行のテキスト
N……カーソルが何文字目を指しているか
N2……省略形変換の位置
N3……項目の区切り位置
CF……省略形変換フラグ
HF……16進モードフラグ
S$( )……命令の省略形
S2$( )……命令

同じような行が連続するときは，テンプレート（第3図）を使います。MSX-DOSを使っている人にはなじみが深いでしょう。

最後に，各キーのくわしい役割を第2表に，変数表を第3表に示します。

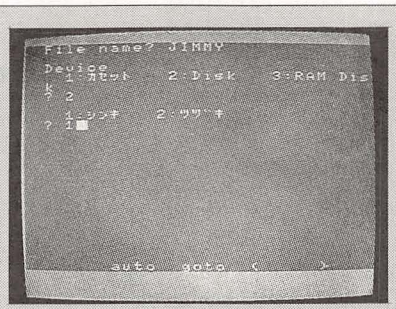
プログラムらくらく入力ツールのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 800:DEFINT A-Z:KEY ON
20 DIM S$(44),S2$(44)
30 FOR I=0 TO 44:READ S$(I),S2$(I):NEXT
40 KEY 1,"" :KEY 4,"(" :KEY 5,")"
50 '●●●●●●●●●●    ﾊﾟﾗﾒｰﾀ ｾｯﾄ    ●●●●●●●●●●
60 CLS:INPUT "File name";F$:PRINT
70 PRINT "Device":PRINT "  1:ｶｾｯﾄ    2:Disk    3:RAM Disk"
80 INPUT A:PRINT
90 ON A GOTO 110,130,150
100 GOTO 70
110 OPEN "CAS:"+F$ FOR OUTPUT AS #1
120 GOTO 190
130 GOSUB 170:IF A=1 THEN          OPEN         F$ FOR OUTPUT AS #1:GOTO 190
140 OPEN         F$ FOR APPEND AS #1:GOTO 190
150 GOSUB 170:IF A=1 THEN _MEMINI:OPEN "MEM:"+F$ FOR OUTPUT AS #1:GOTO 190
160 OPEN "MEM:"+F$ FOR APPEND AS #1:GOTO 190
170 PRINT "  1:ｼﾝｷ    2:ﾂﾂﾞｷ"
180 INPUT A:RETURN
190 CLS:LOCATE ,,1:PLAY "V10O5L16"
200 LN=10:INPUT "Line number ";LN
210 '●●●●●●●●●●    ﾓｼﾞ ﾆｭｳﾘｮｸ    ●●●●●●●●●●
220 PRINT:PRINT USING "##### ";LN;
230 TX$="":N=0:N2=0:N3=0:F=0:CF=0
240 A$=INPUT$(1):A=ASC(A$)
250 IF A<32  THEN 460
260 IF A=127 THEN 240
270 B=INSTR(".,+-*/",A$)
280 IF HF*B THEN IF PEEK(&HFBE0) AND 1 THEN A=64+B:A$=CHR$(A)
290 PRINT A$;:N=N+1:IF N-1=LEN(TX$) THEN TX$=TX$+A$ ELSE MID$(TX$,N)=A$
300 IF A<65 OR A>90 THEN F=0:GOTO 330
310 IF F=0 THEN F=1:N2=N
320 GOTO 240
330 IF A=32 OR A=44 OR A=58 THEN KEY 2,MID$(TX$,N3+1,N-N3):N3=N:GOTO 240
340 IF A=34 THEN CF=CF XOR 1:GOTO 240
350 IF A=39 THEN CF=1          :GOTO 240
360 IF CF OR A<>46 OR N2=0 OR N<N2  THEN 240
370 I=0:S$=MID$(TX$,N2,N-N2)
380 IF S$<>S$(I) THEN I=I+1:IF I<45 THEN 380 ELSE 240
390 IF I=7 THEN CF=1
400 PLAY "A":B$=S2$(I)
410 PRINT STRING$(N-N2+1,29);B$;
420 IF LEN(TX$)<N2+LEN(B$) THEN TX$=LEFT$(TX$,N2-1)+B$ ELSE MID$(TX$,N2)=B$
430 N=N2+LEN(B$)-1:N2=N
440 GOTO 240
450 '●●●●●●●●●●    CTRL ｺｰﾄﾞ ｼｮﾘ    ●●●●●●●●●●
460 L=LEN(TX$):N2=N:N3=N
470 IF A>23 THEN ON A-23 GOTO 540,240,240,560,570,590,610,620
480 IF A=8 AND N THEN PRINT  A$;RIGHT$(TX$,L-N);" ":STRING$(L-N+1,29);:TX$=LEFT$
(TX$,N-1)  +RIGHT$(TX$,L-N):N=N-1:GOTO 240                              '{B S}
490 IF A=18       THEN PRINT " ";RIGHT$(TX$,L-N)     :STRING$(L-N+1,29);:TX$=LEFT$
(TX$,N)+" "+RIGHT$(TX$,L-N)       :GOTO 240                             '{INS}
500 IF A=11 AND N<LEN(T$) THEN A$=MID$(T$,N+1,1):A=ASC(A$):GOTO 290   '{HOME}
510 IF A=13 THEN PRINT #1,STR$(LN);TX$:T$=TX$:LN=LN+10:GOTO 220       '{RET}
520 IF A=3  THEN CLOSE:DEFUSR=&H3E:A=USR(0):LOCATE ,,0:END            '{CTRL+C}
530 GOTO 240
540 HF=HF XOR 1:PLAY "E":IF HF THEN KEY 1,"16ｼﾝ" ELSE KEY 1,""        '{SELECT}
550 GOTO 240
560 PRINT STRING$(L-N,28);STRING$(L,127);:GOTO 230                     '{ESC}
570 IF N<L THEN N=N+1:PRINT A$;                                        '{Right}
580 GOTO 240
590 IF N   THEN N=N-1:PRINT A$;                                        '{Left}
600 GOTO 240
610 PRINT STRING$(N  ,29);:N=0:N3=N:GOTO 240                           '{Up}
620 PRINT STRING$(L-N,28);:N=L:N3=N:GOTO 240                           '{Down}
630 '●●●●●●●●●●    ｽﾃｰﾄﾒﾝﾄ ﾃﾞｰﾀ    ●●●●●●●●●●
640 DATA T,THEN,E,ELSE,F,FOR,N,NEXT,G,GOTO,I,INPUT,R,READ,D,DATA
650 DATA GS,GOSUB,RE,RETURN,A,AND,B,BEEP,CH,CHR$(,CL,CLEAR,CO,COLOR,C,COPY
660 DATA DI,DEFINT,DU,DEFUSR,H,HEX$(,IN,INKEY$,LE,LEFT$(,L,LINE,LO,LOCATE
670 DATA M,MID$(,O,OPEN,PA,PAINT,PE,PEEK(,PL,PLAY,PO,POKE,P,PRINT,PS,PUT SPRITE
680 DATA RS,RESTORE,RI,RIGHT$(,SC,SCREEN,SO,SOUND,SP,SPRITE,S,STEP,ST,STICK(
690 DATA SR,STRIG(,SW,SWAP,U,USING,V,VAL(,VPE,VPEEK(,VPO,VPOKE,X,XOR
```

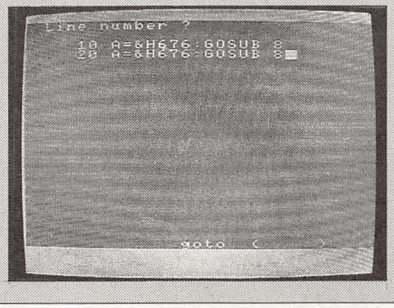


評…なるほど（影）

by まこぷちゃん



◀《写真1》まずファイル・ネーム，デバイス名，新規か継続かを入力



▶《写真2》省略形入力，行コピー，10進数入力もお手のもの

★うちの弟は，ドラクエIIのデルコンダルの城のことをデコタンダルの城などと言っていた。(神奈川県伊勢原市・県立秦野高校3年生17才)……【影：ちょっとしたちがいじゃない！編：とパスワード入力に悩む影さん。】

X1/turboシリーズ用



パスワード入りRPGを作る手助け

パスワード作成展開プログラム

富永　誠

このプログラムは，RPG用ということを前提に作成してあります。でもAVGなんかでも考えかたは同じですから，各自で改造してみましょう。

また，リストはX1用ですが，ラベルをのぞけばほぼ全機種で動く（ただし初期設定は多少の変更が必要です）と思いますから，これからのプログラミングに大いに役だてていただければ光栄です。

せつめい

リストは2本にわかれています。**リスト1**はパスワード作成，**リスト2**は展開です。

サブ・ルーチンは汎用性を考えてありますので，処理は細分化してあります。**リスト1**の最後にはパスワードの内容もありますから，参考にしてください。

打ち込みかたは，ふつうに打ち込んで（両方とも）**リスト1**をRUN，名前（8文字以内）などを入力してパスワードが表示されたらメモして，**リスト2**をRUN。先ほどメモしたパスワード（スペースや“ー”も必ず入れてください）を入れて，名前その他を確かめるといったシステムです。

ゲームその他に使いたい場合，**リスト1**では，110行～330行を削除（入力部分），340行は残して350～390行も削除（レベルの部分）し，変数表（**リスト1**の620行より）を参考に変数の引きわたしを行なってください。

また，**リスト2**では290行以降を削除してこれも変数の引きわたしを行なってください。

自分でルーチンを作ろう！

このルーチンは初心者にとって解読しやすいようにできています。従ってアルゴリズムは簡単です。ではパスワードのアルゴリズムにはどんなものがあるのでしょうか。

1．16進変換をする

このリストでは，これをやっています。パスワードの字数を少なくし，打ち込みやすくするためです。より本格的にするには，

2．順番をならべかえる

といいでしょう。**リスト1**ではHP，MP，GOLDに使ってあります。520行がそれです。上2ケタ(16進)，下2ケタ（これも16進）をまとめてならべてあります。

さて，前にすべて16進に変換してある，と書きました。HPなどの数値はともかく，名前はどうするのでしょうか。それは，

3．ASCコードに直す

ということをやっているのです。こうすれば文字でも数値に変換できます。

しかし，これではX1ではHEX CHR$を使えば簡単に読まれてしまいます。ですから，ここは…

4．ASCコードをずらす

ということをしています。この処理，たいへんよく用いられるのがAVGです。メッセージの解読を防ぐために文字列の1文字1文字のASCコードをいくつかずらしています。

リスト1では400～410行がそれです。Fという変数（乱数です）を，それぞれのASCコードより引いています。変数Fの値は1～4，で，パスワードの一番最初の数字です。ということは，**リスト2**ではそれを足しているわけで，**210行**がそれです。これによって解読がむずかしくなりました。でも，まだまだアマイ。市販のゲームでも使われているテクニックが…

5．チェックサムをつける

です。これはよくデータの最後にあってデータのまちがいを教えてくれるありがたーい（とくにマシン語データ）ものです。これをパスワードにも使っちゃえ，ということで作ってみました。SUMという変数がそれです。これはパスワードに含まれるすべての変数の値(SUM以外）をたして255で割った余りです（パスワード最後の2文字がそれ）。

リスト2ではすべての数をたして（170，180行）SUMという変数に入れ，パスワードから最後の2文字を読み込んで数値にかえ，CHEという変数に入れています。このSUMとCHEが同じならOK，ちがうならエラーがでます（190行）。これによって解読をよりむずかしくしているわけです。

★
★

★誌上公開質問状に富士通のコーナーができるのと，チャレンジ！FM TOWNSができるのは，時間の問題だと思う。(静岡県浜松市・**清水博文16才**)……【影：うーん，ぜひがんばってほしい。編：人事みたいですね。】

```
What's your name(step max 8)? KAGE
Hit Point ヲ input ｼﾃｸﾀﾞｻｲ(0-30000)
? 2000
Magic Point ヲ input ｼﾃｸﾀﾞｻｲ(0-30000)
? 1000
gold        ヲ input ｼﾃｸﾀﾞｻｲ(0-30000)
? 50
```

▲《写真1》パスワード作成。まず名前など指示に示って入力

```
Your name is     'KAGE'.

Your Hit point   = 2000 pts.

Your Magic point = 1000 pts.

Your Gold        = 50 pts.


Ok?  (Ok...Return / No...Any Key)

Level  = 2

Hit any key to make password
```

▲《写真2》確認してくるので，OKならパスワード作成待ち

```
<<<< ::::  ::::.:::: >>>>
2-499F 4543 1E1E 1E1E 0703 00D0 E832 0283
Ok
```

▲《写真3》はい，このとおり，パスワードが作成されました

```
password
? 2-499F 4543 1E1E 1E1E 0703 00D0 E832 0283
```

▲《写真4》パスワード展開。パスワードを入力してみると

```
Your name is  'KAGE
Hit point     = 2000 pts.
Magic  point  = 1000 pts.
Gold          = 50 pts.

Your Level    = 2 .
Ok
```

▲《写真5》そのパスワードの名前などが確かめられるというわけ

《リスト1》パスワード作成のプログラム・リスト

```
100 CLS:CLEAR:WIDTH 80:DEFINT A-Z
110 '
120 INPUT"What's your name(step max 8)";NAM$
130 IF LEN(NAM$)>8 THEN PRINT"too long !":NAM$="":GOTO 120 ELSE "mess"
140 '
150 LABEL"kkk"
160 PRINT ME$;" ヲ input ｼﾃｸﾀﾞｻｲ(0-30000)":INPUT F$:P=VAL(F$)
170 IF F>30000 OR F<0 THEN PRINT "error!":PRINT:F$="":GOTO 160
180 RETURN
190 '
200 LABEL"mess"
210 ME$="Hit Point"  :GOSUB "kkk":HP=P
220 ME$="Magic Point":GOSUB "kkk":MP=P
230 ME$="gold       ":GOSUB "kkk":GP=P
240 '
250 CLS
260 PRINT"Your name is     '";NAM$;"'.":PRINT
270 PRINT"Your Hit point   =";HP;"pts.":PRINT
280 PRINT"Your Magic point =";MP;"pts.":PRINT
290 PRINT"Your Gold        =";GP;"pts.":PRINT
300 PRINT:PRINT:PRINT"Ok?  (Ok...Return / No...Any Key)"
310 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 310
320 IF I$<>CHR$(13) THEN RUN
330 '
340 NAM$=LEFT$(NAM$+"        ",8)   '   8ﾓｼﾞ  ｲｶ ﾉ ﾅﾏｴ ヲ  8ﾓｼﾞ ﾆ ｽﾙ
350 PRINT:PRINT:LEV=INT(RND(1)*13)+1
360 PRINT"Level  =";LEV
370 PRINT:PRINT:COLOR 1:PRINT"Hit any key to make password":PRINT:PRINT
380 IF INKEY$=""THEN 380
390 '
400 F=INT(RND(1)*4)+1:FOR I=1 TO 8  '  F  ﾊ  ｽﾞﾗｽ  ｱﾀｲ
410 N$=RIGHT$("0"+HEX$(ASC(MID$(NAM$,I,1))-F),2):MM$=MM$+N$
420 SUM=SUM+VAL("&h"+N$):NEXT:SUM=SUM+F
430 '
440 B=HP:GOSUB "sort":FOR I=1 TO 2:HP$(I)=DD$(I):NEXT
450 B=MP:GOSUB "sort":FOR I=1 TO 2:MP$(I)=DD$(I):NEXT
460 B=GP:GOSUB "sort":FOR I=1 TO 2:GP$(I)=DD$(I):NEXT
470 '
480 LE$=RIGHT$("0"+HEX$(LEV),2):SUM=SUM+LEV
490 '
500 SUM$=RIGHT$("00"+HEX$(SUM MOD 255),2)  ' SUM  ﾊ 255 ﾃﾞ ﾜｯﾀ  ｱﾏﾘ
510 '
520 PASS$=HEX$(F)+MM$:FOR I=1 TO 2:P$=P$+HP$(I)+MP$(I)+GP$(I):NEXT
530 PASS$=PASS$+P$+LE$+SUM$
540 CLS: COLOR 4:PRINT"<<<< Your   Password >>>>":COLOR 7
550 PRINTMID$(PASS$,1,1);"-";:FOR I=0 TO 8:PRINTMID$(PASS$,I*4+2,4);" ";:NEXT
560 END
570 LABEL"sort"
580 A$=RIGHT$("0000"+HEX$(B),4)
590 FOR I=0 TO 1:DD$(I+1)=MID$(A$,I*2+1,2)
600 SUM=SUM+VAL("&h"+DD$(I+1)):NEXT
610 RETURN
620 '       ﾊﾟｽﾜｰﾄﾞ  ﾅｲﾖｳ.....                        <ﾍﾝｽｳ>       [  ｱﾙｺﾞﾘｽﾞﾑ  ]
630 '<n ﾓｼﾞﾒ>
640 '  1      ......    ﾅﾏｴヲ ｽﾞﾗｽ ｱﾀｲ (ﾗﾝﾀﾞﾑ)     F
650 '  2 - 17......    ﾅﾏｴ DATA (16ｼﾝ 2ｹﾀ) 1-8   MM$,NAM$   ASCｺｰﾄﾞ - F -> 16 ｼﾝ
660 ' 18 - 19......    HP 16ｼﾝ ｶﾐ 2ｹﾀ            HP,HP$(1) ｦ
670 ' 20 - 21......    MP      ;                 MP,MP$(1) | 16 ｼﾝ ﾆ ﾍﾝｶﾝ ->
680 ' 22 - 23......    GOLD    ;                 GP,GP$(1) |
690 ' 24 - 25......    HP 16ｼﾝ ｼﾓ 2ｹﾀ            HP,HP$(2) | Sorting  ( ﾅﾗﾍﾞｶｴ )
700 ' 26 - 27......    MP      ;                 MP,MP$(2) |
710 ' 28 - 29......    GOLD    ;                 GP,GP$(2) ｰ
720 ' 30 - 31......    LEVEL (16ｼﾝ 2ｹﾀ. ﾗﾝﾀﾞﾑ)  LEV,LE$      16 ｼﾝﾆ ﾍﾝｶﾝ
730 ' 32 - 33......    CHECK  SUM  (16ｼﾝ 2ｹﾀ)   SUM,SUM$   1-31 ヲ  ﾀｼﾃ  255 ﾃﾞ
740 '                                             ﾜｯﾀ  ｱﾏﾘ -> 16 ｼﾝ
750 '
```

《リスト2》パスワード展開のプログラム・リスト

```
100 '
110 CLS:CLEAR:WIDTH 80:DEFINT A-Z:DIM DD$(2,1)
120 CLS:PRINT"password ":PRINT:INPUT PASS$ ' ﾆｭｳﾘｮｸ.  '-' , ｽﾍﾟｰｽ  ﾓ  ﾜｽﾚｽﾞﾆ !!
130 '
140 ' Check sum  (ﾊﾟｽﾜｰﾄﾞ  ﾁｪｯｸ)
150 IF LEN(PASS$)<41 THEN GOTO 110
160 FOR I=0 TO 7:A$=A$+MID$(PASS$,I*5+3,4):NEXT ' PASS$ ﾉ SPACE  ヲ  ﾂﾒﾙ
170 SUM=0:FOR I=0 TO LEN(A$)-3 STEP 2:SUM=SUM+VAL("&H"+MID$(A$,I+1,2)):NEXT
180 F=VAL(MID$(PASS$,1,1)):SUM=SUM+F
190 CHE=VAL("&H"+MID$(A$,LEN(A$)-1,2)):IF CHE<>(SUM MOD 255) THEN BEEP:COLOR 2:P
RINT  "password error!!":FOR T=0 TO 800:NEXT:COLOR 7:GOTO 110
200 '     ﾅﾏｴ  ﾉ  ﾃﾝｶｲ
210 FOR I=0 TO 7:NAM$=NAM$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))+F):NEXT
220 '     HP etc.  ﾉ  ﾃﾝｶｲ
230 FOR I=0 TO 1   '   2 ﾊﾞｲﾄ *3  ｦ      ｶ NAM$ ﾉ ﾌﾞﾌﾞﾝ(16 ﾓｼﾞ)+1
240 FOR J=0 TO 2:DD$(J,I)=MID$(A$,I*6 +8*2+1 +J*2,2):NEXT:NEXT
250 HP=VAL("&H"+DD$(0,0)+DD$(0,1)) '  ｺｺﾊ  FOR-NEXT ﾃﾞ ﾏﾜｽ ﾄ ｲｲｶﾞ
260 MP=VAL("&H"+DD$(1,0)+DD$(1,1)) '  ﾜｶﾘﾆｸｸ  ﾅﾙﾉﾃﾞ  ﾔﾒﾀ.
270 GP=VAL("&H"+DD$(2,0)+DD$(2,1)) '  ｼﾞﾌﾞﾝ  ﾃﾞ  ﾔｯﾃﾐｮｳ.
280 LE=VAL("&h"+MID$(A$,LEN(A$)-3,2))
290 '     ﾋｮｳｼﾞ
300 CLS:PRINT:PRINT:
310 PRINT "Your name is  '"; NAM$
320 PRINT "Hit point     =";HP  ;"pts."
330 PRINT "Magic  point  =";MP  ;"pts."
340 PRINT "Gold          =";GP  ;"pts."
350 PRINT
360 PRINT "Your Level    =";LE  ;"."
370 END
```

★Dr.D？知ってますよ。あのえらい人。えっ？つぐ美さん？ええ知ってますとも，あの美人の人でしょ。編さんも知ってますよ。え？影さん？さあ。(奈良県御所市・**劉備玄徳15才**)……**【編集長**：私はどうした。】



BM特選 ザ・ゲームミュージック プログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，GORRY先生が各プログラムに批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く），②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください），Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は,オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★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

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

ザ・ゲーム♪ミュージック♪プログラム

ギャラガ'88

ボーナス・ステージ(ワルツ/タンゴ)

©(株)ナムコ

真壁　豊

内容

「ギャラガ'88」のボーナス・ステージの曲の中から，ワルツとタンゴです。

曲について

◦ボーナス・ステージのスタート

それぞれのプログラムのはじめに入っています。独立させるよりは，かえってつなげたほうがいいと思いました。

◦ワルツ

自分では，なかなかいいできだと思います。終わりかたが少しアマイかも…。

◦タンゴ

原曲にあまり似ていません。とくに，中盤をPSG３声のどこに割り当てるかで，迷いに迷いました。

最後に

最近，ファミリーベーシックで鳴らせるようなBGM(ゲーセンの)が見つかりづらい中，今度はパソコンのBGMを作りたいと思う今日このごろ…。

・参考

ベーマガ'88年5月号，ビデオゲームグラフィティ Vol. 3

GORRY先生より一言

パートどりがとても上手です。チャンネル数が少なくても，うまく選べばこのようにきれいな音にすることができます。

ただ，選曲には注意が必要です。たとえば，「スペースハリアー」(©SEGA) などは，どうしてもメロディ，カウンター・ライン，ベース，ドラムの４チャンネルは必要です。どれをけずってもおかしくなります。よって，PSGではむずかしい曲だ，ということになります。「ハードに合った選曲」も掲載のコツですよ。









評…ベーマガ・バンドだ（編）
by 小島隆信

★僕の持っている「MX-10」をMSX2＋か，X68000かFM TOWNSにする方法はありませんか？（静岡県小笠郡・ヘルメット16才）……【編：気持ちはわかるけど，影さんが編集長になるのと同じくらい無理な話。】

★♪影さんがね，お庭でピョッコ，ピョッコかくれんぼ。どんなにじょうずにかっくれても～，つぐ美さんから逃げられない。(岩手県釜石市・わぁぶ16才)……【影：そうか，私とつぐ美ちゃんははなれられないってか。】

《リスト1》ギャラガ'88—タンゴ—のBGMプログラム・リスト

```
10 '<<<<< START >>>>>
20 PLAY"T303M0V13Y1:T302M0V13Y1:T301M0"
30 PLAY"D1RRD#DF:B1RRB03CD:D1RRD#DF"
40 PLAY"G6:D6:G3T2#F0FE#DD#CC00B#AA#G"
50 PLAY"00V5Y2G2::G3":PAUSE50
60 '<<<<< TANGO >>>>>
70 PLAY"T302M0V10Y1:T302M0V7Y1:T301M1"
80 PLAY"G1RG3#G:#D1R#D3F"
90 PLAY"#GRGR03CR:FR#DRG03:C3RGR#D00"
100 PLAY"#D#G#GRGR1:CFFR#DR1:#BG#GRGR1R"
110 PLAY"RRGRG3#G:RR#DR#D3F:03G#GG#GG3"
120 PLAY"#GRG#B#BR:FR#DGG:01CRGR#D00"
130 PLAY"G#DFRDR1:#DCDR02BR1:#BGGRG02R1R"
140 PLAY"RR02GRG3#G:RRDRD3F:G#GG#GG302"
150 PLAY"#GRGRBR03:FR#DRG:DR01BRG"
160 PLAY"D#G#GRGR1:B03FFR#DR1:D00B01DRGR"
170 PLAY"RRGRG3#G:RR#DR#D3F:FRD00B01"
180 PLAY"#GRG04DDR03:FR#DBB:DRGRF"
190 PLAY"BGFR#DRR04:GDDRC03:D00B01CRC"
200 PLAY"#D#D#D:GGG:G#DC"
210 PLAY"#DRDC:#GR#GF:#GRC"
220 PLAY"#DRDC:#GR#GF:#GRC"
230 PLAY"#DR03G5R3:#BR#D5R302:GRCRG"
240 PLAY"#GG#F:#GG#F:RC#F"
250 PLAY"V5D5R3B6:V9F603D3R02G:GRDRG"
260 PLAY"D3#CC5:#FF#D6#B3:FD#DRC"
270 PLAY"V1004R3#D#D#D:V703RGGG:#D#GG#F"
280 PLAY"#DRDC:#GR#GF:#GR#B"
290 PLAY"#DRDC:#GR#GF:#GRFC"
300 PLAY"#DR03G5R3:#BR#D5R3:GR#BRG"
310 PLAY"04#DDC03:GGG:R#DC"
320 PLAY"RG#FG:R#DD#D:00G01G#FG"
330 PLAY"#GA#AB:EF#FG:GF#DD00"
340 PLAY"#BRB5:GRG5:#BRM0G5M1"
350 PLAY"#B3RC:G3R02G:#B3RC"
```

《リスト2》ギャラガ'88—ワルツ—のBGMプログラム・リスト

```
10 '<<<<< START >>>>>
20 PLAY"T303M0V13Y1:T302M0V13Y1:T301M0"
30 PLAY"D1RRD#DF:B1RRB03CD:D1RRD#DF"
40 PLAY"G6:D6:G3T2#F0FE#DD#CC00B#AA#G"
50 PLAY"00V5Y2G2::G3":PAUSE50
55 '<<<<< WALTZ >>>>>
60 PLAY"T203M1V12Y1:T202M0V7Y2:T201M1"
70 PLAY"G8::C502G3RG00"
80 PLAY"#F7A5::G502G3RG00G01"
90 PLAY"G8:R5E3F#FG:C502G3RG00"
100 PLAY"R5EF:G1AGAGAGAGAGA:G502G3RG00G"
110 PLAY"GFE:03E5DC:01C502G3RG00"
120 PLAY"F7E5:D7C502:G502G3RG00G"
130 PLAY"D8:B8:G502D3RDR00G502D3RD00D"
140 PLAY"FE7G5:01:B502F3RFR00G502F3RF00G"
150 PLAY"F8:R5B302CDE:B502F3RF00"
160 PLAY"R5DE:F1GFGFGFGFGFG:G502F3RF00G"
170 PLAY"FED:03D5C02B:B502F3RF00"
180 PLAY"E7D5:#B7B503:G502F3RF00G"
190 PLAY"C8:E502E3FGF#BRCDCD:#B5R9R3G01"
200 PLAY"G8:03E8:C502G3RG00"
210 PLAY"#F7A5:#D7F5:G502G3RG00G01"
220 PLAY"G8:E502E3F#FG:C502G3RG00"
230 PLAY"R5EF:G1AGAGAGAGAGA:G502G3RG00G"
240 PLAY"GFE:03E5DC:01C502G3RG00"
250 PLAY"F7E5:D7C502:G502G3RG00G"
260 PLAY"D8:B8:G502D3RDR00G502D3RD00D"
270 PLAY"F:03D:B502F3RF00"
280 PLAY"E7G5:#C7E5:G502F3RF00G"
290 PLAY"F8:D501B302CDE:B502F3RF00"
300 PLAY"R5DE:F1GFGFGFGFGFG:G502F3RF00G"
310 PLAY"FED:03D5C02B:B502F3RF00"
320 PLAY"E7D5:#B7B5:G502F3RF00G01"
330 PLAY"C5EG04C7:R5E3RGR#B:C3R02CRERG"
```

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2/MSX2+(要FM PAC)用

GALAXY FORCE

(ギャラクシー フォース)

～ネーム・エントリー～ ©SEGA

東田 泰斗

内容

「ギャラクシーフォース」のネーム・エントリー曲。この曲は，ベーマガ'88年10月号のX68000版からの移植です。FM PACなら，最大12音もだせるので，X68000版をほぼそのままでいいし，プログラムを見たところ，音色設定もしていないし…。

などと書くと，非常に情(なさ)けないプログラムのように思われるかもしれませんが，このプログラムはFM PACの今までになかった（と思われる）テクニックを使っています。ぜひ打ち込んでください。

プログラムのしくみ

はじめに文字列を設定しておいて，あとにplay文でまとめて演奏しています。

テクニックについて

このプログラムでは，FM音源どうしのデチューンを行なっています（今まではPSGを使ってかけていた）。

どうやってそんなことをしているのかと言うと，じつはFM PACでは，Yコマンドが使えるのです（もう知っている人もいるかもしれないけど）。これは，Yr，dという形で書き，FM音源のレジスタrに，dを書き込む，というものです。

これを使って，F-Numberというところに直接数値を書き込み，周波数をずらした音を演奏させているのです（くわしくは，**第1表**を参照）。

苦労した点

この，テクニックの説明をわかりやすく書くのに，いちばん苦労しました（それでも，わかりにくいと思うけど）。

このテクニックを利用すれば，ポルタメントもかけられるので，みなさんも研究してみてください。

参考

●アスキー「MSX2＋パワフル活用法」●ベーマガ'88年10月号

GORRY先生より一言

Yコマンドでデチューンとは考えましたね。周波数さえ求められればPC-88などでもこの方法が使えそうですね。

ただ，この方法を使うとプログラムは長く，見にくくなってしまいます。文字変数にMMLを入れるとYコマンドの形になったMMLが返ってくるようなサブ・ルーチンを作ってやるといいでしょう。

《第1表》Yコマンドで音をだすには

音階＼レジスタ	16＋(ch)	32＋(ch)
C	172	14×(KEY)＋2×(OCT)
C＋	182	〃
D	194	〃
D＋	205	〃
E	217	〃
F	230	〃
F＋	244	〃
G	2	14×(KEY)＋2(OCT)＋1
G＋	17	〃
A	34	〃
A＋	51	〃
B	69	〃

※chはチャンネル番号（0～8）
KEYは，KEY ONなら1，KEY OFFなら0
OCTは，オクターブ（1～8）

◎実際に音をだすには…

ch 0で“O6C4”の音をだすときは，

“Y16，172Y32，26 @w4 Y32，10”

KEY ON　長さ　KEY OFF

となります。このKEY OFFというのは，ピアノでいうと鍵盤から手をはなすということですから，これを必ずつけないと，つぎの音がでません。

◎ デチューンをかけるときは，表中の16＋(ch)のほうの数値から，2ぐらい引いたものを使って，ずらしていない音と重ねればいいのです（上の例では，172を170ぐらいにして，“O6C4”と重ねればいい）。

※Yコマンドによって音をだすときは，音色，音量の設定は，

“Y48＋(ch)，15－(音量) @ (音色番号)”

とやってください。

★PV-7にベーマガを読ませてから早4年。なんとMAになってしまった。これも編集長，Dr. D，つぐ美さん，編さん，奥村印刷さんのおかげ。えっ？だれか忘れてる？（千葉県佐原市・**とんじ15才**）……【影：あっ，そう。】

GALAXY FORCE～ネーム・エントリー～のBGMプログラム・リスト

```
10 ' GALAXY FORCE
20 '
30 '       Name Entry
40 '                    (C)SEGA
50 '
60 CLEAR 1500
70 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
80 SOUND 7,&B10110001:SOUND6,0
90 '
100 A0$="T100@ 0L8O5V13"
110 B0$="T100@ 0L8O5V13"
120 C0$="T100@ 0L8O5V13"
130 D0$="T100@ 0L8O5V13"
140 E0$="T100@33L8O3V15"
150 F0$="T100V10@A15"
160 G0$="T100S0M1500L24"
170 H0$="T100Y53,2@0"
180 '
190 A1$="A2G2G4R16GR16G2"
200 B1$="F2F2E4R16ER16D2"
210 C1$="D2D2D4R16DR16C2"
220 D1$="C2<B2B4R16BR16A2"
230 E1$="D4<A4G4>DGC4GG-F4<A4"
240 F$="C8H12C24C8H12C24":F1$=F$+F$+F$+F$
250 H1$="Y37,25Y21,32@W2Y37,9Y37,25Y21,0@W2Y37,9Y37,25@W4Y37,9R16Y37,25@W8Y37,9R
16Y37,25@W2Y37,9"
260 '
270 A2$="F4R16F16R8E16R8E4&E16E4R16E16R8E2"
280 B2$="D4R16D16R8D16R8D4&D16C4R16C16R8C2"
290 C2$="C4R16C16R8<B16R8B4&B16A4R16A16R8A2"
300 D2$="A4R16A16R8A-16R8A-4&A-16G4R16G16R8G2"
310 E2$="B4F4E4A-4A4>E.&E32A32&AA-AB-"
320 F2$=F$+F$+F$+"C8H12 V15M!C24 M!C24 M!24 M!24 M!H24 M!24 B!C24V10"
330 G2$="R4R4 R4R4 R4R4 R8R12 CCCCCCM800CM1500"
340 H2$="Y37,24Y21,228@W4Y37,8R16Y37,24@W16Y37,8R8Y37,24Y21,215@W16Y37,8R8Y37,24
@W4@W16Y37,8Y37,24@W4Y37,8R16Y37,24@W16Y37,8R8Y37,24@W2Y37,8"
350 '
360 A3$="F4R16F16R8E16R8E4&E16E4R16E16R8E4R16E16R8"
370 B3$="D4R16D16R8D16R8D4&D16C4R16C16R8C4R16C16R8"
380 C3$=">C4R16C16R8<B16R8B4&B16A4R16A16R8A4R16A16R8"
390 D3$="A4R16A16R8A-16R8A-4&A-16G4R16G16R8G4R16G16R8"
400 E3$="BAA-G-EDC<BAB>C<BAB>CD-"
410 F3$="C!8H12C24C16M!16H12CB!24"+F$+F$+"B!C8H12C24V15M!C24M24M24M!H24M24MC24V1
0"
420 G3$="M10000C4R16M1500C16 R12M800C R4R4 R4R4 C16R16R8M1500CM800CCM1500CM800CC
M1500"
430 H3$="Y37,24Y21,228@W4Y37,8R16Y37,24@W16Y37,8R8Y37,24Y21,215@W16Y37,8R8Y37,24
@W4@W16Y37,8Y37,24@W4Y37,8R16Y37,24@W16Y37,8R8Y37,24@W4Y37,8R16Y37,24@W16Y37,8"
440 '
450 A4$="A2G2G4R16G16R8G2F4R16F16R8E16R8E4&E16"
460 B4$="F2F2E4R16E16R8D2D4R16D16R8D16R8D4&D16"
470 C4$=">D2D2D4R16D16R8C2C4R16C16R8<B16R8B4&B16"
480 D4$=">C2<B2B4R16B16R8A2A4R16A16R8A-16R8A-4&A-16"
490 E4$="DEFG-GFEDC<EG>C<FA>DC<B>D-DE-EDC<B"
500 F4$="B!C8H12C24C16M!16H12C24"+F$+"C8H12C24C16M!16H12C24"+F$+F$+"C8H12C24C16M
!16H12C24"
510 G4$="M800C16R8R8M1500C16R8R2R4R16C16R8R2R2R4R16C16R8"
520 H4$="Y37,25Y21,32@W2Y37,9Y37,25Y21,0@W2Y37,9Y37,25@W4Y37,9R16Y37,25@W16Y37,9
R8Y37,25@W2Y37,9Y37,24Y21,228@W4Y37,8R16Y37,24@W16Y37,8R8Y37,24Y21,215@W16Y37,8R
8Y37,24@W4@W16Y37,8"
530 '
540 A5$="E4A-4G16.R16.G-4&G-16F2E2"
550 B5$="C2    E16.R16.E4&E16D2D2"
560 C5$="A2   >C16.R16.C4&C16C2<B2"
570 D5$="G2    A16.R16.A4&A16A2A-2"
580 E5$="A>EA-4G16.R16.G-4&G-16<B>D-DE-EA-BE"
590 F5$="B!C8H12C24M!C8H12C24M!C8H12C24C16M!16H12C24"+F$+"V15B!16M!24M!24M!24M!2
4B!24R16M!24B!12V10"
600 G5$="M800C16R16R8M1500C16R16R8C16R4C16R8R2M800C16M1500CCCCM800CR16M1500CM800
C12"
610 H5$="Y37,24Y21,215@W4Y37,8Y37,25Y21,15@W4Y37,9Y37,25Y21,0@W16.Y37,9R16.Y37,2
4Y21,242@W4@W16Y37,8Y37,24Y21,228@W2Y37,8Y37,24Y21,215@W2Y37,8"
620 '
630 A6$="R16A16R8A16.R16R16.A16R8A2"
640 B6$="R16E16R8E16.R16R16.E16R8E2"
650 C6$=">R16C16R8C16.R16R16.C16R8C2"
660 D6$="R16B16R8B16.R16R16.B16R8B2"
670 E6$="R16A16R8A16.R16R16.A16R8A2"
680 F6$="B!16H16R8C!16.R16R16.B!16R48M!24B!48R16C!2"
690 G6$="M800C16R8.R16.R16R16.C16R48M1500CM800C48R16M10000C2"
700 H6$="R16Y37,25Y21,32@W16Y37,9R8Y37,25@W16.Y37,9R16R16.Y37,25@W16Y37,9R8Y37,2
5@W2Y37,9"
710 '
720 '
730 '
740 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,H0$,F0$,G0$
750 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,H1$,F1$
760 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,H2$,F2$,G2$
770 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,H3$,F3$,G3$
780 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,H4$,F4$,G4$
790 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,H5$,F5$,G5$
800 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,H6$,F6$,G6$
```


★影さん，サングラスは毎日とりかえてるんですか？それとも同じやつですか？（熊本県飽託郡・松本英貴17才）……【影：下着じゃないんだからね。それに，私がいくつもサングラス持ってると思う？プレゼントしてよ。】

ザ・ゲームミュージック・プログラム

PC-8801mkⅡSR以降 (N88-BASIC V2モード)用

エイリアンクラッシュ

—ネーム入れ画面— ©ナグザット

藤岡　宏

内容

PCエンジン「エイリアンクラッシュ」より，ネーム入れ画面のBGMです。PCエンジンは，アーケード・ゲームの移植版よりも，オリジナル・ゲームのほうがいい音楽が聴ける（波形メモリ6chと言っても，FM8chと比べると・・・ねえ）と思います。

使いかた

サウンドボード用ではありません。ノーマル音源です。SR以降機で打ち込んでRUN！です。

なおプログラムの前半部分は，TONE CHANGERですが(行をつめただけ)，適当に変えてください。

その他

オリジナルのまま作ると，4chあればできてしまうので，今回は少しアレンジを加えてみました。

それと各C$が二つずつありますが，行番号の若いほうは，オリジナル版のドラムです。

今回は，ベース以外の音色を作らなかった（あとはみんな，「CROSS POINT」(A-JAX)，川野氏作のパクリです）ことと，音とりが単純だったために，短期間で完成しましたが，私の作ったプログラムとしては短く，シャープなイメージが表現できたのではないかと思います。自分では気に入ったプログラムです。

次回作に御期待ください。

参考にしたもの

●ナグザット　PCエンジン用「エイリアンクラッシュ」

川野先生から一言

これはPCエンジンからの移植ですが，88の少ない音数に無理なくアレンジされています。

ただ，音の厚みが少しないのでLFOによるデチューン効果でカバーすると，もっと良くなるでしょう。次回作も期待します。

エイリアンクラッシュ—ネーム入れ画面—のBGMプログラム・リスト

```
10  ' -----------------  ALIEN CRUSH  " name entry " ----------- By HERO4
20  '
30  NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CMD STOPM:CLEAR ,&HDDFF:DEFINT A-Z
40  DIM A%(4,9),OP(4):NO.MAX=13:OP(1)=1:OP(2)=3:OP(3)=2:OP(4)=4
50  AD=&HE000
60   FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 15
70                  READ A$:D=VAL("&h"+A$):POKE AD,D:AD=AD+1
80                  C!=(C!*256)+D:C!=C!-INT(C!/3179)*3179
90                 NEXT J
100   READ A$:IF VAL("&h"+A$)<>C! THEN PRINT "data error!",CHR$(7):STOP
110  NEXT I
120 D=(&H76C1+NO.MAX*&H25):POKE &HE13D,   0:POKE &HE003,NO.MAX
130                        POKE &HE13C,&HC3:POKE &HE00E,D AND 255
140                        POKE &HE13E,&HE0:POKE &HE00F,D  ¥  256
150  DATA E1,7B,D6,0D,38,0C,5F,01,25,00,CD,9E,6B,21,A2,78,360
160  DATA 19,C9,01,25,00,CD,9E,6B,21,00,DE,19,C9,00,00,00,A72
170 GOTO 320
180 '
190 *VOICE.SET
200  IF NO>NO.MAX-1 OR NO<0 THEN PRINT "voice no. error!":STOP
210 AD=&HDE00+&H25*NO          :POKE AD   ,A%(0,0)
220 FOR J=1 TO 4:I=OP(J):AD=AD+1:POKE AD  ,(A%(I,8) AND 7)*16+A%(I,7)
230  POKE AD+ 4,A%(I,5)        :POKE AD+ 8,A%(I,6)*64+A%(I,0)
240  POKE AD+12,A%(I,1)        :POKE AD+20,A%(I,4)*16+A%(I,3)
250  POKE AD+16,A%(I,2)        :POKE AD+24,A%(I,9):NEXT
260 '
270 AD=AD+25:POKE AD  ,A%(0,1)*16:POKE AD+4,A%(0,4)  ¥  255
280           POKE AD+1,A%(0,2)   :POKE AD+3,A%(0,4) AND 255
290           POKE AD+2,A%(0,3)   :POKE AD+5,A%(0,5) AND 255
300           POKE AD+7,A%(0,7)   :POKE AD+6,A%(0,6) AND 255:RETURN
310 '
320 FOR NO=0 TO 5
330  FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9
340   READ A%(I,J)
350  NEXT        :NEXT:GOSUB *VOICE.SET
360 NEXT
370 ' ---------------------------------------  88 tone chaner  By GORRY
```

★A：なんでもよ，オレの情報によるとよ，つぐ美さんが結婚して仕事やめるらしいぜ。B：じゃ影さんの天敵がいなくなるってことか。これはデンパあやうしってことだな。(新潟市・近藤和彦13才)……【影：うーん。】

```
380 ' @00  main
390  DATA  58,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
400  DATA  31,   6,   3,   8,   2,  32,   0,   1,   0,   0
410  DATA  31,   5,   3,   8,   2,  26,   0,   8,   0,   0
420  DATA  31,   4,   3,   8,   2,  41,   0,   1,   0,   0
430  DATA  31,   3,   2,   9,   2,   0,   0,   2,   0,   0
440 ' @01  bass
450  DATA  32,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
460  DATA  31,   7,   7,   9,   2,  23,   3,   1,   3,   0
470  DATA  31,   6,   6,   9,   1,  42,   3,   3,   3,   0
480  DATA  31,   9,   6,   9,   1,  19,   2,   0,   3,   0
490  DATA  31,   6,   8,   9,  15,   0,   2,   1,   3,   0
500 ' @02  bass drum
510  DATA  60,  15,   0,  1,5000, -80,   0,  10,   0,   0
520  DATA  31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,  15,   0,   0
530  DATA  31,  22,  17,  15,   8,   0,   1,   0,   0,   0
540  DATA  31,  23,  22,  15,   9,   0,   1,   1,   0,   0
550  DATA  31,   0,  17,   8,   0,   0,   1,   1,   0,   0
560 ' @03  snare drum
570  DATA  60,  15,   0,  1,5000, -80,   0,  10,   0,   0
580  DATA  31,   7,   6,   1,   0,   0,   0,  15,   7,   0
590  DATA  31,  13,  14,   7,   1,   0,   0,  14,   3,   0
600  DATA  31,  24,  19,   9,   6,   0,   0,   4,   3,   0
610  DATA  31,  17,  16,   8,   5,   0,   0,   1,   7,   0
620 ' @04  hi-hat
630  DATA  60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
640  DATA  31,   1,   0,   9,   1,   0,   0,  15,   0,   0
650  DATA  31,  23,  17,  12,   7,   0,   0,  15,   0,   0
660  DATA  31,   1,   2,  12,   1,   0,   0,  14,   3,   0
670  DATA  31,  22,  19,  12,   7,   0,   0,   4,   7,   0
680 ' @05  tom-tom
690  DATA  62,  15,   0,  1,4000, -54,   0,  10,   0,   0
700  DATA  31,   4,   2,   1,   3,   0,   0,  15,   0,   0
710  DATA  31,  18,  15,   9,   3,  16,   0,  14,   0,   0
720  DATA  31,  18,  14,   9,   5,   0,   0,   2,   0,   0
730  DATA  31,  18,  15,   9,   4,   0,   0,   2,   0,   0
740 '
1000 A0$="t176o5v1314 @0y38,203
1010 B0$="t176o4v1118 @1
1020 C0$="t176o3v1518
1030 D0$="t176o4v1214
1040 E0$="t176o4v1018
1050 '
1060 A1$="@0o5v1314 e gf+8 de gf+8 ag e gf+8 d. l8<bb>ccc+c+dd l4
1070 D1$="  o4v12r8 e gf+8 de gf+8 ag e gf+8 d. l8<bb>ccc+c+d  l4
1080 E1$="  o3v1014 b>dc+8<ab>dc+8 ed<b>dc+8<a.>l8<bb>ccc+c+dd l4
1090  Z$="eeee eeee":Y$="dddd dddd":X$="cccc cccc":W$="<bbbb bbbb>
1100 B1$=Z$+Z$+Z$+"<bb>cc c+c+dd
1110  V$="v15@2c v13@4c v14@3e v13@4c":U$="v15@2cc v14@3e v13@4c
1120 C1$=V$+U$+V$+U$+V$+"v15@2cc v14@3e    e16e16  eeee   eeee
1130 C1$=V$+U$+V$+U$+V$+"v15@2cc v14@3ee @5g16g16g eec l32eeee l16@3eeee l8
1140 '
1150 A2$="   e gf+8 de gf+8 ag e gf+8 d.<b2.a8b8>
1160 D2$="d8 e gf+8 de gf+8 ag e gf+8 d.<b2.a8  >
1170 E2$="  <b>dc+8<ab>dc+8 ed<b>dc+8<a. b1     >
1180 B2$=Z$+Z$+Z$+W$
1190 C2$=V$+U$+V$+U$+V$+"v15@2cc v14@3e     e16e16"+V$+U$
1200 '
1210 A3$="     f+2.e8f+8 b1&b1
1220 D3$="<b8> f+2.e8f+8 b1&b2..
1230 E3$="     f+1       b1 o7v12q5 l16 gg-fee-dd-c<bb-aa-gg-fe o4v1118q8
1240 F3$="     f+1       b1 o7v10q7 l16rgg-fee-dd-c<bb-aa-gg-f  o4v1118q8
1250 B3$=W$+W$+W$
1260 C3$=V$+U$+V$+U$+V$+"v15@2c l16v14@3ee        eeee l8
1270 C3$=V$+U$+V$+U$+V$+"v15@2c l32v14@5eeee l16@3eeee l8
1280 '
1290 A4$="   >e<b8>d<a8>c8<g8 bag8 f+.e2.g8f+8 e1
1300 D4$="b8 >e<b8>d<a8>c8<g8 bag8 f+.e2.g8f+8 e2..
1310 B4$=Z$+Z$+X$+X$
1320 C4$=V$+U$+V$+U$+V$+U$+V$+U$
1330 C4$=V$+U$+V$+U$+V$+U$+V$+"v15@2cc v14@3cc
1340 '
1350 A5$="   ae8 gd8f+8e8 dc<bab1>f+1
1360 D5$="e8 ae8 gd8f+8e8 dc<bab1>f+2..
1370 B5$=Y$+Y$+W$+W$
1380 C5$=V$+U$+V$+U$+V$+U$+V$+"v15@2cc l16v14@3   eeee l8
1390 C5$=V$+U$+V$+U$+V$+U$+V$+"v15@2c  l16v14@5gg cccc l8
1400 '
1410 A6$="@1o3v718 b>"+Z$+"eeee gf+<b>d"+Z$+"eeee bgdf+ <bb>cc c+c+d
1420 B6$=               Z$+"eeee gf+<b>d"+Z$+"eeee bgdf+ <bb>cc c+c+dd
1430 C6$=V$+U$+V$+U$+V$+U$+V$+"v15@2cc v14@3ee16e16        eeee eeee
1440 C6$=V$+U$+V$+U$+V$+U$+V$+"v15@2cc v14@3ee16e16 @5g16g16gee ccee
1450 '
10000 CMD VOICE LFO 6,1,1,1,10,0,5
10010 '
10020 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,E0$
10030 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,B1$,B1$
10040 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,B2$,B2$:GOTO 10070
10050 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$
10060 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$
10070 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
10080 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,B4$,B4$
10090 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,B5$,B5$
10100 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,E6$:GOTO 10050
```


★今一番興味のあるコンピュータでの音楽演奏のことがたくさん載っていたのでこの本を買いました。別冊付録もこれからやってみたいことだったのでありがたかった。(長野県豊科町・丸山　智15才)……【編：よろしく。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X1シリーズ+FM音源ボード(要NEW FM音源ドライバー)用

ドラゴンスピリット

～エリア5～

©㈱ナムコ

西脇　卓哉

はじめまして，ドラゴンスピリットのエリア5のBGMをプログラムしてみました。今となってはもう古いゲームですが，サンプリングなんかを使わずに，よくこれだけのスバラシイ音楽ができたものだなあと感心したものです。

プログラムについて

まずドラムスですが，シンセドラムはALG3を使ってみました。おかげであの独特のノイズを含んだ音を少しでも再現できたのではと思います。

それから，音色ですが，中にはYK-2，Yu-You先生方のプログラムの中から，使えそうなものをEdit（エディット）しただけという音色もありますので，断っておきます。

また，プログラムもできるだけ短く，わかりやすくしましたのでぜひ打ち込んでみてください。

NEW FM音源ドライバーを起動させてから，このプログラムを打ち込んでください。

苦労したところ

プログラムが一応完成したのは去年のことなんですが，各チャンネルのボリュームなどのバランス調整にはわりと苦労しました。少しでもバランスがくずれるとパソコンが火を吹いてそこら中すすだらけになるのにも困りました（ウソ）。それで，別に載せるほどでも

《第1表》チャンネル表

Ch 1	メロディ
Ch 2	メロディ(エコー)
Ch 3	コード
Ch 4	コード
Ch 5	コード
Ch 6	ベース
Ch 7	汎用
Ch 8	ドラムス

GORRY先生より一言

今もまだ多いドラスピの投稿のなかの1本です。とてもいいデキですが，あえて一つ。後半のベルの音をもう少しキラキラした感じにしてみてはどうでしょうか。

NEW FM音源ドライバーがFDと本になって全国書店で発売中!
X1 FM音源活用マニュアル
定価3,500円
(本体3,398円)

ドラゴンスピリット～エリア5～のBGMプログラム・リスト

```
1000 '/*/*/*
```

```
1430 '----- voice data -----
1440 '
1450 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1460 DATA  61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1470 '     AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME   @1 brass
1480 DATA  20,  2,  1,  5,  0, 32,  1,  1,  0,  0,  0
1490 DATA  20,  0,  0,  7,  0,  1,  1,  1,  0,  0,  0
1500 DATA  20,  0,  0,  7,  0,  1,  1,  1,  0,  0,  0
1510 DATA  20,  0,  0,  7,  0,  0,  1,  1,  0,  0,  0
1520 '
1530 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1540 DATA  58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1550 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME  @2 e.bass
1560 DATA  31, 12,  5,  6,  5, 33,  0,  0,  0,  0,  0
1570 DATA  31, 12,  5,  6,  0, 37,  0,  3,  0,  0,  0
1580 DATA  31, 13,  5,  6,  0, 40,  0,  0,  0,  0,  0
1590 DATA  31, 12,  5,  8,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1600 '
1610 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1620 DATA  58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1630 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME  @3 cembalo
1640 DATA  20,  8,  8,  5,  8, 24,  0,  4,  0,  0,  0
1650 DATA  20,  7,  9,  5,  9, 24,  0,  2,  0,  0,  0
1660 DATA  20,  8,  9,  5,  8, 29,  0,  1,  0,  0,  0
1670 DATA  20,  9,  9,  7, 15,  2,  0,  1,  0,  0,  0
1680 '
1690 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1700 DATA  59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1710 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME  @4 e.drum
1720 DATA  31,  4, 10,  3,  4,  0,  0, 15,  0,  3,  0
1730 DATA  31, 21, 10,  4,  5, 26,  0,  0,  0,  0,  0
1740 DATA  31, 26,  0, 15, 15,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1750 DATA  31, 11,  0,  7, 15,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1760 '
1770 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1780 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1790 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME  @5 hi-hat
1800 DATA  31, 31,  5,  5,  2,  0,  0, 15,  0,  3,  0
1810 DATA  31, 18, 16,  7, 10,  6,  0, 15,  0,  2,  0
1820 DATA  31, 10,  5,  5,  2,  0,  0, 15,  0,  2,  0
1830 DATA  31, 20, 18,  7, 10, 10,  0, 15,  0,  1,  0
1840 '
1850 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1860 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1870 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME  @6 syn bell 1
1880 DATA  31, 14,  6,  8, 10, 39,  0, 12,  3,  0,  0
1890 DATA  31,  9,  2,  8, 15,  0,  0,  2,  3,  0,  0
1900 DATA  31, 14,  6,  6, 15, 44,  0,  7,  4,  0,  0
1910 DATA  31,  9,  2,  8, 15,  0,  0,  1,  4,  0,  0
1920 '
1930 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1940 DATA  59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1950 '     AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME  @7 flute
1960 DATA  31,  2,  0,  5, 14, 50,  1,  1,  7,  0,  0
1970 DATA  31,  0,  0,  5, 15, 52,  1,  2,  0,  0,  0
1980 DATA  31,  0,  0,  5,  2, 50,  1,  1,  3,  0,  0
1990 DATA  31,  0,  0,  7,  1,  1,  1,  1,  0,  0,  0
2000 '
2160 '
2170 '
2180 '
2190 '
2210 '
2220 A=USR3(116)
2230 '
2240 '
2250 '
10000 p(0)="@3 v12 q8 o3 l16 ^20 p3 s200,12,12,00
10010 p(1)="r1[0
10015 p0="|:2a8<b4.<c4e4>a2&a8<c16>a16e4b2e2a2:c2>:|
```

```
10020 p(2)=p0+"c2>
10025 p1="w254|:4a<cefec>a<cefec>a<ceg>gb<ded>bgb<ded>bgb<de>:|w0
10030 p(3)="@6v10o5"+p1+"@3v12o3]
11000 trk=1:i=3
11010 "set mml"
11980 '
11990 '
12000 p(0)="@3 v10 q8 o3 l16 ^40 p1 s200,12,12,00 r16
12030 p(3)="@6v8o5"+p1+"@3v10p1o3]
13000 trk=2
13010 "set mml"
13980 '
13990 '
14000 p(0)="@1 v7  q8 o4 l16 y50,20 p3 s255,10,15,20
14010 p(1)="e1[0
14020 p(2)="|:2<eree>eere<eree>eere<eree>eere<eree>f4
14030 p(3)="<eree>eere<eree>eere<eree>eere<eree>rf8.:|
14040 p(4)="c1d1c1d1c1d1c1d1]
15000 trk=3:i=4
15010 "set mml"
15980 '
15990 '
16000 p(0)="@1 v7  q8 o3 l16 y51,20 p3 s255,10,15,20
16010 p(1)="b1[0
16020 p(2)="|:2<brbb>bbrb<brbb>bbrb<brbb>bbrb<brbbc4>
16030 p(3)="<brbb>bbrb<brbb>bbrb<brbb>bbrb<brbbrc8.>:|
16040 p(4)="a1b1a1b1a1b1a1b1]
17000 trk=4
17010 "set mml"
17980 '
17990 '
18000 p(0)="@1 v7  q8 o4 l16 y52,20 p3 s255,10,15,20
18010 p(1)="c1[0
18020 p(2)="|:2<crcc>ccrc<crcc>ccrc<crcc>ccrc<crcc>d4
18030 p(3)="<crcc>ccrc<crcc>ccrc<crcc>ccrc<crcc>rd8.:|
18040 p(4)="e1&e1&e1&e1&e1&e1&e1&e1]
19000 trk=5
19010 "set mml"
19980 '
19990 '
20000 p(0)="@2 v12 q8 o2 l16 y53,20 p3
20010 p(1)="a8r8a8r8araaaa<a8>[0
20020 p(2)="|:2aar4.a8a8<a4> aar4.a8a8<f4> aar4.a8a8<a4>aar4. a8a8<rf8.>:|
20030 p(3)="l8 f1 g1 ffr2rf ggr2. ff<f2.> ggr2. ffr2. gg&g2. l16]
21000 trk=6:i=3
21010 "set mml"
21980 '
21990 '
22000 p(0)="@3 v10 q8 o3 l16 y54,00 p2 s210,20,12,00
22010 p(1)="r1[0
22020 p(2)="r16"+p0+"c4..
22030 p(3)="@7v11p312s200,10,12,30a<e>b<gec4e4d>g4.a16b16<c1&c>b8.<c8.d8e1&e1>>@
3v10p218s210,20,12,00]
23000 trk=7
23010 "set mml"
23980 '
23990 '
60000 p(0)="v15 q8 o2 l16 y55,20 p3 s255,-127,100,0
60010 p(1)="@4errrerrreree<<ee>>er[0
60020 p(2)="|:8@4eerrr@5<ccc>@4erer@5<cccc>:|
60030 p(3)="@4err2..err2..ererr2r8er ererr2.erer<e2aec8>ererr4<b64b..&bg64g..&ge
64e..>ererr2.ererr2<fec8>]
61000 trk=8
61010 "set mml"
61020 '
61030 '
62000 '----- play -----
62010 '
62020 a$=USR4("P")
62030 '
62040 END
```

ないんですが，チャンネル表も書いておきますので適当に参考にしてください。

参考にしたもの

○ドラスピのテープ
○PC版ドラスピ
○87年10月号のYK-2先生のドラスピ「エリア6」
○87年11月号のYu-You先生のドラスピ「オープニング〜エリア スタート」
○87年9月号のYu-You先生のドラスピ「エリア3」
○「パソコンFM音源音色ライブラリー」

★85年12月号から3年と5か月ベーマガを読みつづけているけど，いまだにプログラムを組めない僕は，読みかたがたりないのでしょうか。(京都府八幡市・DioSPがほしい16才)……【影：うーん，毎月2冊読まなきゃ。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000用

未来忍者

―白怒火見参―

©(株)ナムコ

進藤　慶到

ナムコ・システムIIの音楽機能の高さがよくわかる未来忍者の音楽の中から「白怒火見参」をプログラムしてみました。

プログラム

やたら長いプログラムです。ベーマガのYu-You氏のプログラムを参考にしているので見づらくはないと思います。

チャンネルの使いかたとしては2とおり考えました。システムIIの機能から考えても1チャンネルも無駄にできないわけですが，僕はあえてドラムに2音使いました。そのほうがハイハットでリズムをきざめて，効果的だと考えたからです。

音について

まずドラムの音に注目してください。ノイズを重ねているだけですが，FM1音のときより，少しはかっこ良くなっていると思います。そしてハイハットと鈴をステレオで振っているので見てください。

また，レコードによると，この曲はPSGも同時に鳴っているらしい（スゴイ）ので，残りの6音でどれだけ重厚感をだせるかに苦労しました。メイン・メロディの音色は似ていませんが時間はかけてありますよ。



川野先生より一言

この未来忍者，はっきり言って超A級のデキです。ベーマガでのテクニックもすみずみまで研究されていて，申しぶんありません。完成度はバツグンです。ただメインの音色をもう少し練ったほうが良かったかもしれません。これからもこの調子でガンバってくださいネ!!

それから，送られてきたプログラムを初期のBASICでも走るように手直ししましたので，あしからず。

未来忍者―白怒火見参―のBGMプログラム・リスト

```
10 /*
20 /*  M I R A I ・ N I N J A  - 慶雲機忍外伝 -
30 /*                白怒火見参
40 /*
50 /*
60 /*      P R O G R A M E D  B Y  E N G
70 /*
80 /*
 90 m_init()          @M
100 key 18,"
110 key 19,"m_stop()@M
120 key 20,"m_play()@M
130 /*
140 str p(30)[256]
150 char o(255),v(4,9),voi(4,10)
160 str bd[256],sd[256],ls[256],ms[256],hs[256],sn1[256],sn2[256]
170 str s1[256],s2[256],l1[256],m1[256],h1[256],hh[256],rr[5]
180 str l12[256],m12[256],h12[256],sn3[256],sn4[256]
190 /*
200 for i=1 to 8
210  m_alloc(i,8000)
220 next
230 for i=9 to 16
240  m_alloc(i,1000)
250  m_assign(i-8,i)
260 next
270 /*
280 vdata()
290 ddata()
300 MUS1():MUS2()
310 MUS3():MUS4()
320 m_play()
330 for i=1 to 8
340  m_assign(i,i)
350 next
360 while m_stat(4)=1
370 endwhile
380 while 1
390  while m_stat(1)=1
400  endwhile
```

★プログラムを投稿しようと思い，プログラムを作り，原稿を書き，封筒に入れ，切手を買ってポストに入れたまではよかったが，重量オーバーでみごとにもどってきた。(山口県厚狭郡・三輪明宏14才)……【編：ムム。】

★やあ、こんにちは。久しぶりだね。おいおい、なんとか言ってくれよ。おいらのこと忘れたのかい。(京都府 福知山市・知ってるわけねーだろ14才)……【影：なーんだ君か。まだあの橋の下で寝とまりしてんのかい？】

```
  410  m_play()
  420 endwhile
  430 end
  440 /*
  450 /*  S E T   M M L   T O   T R A C K
  460 /*
  470 func t(tt)
  480  r=0
  490  while o(r)<>255
  500   m_trk(tt,p(o(r)))
  510   r=r+1
  520  endwhile
  530 endfunc
  540 /*
  550 /*  V O I C E   S E T
  560 /*
  570 func set(vn)
  580  voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0)
  590  voi(0,1)=15
  600  voi(0,9)=(vn=91)-(vn<>85)*2+1
  610  for x=0 to 3
  620   for y=0 to 9
  630    voi(x+1,y)=v(x,y)
  640   next
  650  next
  660 m_vset(vn,voi)
  670 endfunc
  680 /*
  690 /*  D R U M   D A T A
  700 /*
  710 func ddata()
  720 bd="@77o2b&a&g&f&e-r
  730 sd="@78o3a&g&f&e&e-&d
  740 s1="@78o3a&g&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-
  750 s2="y15,142p1@v103cy15,0p2@v123
  760 ls="o3g&f&e&e-&d&d-
  770 ms="o4e&d&c&>b&b-&a
  780 hs="o4a&g&f&e&e-&d
  790 l1="@79o3g&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g
  800 m1="@79o4e&d&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-
  810 h1="@79o4a&g&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-
  820 l12="@79o3g&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-
  830 m12="@79o4e&d&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a
  840 h12="@79o4a&g&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d
  850 hh="@71l64o4d&d+&e&f&f+&g&g+&a@12
  860 rr="r16
  870 sn1="@81l64y15,158c&y15,154c&y15,150c&y15,146c&y15,142c&y15,138c&y15,134c&
y15,130cy15,0116
  880 sn2="@81l64y15,158c&y15,154c&y15,151c&y15,149cy15,0116
  890 sn3="@90@v80y15,154c&@v78y15,152c
  900 sn4="@90@v80y15,154c
  910 endfunc()
  920 /*
  930 /*  V O I C E   D A T A
  940 /*
  950 func vdata()
  960 /*
  970 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  SYNTH1
  980 v={  31, 22,  0,  0,  2, 12,  0, 10,  0,  0,
  990       31, 31,  0,  0,  0, 61,  0,  7,  3,  0,
 1000       31, 22,  0,  0,  2,  5,  0,  0,  7,  0, /* CON FBL
 1010       17,  3,  0,  6,  3,  4,  2,  1,  1,  0,       0,  6}
 1020 set(70)
```

```
 1030 /*
 1040 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  SYN.D
 1050 v={  31,  0,  0,  0,  0,  7,  0,  1,  2,  3,
 1060       31, 15, 14,  7,  4,  7,  0,  1,  3,  0,
 1070       31, 18,  0,  0, 15,  5,  0,  7,  4,  2, /* CON FBL
 1080       31, 15, 13,  7,  3,  8,  2,  1,  0,  0,       4,  7}
 1090 set(71)
 1100 /*
 1110 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  BASS1
 1120 v={  31, 14,  0,  8, 15, 30,  1,  1,  0,  0,
 1130       31, 13,  0,  8, 15, 11,  0,  0,  0,  0,
 1140       31, 13,  0,  8, 15,  7,  0,  2,  0,  0, /* CON FBL
 1150       31, 13,  0,  8, 15,  7,  0,  2,  0,  0,       5,  7}
 1160 set(72)
 1170 /*
 1180 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  FUE
 1190 v={  31, 21, 19,  6,  5, 25,  1,  6,  0,  1,
 1200       23, 16,  0,  7,  2, 46,  1,  8,  0,  0,
 1210       18, 18,  0,  6,  7, 43,  0,  4,  0,  0, /* CON FBL
 1220       20, 31,  0, 13,  0,  3,  1,  4,  0,  0,       3,  7}
 1230 set(73)
 1240 /*
 1250 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  SYNTH2
 1260 v={  31, 22,  0,  0,  2, 14,  0, 10,  0,  0,
 1270       31, 31,  0,  0,  0, 64,  0,  7,  3,  0,
 1280       31, 22,  0,  0,  2,  5,  0,  0,  7,  0, /* CON FBL
 1290       31, 31,  0, 13,  0,  4,  0,  1,  1,  0,       0,  6}
 1300 set(74)
 1310 /*
 1320 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  MELO
 1330 v={  31, 15,  1,  1,  4, 25,  0,  9,  7,  0,
 1340       27, 31,  1,  1,  1, 26,  0,  6,  3,  0,
 1350       31, 12,  1,  1,  2, 20,  0,  1,  7,  0, /* CON FBL
 1360       25, 15,  0,  7,  1,  4,  0,  1,  4,  0,       1,  0}
 1370 set(75)
 1380 /*
 1390 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  MELO (DT)
 1400 v={  31, 15,  1,  1,  4, 24,  0,  9,  3,  0,
 1410       27, 31,  1,  1,  1, 27,  0,  6,  7,  0,
 1420       31, 11,  2,  1,  2, 21,  0,  1,  3,  0, /* CON FBL
 1430       25, 15,  0,  6,  1,  4,  1,  1,  0,  0,       1,  0}
 1440 set(76)
 1450 /*
 1460 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  B.DRUM
 1470 v={  31, 24,  0, 15, 15,  0,  0,  5,  3,  0,
 1480       31, 17,  0, 15, 15,  5,  0,  0,  3,  0,
 1490       31, 21,  0, 15, 15, 13,  1,  0,  7,  0, /* CON FBL
 1500       31, 15,  0, 15, 15,  2,  0,  0,  7,  0,       4,  4}
 1510 set(77)
 1520 /*
 1530 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  S.DRUM
 1540 v={  31, 22,  0, 15, 15,  4,  0,  5,  3,  1,
 1550       31, 17, 19, 15,  6,  2,  0,  1,  3,  0,
 1560       31, 20,  0, 15, 15, 11,  1,  2,  7,  0, /* CON FBL
 1570       31, 18, 17, 15,  7,  3,  0,  1,  7,  0,       4,  7}
 1580 set(78)
 1590 /*
 1600 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  TOM1
 1610 v={  31,  4,  0,  1,  0,  0,  1, 12,  0,  1,
 1620       31, 19,  4,  1,  6, 23,  1,  1,  0,  2,
 1630       31, 25, 24, 15, 14,  0,  1,  2,  0,  0, /* CON FBL
 1640       31, 10,  0,  7, 15,  0,  1,  0,  0,  0,       3,  7}
 1650 set(79)
 1660 /*
```

```
1670 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  HIHAT
1680 v={  31, 21,  0,  3,  3,  8,  0, 15,  1,  3,
1690      31, 19,  0,  3,  2,  4,  0,  7,  2,  3,
1700      31, 28,  0,  3,  5,  0,  0,  8,  3,  1, /* CON FBL
1710      25, 14,  0,  8, 15,  1,  1, 15,  0,  2,       0,  7}
1720 set(80):set(91)
1730 /*
1740 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  NOISE
1750 v={  31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  0,  0,  0,
1760      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  0,  0,  0,
1770      31,  0,  0, 15,  0,127,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
1780      31, 16, 19,  7,  5,  0,  1,  0,  0,  0,       7,  7}
1790 set(81)
1800 /*
1810 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  SUB1
1820 v={  28, 22,  0,  9,  2, 10,  0, 11,  0,  0,
1830      28, 31,  0,  9,  1, 61,  0,  9,  3,  0,
1840      28, 22,  0,  9,  2,  6,  0,  0,  7,  0, /* CON FBL
1850      31,  0,  0,  9,  0,  3,  0,  1,  1,  0,       0,  6}
1860 set(82)
1870 /*
1880 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  PIANO
1890 v={  31, 15,  0,  0,  4, 26,  0,  8,  3,  0,
1900      31, 15,  9,  7,  7,  2,  0,  8,  3,  0,
1910      31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  4,  7,  0, /* CON FBL
1920      31, 13,  9,  7,  7,  1,  0,  4,  7,  0,       4,  6}
1930 set(83)
1940 /*
1950 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  WOW
1960 v={  28, 22, 13, 11,  2, 24,  0, 10,  0,  0,
1970      28, 31,  0, 11,  1, 61,  0,  7,  3,  0,
1980      21, 21, 15, 11,  3,  7,  0,  0,  7,  0, /* CON FBL
1990      23,  0,  0, 11,  0,  2,  0,  1,  1,  0,       0,  5}
2000 set(84)
2010 /*
2020 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  BELL
2030 v={  24, 13,  0,  3,  1, 26,  0, 15,  0,  3,
2040      31,  0,  0,  3,  0, 68,  0,  2,  0,  1,
2050      31,  0,  0,  3,  0, 20,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
2060      23, 16, 15,  7,  8,  5,  0, 13,  0,  0,       2,  7}
2070 set(85)
2080 /*
2090 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  VOICE
2100 v={  20, 14,  2,  8,  2, 23,  0,  4,  3,  0,
2110      15,  4,  0,  8, 15,  2,  0,  8,  7,  0,
2120      19,  6,  7,  8,  2, 40,  0,  6,  7,  1, /* CON FBL
2130      15,  4,  0,  8, 15,  2,  0,  8,  3,  0,       4,  7}
2140 set(86)
2150 /*
2160 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  SUB2
2170 v={  31, 21,  0,  9,  5,  7,  0,  7,  3,  0,
2180      25,  0,  0,  9,  0, 22,  0,  2,  7,  0,
2190      31, 24,  0,  9,  5,  5,  0,  1,  7,  0, /* CON FBL
2200      22,  0,  0,  9,  0,  8,  1,  1,  0,  0,       1,  7}
2210 set(87)
2220 /*
2230 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  BASS2
2240 v={  28, 18,  4,  5,  5, 27,  0,  1,  0,  0,
2250      24,  5,  5,  5, 11, 57,  0,  0,  7,  0,
2260      26,  4,  3,  5, 11, 20,  1,  1,  0,  0, /* CON FBL
2270      26,  3,  0,  8,  9,  4,  0,  1,  3,  0,       0,  7}
2280 set(88)
2290 /*
2300 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  SUB3
```

```
2310 v={  31, 31,  0,  1,  6,  9,  0,  7,  3,  0,
2320      31, 31,  0,  1,  0, 14,  0,  2,  0,  0,
2330      31, 31,  0,  1,  5,  5,  0,  1,  7,  0, /* CON FBL
2340      31,  0,  0,  8,  0,  9,  1,  1,  5,  0,       1,  7}
2350 set(89)
2360 /*
2370 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  NOISE2
2380 v={  31,  0,  0,  0,  0,127,  0,  0,  0,  0,
2390      31,  0,  0,  0,  0,127,  0,  0,  0,  0,
2400      31,  0,  0,  0,  0,127,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
2410      31, 17, 15,  5,  8,  0,  1,  0,  0,  0,       0,  0}
2420 set(90)
2430 /*
2440 endfunc()
2450 /*
2460 /*  P L A Y   D A T A
2470 /*
2480 func MUS1()
2490 m_tempo(118)
2500 p(0)="@75v13l16o4p3q8y48,0
2510 p(1)="b<ed>bg-2&g-8.reg-e8&e2.g-1&l8y49,40g-&y49,44g-&y49,48g-2.y49,36l16
2520 p(2)="b<ed>bg-2&g-8.ra2.&a8g-&ab1&b1@82
2530 o={ 0, 1, 2,255}
2540 t(1)
2550 /*
2560 /*
2570 p(0)="@76v12l16o4p3q8y49,36
2580 p(2)="b<ed>bg-2&g-8.ra2.&a8g-&al8b2.&y49,40b&y49,44b&y49,48b&b2.@82@v0r
2590 t(2)
2600 /*
2610 /*
2620 p(0)="@72v13l16o2p3q6y50,32
2630 p(1)="|:2bb<d>brab<d>bb<d>br4 bb<d>brab<d>b<g-eded>ba
2640 p(2)="bb<d>brab<d>bb<d>br4 bb<d>brab<d>g-ab<d>ab<de>:|
2650 o={ 0, 1, 2,255}
2660 t(3)
2670 /*
2680 /*
2690 p(0)="@70v11l 8o3p3q8y51,0
2700 p(1)="b&v8b16.v11br2r8r32brr2. b16.&v9b16.&v11b
2710 p(2)="r2r.b.r4l16r @73q4<ag-g-bg-g-ar>@70l8q8
2720 p(3)="b&v8b16.v11br2r8r32br.@73q4l16 >g-<ab<deg-ar4>
2730 p(4)="@70q8b4&br4@73q4<<d>brr4@70>q8b4r4
2740 p(5)="@74o3p1
2750 p(6)="l16@v94b&@v96b&@v98b&@v100b&@v102b&@v104b&@v106b&@v108b
2760 o={ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6,255}
2770 t(4)
2780 /*
2790 /*
2800 p(0)="@70v10l 8o2p3q8y52,24
2810 p(1)="b&v8b16.v10br2r8r32brr2. b16.&v9b16.&v10b
2820 p(3)="b&v8b16.v10br2r8r32br.@73q4l16 >g-<ab<deg-ar4>
2830 p(5)="@74o3p2y52,48
2840 p(8)="@76v10o3q8y52,36r8
2850 t(5)
2860 /*
2870 /*
2880 p(0)="@70v11l 8o3p3q8y53,48
2890 p(1)="b&v8b16.v11br2r8r32brr2. b16.&v9b16.&v11b
2900 p(2)="r2r.b.r4l16rr@73v8q4ag-g-bg-g-a@70v1118q8
2910 p(3)="b&v8b16.v11br2r8r32br.@74v5116g-&@75v8g-8..&@74v7g-r.r4v10
2920 p(4)="@70q8b4&br4r@73v8q4<d>br4@70v11q8b4r4
2930 p(5)="@74o2p3y53,24
```

★影さん，5月号118ページの“千円札”とは何ですか？まったく，お金に縁のない人ですねー。(神奈川県横須賀市・ハーフドラゴン15才)……【影：お金には硬貨と札と札があるんだぞ。編：まちがいをすべこまかす。】

★超ウルトラVGMイントロ・クイズ：ジャジャン…。さあ，あなたにこれがわかるか!?（京都府綾部市・5か月前はナイコンだったが今はあるよー15才）……【影：私の登場テーマかと思ったぜよ。ちがったみたいね。】

```
 2940 t(6)
 2950 /*
 2960 /*
 2970 p(0)="@v127q8@l2y54,20
 2980 p(1)="|:2"+bd+":|r16"+s1+bd+bd+rr+"|:3"+bd+":|"+s1+"r8.
 2990 p(2)="|:2"+bd+":|r16"+s1+bd+rr+rr+"|:3"+bd+":|"+sd+bd+"r8.
 3000 p(3)="|:2"+bd+":|r16"+s1+bd+rr+rr+"|:3"+bd+":|"+s1+"r8.
 3010 p(4)="|:2"+bd+":|r16"+s1+bd+rr+rr+"|:3"+bd+":|"+sd+bd+"|:3"+sd+":|
 3020 p(5)="|:2"+bd+":|r16"+s1+bd+rr+rr+"|:3"+bd+":|"+sd+bd+rr+bd+rr
 3030 o={ 0, 1, 2, 3, 4, 1, 5, 3, 4,255}
 3040 t(7)
 3050 /*
 3060 /*
 3070 p(0)="@80@v127l16o5p3q1y55,20y15,0
 3080 p(1)="@80|:4ddd"+sn1+"@80ddd:|
 3090 p(2)="ddd"+sn1+"@80dddddd"+sn1+"@80c64&y15,159c32.y15,0ddddd
 3100 p(3)=sn1+"@80dddddd64&y15,159c32.y15,0
 3110 p(4)=sn1+"|:3"+sn2+":|
 3120 o={ 0, 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4,255}
 3130 t(8)
 3140 /*
 3150 /*
 3160 endfunc
 3170 /*
 3180 func MUS2()
 3190 /*
 3200 p(0)="@82v12l16o4p1q8y48,0
 3210 p(1)="|:3g-<c>ba:|g-ab<c>|:3g-<c>ba:|g-ec>b&b1&b1<
 3220 p(2)="v11|:13g-ab:|v10a.&a4&a2...@v0o4q5y48,0@84p1v11r32t119aaaat118
 3230 o={ 0, 1, 2, 255}
 3240 t(1)
 3250 /*
 3260 /*
 3270 p(0)="@82v10l16o4p2q8y49,36
 3280 p(2)="v10|:13g-ab:|v9a.&a4&a2.&a@v0o4q5y49,48@84p2v11r32aaaa
 3290 t(2)
 3300 /*
 3310 /*
 3320 p(0)="@83v 7l16o3p3q6y50,32
 3330 p(1)="|:3b<c>bag-ab<c>:|b<c>bag-abg-v8
 3340 p(2)="bg-ag-bg-ag-ag-bg-ag-ag- bg-ag-ag-bg-ag-ag-bg-ag-
 3350 p(3)="@70l16v10o2q6b8.a-8.a8brb8.r8.b&b64r32.b4
 3360 p(4)="@83v8o3q6bg-ag-ag-bg-ag- bg-ag-ag-bg-y50,44
 3370 p(5)="@72v11o2bbaag-g-dd@74o3v11b2&b8..@v0o4q5y50,24@84v8r32aaaa
 3380 o={ 0, 1, 2, 3, 4, 5,255}
 3390 t(3)
 3400 /*
 3410 /*
 3420 p(0)="@74v11l16o3p3q8y51,0
 3430 p(1)="b8...&v6p1b4&b64p3 v11q6b8.&@70b64&b4@74v10q6b32.
 3440 p(2)="q8v11b4&v6p1b8.&b64p3 v10q5b32.q8v11b4&b&v6p1b8.
 3450 p(3)="@75v12o3q8y51,16
 3460 p(4)="b<e&l8e4.&y52,48e&y52,52e&y52,56e&y52,60ey52,44g-2&y52,48g-&y52,52g-
&y52,56g-&y52,60g-16r16
 3470 p(5)="l16v11c>babag-ba<c>bab8g-ab<c>bav12b&b2.v11b<ec>bg-4 v12t116b<deg-t1
15ab<det112g-2&g-8..@v0r32l16
 3480 p(6)="o3q5y51,48@84p1v8aaaa
 3490 o={ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6,255}
 3500 t(4)
 3510 /*
 3520 /*
 3530 p(0)="@74v11l16o3p3q8y52,56
 3540 p(1)="b8...&v6p2b4&b64p3 v11q6b8.&@70b64&b4@74v10q6b32.
 3550 p(2)="q8v11b4&v6p2b8.&b64p3 v10q5b32.q8v11b4&b&v6p2b8.
 3560 p(3)="@76v10o3q8y52,44r8
 3570 p(5)="l16c>babag-ba <c>bab8g-ab<c>bav11b&b2.v10b<ec>bv9g-&g-.&g-2&v10g-2&g
-8.@v0r32
 3580 p(6)="o3q5y52, 0@84p2v8aaaa
 3590 t(5)
 3600 /*
 3610 /*
 3620 p(0)="@74v10l16o2p3q8y53,28
 3630 p(1)="b8...&v4b4&b64 v10q6b8.&@70b64&b4@74v 9q6b32.
 3640 p(2)="q8v10b4&v4b8.&b64 v 9q5b32.q8v10b4&b&v4b8.
 3650 p(3)="@74v 9o4q8p1y53, 0l4t114
 3660 p(4)="r8e.&y53,252e-&y53,248e-y53,0g-2&g-8&y53,252f&y53,248f8y53,0t115
 3670 p(5)="@74l16v10o3q8b8.a-8.a8b&v6p1bp3v10b8.&v6p1b8.p3v10b&b64&v6p1b32.p3v1
0b4
 3680 p(6)="r8.r2.<y52,48v10g-1&g-4.&g-32o2g-.&f&e&e-t118
 3690 t(6)
 3700 /*
 3710 /*
 3720 p(0)="@v127q8@l2y54,20
 3730 p(1)=bd+rr+hh+rr+hh+rr+bd+rr+hh+hh+rr+"@v124"+bd+"@v127
 3740 p(2)=bd+rr+hh+rr+hh+"@v124"+bd+"@v127"+bd+"r4"+hh+"r16
 3750 p(3)="@74v 9o4q8p2y54,5214
 3760 p(4)="r8e2&y54,56e&y54,60e8y54,52g-2&y54,54g-&y54,60g-
 3770 p(5)="@v127@l2y54,20
 3780 p(6)=bd+"r4..|:2"+bd+rr+bd+"|1r16r4:||2r8y54,0@74q8p1o3v4b1&b8.
 3790 p(7)="@74l16v11q6o3bbaag-g-dd@v127q8@l2"+bd+"@74o3v10q8b2&b8&b32@v0r32@v12
7
 3800 p(8)="|:2r16"+sd+":|
 3810 o={ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,255}
 3820 t(7)
 3830 /*
 3840 /*
 3850 p(0)="@80@v127l16o5p3q1y55,20y15,0
 3860 p(1)="@v123p2eereere"+s2+"eeree"+s2+"ee eereerer re"+s2+"rerrr y55,24
 3870 p(2)="@74v 8o4q8p3y55,28
 3880 p(3)="r8e2..g-1y55,56
 3890 p(4)="@74l16v11o3q8b8.a-8.a8b&v6p2bp3v11b8.&v6p2b8.p3v11b&b64&v6p2b32.p3v1
1b4&
 3900 p(5)="v4p2b1&b4@75v11b<deg-ab@74o2v11b2&b8..@v0r32
 3910 p(6)="@v127o5q1y55,20|:2r16"+sn2+":|
 3920 o={ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6,255}
 3930 t(8)
 3940 /*
 3950 /*
 3960 endfunc
 3970 /*
 3980 func MUS3()
 3990 /*
 4000 p(0)="@75v11l16o3p3q8y48,20
 4010 p(1)="|:2o3ga<c>a<dc>agaa<c>a&a4
 4020 p(2)="ga<c>a<dc>aga2
 4030 p(3)="ga<c>a<dc>agaa<c>a8ga<c>ga<c>a<dc>aga4...r32v11:|
 4040 o={ 0, 1, 2, 3,255}
 4050 t(1)
 4060 /*
 4070 /*
 4080 p(0)="@87v11l16o3p3q8y49,52
 4090 p(2)="v10<ga<c>a<dc>aga2
 4100 t(2)
 4110 /*
 4120 /*
 4130 p(0)="@72v13l16o2p3q6y50,32
 4140 p(1)="|:2aa<c>arga<c>aa<c>ar4 aa<c>arga<c>a<edcdc>ag
 4150 p(2)="aa<c>arga<c>aa<c>ar4 aa<c>arga<c>
```

```
4160 p(3)="|lega<c>ga<cd>:|
4170 p(4)="|2t119ega<c>t120ga<cd>t118
4180 o={ 0, 1, 2, 3, 4,255}
4190 t(3)
4200 /*
4210 /*
4220 p(0)="|:2@84v8l16o4p1q4y51,0
4230 p(1)="aarrraar @74l32q8p1o4v7a&v8a&v9a&v10a16&v11a8r8..
4240 p(2)="@86v11p3o1l8e.g-.<c.>b.a.g.e1&e2..:|
4250 o={ 0, 1, 2,255}
4260 t(4)
4270 /*
4280 /*
4290 p(0)="|:2@84v8l16o3p1q4y52,24
4300 p(1)="aarrraar @74l32q8p2o4v6a&v7a&v8a&v9a16&v10a8r8..
4310 p(2)="@86v10p1o1l8e4g-.<c.>b.a.g.e1&e2.&e16:|
4320 t(5)
4330 /*
4340 /*
4350 p(0)="|:2@84v7l16o4p3q4y53,48
4360 p(1)="aarrraar @74l32q8p3o3v4a&v5a&v6a&v7a16&v8a8r8..
4370 p(2)="@86v 9p2o1l8e&e.g-.<c.>b.a.g.e1&e2.:|
4380 t(6)
4390 /*
4400 /*
4410 p(0)="@v127q8@l2y54,20
4420 p(1)="|:2"+bd+":|r16"+s1+bd+bd+rr+"|:3"+bd+":|"+s1+"r8.
4430 p(2)="|:2"+bd+":|r16"+s1+bd+rr+rr+"|:3"+bd+":|"+sd+bd+"r8.
4440 p(3)="|:2"+bd+":|r16"+s1+bd+rr+rr+"|:3"+bd+":|"+s1+"r8.
4450 p(4)="|:2"+bd+":|r16"+s1+bd+rr+rr+"|:3"+bd+":|"+sd+bd+"|:3"+sd+":|
4460 p(5)="|:2"+bd+":|r16"+s1+bd+rr+rr+"|:3"+bd+":|"+sd+bd+bd+"r8
4470 o={ 0, 1, 2, 3, 4, 1, 5, 3, 4,255}
4480 t(7)
4490 /*
4500 /*
4510 p(0)="@91@v127l16o5p2q1y55,20y15,0
4520 p(1)="@85>ggg<"+sn1+"@91ddd
4530 p(2)="ddd"+sn1+"@91d@85>gg
4540 p(3)="ggg<"+sn1+"@91ddd
4550 p(4)="d@85>g@91<c64&y15,159c32.y15,0"+sn2+"@85>gg@91<dd
4560 p(5)="ddd"+sn1+"@91d@85>g@91<ddd@85>g<"+sn1+"@91c64&y15,159c32.y15,0ddddd
4570 p(6)=sn1+"@91d@85>g@91<dd@85>g@91<c64&y15,159c32.y15,0
4580 p(7)=sn1+"|:3"+sn2+":|
4590 o={ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,255}
4600 t(8)
4610 /*
4620 /*
4630 endfunc
4640 /*
4650 func MUS4()
4660 /*
4670 p(0)="@74v10l1o3p1q8y48,16
4680 p(1)="a&ab&b @89v 8o3l8p1 r16
4690 p(2)="t115q7g4r4t112g.g.t110q8v8e16&v7e32&v6e32q7t115v8g4.t123r4..q8t118
4700 p(3)="@75v12l16o5y48,0
4710 p(4)="c>bab8g-ag-b8g-a&a4 g-ab<c>bag-eb8g-a&a4
4720 o={ 0, 1, 2, 3, 4,255}
4730 t(1)
4740 /*
4750 /*
4760 p(0)="@74v10l1o3p3q8y49,48
4770 p(1)="a&ab&b @89v 8o3l8p2 r16
4780 p(3)="@76v10l16o5q8y49,44 r8
```

```
4790 p(4)="c>bab8g-ag-b8g-a&a4 g-ab<c>bag-eb8g-a&a8
4800 t(2)
4810 /*
4820 /*
4830 p(0)="@88v13l16o2p3q7y50,20
4840 p(1)="a8<c>a8|:2ega<c>:|ga<c>
4850 p(2)="b8<d>b8|:2g-ab<d>:|ab<d>
4860 p(3)="l8v11q7g4r4g.g.q8eq6g4.r2q8y50,0
4870 p(4)="@72v13l8o2q4 g.e.g-ggrrg.g.rr2
4880 o={ 0, 1, 1, 2, 2, 3, 4,255}
4890 t(3)
4900 /*
4910 /*
4920 p(0)="@89v10l1o3p3q8y51,32
4930 p(1)="a&ab&b @89v11o2l8 y50,20y51,48
4940 p(2)="q7g4r4g.g.q8e16..&v10e64q7v11g4.r2q8
4950 p(3)="@75v 6l16o5y51,12p1
4960 p(4)="c>bab8g-ag-b8g-a&a4 g-ab<c>bag-eb8g-
4970 p(5)="a&a4
4980 o={ 0, 1, 2, 3, 4, 5,255}
4990 t(4)
5000 /*
5010 /*
5020 p(0)="@89v11l1o2p3q8y52,0
5030 p(1)="a&ab&b @89v11o3l8
5040 p(3)="@75v 6l16o5y52,32p2
5050 t(5)
5060 /*
5070 /*
5080 p(0)="@89v10l1o2p3q8y53,64
5090 p(1)="a&ab&b @89v11o3l8
5100 p(3)="@75v 7l16o5y48,60 r8.
5110 p(5)="a8
5120 t(6)
5130 /*
5140 /*
5150 p(0)="@v125q8@l2y54,20
5160 p(1)=hl2+ml2+ll2+"r8."+ls+hl2
5170 p(2)=hl2+ml2+ll2+"r16"+hl+"|:4"+hs+":|
5180 p(3)=hl2+ml2+ll+"|:2"+hs+ms+ls+":|"+hs+ms+"@v127
5190 p(4)=ll2+"r16r4"+hl2+ml2+ll+ml2+"r2r8.
5200 p(5)=bd+"r8"+hl2+"r8"+"|:2"+bd+"r16:|"+ll2+"&c&>b&b-&a&a-&g
5210 p(6)="|:2"+bd+"r8:|r4"+hl+"|:4"+hs+":|
5220 o={ 0, 1, 2, 1, 3, 4, 5, 6,255}
5230 t(7)
5240 /*
5250 /*
5260 p(0)="@91@v127l16o5p2q1y55,20y15,0
5270 p(1)="|:16dr:|c64&y15,159cy15,0r32.q2ddq1|:9dr:|c64y15,159c32.y15,0r
5280 p(2)="@v80o4|:8"+sn4+":|"+sn3
5290 p(3)="r4.|:2"+sn3+"r16:||:2"+sn3+"o1:|r2.
5300 p(4)="r8."+sn3+"r4.."+sn3+"r2.
5310 p(5)=sn3+"|:4"+sn4+":|
5320 o={ 0, 1, 2, 3, 4, 5,255}
5330 t(8)
5340 /*
5350 /*
5360 p(0)="@l1r
5370 o={0,255}
5380 t(12)
5390 t(13)
5400 t(14)
5410 endfunc
5420 /*
```

★ぼくは、プラモデルを作っているときに、アイスとまちがえてセメダインをなめてしまった。いまだに生きています。(静岡県榛野市・清水博之12才)……【影：どうやったらまちがえるんだ？食生活に問題ない？】

あくせすROOM

サークル紹介

○ADVENTURE-WORLD
〒202　東京都保谷市本町5-12-17
中原真理

当サークルでは，毎月10ページ前後の会誌を発行します。ゲームに関する想いやイラストが主です。ゲームが好きなかたは大歓迎！62円切手を同封のうえ連絡ください。

○SAVE
〒006　北海道札幌市西区前田8条10丁目2-12青雲寮202号室 SAVE 事務局　入会係

当サークルでは，PC-6000シリーズを対象に昨年発足し，現在，会誌を6号までだしています。内容はPC-60シリーズに関することを幅広く取り扱っています。興味のある人は72円切手を同封して連絡してください。

○サークル・ラブ
〒370　群馬県高崎市下高町610-9
梅原　正

当サークルのX68K部では，月1回，ディスク会報を発行していま す。内容はゲームの改造や投稿によるコーナーなど盛りだくさんです。入会希望のかたは郵便はがきに自己PRを書いてお送りください。

おたよりは，活動内容(会誌等)，連絡先をくわしく書いて封書で！

読者の伝言板

★第2回オールジャパンオリジナルソフト博覧会の参加団体を大募集しています。第1回は4月に行なわれて2万人の来場者を数え大成功しました。第2回を7月下旬に行なう予定です。出展料等は一切不用ですのでぜひ参加してみてください。(〒556 大阪市浪速区難波中2-4-3 村上ビル　日本コンピュータクラブ連盟本部 ☎06-644-6901)

★ベーマガ編集部では，イラストが描ける人を大募集しています。

ベーマガのカットやCGなどを描いてみたいと思った人は，電話で編集部まで連絡してください。

明日のスタープログラマー

「DOSKOI」
〔広島市・永田　雄〕

「KINTETSU～金太郎電鉄～」
〔愛知県安城市・市川和仁〕

「Tetra pot」
〔東京都日野市・保坂修二〕

「THEブロックおとし」
〔愛知県一宮市・高橋英親〕

「TERITOS」
〔福井県敦賀市・熊谷樹範〕

「THE忍耐」
〔大阪市・玉置昇三〕

「カレーライスをつくろう」
〔埼玉県蕨市・谷　幸尚〕

「COLOR KID」
〔岡山市・PELMO〕

「移植版PAC-WORLD」
〔北海道蛇田郡・高木　敦〕

投稿ありがとう

重枝賢央／弓矢浩史／松川宣弘／YAMATO／あっちゃん／木村淳一／小林　誠／五十嵐健夫／流星かなた西村正志志／芦高恵美／今井透浩／藤井幸雄／有吉　唯／吉原玄／小平荘一／上田康弘／鈴木賢哉／高橋篤史／高瀬弘明／新野恵貴／中川央晶／杉本貴光／宮本進／わたじゅん／池信幸治／ポケタ玉井／山本達也／吉田亮一／ふるぽ／岩井里樹／STT／藤井勝敏／新井国充／飛峪龍一／平林仁／平田篤志／江頭　相／工藤　憲／ないの＆ないの／中田良平／松浦修一／松久大樹／西域尚也／佐井川師治／月見里光良／青木陽一／佐藤正彦／岩田雅之／MT-SOFT／久保田繁樹／松村波彦／西口真人／谷　幸尚／まてりある／玉置昇三／吉田弘二／佐藤勝吉／井の中のナマズ／田村清郎／内海淳一／遊座亜紀雄／早川　博／児玉忠士／菊井　学／RON／関洋史／吉田己久忠／Bit 00／入沢道男／山田誠司／関　勝久／山本浩之／小島 健郎／大澤　尚／藤原孝治／柳沢信之／小西肇之／平野明成／浅井新貴／高見沢雄一郎／大石智崇／柿内一宏／X1 lettuce／秋山和徳／五十嵐良雄／高橋英親／しみっこ／村田達也／小笹龍一／丹羽重信／シャロマーSOFT／中尾謙二／武藤尊裕／佐藤大輔／徳山雅史／保坂修二／他人のPC-1246DB／松本尚仁／武　久志／藤川宗哲／坂本昌史／山崎　剛／しー君／MR.X／山下　修／前川光宏／斉藤弘司／伊藤貴志／土屋貴稔／川田　稔／佐井川泰治／深谷　崇／二宮　覚／角村哲也／Piment／トマト／熊谷樹範／永田雄一／西村岳史／岩崎剛／坂上和史／判　亮一／たこ／田島健司／保科　誠／内海良一／OKUSAN／

この他にも，たくさんの人からの投稿がありました。投稿してくれたみなさんどうもありがとう！また投稿してくださいネ！

マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

CONTENTS JUNE 1989



259 **新着ゲーム情報**
サーク／リーチ・フォー・ザ・スターズ／遊兎伝／銀河／保存版ロードランナー

264 **ホンキでPlay ホンネでReview**
CD-ROMゲームの可能性を探る
コブラ

268 AVG **インビテーション**

271 RPG **リングマスターII**

274 SLG **ガンシップ**

276 **チャレンジ! X68000**
ファンタジーゾーン／スタークルーザー他

278 **チャレンジ!PCエンジン**
ニンジャ・ウォーリアーズ／サイドアーム

280 **チャレンジ! セガゲーム**
北斗の拳／ワールドカップサッカー

282 **アーケード・ビデオゲーム新作インフォメーション**
ヘルファイアー／ゴールデンアックス／ファイナルブロー他

284 **ワルキューレの伝説**

288 **原始島**

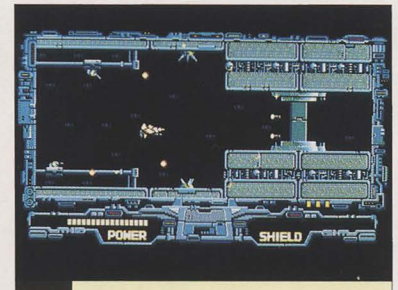


SUPER SOFT HOT 10

SUPER SOFT HOT 50(ランキング11位以下)は320ページをご覧ください。



1 信長の野望 戦国群雄伝
SLG | 光栄
PC-88SR, PC-98, X1turbo
9,800円 12,300円(CD付)
1 / 1



2 スタートレーダー
STG | 日本ファルコム
PC-88SR
8,700円
★ / —



3 水滸伝 天命の誓い
SLG | 光栄
PC-88SR, PC-98, X1turbo
9,800円 12,300円(CD付)
9 / 9



4 クリムゾンII
RPG | クリスタルソフト
PC-88SR
7,800円
11 / 11



5 ラストハルマゲドン
RPG | ブレイングレイ
PC-88SR, PC-98, X1, X68K
7,800円
2 / 2



6 パックマニア
ACG | シャープ
X68K
7,800円
40 / 40



7 ディスクステーション 第4号
その他 | コンパイル
MSX2
1,980円
— / —



8 デスブリンガー
RPG | 日本テレネット
PC-88VA, PC-98, X68K
9,800円
★ / 12



9 テトリス
PZG | ビー・ピー・エス
PC-88SR, PC-98, X1, X68K, FM77AV, FMR-50, MSX2
6,800円
5 / 5



10 ディスクステーション 春号
その他 | コンパイル
MSX2
3,980円
23 / 23

(注)価格はすべて税別価格です。

For PC-9801



こいつは、時代を震撼させる。

HYDLIDE 3 SV

ハイドライド３　スペシャルバージョン

ロールプレイングゲームのスタンダードとして、数多くのユーザーの皆さんから高い評価を得ているハイドライドシリーズ。シリーズの完結編である「ハイドライド３」を16ビット機用に改良しました。アニメーション画像処理の導入、マップおよびキャラクターの追加等、ヴァージョンアップを図っています。



■PC-9801VM/VX/RX/RA,PC-286シリーズ
5˝2HD 標準価格¥7,800
■PC-9801CV/UV/UX,PC-286シリーズ
3.5 2HD 標準価格¥7,800
※表示価格に消費税は含みません。

NOW PRINTING

COMING SOON!

カリ・ユガの光輝

ディーヴァ●ストーリー7〈終章〉







本格ＳＦシミュレーションウォーゲーム。インド神話をもとにしたキャラクター設定で７機種に配分したディーヴァシリーズの最終作。シヴァ・ルドラが用する敵宇宙軍の侵略から30星系、151惑星を擁護し、撃滅せよ。軍事的戦略とともに、星系の経営戦略が勝敗の決め手となる。また、ポリゴン３Ｄで表示される惑星の上空から敵の重要施設を攻撃する惑星戦は圧巻。

■PC-9801VM/VX/RX/RA,PC-286シリーズ5˝2HD
標準価格¥7,800
■PC-9801CV/UX/UV,PC-286シリーズ 3.5˝2HD
標準価格¥7,800　※表示価格に消費税は含みません。

好評発売中――!!

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME――【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT



アニメ大好きのユーザーに贈る、近未来ＳＦアドベンチャーゲーム。全編アニメーションという、アドベンチャーゲーム最大の課題に挑戦、見事に実現した秀作。ストーリーは、地球と宇宙空間の二元で展開。３Ｄ部分は、16ビット機専用のポリゴンサーフィス方式採用.!!また操作系は、アイポイントカーソルで画面をクリックするだけでゲームが進行。リズミカルにプレイ出来ます。

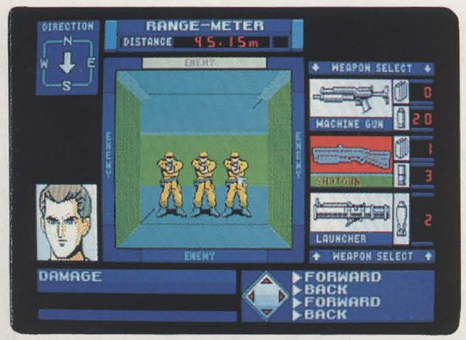
■PC-9801VM/VX/RX/RA,PC-286シリーズ
5˝2HD・2枚組　標準価格¥8,800
■PC-9801CV/UV/UX,PC-286 シリーズ
3.5˝2HD・2枚組　標準価格¥8,800
※表示価格に消費税は含みません。

●メロディーモジュール及びディスケットケース付き。









好評発売中!!

T&E SOFT テレフォンサービス ☎ 名古屋〈052〉776-8500

STAC Software Technology & Communication
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

T&ESOFT®

GREATEST DRIVER



スピード大好きユーザーに捧げる。世界最大の自動車スプリントレース「フォーミュラ・1」をリアルに再現。全16のインターナショナルサーキットで覇権を争う。天候、サーキットによってマシンのセッティング変更が可能。同時にふたりでレースにエントリーも出来ます。ライバルは単なる障害物ではなく、思考を持った動きで挑んでくる。300km/h以上の世界が目前に広がる。



MSX2/MSX2+ 3.5″2DD・2枚組 ¥7,800

好評発売中!!

★表示価格には消費税分は含まれておりません。

MSX is a trademark of ASCII corp.

T&E SOFT GAME MUSIC SCENE 1

SUPER LAYDOCK

①Mission Striker
②Menu
③Asteroid Belt
④Battleship
⑤The Terror Space
⑥Counterattack of "VRITRA"
⑦Over to SOREIL
⑧BI-SHA-MO-N-TE-N
⑨Dangerous Warp
⑩Tako San To Dandan
⑪Heat Rock
⑫Crash! Crash!
⑬Into The Defense Line
⑭In The Defense Line
⑮The Last Tension
⑯Winning Music

LAYDOCK2

①Last Attack
②Ice of Death
③Cold AMEBA
④Mad Flame
⑤Big Power（未使用曲）
⑥BIO-Monster
⑦Get the Luck
⑧Beyond the Dimension
⑨Inorganic Beat
⑩Interlude
⑪Return of Peace
⑫Your Rank
⑬To The Grave
⑭Never Never（未使用曲）

PSY-O-BLADE

①Game Start
②Openning
③BGM1
④South Island
⑤Captured
⑥Sorrow
⑦Sweet-heart
⑧Something Dangerous
⑨ARTHUR
⑩BGM2
⑪Final Attack
⑫RACCOON
⑬JEAN
⑭Count Down
⑮悲しき結末
⑯Ending Theme

あーぱーみゃあどっく

①TITLE（FM音源）
②BGM（FM音源）
③TITLE（PSG）
④BGM（PSG）

LAYDOCK ARRANGE VERSION

ポリスターより全国のレコード店にて
好評発売中!!
価格●カセット ¥2,400 (X24X-3502)
●CD ¥2,800 (H28X-10002)
★価格は税抜き価格です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.20ご希望の方は、送料として切手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）
■89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）

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。

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.20 請求券 ベーマガ6月号

89総合カタログ 請求券 ベーマガ6月号

STAR

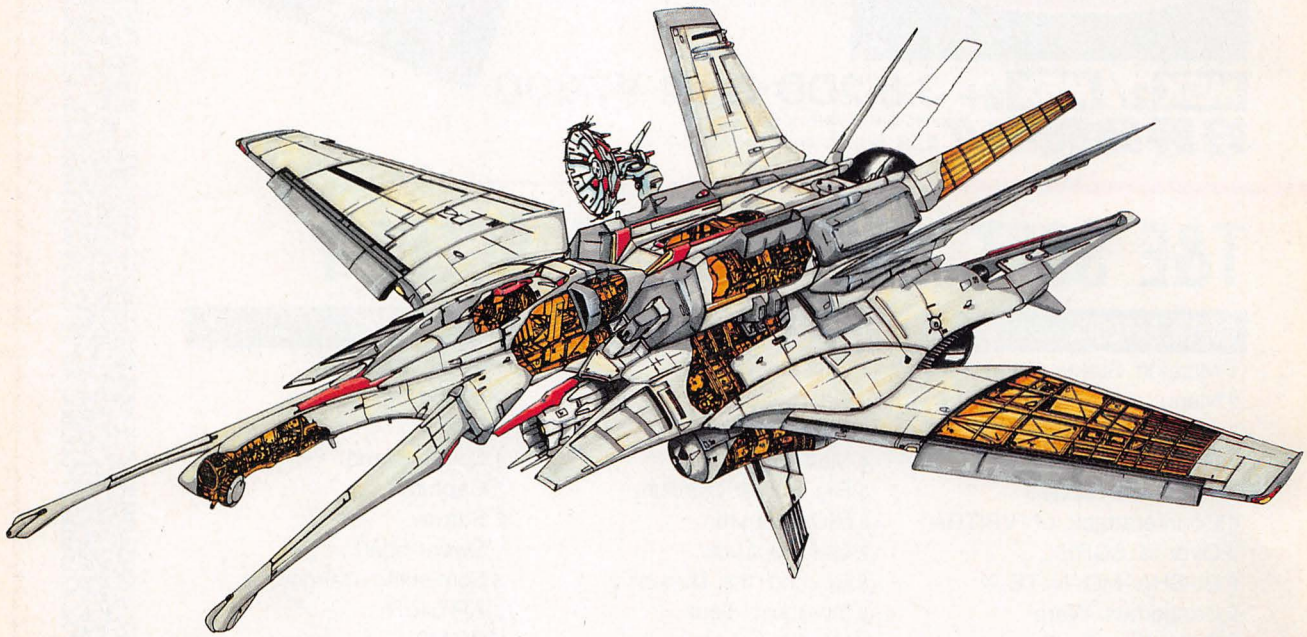
PC-9801シリーズ/PC-286対応
(5"2DD、5"2HD、3.5"2DD)

- FM音源対応
- ジョイスティック対応
- 1ドライブ動作可能

標準小売価格8,700円(税別)

■FENRIL Total Length:42.4m Fuselage Length:14.8m Dry Weight:68.1t
Fully-Labed Weight:113.6t Nuclear Impulse Engies X3
Thrust Ratio:6:9 Cargo Capacity:13t×1:28t×1
40t Cargo Module×1(Optional)
Crew:2crew members
Main CPU:Adari-80386

―5月26日新発売!!―



■MIDIRA In the past, this land flourished as the self-governing City of the star system. However, it has lost all of its previous vestiges and presently serves as a trding center for the guilds of the traders
■LUFA In the same manner as Midira flourished as a city of Commerce, Lufa has aspects of splendor as a planet of trade and commerce, There are a large number of private facilites and in one port of the planet, there are also humerous military facilies such as the military aircraft hangars.

PC-88SR/VAシリーズ好評発売中!

TRADER

Falcom

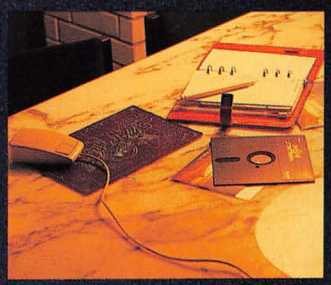
スタートレーダー
STARTRADER

"The one with wings of light is thrown away in to the towering skies of the goods,
The anger of the Giant God has shaken the heavens,
taking away the wings of light,
The light is now lost and the door of the sky grows heavy,
What lies ahead is a des tiny to crawl on the ground
with the lamentations of humans."

From "The Seal of the Gian God" of the
"Seven Buried Manuscripts."



①MAPポスター
強度が高く、折り目のつきにくい特殊な材質でつくられたMAPポスター。恒星間航路図をイメージしたデザインはこれからの激戦を予想させるのにピッタリ！



②オリジナルDISKマット
高級感あふれるDISKマットは使い方自由自在。マウスマットにしたり、机の上にさりげなく置くだけで君の部屋かセンスアップ！



③マニュアル(オールカラー)
マニア心をくすぐるメカデザインの数々や図解入り武器紹介などイラストや写真をふんだんに使った贅沢なマニュアル

④ファルコムカタログマガジン
78Pとボリュームたっぷりのこのカタログには、"スタートレーダー"のワンポイント攻略法を漫画でわかりやすく説明した「タッチャンのシューティング講座」や主人公カインの過去のプロローグか描かれたコミック「スタートレーダー」などか載ってる超豪華完全保存版。



今までよりも厚みを増し重感たっぷりの新パッケージの中には…？

①MAPポスター(A2サイズ)②オリジナルDISKマット③マニュアル(オールカラー)④ファルコムカタログマガジン(なんと78P.マンガ付)⑤キャラクターステッカー⑥オリジナルDISKシール、オリジナルカラーエンベロープ(各4枚)など、まるで宝箱のようにオリジナルグッズか満載だ！



⑤キャラクターステッカー
ロゴやイラストを使ったシャレたデザインのステッカー。DISKやファイルなどに貼れば、君だけのオリジナルグッズに早変わり！

⑥オリジナルDISKシール、エンベロープ
SFムードたっぷりの中にもファンタジー要素を匂わせる美しいエンベロープや見る角度によってイメージか変わるDISKシールなど、細いものにまで手を抜かない。

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)8581　　FAX 0425(28)2774



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。

■CROSS MEDIA SOFT

ベストセラー

満員御礼!

やじうまペナントレース1988

ペナントレース開催中!

●PC-9801シリーズ●PC-286シリーズ(要384K以上、2ドライブ、ディスク3枚組)¥7,800
●PC-8801SR以降(要2ドライブ、ディスク3枚組)¥7,800(税抜価格)
(税抜価格)

⚾今、話題独占のプロ野球完全シミュレート興奮ソフト。
⚾希望の球団に入団、厳しい練習のあと実際にゲームに出場。
⚾チームをリーグ優勝に導き目指すは日本一と最優秀選手。
夢の日米対決もあるぞ!
⚾ゲーム中は投手あるいは野手としてプレイするだけではなく監督の采配も実行。

★ゲームにはスケジュールに従って130試合を行うペナントレース・モードと友達と対戦できるオープン戦モードがあります。
★ペナントレース・モードのゲーム中、プレイヤー本人が出場している場合は選手兼監督、出場していない場合は監督として采配を振るいます。
★ペナントレース終了後は全成績表示、リーグ優勝の時は日本シリーズに出場、日本一になればなんと大リーグ・オールスターチームと対戦。
★S・P両リーグ全12球団各チーム一軍25人二軍10人の35人。合計420人の選手を登録。(監修:田淵幸一氏)(仕様及び画面写真は全てPC-98版です)


入団発表

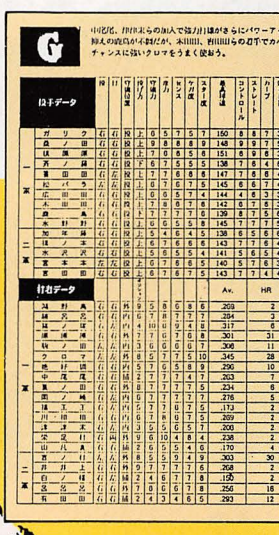

練習モード
実技、体力、走力の3種類の練習をこなすのだ。


他球場の結果
田淵幸一氏の解説とともに他球場の結果をみる。


成績表示
チーム成績、打率成績、投手成績などの成績を表示。勿論MVPも。



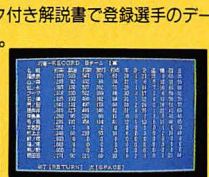

全11球場。投げる、打つ、守る、それぞれ変化に富んだ画面で楽しめる。各球場ごとのイベントも嬉しい。



1989年度最新データ集も発売!!

新入団選手、トレード選手、新外人選手を完全収録('89年3月10日現在)。このオフの話題を独占した新球団も登場です。
豪華選手完全データ・ブック付き解説書で登録選手のデータが一目瞭然、作戦もバッチリ。

やじうまペナントレース 1989データ


1988年データによるペナントレースの結果はこうなったが、君の場合は果して……。

好評発売中
●PC-8801SR以降●PC-9801シリーズ
¥4,800(税抜価格)

通信販売
当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱(通信販売係) TEL.03-423-7901

スタッフ大募集!
■ゲーム企画■プログラマー■宣伝
詳しくはTEL.03(423)7901吉岡まで

■CROSS MEDIA SOFT

サイバー・アクション
アドベンチャー

バブルガムクライシス

CRIME WAVE



5月25日発売予定 ●PC-8801SR以降(ディスク4枚組)¥7,800
(発売が遅れまして申し訳ありません) (税抜価格)







西暦2025年、東京はM8の大地震に見舞われ、壊滅的な打撃を受けた。それから8年、全く新しい都市としてTOKYOは生まれ変ろうとしていた。しかし、それに伴い、想像を越える犯罪が発生していた……。技術革新した文明社会におこる高度化した犯罪を解決するために闇の必殺仕置人“ナイトセイバーズ”が結成された。4人の美女からなるこの集団の取り組む犯罪とは……、謎とは……。
同名人気アニメが今、パソコンソフトになった。豊富なコンピュータ・グラフィック・アニメーションと、白熱のバトル・モード、近未来都市東京を舞台に今、ナイトセイバーズの闘いが始まる……。

©アートミックス・ユーメックス
©アモルファス・ビクター音楽産業㈱
企画/制作:アモルファス

〈バブルガムクライシス❶〜❺〉
ビデオにても大好評発売中!
(製作:ユーメックス 発売:東芝EMI)

FUN FACTORY

好評発売中!

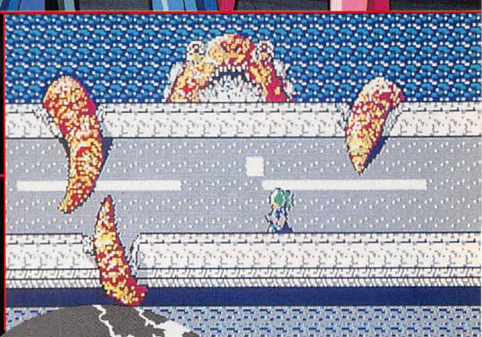
MSX2 3.5″2DD 2枚組
PC-8801mkIISR以降
5″2D 4枚組 全て¥7,800
(税抜価格)

企画・制作…株式会社 ファンプロジェクト

MSX2はアスキーの商標です







〈画面写真はPC-88版〉

また悪夢から醒めてはいない…

原発ハイジャック!同時多発テロ!突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!!ふたたび甦える〝黄泉路(よみじ)〟の恐怖。 そして、その影に立つ謎の男…。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!

死霊戦線2

WAR OF THE DEAD PART 2

© FUN PROJECT, INC. 1988

しりょうせんせん2

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化(スケールアップ)を遂げここに再臨する。

●発売元 ビクター音楽産業株式会社

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

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 好評発売中 ¥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。
GS-152	PC−9801シリーズ（旧PC−9801を除く）	5DD ¥6,800	フロッピーディスクドライブは純製品を御使用下さい。メモリー256KB以上必要。
GS-153	PC−9801Uシリーズ	3.5DD ¥6,800	FM音源対応。
GS-154	PC−9801シリーズ（旧PC−9801を除く）	5HD ¥6,800	ジョイスティック対応。

※PC-286シリーズ動作可　　漢字ROM必要。

時代が求めた通信ソフト

た〜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

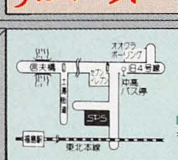


全シリーズ発売中
PC-9801 シリーズ ¥7,000
FMR シリーズ ¥7,000
好評発売中!!

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-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
MZ-2500シリーズ
X1turboシリーズ
¥7,800



株マイコンハウス
SPS

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、お求めにならない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 都出5-12298 ●加入者名株エス・ピー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄（裏面に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。）

〒243 福島市太平寺字向／内8 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

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 ↔
ファイル転送MS-DOS ↔
JET ターボターミナル
← JET-X1

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 ガイド加入（2回線）

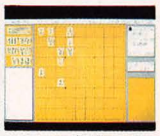
SPS-NET入会方法
メモに次の項目を書いて送ってください
●住所 ●氏名 ●電話番号 ●年令 ●職業 ●パスワード ●自己紹介 ●システム（登録料¥3,000 会費無料）

※70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。

※表示価格には消費税は含まれておりません。



●本将棋



●詰将棋



●５五将棋



●書体編集

こんなこともできるぞ！
編集機能で、コマのデザインも自由自在!!兵士のキャラクターをつくって、ウオーシミュレーション風の盤面にしてみました。あなたは、どんなデザインで楽しみますか？



最強の将棋ソフト！
短手数詰将棋を解く速さは超プロ級。

■豊富な機能

対　局　人間・コンピュータ・通信と相手を選択できる。先手・後手の選択も自由自在。コンピュータはレベル１～３、研究用１～２と豊富なレベルから選べる。（研究用はかなり長考しますが、強い。）

再　現　基本操作は、左クリックで進み右クリックで戻る。１手ずつモード、スロー再現、高速再現、最初と最後へジャンプなど、必要に応じて選べる。

ファイル　ロード・セーブも非常に簡単。ＭＳ－ＤＯＳになじみのない人にもすぐ操作できるようになります。

盤面設定　駒落ち、詰将棋の設定が簡単な操作でできます。

その他

●棋譜出力・盤面出力
ＭＳ－ＤＯＳのテキストファイル形式で出力します。ワープロなどで自由に取り込んで、加工することができます。

●定跡編集
定跡を入れるとコンピュータの思考時間が節約され速くなります。定跡をどんどん増やせば、無敵になる!?

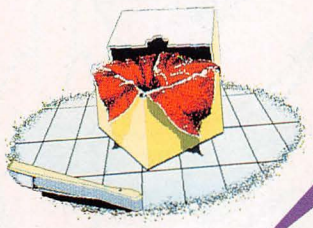
●書体編集
駒・盤面・背景などを自由に設定できます。ＣＧ（コンピュータ・グラフィックス）のおもしろさを存分に味わうことができます。参考例として、いくつかのデータ容易しました。駒・盤面をいろいろ取り替えれば、また違った雰囲気で楽しめます。

●環境設定
面倒な通信設定、パス設定などもすべてワンタッチ感覚。設定を保存すれば、次に設定し直す必要はありません。

●５五将棋
盤面が小さくなり、駒の数も少なくなったミニ将棋です。でも、複雑さは変わりません。新しい将棋で、新しい定跡を見つけよう。

将棋ファンをうならせて…
絶賛発売中!!

手ごたえありっ!!



森田将棋Ⅱ

X68000版5月26日発売！　￥10,000（税ぬき）

FM TOWNS
FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER

■PC-9801UV/UX
■3.5インチディスク2HD版1枚組……￥10,000（税ぬき）
●RAM512K以上2ドライブ専用
●通信には全二重式モデムが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）がご使用になれます。

■PC-9801RA/RX/VX/VM/M
■5インチディスク2HD版1枚組……￥10,000（税ぬき）
●RAM512K以上2ドライブ専用
●通信には全二重式モデムが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）がご使用になれます。

■FMTOWNSモデル1・FMTOWNSモデル2
■CD-ROM1枚……￥14,800（税ぬき）
●マウス完全対応
●棋譜のセーブには3.5インチ2HDのディスケットが必要です。
●通信には全二重式モデム（FMT-MD201）等が必要です。

Reichsritter
ライヒスリッター

古代トランティス歴
ライヒスリッターと呼ばれた
帝国騎士団がいた……。



ライヒスリッター……かってこの地、トランティスに栄えたという古代ギヤン帝国。その帝国が魔族の侵攻にあい滅亡の危機に瀕した時、勇敢なる騎士達が立ちあがり魔族を掃討。ギヤン帝国に再び平和を取り戻したという。人々は、彼ら帝国騎士団を「ライヒスリッター」と呼び称賛した……。

ところが歳月が流れるうちに、人々は平和の中、自分の利益追求に明け暮れ、遂には、対立、離反などによって、七つの王国に分裂してしまった。それにともなって魔の侵攻の事も、ライヒスリッターの事さえも、伝説として語られるのみとなっていった。

そんな世の中にあっても、魔の復活を予期していた者がいた。主人公の父親である。彼はトランティスの南の地に王国を築き、やがて起こるであろう魔族侵攻に備えながらも、魔の大軍に対抗するためには、トランティス全土の騎士達の団結が不可欠であると考えていた。その父も志なかばで遺言を残し、他界してしまった。

主人公であるあなたは、遺言により魔の復活を知り、父の遺志を受け継ぎ、魔族に対抗しうる王国を築くべく諸国の統合に乗り出した。それは、帝国騎士団ライヒスリッターの復活への第一歩でもあるのだ。

しかし、その道のりは厳しい。他国の国王は自国の利益にだけ執着し、魔の侵攻に気が付いていないのだ。

★従来のシミュレーション・ゲームにＲＰＧの要素を加え、個性ある人々、英雄・将軍たちと会話が可能です。彼らとの会話で、情報収集や味方につけたりなどができ、戦いを有利にすることもできるのです。
★時には、他国と戦うこともあるので、自国の国力を貯え、兵力を整えておくことも大切です。
★グラフィックもＰＣ98ならではのリアルで重厚なもので、あなたもライヒスリッターの世界にひきこみます。
◆シミュレーションの新しい形が、このライヒスリッターなのです。この春、ＰＣ98版で登場予定です。乞う御期待！

■PC-9801RA/RX/VX/VM/M
■5インチディスク2HD版2枚組
●RAM640K以上2ドライブ専用
●NEC純正MS-DOS(Ver2.11以上)システムディスクが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）をご使用になれます。
●FM音源対応　■￥8,000（税ぬき）
●MSDOSは米国マイクロソフト社の商標です。

■PC-9801UV/UX
■3.5インチディスク2HD版2枚組
●RAM640K以上2ドライブ専用
●NEC純正MS-DOS(Ver2.11以上)システムディスクが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）をご使用になれます。
●FM音源対応　■￥8,000（税ぬき）
●MSDOSは米国マイクロソフト社の商標です。

ANGELUS
アンジェラス～悪魔の福音～

ネオ・オカルト・AVG！

PC98版（シナリオ追加版）
5月26日発売
●5インチ2HD
●3.5インチ2HD
各￥8,200（税ぬき）

MSX2版
FM77AV版
近日発売！

●画面はPC98版です。





■スタッフ
キャラクターデザイン　土器手司　シナリオ　伊藤摩子
音楽すぎやまこういち　音楽効果　田口泰宏
プログラムDirector　テクタイス・グラフィック　大田貴
進行　宮島靖　原案　北雅　孝司
■対応機種
■PC-8801FA/MA■PC-88VA
■PC-8801FH/MH/FE/MA2
■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）対応
5インチディスク4枚組……￥8200（税ぬき）



株式会社　エニックス
〒160　東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F　TEL03－366－4345

namcot

パックマニア



MSX2
MSX2+
FM音源
MSX MUSIC対応
VRAM128K要

ディスク版(3.5"2DD)
好評発売中！

ROM版(2メガ)
近日発売!!

各6,800円
(表示価格には消費税は含まれておりません。)

プロ野球ファミリースタジアム

MSX2+「ファミスタ」(近日発売)の

ホームランコンテスト

華麗なるプレリュード。



好評発売中

MSX2
MSX2+
FM音源
MSX MUSIC対応

3.5"2DD ディスク版 **3,200円**

VRAM128K要

(表示価格には消費税は含まれておりません。)

本商品の無断複製、輸出、使用営業、及び賃貸を禁じます。
MSXマークは、株式会社アスキーの商標です。

「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MSX係 ☎03(756)2311
© NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED.

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

今も新しいスペース・シューティング・ゲームの名作がX68000バージョンで再発進

今再び『BLAST OFF!』

1981年、ゲーム・センターに一大センセーションをまきおこしたゲームがありました。それが『ボスコニアン』です。

ゲームの進行はとっても簡単。8方向に進む自機"ファイター"を操縦し、前後に発射できる弾で敵機をなぎ倒し、星座を連想させるおしゃれな配置もある敵基地をすべて破壊すればラウンド・クリアです。

画面右には、ラウンド全体をカバーしたレーダー・スクリーンが表示され、自機の位置と敵基地、そして編隊飛行で来襲する敵機を監視することができます。

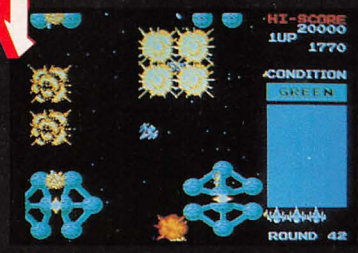
さらに1981年当時としては、たいへんなインパクトのあったサンプリング・ボイスの英語で現在の戦闘状況を知らせてくれます。

次々に飛来するミサイル、敷設された宇宙機雷、油断のならない障害物である小惑星、撃ち逃がすと一斉攻撃の指令を出すスパイシップなど、発進後は息もつかせぬシューティング・ゲームの真只中へとプレイヤーをいざなってくれます。

新たに作曲されたBGMなど、多少のアレンジはあるものの、プレイしたことのある方にも初めてプレイする方にも、元祖スペース・シューティング・ゲームの名を汚さないスリルと興奮をお届けいたします。



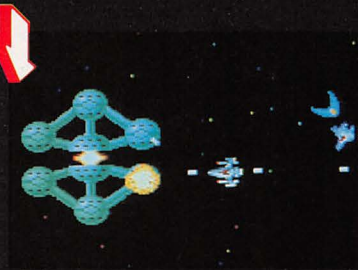
移植プログラミングはあのT. MATSUSHIMA氏が担当。7年ぶりの再発進となった。



基地の中心部が開いているときに弾をぶちこめば一発で破壊できる。壮快壮快！



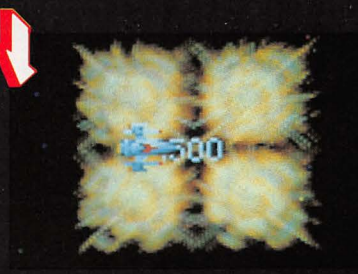
敵機を誘導して破壊すれば味方ともなる小惑星群の中での息詰まる戦闘シーン。



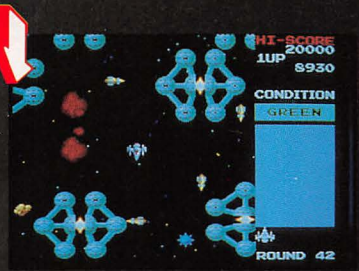
周囲を囲む6基の砲台を1基ずつ破壊していっても基地を倒せる。得点も高くなる。



4機編隊でファイターに肉迫するプールア型ミサイル。全機を破壊するとボーナス点だ。



基地のすき間をくぐりぬけて中心部に1発おみまい！ハイテクニックの一つだ。



密集した敵基地での戦闘。基地の中心部から発射されるエッドール型ミサイルは手強い。



見て見て！この爆発パターン。原作を越える？美しさだとは思いませんか。



そしてハイスコア。GO FOR WORLD RECORDじゃなくてSPACEというところが渋いっ！

©㈱ナムコ

BOSCONIAN

ボスコニアン FOR X68000

●対応機種：X68000●メディア：5インチFD●標準価格：6,800円
＊XE-1pro/ST（アタリ仕様ジョイスティック対応）

4月1日からの消費税実施に伴ないソフトにも消費税がかかります。価格に3%プラスしてお申込下さい。

夢を実現!!異次元

AFTER BURNER

アフターバーナー ©SEGA 1987

●X68000●5FD●2枚組 ●マウスマット付

●標準価格9,200円 税抜き

●シャープ製アナログジョイスティック付 予定価格29,800円(税別)5月下旬発売

●ステレオ対応 ●マウス操作仕様

●アナログジョイスティック インテリジェントコントローラ対応

注：アタリ仕用ジョイスティックは使用できません。

好評発売中!!



バルカン砲と誘導ミサイルを
撃ちまくる快感。



敵機の猛攻撃を
くぐり抜けるスリル。



マッハを体験。
迫力の3Dシューティング。

FANTASY ZONE

ファンタジーゾーン ©SEGA 1986

●X68000 ●価格未定

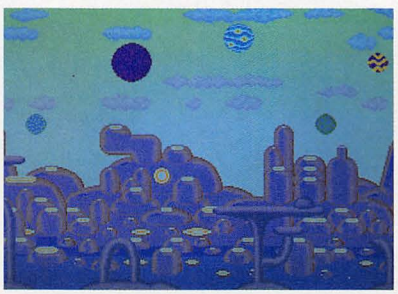
●ステレオ対応 ●アタリ仕様ジョイスティック対応

●発売日未定

ストーリー

宇宙歴6216年、惑星間の公式通貨が乱れ、全惑星がパニックに落ち入った。宇宙協会（スペースギルド）の公式調査から、何者かがメノン星人を操つり、外貨を奪わせ、それを資金にファンタジーゾーンに巨大要塞を建造中である事がわかった。

敵の野望をくじくため、英雄オパオパはファンタジーゾーンへと向かったのだが……。





夢を求めて創られた、
ファンタジーゾーン。
ファンタジックな世界を、
忠実に移植し、おとどけします。

主人公のオパオパを操作し、名ステージの悪者と影で操る親玉を退治するのが任務だ。

貯めたお金で色々なパワーアップ・アイテムが買える。だが、アイテムを効率よく使わなければ、攻略することはできない。

英知をしぼって悪者をやっつけ、平和をとりもどしてくれ。

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

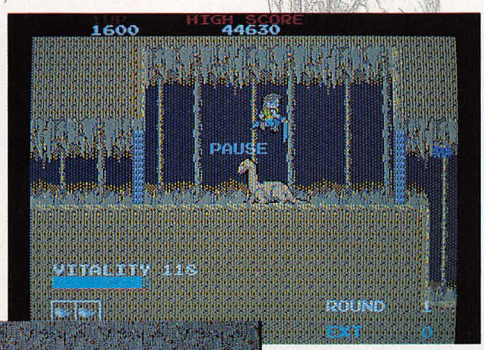
インヴィテーション

DRAGON BUSTER ドラゴンバスター

©㈱ナムコ

- ●PC-9801m/Vm/VX/RX/RA,PC-286X/VE●5FD
- ●PC-9801UV/UX/CV,PC-286US●3.5FD
- ●標準価格7,200円 税抜き
- ●FM音源ボード対応
- ●アタリ仕様ジョイスティック対応

好評発売中!!



垂直切りは重要テクニックの一つ



ドラゴンを倒し、セリア王女を救え!

FM音源とジョイスティック

このソフトは、FM音源対応になっています。ＦＭ音源ボード（PC-9801-26）を使用されると、軽快なＢＧＭを楽しむ事ができます。

ジョイスティックは、ＦＭ音源ボードに接続して使用します。

なお、ＵＶシリーズで一部ＦＭ音源ボードにジョイスティックを接続できない物がありますので、ご注意下さい。

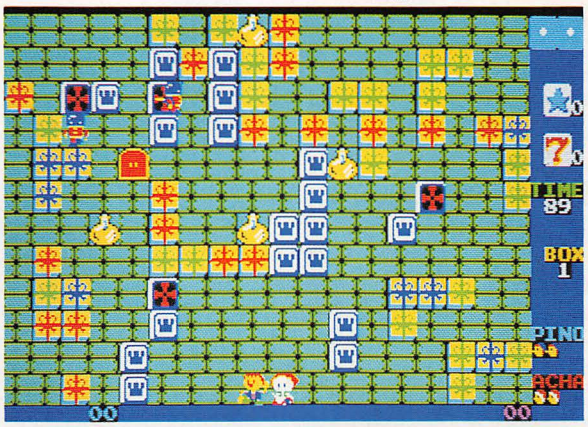
TOYPOP トイポップ

©㈱ナムコ



- ●X1シリーズ/turbo
- ●5FD
- ●標準価格6,200円 税抜き
- ●FM音源ボード対応
- ●アタリ仕様ジョイスティック対応

好評発売中!!



時間内に捕らわれたハートを救い出して扉に入ればOK!

このソフトは、ＦＭ音源対応になっています。ＦＭ音源ボードを使用されると、軽快なＢＧＭを楽しむ事ができます。ＦＭ音源ボードが無い場合は、効果音しかなりません。

また、二人同時プレイをする場合は、最低１個のジョイスティックが必要です。





悪いコピーおもちゃをやっつけろ!二人同時プレイも楽しめるよ

イースで生

「キャラクターグッズ」といえば，子供
本誌ライターの間でも「ぼくたちが持って歩けるような大っ
イースのグッズは、シンプルさを大切にデザインされています。
またイースの世界が

1 イースIIポストカードファイル

価格1,133円

絵はがきやカードが収納できるファイルブックです。年賀状の整理に最適です。また，アマチュア無線やBCLマニアにもQSLカードのファイルブックとして使えます。

2 イースIIテレカファイル

価格1,133円

テレフォンカード，オレンジカードが約60枚収納できます。カードコレクターには必携のアイテムですね。1ページ中6枚ずつファイルすることができます。

3 イースII友情の住所録

価格927円

大切な友だちのデータを書き込みましょう。「A，KA，SA，…」の見出し付です。氏名，住所，電話番号，バースデー，血液型などが書き込めます。後のページには，「ダイアルメモ」をつけました。電話でよく話す友だちの電話番号を書き込めるようになっています。

4 イースII友情の通信具

価格1,442円

ファルコムグッズでは初めてテレフォンカードをつくりました。それにレターセットをプラス。テレフォンカードの度数は50です。レターセットは，便箋8枚，封筒4枚，それに「イースの本」シールがセットになっています。

5 イースの色鉛筆(12色)

価格1,133円

0 墨色	4 鶯鵐緑	8 菫色
1 コバルトブルー	5 水色	9 若草色
2 茜色	6 レモン色	10 橙色
3 コスモス色	7 白	11 栗皮色

といった色がセットされています。0～7番はパソコンのRGB出力の色番号に合わせてお使いいただくこともできます。キャラクターのドット絵デザイン，イメージスケッチに，幅広く応用できます。

6 イースの麻袋

価格1,854円

じょうぶで長もち！麻を100パーセント使用したシンプルなバッグです。二ッ折にしてご使用ください。

7 イースのパスケース

価格1,236円

イースのロゴがワンポイントだけ入ったシンプルなデザインが売りモノです。
素材は手ざわり感の良い合皮を使用しています。
定期券，運転免許証，学生証，無線従事者免許証などを入れて使用しましょう。
中を開くと，キャッシュカード，テレフォンカードなどを収納できるカードポケットがついています。



まれました。

っぽいハデなものが多いようです。
ぽいキャラクター商品が欲しい。」という声をよく耳にします。
今回の新製品では,より実用的な商品を企画してみました。
身近になりましたね。



DEMPA/ペンタン

(商品の価格には消費税が含まれています。)

8 イースIIマジカルボックス
価格1,009円
イースの世界を盛り込んだ2層式のカンペンケース,「イースの本」字消し,クレリアのイメージの鉛筆6本がセットになっています。

9 イースキーホルダー(金色)
価格1,009円

10 イースIIキーホルダー(銀色)
価格1,009円

11 イースII下敷 Aタイプ
価格206円
裏面にイースIIに登場する主なアイテムが印刷されています。

12 イースII下敷 Bタイプ
価格206円
裏面にイースIIに登場する主なモンスターが印刷されています。

※通信販売で下敷のみを申し込まれる方は,合計5枚以上になるように申し込んでください。(ナムコ,セガ,コナミ,タイトー,データイースト,T&Eを含む)

13 イースIIウォーレット(イースの財布)
価格1,236円
黒い生地を生かしシンプルにまとめました。中は,カードケース,着脱式小銭ポケットが付いています。

14 イースIIタペストリー
価格2,987円
サイズ:60cm×95cmの壁掛です。これでキミの部屋はイースになってしまうゾ。

申し込み方法

「イース」の商品をお求めの際は,全国DEMPA/ペンタンキャラクター商品取扱い店で直接購入するか,通信販売を御利用ください。
送料はご希望の商品の合計金額が5000円以内の場合360円です。5000円以上は無料です。

商品取扱い店大募集

DEMPA/ペンタンでは,キャラクター商品取扱い店を大募集しています。☎03(445)6111 電波新聞社出版販売部までご連絡ください。また,御相談も承ります。(パソコンショップ・ファンシーショップ・文具店・玩具店・大歓迎。)

電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎03-445-6111
©日本ファルコム㈱

KONAMI

闘いのプログラムに、何かが起きた。

コードネーム「A-JAX」。彼らは、国連のトップシークレットに属する特殊戦闘部隊だ。
超音速ヘリで、ジェト戦闘機で、繰り広げられる迫真の空中バトル。
その闘いのプログラムには、明らかにこれまでのシューティングを凌駕する、何かが起きていた。
アーケード版で、その臨場感が圧倒的な支持を得た「A-JAX」。
革新的な機能を多数搭載して、コナミ初のX68000用ソフトついに登場。





アーケード版を本格移植。
VRAM回転・拡大・縮小機能搭載。
2D・3Dステージで迫真の空中バトル。

6月発売予定

コナミ週刊テレホンサービス 関東地区 03-262-9110 その他の地区は〈関西地区〉06-334-0399〈北海道地区〉011-851-3000〈東北地区〉青森0177-22-5731 秋田0188-24-7000〈北陸地区〉025-229-1141〈四国地区〉0899-33-3399〈九州地区〉福岡092-715-8200 大牟田0944-55-4444 鹿児島0994-72-0606 ダイヤルは正確にね♡
コナミ株式会社 本社 〒101東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 大阪支店 〒561大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所 〒810福岡市中央区天神2丁目8番30号

namcot

ドラゴンバスターII

DRAGON BUSTER II

闇の封印



ファミリーコンピュータ™用カセット

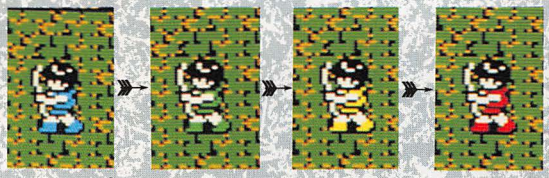


4月27日発売予定
予価 5,200円

※価格には消費税は含まれておりません。
※このソフトはジャンプ01では使用になれません。

勇者たるもの、ブルーが似合う男であるべし。

カールが着ている服は健康状態によって色の変わる不思議な服だ。ダメージを受けるごとに、青から緑、黄、赤へと変わっていくのだ。



青 元気いっぱい怖いものなし。モンスターに会いたいぜ！

緑 このくらいのキズは日常茶飯事／まだまだ大じょうぶ。

黄 勇者だって心細くなるさ。早く迷路から出たいよう！

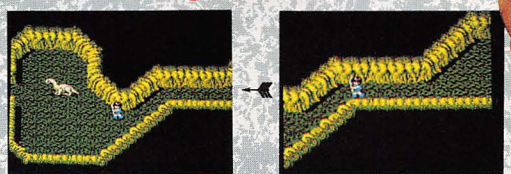
赤 威力のある火矢を持っていても足が震える。危いぞ！

これは、はるか昔
弓矢だけを武器に
たった1人で
ドラゴンキングに挑み、
平和の守りたる
"正邪の剣"を持ち帰った、
勇者カールの物語である。——



迷路の中は真っ暗ダンジョン、君の一歩が闇を引き裂く。

迷路の中は闇に包まれている。カールが通った所は明るくなるが、闇の中に足をふみ入れたとたんモンスターとはち合わせ、なんてこともままある。ただしモンスターは騒がしい音をたてているから、耳をすまして注意深く進んでいけば危険は減るぞ。



©NAMCO,ALL RIGHTS RESERVED ※ファミリーコンピュータTM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



Hope Springs Eternal With My Dear Friends…

(ミッド・ガルツ)

MID-GARTS

PC-98V対応版 DUAL SIDE ¥9800 (5"2D/3.5"2HD 5枚組)
要RAM384以上 FM音源・ジョイスティック・PC286対応
PC-88R/H/A/E対応版 SIDE.A(前編)/SIDE.B(後編) 各¥7800(5"2D 各5枚組)
ジョイスティック・サウンドボードII AD PCM 完全対応
※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。



PC-88MR/MH/MA/VA対応版 DUAL SIDE ¥12800(税抜き) 5"2HD 4枚組 好評発売中!
MSX2+対応版 DUAL SIDE ¥12800(税抜き) 3.5"2DD 6枚組 好評発売中!
MSX2対応版 SIDE.A(前編)/SIDE.B(後編) 各¥8800(税抜き) 3.5"2DD 各3枚組 5月発売予定!

ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

※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。

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F



サーク

マイクロキャビン

■応対機種：PC-9801シリーズ　■発売日：発売中
■価　　格：8,800円

マイクロキャビンの発売するソフトは，AVG!! な～んて感じのイメージが定着していますが，今度，発売されたソフトは一変して，トップビュー・タイプのアクションRPGです。その名も，『サーク』。英文字ですと，『Xak』。

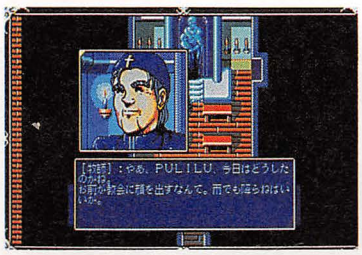
さて，この，『サーク』に搭載されているという，「VRシステム」とは，そして，従来のアクションRPGとどこがちがうのか!?

ストーリー

このゲームの舞台は，ウェービス国というところ。人間もモンスターも争うこともなく平和にくらしていました。しかし，突然起こった異変のために静かだったモンスター達が何かに操られるがごとく群れをなしてどこかに行こうとしているのです。

原因は，その昔，永久氷壁にとじ込められてしまった，強大な力を持つ怪物バドゥーの魂を誰かが解き放ってしまったらしいのです。

そして，そのバドゥーを再び封印することができるのは，過去に，バドゥーをとじ込めた者の末裔（まつえい）であるキミだけなのです……!!



▲町の中にある教会。建物の中での会話シーンでは，グラフィックが表示される

VRシステムとは?

VRシステムのVRは，Visual Representation（ビジュアル レプリゼンテーション）の略。意味は視覚的表現というもの。

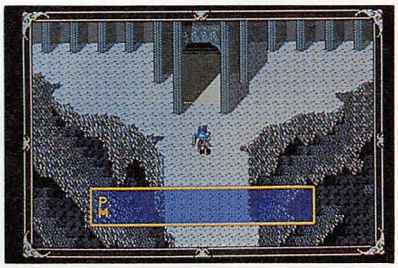
このVRシステムを使うとゲームがどうなるのかというと，今までのゲームで視覚的におかしい物ができるだけ現実的になります。たとえば，木や岩などの障害物に隣接できたり，影の付きかたが自然になったりします。影の付きかたが自然になったのをくわしく書くと，今までのゲームでは，キャラクターが影の上にかさなっても，キャラクターに影ができたりしませんでしたが，『サーク』では，キャラに影が写るのはもちろんのこと，角度的に影が写るか写らないという細かい部分まで表現しています。これらはすべて，キャラクターの優先順位を随時切りかえて表示することで可能にしているのです。

また，今までは，自分の動かすキャラクターの大きさに対して，自然の木や山，川。人工的な家や城などが小さかったりして，現実的な大きさではありませんでしたが，このゲームでは，その対比もできるだけ現実の視覚に近づけようとくふうしています。

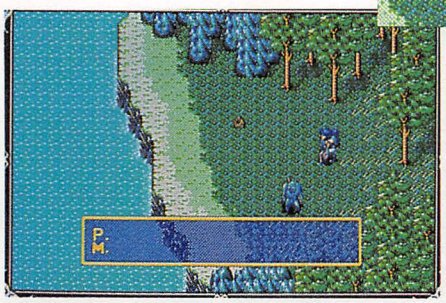
他にもVRシステムは，背景だけではなくキャラクターにも関係しており，トップビュー・タイプのアクションRPGでは，一般的だった2頭身キャラが3頭身になりました。それに，キャラクターがすべて同じ大きさな訳ではなく，大人は大人，子供は子供の大きさをもっています。モンスターも同様，それぞれ大きさが異なっている上，動作や速度もそれぞれ個別のものをもっています。

これら一連の手法は，アルシスソフトウェアの『リバイバー』にも見られますが，マイクロキャビンによると「リバイバー以上に視覚的矛盾を克服しました」ということです。(ロッキー引本)





◀神殿の入口。この一本道の橋がガケだってのはこわいネ～！　でも、これもよく雰囲気がでてるよネ

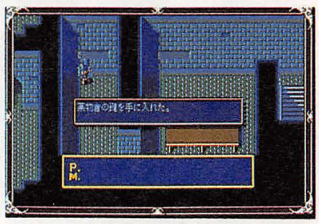


▲あれっ！　女の子が苦しがって倒れている。おぶっていってあげよう!!　こんな演出があるんだ



▲このガケの下の村を見てちょうだいナ。雰囲気がでてるでしょ。これもVRシステムのおかげかナ!?

▼建物の中でもこのとおり。VRシステムの力だネ。しかし，そのために神殿が大きく感じるナア



■マイクロキャビン：〒510 三重県四日市市安島2-9-12　☎0593(51)6482



リーチ・フォー・ザ・スターズ

ホビージャパン

■対応機種：PC-9801VM以降　■発売日：発売中
■価　　格：9,800円

地球の資源は尽き，人類は，ついに宇宙へと手をのばしはじめた——。SFの小説などでは，よくあるパターンですが，予想のつかない出来事——異星人との遭遇や，自然災害など——を考えると，ドキドキしますね。この『リーチ・フォー・ザ・スターズ』は，そんなゲームです。タイトルどおり，銀河をこの手に収めることができるかどうか。はたして，あなたには銀河帝国の統治者としての能力があるでしょうか？

銀河をこの手に！

『リーチ・フォー・ザ・スターズ』は，SFシミュレーション・ゲームです。

テーマは，探検と植民と征服。

プレイヤーは，恒星間帝国の統治者となり，軍事，経済，内政などをすべて統括し，銀河の開発をすすめていきます。こう書くと，かなりめんどうくさく，むずかしいゲームのように思えるかもしれません。

ところが，「入門ゲーム」というものがあるため，初心者でも手軽に遊べるようになっているのです。

シミュレーション・ゲームで困るのが，ぶ厚いマニュアルに目をとおし，ひととおりの内容を把握しておかなければならない点でしょう。

シミュレーション・ゲームは，ちょっと……。そういう人は，ここでひっかかっているのだと思います。『リーチ・フォー・ザ・スターズ』の「入門ゲーム」は考えられており，「マニュアルを読みながら，ゲームを進められる」ようにできています。ここで，なぜ，こういった作戦をとるのか——非常に理解しやすく，ゲームを楽しみながらシステムに慣れていける点を評価したいですね。

豊富なバリエーション

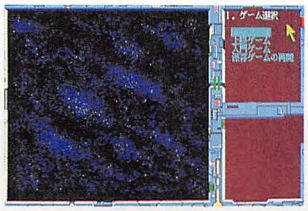
もちろん，このゲームは初心者だけではなく，「シミュレーションなら任せてっ！」という上級者にも楽しく遊んでもらえるでしょう。

まず，コンピュータの思考ルーチンが強い。さまざまな状況を想定して作戦を練ってくるため，こちらも長期的な計画で対処しなくては勝てません。

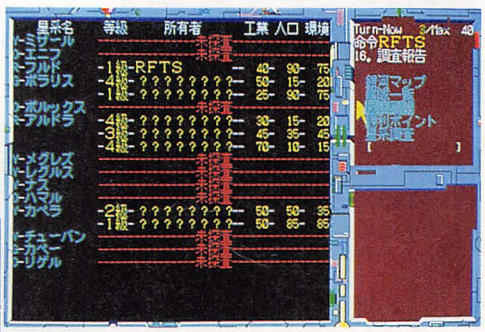
さらに，思いがけない出来事——つまり，アクシデントを設定することで同じような展開を防ぐことに成功しています。超新星，自然災害，異星人の来襲，サルガッソー——。54の星系を銀河にランダムに散らせることまであるのですから，楽しみは尽きません。

また，4人までのマルチプレイも可能なので，コンピュータとの対戦に飽きた人は，ぜひお試しください。人間と人間の対戦は，コンピュータ相手にはない，独特の楽しみがあります。

初心者から上級者まで幅広く受け入れ，なおかつゲームのバリエーションに富んでいる——。興味ある人は，ぜひプレイしてください。（手塚一郎）



▶まずは、ゲームの選択。基本ゲーム、入門ゲーム、上級ゲームの中から選ぼう



▶探査結果を選ぶと，このとおり。未探査の星を見つけたら，再び艦隊を編成だ



▶星系マップのひとつ。銀河は，まだまだ広いが，まずは近くの星の探索からだ

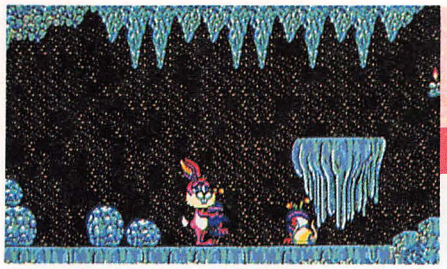


◀とりあえず，やるべきことは，生産計画。艦隊を編成して，手頃な星へ探索にいこう



▲各プレイヤーの順位は，勝利ポイントで決定される

■ホビージャパン：〒151 東京都渋谷区千駄谷5-26-5 ☎03(354)9341



遊兎伝

システムソフト

■対応機能：PC-9801シリーズ　■発売日：5月下旬
■価　　格：未定

システムソフトの名前を聞くと，どうしても『大戦略シリーズ』が頭に浮かんでしまうのはボクだけではないはずです。人によっては『ティル・ナ・ノーグ』を思い浮かべるかもしれませんが……。

しかし，システムソフトといえば，『ロードランナー』や『チョップリフター』，『冒険浪漫』なども発売していたソフトハウスなのです。

今回紹介する『遊兎伝』は，そんなソフト達の雰囲気が強く表れているゲームに仕上がっていて，システムソフトのちがった一面が見られます。

ステージ1はグルメ指向

『遊兎伝』は3ステージで構成されていて，それぞれ，クリア目的がちがいます。

1面の目的は「だるま」においしい物を食べさせるという今までのゲームにはない条件。

プレイヤーはステージ内を歩きまわり，落ちている食べ物を捜さねばならないのですが，ただ食べ物をだるまに渡せばいいというわけではありません。先に書いたように〝おいしい物〟でなければダメなのです。

おいしいか，おいしくないかはだるまが決める。だるまの前に持ってきた食べ物を置くと，だるまの中にそれが入っていき，かわりに小だるまが3体表れます。この小だるまが運命の鍵をにぎっているのです。3体のうち，何体がおいしいと認めるかで，だるまの意志が決まるという民主主義になっています（早い話が多数決）。2体以上の小だるまが，OKの意味である○が書いてあるプラカードをあげると，だるま本体の頭上にあるランプがその数に見合っただけ点灯するしくみになっています。このランプを四つ点灯させるとステージ・クリアという変わったクリア方法です。

ただし，このランプは食べさせた物によっては消えてしまうこともあるので，食べ物には注意をしなければなりません。熟してない実などは食べさせてはいけないということです。

これが本当にジャンル分けのできないゲーム

このゲームは，アクション・ゲームでもなければRPGでもないし，ましてやAVGなどでは決してありません。

もし，正確にジャンル分けをするとしたら新しいジャンルをこのゲームのために作ってやらねばならないでしょう。

最近ではAVGの移動シーンをシューティング・ゲームにしたり，AVGにアクション・ゲームを導入したりして，ジャンルにこだわらないゲームが多くなってきていますが，この『遊兎伝』はどの例にも当てはまらない，まったく新しいジャンルと言えるでしょう。

謎解きもなければ，成長もしない，アクション性も要求されないし，戦略も必要ない…。今までのジャンルに必要な要素を持っていないのですから，ジャンル分けできないといえば当たり前のことかもしれませんね。一つのジャンルにこだわらず，常に新しいジャンルに挑戦していくというシステムソフトの意欲的な姿勢が，またよみがえってきた（失礼！）ことをうかがわせます。

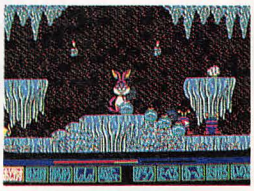
（佐久間亮介）



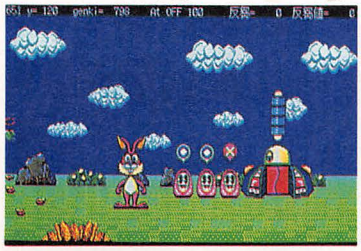
▲こういう場合はランプの数に変化はない。全部×だとランプが1個消えるけどね



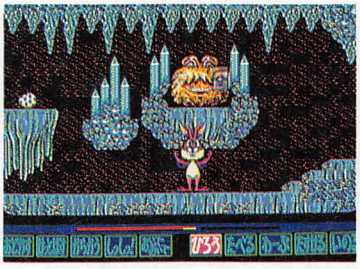
◀食べ物を捨てているところ。プレイヤーの行動は画面下のようにファンクション・キーに対応しているんだ



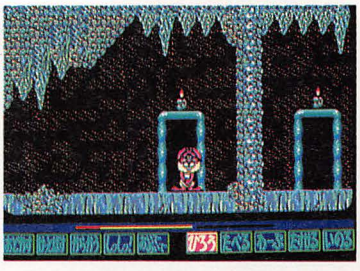
▶キャラクターの動きが豊富なのも，このソフトの特徴でしょう。とにかく動きの良さは一見の価値あり



▲だるまに食べ物を食べさせたところ。左の小だるまが持っている○×の数で運命が決まる!!

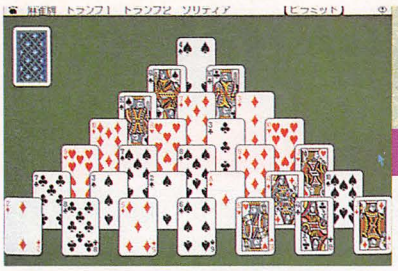


▲ステージ2。目的は，だるまが爆発する前にできるだけ遠くへ脱出することだ！



▲この扉の前で「わーぷ」を実行すると，扉に入ることができるんだよ。早く脱出しないと！

■システムソフト：〒810 福岡市中央区天神5-7-2　☎092(714)6236



銀河

システムソフト

■対応機種：PC-9801　■発売日：6月下旬
■価　　格：未　定

『上海』に続く，システムソフトの思考型ゲームを待ち望んでいた人は多いのではないでしょうか。この『銀河』は多分，そんな人達を満足させてくれるソフトです。

しかも今回は，ゲーム構成がオムニバス形式となっており，さまざまなゲームが収録されているのです。小さなゲームがたくさん集まって大きな一つのソフトを構成していると思ってくれればいいでしょう。

計24種類のゲームを収録

リードの部分でも触れましたが，『銀河』は今までの思考型ゲームとはちがい，多くの小ゲームから構成されています。その数は全部で24種類。そのどれもが一つのゲームとして楽しめるものばかりなのには，驚かずにはいられないでしょう。24種類もあれば普通は，つまらないものもあるものです(いや，ゲームソフトとして売りだすのだから，本当はひどいゲームなどというものは存在してはいけないのですが)。

また，24種類すべてのゲームがいつでも遊べるというのにも好感がもてます。今までのゲーム構成だと，お金などの要素が入り，$5000以上だとつぎのゲームが遊べるなどというシステムを取りがちでしたからね。

24種類のゲームは，トランプ12種類，麻雀牌6種類，ソリティア6種類となっています。このように素材として使うものは，目新しくありませんが，内容はめったにやらないような本格的なものばかりとなっています。それだけに新鮮味があり，改めてゲームの根源というものを見たような気分です。ムダな要素を省き，純粋にゲームをプレイすることができるのも原因の一つではないでしょうか。

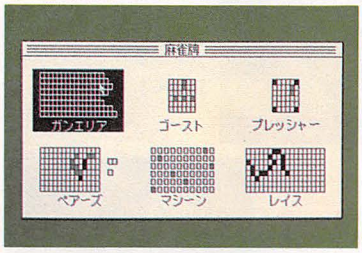
続・トランプ，ゲームに思うこと

以前にトランプ・ゲームがメジャーになれない理由は，刺激が少ないからだとベーマガ誌上で書いた憶えがあります。

しかし，『銀河』をプレイしてみて，その考えかたは少々改めなければならないことに気づきました。それは〝刺激が少ないからこそトランプ…思考ゲームとして成り立つのではないか〟ということです。このゲームの24種類のゲームを一つ一つプレイしていくと，RPGやAVGのような刺激の強いゲームとはどこかがちがう別のおもしろさというものを感じることができるからです。

『銀河』は，純粋に思考ゲームを愛し，楽しめる人のためのゲームです。ちょっとした時間に簡単に遊べる思考型ゲームというのは，パソコン・ゲームがホーム・エンターテーメントとして広く受け入れられるようになるために必要なジャンルだと思うのですが……。

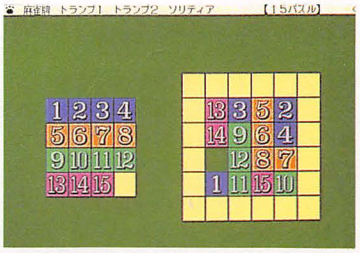
（佐久間亮介）



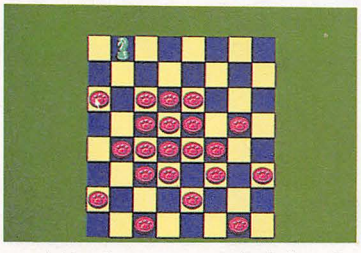
▲とにかく，ゲームの数が多い。はじめは麻雀牌を使ったものを選ぶのが，わかりやすくていいよ



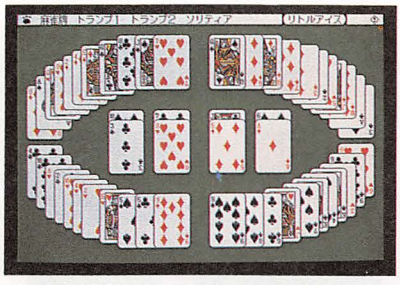
▲まずは「ガンエリア」というゲームから。縦横の同列，または接する同じ牌なら取ることができる



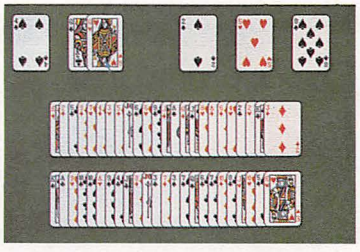
▲これはおなじみの「15パズル」。左の図のように1～15までを順番にそろえていけばいいんだよ



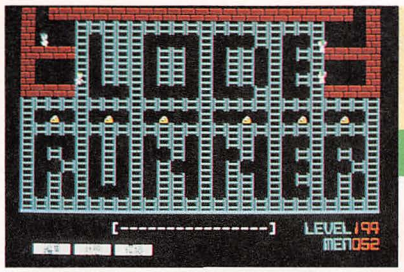
▲これはソリティアのファイルに入っている「ナイト」というもの。ナイトを桂馬飛びに移動させてチップを取っていけばいい



▲これは「リトルアイズ」。1番上になっているカードで同じ数やマークのものなら取ることができる



▲24種ものゲームを1日で全部楽しむのは，まず不可能だろう。じっくりと何日もかけて楽しんでもらいたいな



保存版ロードランナー

システムソフト

■対応機種：PC-9801シリーズ　■発売日：6月下旬
■価　　格：未　定

でたー!!アメリカ生まれの究極のアクション・パズルゲーム『ロードランナー』が，遂に永久保存版になりました。

「何を今さら……」と思う人もいるかもしれませんが，新作100面を加えた全300面，サウンドボード対応など，随所にバージョン・アップしているのです。

ロードランナーが好きだった人も，パズルゲームファンの人も，見逃すことのできないこの作品，絶対にオススメ!

今さらルールの説明です

このロードランナーというゲームをはじめてやる人のために，簡単なストーリーとゲームのルールを説明します。

バンジェリン帝国の皇帝は国民からムチャクチャな税金を取り立て，金塊に換えて宝物殿にためこんでいます。この宝物殿にレーザードリル（自分がはじめから持っている道具で，自分の立っている場所の右下と左下のレンガを掘ることができます）を片手に忍び込み，すべての金塊を奪い返してくるのが，あなたの仕事です。とはいうものの，この宝物殿は岩とレンガでできていて，迷宮のようになっていますし，中には番兵がたくさんいます。これを突破するのはとてもむずかしいことですが，あなたの優れた頭脳とレンガを掘るレーザードリルで頑張ればなんとかなるはずです。基本的なルールは，テンキーの2468で上下左右，XZで左右に穴を掘ります。そして，番兵に捕まらないように，また，掘ったレンガは埋まってくるのでそれに埋まらないようにして，画面内のすべての金塊を奪い返して上へ逃げると1面クリアです。

ロードランナーの歴史

もう5年も前にシステムソフトの手により，アメリカから日本へ上陸したロードランナーは，パソコン界に一大旋風をまき起こしました。

そして，その後にアイレムにより，ビデオゲーム界に4作品，さらには，ハドソンソフトにより，ファミコン界に2作品とその人気ぶりがうかがえます。そして遂に2人同時プレイのロードランナーが発売されるほどになりました。そして，なんとその人気は3年間も続いたそうです。

保存版はここがちがう!

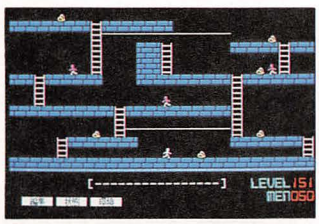
いくら昔人気があったとしても，今ではとても通用しないだろうと，考えたかどうか知りませんが，この保存版ではいくつかプラスされたところがあります。

第一に，サウンドボードに対応しています（昔はBGMの付いたゲームなんて，ないに等しかったんだよ!）。

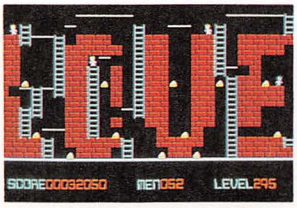
第二に，キャラクターが変わりました（昔のキャラと比べると100倍カッコイイ）。

第三に，面数が300面に増えたのです（新作が100面追加された）。

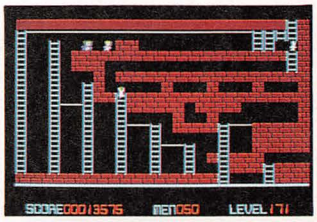
この他にも，エディット・モードもちゃんと付いているので，自分の作った面を友達にやらせてみるのもおもしろいと思いますよ。　（石井弘一）



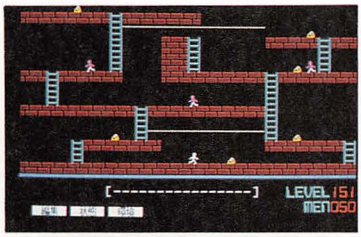
▲色もいろいろ変わるんだよ!



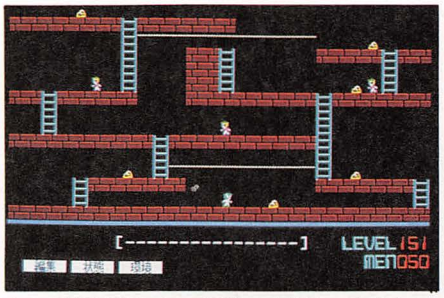
◀ロードランナーには字を型取ったものがよくあるので，他にも捜してみよう



▲ちなみに全部取ってみました。そんなにむずかしくないので，はじめての人でも大丈夫

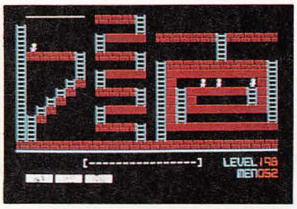


▲この画面は昔のロードランナーだ。懐しい!



▲これが保存版になって変わった新キャラだ!

▼こういう袋小路に追い込まれてしまったら，完全にハマリ!



ホンキでPlay ホンネでReview!!



TARGET 10

コブラ

ハドソン

©寺沢武一(集英社JCデラックス)

対応機種：PCエンジン+CD-ROM²

価　　格：5,980円

「時代は今，CD-ROM」——最近，いろいろなところで見かけるこのコピー。折りしも，PCエンジンのCD-ROM²に加え，本体にCD-ROMを内蔵した32ビット・パソコン，FM TOWNSも登場してきた。

メモリ容量540Mバイト（ドラクエIII 2,160本分），CDの生音によるミュージック・音声の再生——そうした特性は，今までのコンピュータ・ゲームとは明らかに一線を画したものではある。

が，頭ではわかっていても，現状では今ひとつ魅力的なソフトがないがために，手をだすのを控えていた人もいるのではないだろうか。

たしかにその能力を十分に生かせば，従来のゲームではできなかった何かが実現できるにちがいない。しかし，果たして本当に，CD-ROMはゲームの世界に変革をもたらすことができるのだろうか？——今月は，CD-ROMのひとつの方向性を決定付けた傑作『コブラ』を元に，CD-ROMの将来性についていろいろ模索してみたい。

『コブラ』を媒介にCD-ROMの可能性を探る

久しぶりに感動したAVG—ヤツの名は『コブラ』!!

すごい。とにかくすごい。AVGの演出でこれだけ感動させられたのは，『ジーザス』『スナッチャー』以来だろうか。

ハード・スクロールとスプライト機能を駆使し，これでもかこれでもかと動く画面。タイミング良く流れる，声優さんたちの声。アクセスが遅いのではといわれていた噂を見事に覆し，最長でも約2秒しか待たせないテンポの良さ。そして何よりも，イジワルな謎解きや，ストーリーに関係ないイベントを極力廃した，魅せることに徹した展開——。

正直言って，PCエンジン・ユーザーであるボクは，ついこの間まではどうしてもCD-ROM²を買う気にはなれなかった。そのソフトがCD-ROM用として作られなければならなかった必然性，そしてゲームとしてのおもしろさ——この2点を満たしている作品が，少なくとも今までのラインナップの中には見られなかったからだ。

しかし，『コブラ』を見た瞬間，ボクの心はグラグラと揺れた。日本に上陸してから早6年が経つパソコンAVGのどれをも凌駕するようなインパクトを，『コブラ』は持っていたのだ。

それは，ゲームと言うよりも，アニメビデオに近いと言ったほうがいいかもしれない。正解のコマンドを選択すると，容量など気にせずに描きこんだ美しいグラフィックが，つぎからつぎへと動いていく——その快感は，明らかに今までのゲームから得ることのできなかったものだと言える。コンピュータ・ゲームのひとつの大きな問題点だった容量制限を無視できるCD-ROMならでは，というところだろうか。

もちろん，『コブラ』がすばらしいデキに仕上がっている理由は，単に容量制限をクリアできたからだけではない。原作者の寺沢武一氏が以前からゲーム制作に非常に興味を持っていて，今回の制作現場にできる限りのアドバイスをしたということも見逃せない要因だろう。

たとえば，寺沢氏は原作を描いているときに，主人公のコブラは，山田康雄氏（ルパン三世の声でもおなじみだよね）の声＋映画俳優クリント・イーストウッドのイメージで設定していたと言う。したがって，ゲーム化にあたっての声優選びは，寺沢氏の強いプッシュで一発決定。また，全グラフィック，シナリオのチェックをするためにハドソン本社のある札幌まで足を運び，自分の絵のイメージに合わないグラフィックは，つぎつぎと遠慮なしにボツにしたそうだ。加えて，一度決定したオープニング・ミュージックに変更を要請するという熱の入れよう。

言われてみれば，週刊少年ジャンプに連載中の頃，寺沢氏は『コブラ』の

●高橋利幸氏・プロフィール

1959年5月23日，北海道札幌市に生まれる。

1977年に東海大四高等学校を卒業，スーパーの店員を経て，1981年にハドソンに入社。

企画部のファミコン担当となり，1985年のスターフォース大会で〝名人〟と呼ばれるようになる。

最近は，PCエンジン用ソフトのプロモーションで活躍中。



「ハードの進歩にともない，ソフトハウスがターゲットの機種を変えていくのは当然のことです」

とは，高橋氏の弁。

表紙をCGで描いたりしたこともあった。

それほどコンピュータに，そしてゲームに興味があった寺沢氏だからこそ，ゲームソフトの監修なんてこともやってのけたわけだ。

ハドソン企画部・高橋氏は言う。

「今までのゲーム・メディアでは，制限が多すぎて寺沢さんのような人の実力を存分に生かすことはできませんでした。しかし，CD-ROM²の登場によって，クリエイターの人たちが本当にやりたかったことを実現できるようになったのではないかと思っています」

CD-ROMソフトを開発するということは……？

ここで，CD-ROMをメディアとしたソフト開発が，従来のそれとどのように異なっているのか，『コブラ』の場合を例に取りながら考えてみよう。

まず，データ容量が圧倒的に増えるということで，一番の被害(？)を受けるのがグラフィック・デザイナーなんだそうだ。『コブラ』の総グラフィック枚数が500～600枚。それを20人のグラフィック・デザイナーが総がかりで約5か月。スキャナーはほとんど使わずに，大部分のグラフィックは画面エディタ上で描かれていったと言う。

それに，CDに収録されている生の音楽が使えるということで，ゲーム・ミュージックの制作も，単にコンピュータ上で作るだけでなく，スタジオを借りたり，ミュージシャンを集めたり，機材をそろえたりしなければならなくなる。



▲ご覧のとおり，このゲームのグラフィックは，原作コミックの絵を元に描かれている。とは言っても，スキャナーはほとんど使わずに，このレベルのグラフィックを600枚近く描いたというんだから，その苦労と言ったら……（集英社ジャンプ・コミックス『コブラ』第9巻より転載）

アニメのしかたはハンパじゃない!!

今までのコンピュータ・ゲームだと，「アニメ枚数××枚」とかを実現するのは，けっこうむずかしいことだった。というのは，ディスク容量に制限があったために，アニメ・パターンをたくさん持つことはかなり厳しかったからだ。だけど，無尽蔵とも言える容量を持つCD-ROMならば，極端な話，本体メモリが許すかぎり，いくらでもパターンを持たせることができる。

『コブラ』にしても，まだCDの半分以上が余っているというから驚きだ。もしもCD1枚フルに使った内容の濃いゲームがでたとしたら——制作側は本当に大変だろうけど，ボクらユーザーとしては，ぜひともそんな作品に出会ってみたいね！



▲壁を溶かして炎の魔女が出現するシーン。ホントはまだまだ中割りのコマがあるんだけど，ここでは割愛させていただいた



◀ナタリー（ロムール）が竜の兵士にさらわれていくところ。この場面では，PCエンジンお得意のスプライト機能が使われている



◀ヘビになってしまったサイコガンがウネウネと動き回る。用意されている描きかえパターンが，おおよそ10枚

音楽関係で特に苦労するのが，どの音源をどの場面に振りわけるか，ということらしい。すなわち，PCエンジン＋CD-ROM²のシステムが持っている音源は，波形メモリ方式6音＋矩形波ノイズ2音（PCエンジン本体），ADPCM（インターフェース・ユニット），CDの生音（CD-ROM²）という3種類。

そのどれをどう使うかという作業は，なかなかセンスを要するそうなのだ。

全部が全部CDの生音を使うのが，理想と言えば理想なんだろうけど，現状ではそれはむずかしい。なぜなら，RPGやAVGでは，プレイヤーがその場面で考えこんでいると，同じ曲が何度もループすることになる。そうするとCDの生音を使っていたら，いちいち頭出しして曲を反復演奏させなければいけないために，曲がとぎれる〝間〟ができてしまうからだ。また，プログラム・データを読み込んでいるときに曲を流せないという欠点もある。

したがって，『コブラ』では，CDの演奏による音楽は，オープニングとエンディング，それとごく一部の場面でしか使われていない。音楽の流れる時間が決定されている状況でしかCDの生音は使えないというのが実情のようだ（うまくやれば強制スクロールのシューティング・ゲームなんかでも使えるかもしれない）。

そして，これは取材してはじめてわかったことなんだけど，CD-ROMゲームの制作で一番気を使うのが，CDのシーク（＝アクセス）スピードなんだそうだ。具体的に言うと，『コブラ』でときどき画面が青くなって止まるときがCDをシークしているときで，その待ち

時間の約8割は，CDのヘッドの移動時間だと言う。

「ヘッドの移動距離が短ければ短いほど，プレイヤーを待たせるシーク時間も短くなります。だから，CD-ROMソフトの場合，必然的にプログラム・ファイルのならび順を考えなければなりません」と，高橋氏。

なるほど，データ・ロード時間を短縮させるために，ファイルを効率的にならべるというのは，今までのプログラマーはそれほど重要視しなかったことであるにちがいない。余談ではあるが，『コブラ』の1回の読みこみ時間が約2秒なのに対して，他のあるCD-ROMゲームは約8秒もかかっていた（もちろん，読み込むデータ量の差もあるんだろうけど……）。シーク方法，データの分割方法などを工夫することによって，この数字は今後まだまだ縮められていくものと思われる。

ソフトハウスが背負うリスク

と，ここまでのCD-ROM用のソフト開発における問題点を読んできて，それがどれほどソフトハウスに大きなコスト（費用）を必要とさせるか，読者のみなさんにもわかってもらえたんじゃないだろうか。

容量が大きいということは，開発にかかる期間・スタッフも増え，当然，人件費も多くかかる。音楽を生バンドで演奏させるには，レコードを作るのと同じくらいの費用が必要となる。その他にも，CD-ROM用にオリジナル・ソフトを作るということは，とにかくお金がかかることなのだ。

では，そのコストを，商品の売り上げによって無事回収することができるのか？——ソフトの制作内容にもよるが，残念ながら，現段階ではその答えは〝NO〟に近いと言わざるを得ないようだ。利益を計算できるほど，まだハードがユーザーの手に普及していないのである。

加えて，ソフトハウスが背負うリスク（危険性）は，まだまだある。最低プレス枚数が決められていて細かな生産ができないため，ある程度の在庫を自社でかかえておかなければいけないこと。一度プレスしなければ，開発途中のソフトのプレイは，開発機材上でなければできないこと。発売後にバグが発生したときは，CDを原版から作り直さなければいけないこと——。

それだけのリスクを背負いながら，なぜ数社はCD-ROM用のソフトを開発するのだろう？——答えはただひとつ，CD-ROMがそれだけ将来的に魅力のあるメディアだからだ。

たとえば，CD-ROMが普及した暁には，ソフトのクオリティがあがるばかりでなく，現在問題になっているソフトのコピーなんてことも実質上不可能になり，その結果，ソフトの値段が安くなるという現象も起こるかもしれない。

目先の利益にとらわれず，ニューメディアにチャレンジしていくソフトハウスに，ボクは暖かい拍手を贈りたい。

変化点はたった二つ!?

それでは，CD-ROMというメディアを活用すると，一体今までにないどんなゲームができるようになるのだろうか？　ボクらゲームファンが一番気になるところは，やはりそこだ。

だが，「CD-ROMならばスゴいゲームができる」と，何の根拠もなしに思い込んでいる人がいたら，まずそれは大きなまちがいだということに気づいてほしい。

CD-ROM²が接続されたからと言って，PCエンジンの処理速度があがるわけでもなければ，グラフィック能力が高まるわけでもない。

極論を言えば，ほぼ無限に近い外部容量を扱えるようになったこと，生の声や音を使えるようになったこと——この2点しか今までと変わったところはないのだ。

裏を返せば，CD-ROMゲームの可能性を追及するということは，その二つの特性をいかにうまく採り入れて，ゲームが実現できることを広げていくかということになる。

とは言うものの，今回の執筆にあたって，CD-ROMゲームを手がけている数社のソフトハウスからアンケート取材をした限りでは，どこも，CD-ROMにどのようなゲームが適しているかという質問に対しては，暗中模索である感じが強かった。ハドソンの新作ラインナップを見てみても，実験的にいろいろなタイプのゲームを作ってみて，どれがCD-ROMにマッチングするかを調べてみようとする姿勢がうかがえる。高橋氏は語る。

「『コブラ』で，CD-ROMを使ったAVGのひとつの形は見えたと思っています。今後はゲーム以外でもいろいろな可能性にチャレンジしてみたいですね。たとえば，広辞苑とか，動物図

CD-ROMゲームを開発しているソフトハウスに聞きました

CD-ROMはどのようなゲームに適していると思いますか？ また，どのようなゲームを発売していきますか？

ハドソン	やはりAVGやRPGでしょう。データ量の多さが一番生かせるのは，そのタイプですからね。
NECアベニュー	CD-ROMにせよ，結局はCPUから直接データを読めないため，バッファ用のRAM代分システムが高価になるうえに，アクセス速度の問題も常についてまわります。当社では基本的には「ROMではどうしても作れない作品」のみをCD-ROMとして考えています。
日本テレネット（新日本レーザーソフト）	当社では，現在開発中の路線である，映像（アニメ処理，デジタル音楽）を重点に打ちだし，演出に力を入れたソフトを今後も開発する予定です。
システムサコム	とりあえず，現在のゲームの延長上としてCD-ROMを位置付けます。将来的には，CD-DA（コンパクト・ディスクのデジタル・オーディオ）を上手に使用したノヴェルウェアなどを考えています。
データウエスト	現在，第4のユニット・シリーズ，サイキック・デテクティブ・シリーズ，MISTY，RPG，シューティングという5本のソフトを開発中です。それぞれの作品で，CD-ROMの可能性を試してみるつもりです。
CSK 総合研究所	記憶容量の点から考えれば，膨大な思考ルーチンとデータ量を駆使したシミュレーションなんかがおもしろそうですね。ただ，ジャンルにこだわらず，特性を生かしたクオリティの高い作品をめざします。

鑑とか……。「象」という覧を選ぶと，実際に象が画面内で歩きだし，パオ〜ンなんて鳴いたらおもしろいでしょうね(笑)」

CD-ROMゲーム —こんなのはどうでしょう?

ソフトハウスのかたがたが試行錯誤しているようなので，ここで，ボクがユーザーの代表として，実現性はさておき，CD-ROMでやったらおもしろいんじゃないかと思えるゲームをいくつか提案してみたい。

その1。AVGだったら，『コブラ』をさらに拡張し，もうほとんどアニメビデオそのままにしたような感じのゲーム。ただし，ゲームとしての意義を残しておくために，要所要所でコマンド選択，あるいは以前にゲーム・センターで流行したレーザーディスク・ゲームのように，方向入力だけをさせてみるのもオモシロイ。どれを選んでもそれなりにストーリーが進むようにし，マルチ・プロセスで見られるアニメビデオってノリで遊べたら最高なんじゃ



▲コマンド選択入力型だった『コブラ』。ボタンを押しっぱなしにしているとメッセージが高速表示されたり，必要最小限の選択肢しかコマンド覧に現れなかったりという親切設計がうれしい

ないだろうか。

その2。RPGだったら，たとえば同じモンスターが1匹もでてこないゲーム。『ファンタシースターII』のモンスターのアニメはたしかにスゴイけど，同じヤツが何度もでてくるとさすがに飽きる。そこで，その世界に各モンスターが1匹（もしくは1集団）ずつしか存在せず，それぞれがエンカウントすると，バリバリにアニメしまくったら……。エンカウントの回数でストーリーを強制的に進行させたり，モンスターが有限匹のものに設定したりすることによって，システムを成り立たせることもできる。

——と，どちらも実際に作るとしたら死ぬほど大変だろうけど，ま，ボクの身勝手な提案ということで，サラサラッと水に流して……。

ただし，ひとつだけ，CD-ROMでこれだけはやめてほしいと思うタイプのゲームがある。それは，意味もなくマップを広大にするといったたぐいの，データ量の多さをプレイヤーの足かせとするようなシステムのゲームだ。マップが広いからって，プレイ時間が長いからって，それがゲームをおもしろく感じさせる要素ではないってことには，多くの読者のみなさんも気づいていると思う。

たしかに，CD-ROMのゲームを開発することは，並大抵の作業ではないだろう。しかし，だからと言って，プレイヤーにまで必要以上の努力(苦痛？)を強いてはいけないと思うのだ。

「データ量が多いから解くのが大変だぞ」ではなくて，「データ量が多いからおもしろいぞ」——たとえば，今までのRPGではどうしても実現できなかった人工知能的なプログラムを容量にまかせて試してみるのもいいし，イベントをひとつクリアするごとに，登場人物のすべての会話データを入れ替えてみるのもいいかもしれない（もちろん，そのメッセージを読まなくてもゲームは終われるように設定しておく)。

RPGタイプのゲームを作る場合，要は，莫大に増えたすべてのデータを見ないとゲームが解けないようにするのではなくて，何度かプレイするうちに気づくような要素，何度でもプレイできるような要素をふんだんに採り入れて，ゲームの世界に奥深さを持たせることが大事なんだと思う。CD-ROMの容量ならば，まちがいなくそれが実現できるはずなのだ。

『コブラ』は，従来のゲーム・システムにCD-ROMの二つの特性を組み入れる方法を，AVGという形態で提示してくれた。その方法がさらに洗練されれば，AVGが今までとはちがうところへワンステップ飛躍することも決して不可能ではないような気がする。さらに，他のジャンルへ応用して，あるいはこれまでにないジャンルを生みだして，ゲーム自体が大きく成長していくことも，あながち夢ではないと思うのだ。

そして，もしも。もしも，『コブラ』のようにクオリティの高いソフトが月1作ぐらいのペースで発売されるのなら。

そのときこそ，CD-ROM²が，ホーム・エンターテーメントとしてさん然と光輝くことになるだろう——。

CD-ROM対応ソフト(一部)

■ファイティング・ストリート(PCエンジン用，ハドソン)



ビデオゲーム『ストリートファイター』の移植版。グラフィックが美しく，BGMもすべてCD音源によるアレンジ・バージョンになっている。

■NO・RI・KO(PCエンジン用，ハドソン)



アイドル小川範子のプロモーション・ソフト。彼女とデートしたり，遊んだりと，環境ソフト的な要素が強い。範子ちゃんの歌を数曲聞かないと先へ進めないのはツライ。

■ビックリマン大事界(PCエンジン用，ハドソン)



ビックリマンの登場キャラたちのすべてがわかる，データベース的なソフト。興味がある人にはおもしろいんだろうけど……。

■アフターバーナー(FM TOWNS用，CSK)



BGMがすべてアレンジ版になっているのがスゴイ。しかし，加速・減速中は自機の移動ができなかったり，動きが全体的に粗かったりと，完成度は今ひとつ。

■エボリューション(FM TOWNS用，システムサコム)



マークフリント作というだけあって，動きはなめらか。環境ソフト的な雰囲気を臭わせている3Dゲーム。各ステージのラストにでてくる文字をつなげると「TOWNS」になるのには笑えた。

■インビテーション(FM TOWNS用，データウエスト)



画面数300以上というフレコミのAVG。とは言え，枚数が多い以外は，従来のAVGとそれほど変わっていないような気がする。ゲームをはじめるまでに手間がかかる？



インビテーション

DATA WEST

対応機種：FM TOWNS　価　格：9,800円

Written by ロッキー引本

今，巷をさわがせている32ビットパソコン，FM TOWNS初のAVG『インビテーション　影からの招待状』を紹介するゾ!!　発売元は，現在，第3弾までリリースされている，『第4のユニット』シリーズのDATA WEST。

ところでゲームの内容のほうだが，ちょっと変わった探偵物。ちょっと変わっているところは，主人公が，な，なんと人の心に潜入することができるのだ!!

さて，TOWNS初のAVGの内容はいかに……。

人の心に潜る男 降矢木和哉!!

いつものように，ゲームのイントロ，ストーリー紹介といきたいが，オープニングの話をちょっと……。

このゲーム，オープニングがなかなかこっている。自分の愛車RX-7を夜中に走らせるシーンや恋人の部屋でのシーンなどの演出がそうだ！　しかし，欲を言えば，TOWNSの機能をまだまだ活用できそう。次回作にはもっともっとこった物にしてほしいという期待もわいてくる。

それでは，ストーリーのほうを紹介しよう。

人間の心という，とてつもなく巨大な海に潜ることのできる探偵が主人公，降矢木和哉。

彼はこの不思議な力を用いて内なる世界に潜入し複雑に交錯する事件の謎を解明するのである。

そして，その不思議な力に目をつけたのが，地方の旧家白鳥家だった。この家は，今なお旧い因習が支配するという。ここで，降矢木を待っていたのは，意識不明の美少女，白鳥麻美であった。

依頼されたのは，麻美の意識回復のため彼女の心へ潜ること。

白鳥家にうごめく人間達の欲望に翻弄される麻美。

さて，降矢木が彼女の心の中で見ることになる真実とは……!?

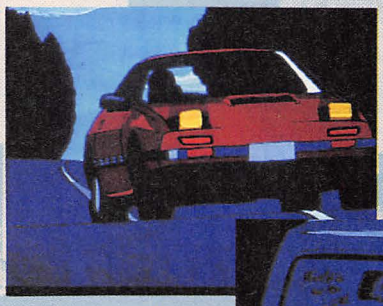
オープニングだぁ〜!!



▲受けたくもなく依頼を受け，そのぐちをこぼしながら酒をのむ降矢木であった

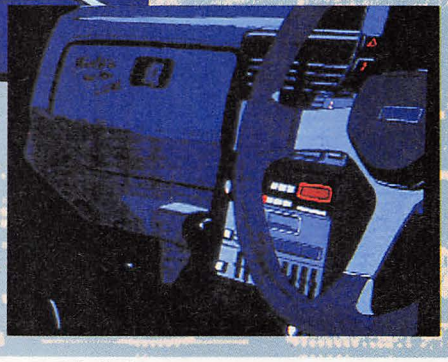


▶降矢木の愛車New RX-7が走る



◀走る，走るぅ!!　けっこうカッコイイ

▼だけれど，もう少し走っている感じをだしてほしかったネ。だって，32ビットだもん





▲はたして，ベーマガにこんなシーンを載せても良いのだろうかと思うのだが，キレイなグラフィックなので載せてしまった

■データウエスト：〒538 大阪市鶴見区放出東3-8-28　☎06(968)1236

登場人物



白鳥きく…67才
意識不明の麻美の祖母。金のためならば，肉親さえも利用する。



宮園誠一郎…62才
白鳥家の執事。まじめそのものである。よき飼い犬である。



白鳥静夫…55才
麻美の父。そして麻夜の夫である。白鳥重工業の重役。インテリだ。



財前五郎…50才
降矢木を呼び込んだ人物。白鳥家の弁護士であり，彼もまた，手段を選ばぬ男である。



白鳥珠代…38才
白鳥家の三女，独身。外出好き。屋敷にいることはめったにない。



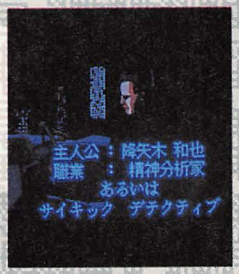
石本キヨ…40才
熊吉の妻。屋敷の門の前で行き倒れになっていたところを，熊吉に助けられ住みつくことになった。



白鳥麻夜…41才
麻美の母。温和で上品である。さびしげな女性である。



松山熊吉…67才
白鳥家の下男。屋敷での下働きを50年間もつづけている。なにを考えているのかわからない。



降矢木和哉
主人公である。精神分析力を持ち，探偵をしている。

基本的には，選択式のAVGなのサ

TOWNS関係の記事を読んでいない人は，知らないかも知れないが，なんとTOWNSには，キーボードが付属していないのだ(別売であるけど)。だから，普段の操作もマウスやJOYパッドみたいなものでやるんだ。

この，『インビテーション』では，マウスですべての操作をするんだけどネ。そして，そのマウスで，選択肢を選んでいくことになる。32ビットだけあって，さすがに選択肢のウインドゥの開閉は速いゾ!!

CD-ROMだけに音は最高

FM TOWNSがCD-ROMをつんでいるのは，ほとんどの読者のみんなが知っていると思うが，あまり，操作した人はいないんじゃないカナ!?

ボクも音楽を聴いたりするときにCDを使ったりするのだが，ゲームをするとなるとなんとなく感じがちがうものだ。まっ！　基本的には，書き込みのできない容量の大きなディスクみたいな物なんだけれどネ！

だけどこの書き込みができないというのが，けっこう，つらいものがある。まぁ，本体についているディスク・ドライブを使用すれば，ディスケットにセーブできるからいいんだけどネ。

しかし，CDには，ディスクなどには，入れておくことのできない普通の音楽を入れたりできるので，その音楽をゲーム中に演奏することももちろん可能。音の面では，すごくすぐれているのだ。

ちなみに，『インビテーション』のCDの中には，2曲の音楽が入っており，「TOWNSシステムソフトウェア V1.1」内のTOWNSガイドにあるスペシャル・メニューCD演奏で聞くこともできる。もちろん，普通のCDプレイヤーでもOKサ！

サブ・コマンドがおっもしろ〜い!!

サブ・コマンドとは，ゲームの展開にさほど関係なくいつでもつかえるコマンドのこと。このサブ・コマンドは，選択肢の1番下にあるのだけれど，その内容はというとこれがナカナカおっもしろ〜いものがあるのだ。

中でも，普通のゲームにもあったりするコマンドがある。メッセージを表示している時間の長さの調整などがそう！

他には，持ち物の表示や自分が知った(または会った)人物の表示。でも，ただ表示するだけでなく，それぞれについての説明や関係なども表示してくれる。

さらに，サブ・コマンドの売りみたいなもので，その名も，「メモ」というのがある。メモは，全部で10ページあって，プレイヤーが自由に書き込むことができる!!

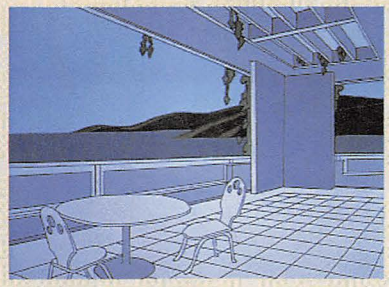
ただしはじめから2ページには白鳥家の見取り図があらかじめ書いてある。これは，これで，役に立つのでプレイしたてのころは活用しようネ。

メモに書き込むときは便利なメモ機

キレェイなグラフィック



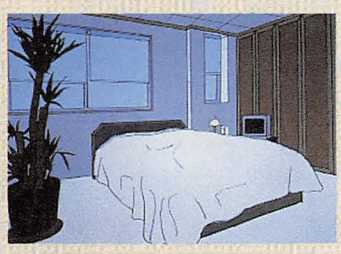
▲New RX-7だ。ぼくの好きなカラーの赤ってところがポイント高いネ



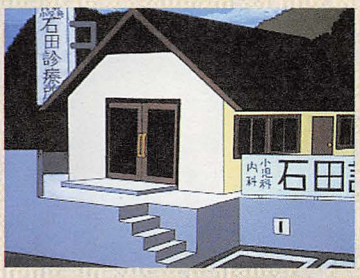
▼海のみえるバルコニーだ。麻美が意識不明になった原因の場所。でも，なんでこんなところから落ちたのだろう



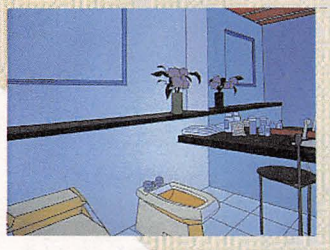
▲ゲームがすこし進むと出会うことができる2人。このゲームでは，人が同じ場所にずっといるわけでなく，現れる時間があるのだ



▶自分の部屋だ。ここには、電話があるので、彼女の梨絵香から情報を手に入れるために、彼女へ電話しよう！

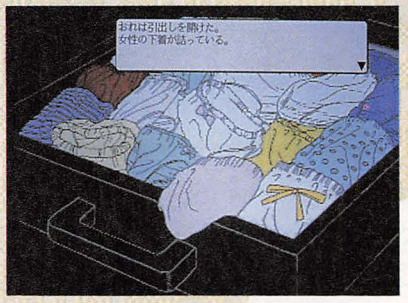


◀ある人にここの場所を聞くことによって，フラグを立てて，ここにくることになる。でも，留守なんだよネ



◀ただのトイレだけれど，人が入っていたりすることなどがあるので，何かのイベントが起きるかもしれないゾ！

▼屋敷の裏庭にある広場だ。この男も何かいろいろと知っていそうだ。くわしく調べてみよう



▲女物の下着だ。これは，実は人の部屋にかってに入って，かってに探しているところなんだ。でも，捜査のために一つもらっておこう？



能を使う。そのメモ機能をずらっと並べると，カメラ，テイク，サイズ，フレーム，ピクチャー，ペン，ライト，イレース，クリアー，セクションの九つ。

これらのメモ機能は，画像の大きさや倍率を変えて指定できる画面編集やメモ用のペンの太さを変えたりできる。

つぎは，少しゲームに関係していて，いつでも使えるわけではないコマンドを紹介しておこう。それは時計と電話だ。このゲームでは，ゲーム中のキャラが時間によって移動しているので，何時に誰がどこにいるということを確かめなければならないときがある。時計で時間をチェックすることも重要なのだ。

電話は，もちろん電話のないところでは使えない。

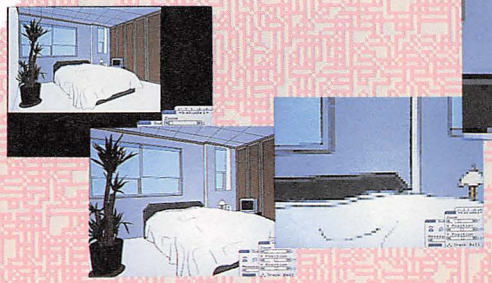
オット，もう一つユニークなコマンドがあった。それは虫眼鏡。このモードを選ぶとゲーム画面の拡大，縮小，移動が自由にできるのだ。ゲーム進行には，完全に無関係なので気にすることもないのだが，拡大，縮小させて，1度は遊んでみてはどうかナ!?

サブ・コマンド





◀サブ・コマンドの中のメモ・コマンドだ。この地図は，その1，2ページにある



◀虫眼鏡モードというのがあって，画像を拡大，縮小できるのだ。写真を見てもらえればわかると思う。でも，無意味なモードなんだよネ

リングマスターII

ホビージャパン

■対応機種：PC-9801VM以降

■価格：7,800円

Written by　手塚一郎



テーブルトークRPGのメーカーでもあるホビージャパンが，パソコンRPGを創った――！こう聞いて，ボクはドキドキした。テーブルトークRPGを知り尽した人たちは，パソコンRPGをどう思い，そして，その不満をどう解決するのかが見られるからだ。

テーブルトークとパソコンは，もちろん同一のものとして語るべきではない。しかし，行きづまりを感じるパソコンRPGがめざすべきは，やはりテーブルトークしかないと思うのだ。

ここでは，この「リングマスターII」のシステムやゲーム内容を，実際のプレイに合わせて紹介していこう。もしかすると，パソコンRPGの将来が見えるかも!?

レベルを排除したスキルによる成長システム

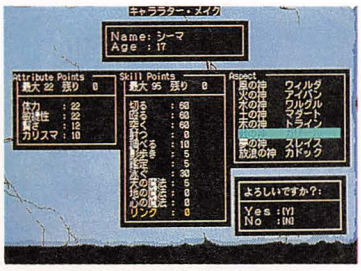
キャラクター作成

まずは，冒険者たるキャラクターを作成することからはじめよう(ただし，Iをプレイしていた人は，キャラクターをコンバートできる)。

キャラクターを構成している能力値は，体力，敏捷性，賢さ，カリスマの四つ。少ないように思えるが，それを補うための「技能」が用意されているのだ。

スキルは，切る，殴るなどの攻撃に対するものから，調べる，泳ぎなど，全部で12。能力値と，このスキルにボーナス・ポイントを割り振れば，キャラクター・メイキングは，終わったも同然だ。ただし，この振りわけが実にむずかしいのだ。

リングマスターには「レベル」の概念がない。キャラクターの行動によってスキルの値が増減する。だから，どう振りわけると，どう育てるかが重要になるわけ。ただモンスターを倒せばいいのではなく，もっと人間的な感じのするシステムと言えるだろう。

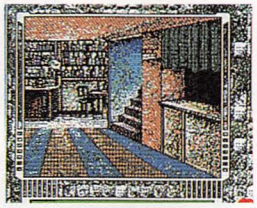


▲キャラクターの能力値やスキルについては，この写真を見ればわかるだろう

リングナイトへの道

ゲームをはじめたばかりのキャラクターは，まず「リング」を手に入れ，リングナイトとして認められなければならない。

気がつくと，キミは見知らぬ建物の中にいた。風景は3Dで表示されているため，迷わないように気をつけたい。



▶宿屋。体力を回復させるのに利用するのだ



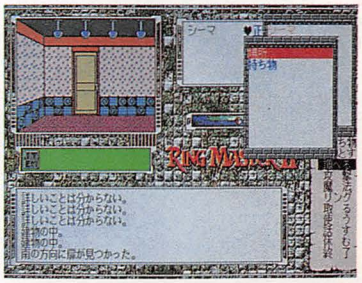
◀マジックギルドでは魔法が買える。高価！

宿屋とマジックギルドの他に，施設は何もない。装備を確かめてみると，皮のヨロイをつけているだけだ。

心細いが，他にやることはない。通路に沿って歩いていく。通路を右に折れると，やがて扉が見えてきた。と，どこからともなく声が聞こえてくる。

丸腰のままで，この扉をくぐる勇気があるか？――声は，そう言った。

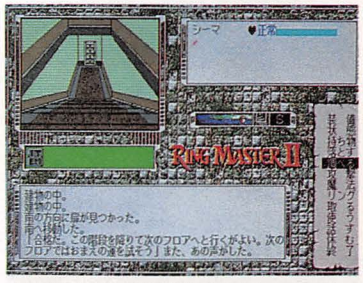
たぶん，扉の向こうは魔物がウジャウジャいるに決まっている。しかし，行くしかないのだ。扉をくぐる。すると，再び声が聞こえてきた……。



▲ある場所を，しつこく「調べる」をしていたら，何と隠し扉を発見した

声によると，このフロアで，キミは「知力」を試されるらしい。知力とは何かもわからない。声の主がくれたのは二つの武器だけだった。それを装備し，つぎなるフロアへの階段を捜さねばならない。

このフロアは，11×11の広さだ。リングマスターのマップは多少広いが，複雑ではないので迷うことはない。しかし，マッピングすることにより，そのマップがヒントになる場合がある。このフロアもそうだ。ヒントを書くと，しつこく捜せ！ってところだろう。



▲隠し扉の奥には階段があった。やったね，謎ひとつ解いたぞ。ここを降りれば地下へ。今度は「運」が試される

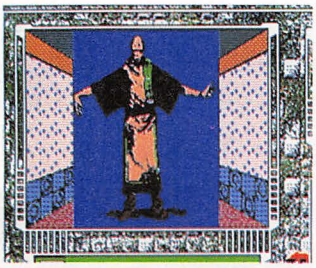
戦闘モード

リングマスターの売りのひとつが，この戦闘モード。単に，強いか弱いかで勝負が決定するのではなく，多くの要素が複雑に絡みあった，必然性の高いものに仕上がっている。

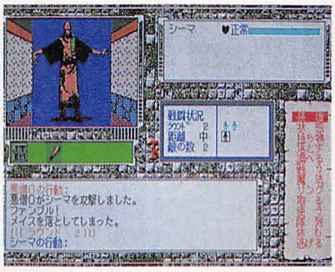
戦闘位置，距離，命中率，武器の習熟度，防具による修正，疲労や装備による修正などが，戦闘における重要な要素となっている。

目新しいものとしては，ファンブルがある。ファンブル――つまり，失敗だ。これが怖い。戦闘中に武器を落としてしまったり，壊してしまうなどの他に，自分を傷つけてしまうことだってあるのだから。もちろん，敵がファンブルすることもある。敵が落とした武器を拾って自分のものにしてしまうことができるのは，実に楽しい。

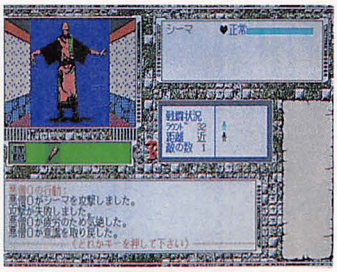
しかも，戦闘モードの操作は非常に簡単。基本的には，どの敵と戦うかを決めるだけの手軽さなのだ。



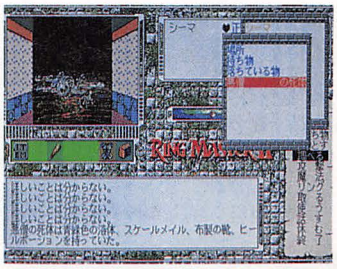
▶悪僧の出現！コイツを倒せば「体力回復薬」が入手可



▲敵がファンブル（失敗）して，自分で自分にダメージを与えた。ラッキー♥



▲敵だって，戦闘が長びくと気絶するのだ。チャンス！とどめを刺そう



▲敵を倒すと戦利品が手に入る。もちろん，戦利品がない敵もいるのだ。悲しい

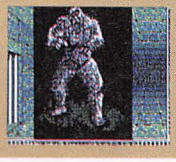
敵の特徴を知り，効果的な戦いかたを考えろ！

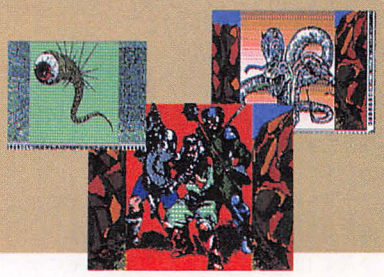
モンスター小辞典

モンスターもキャラクターと同じで，生き物らしくなければいけないと思う。ただ強いとか弱いとかの障害では，意味がないのだ。

リングマスターのモンスターは，実に生き物らしい。キャラクターと同じで，ファンブルもすれば，戦闘が長びけば疲労する。楽しいではないか。



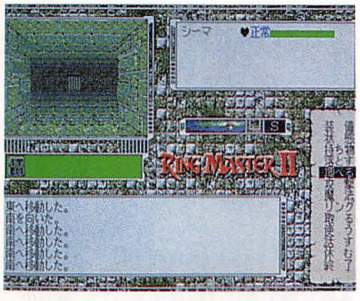




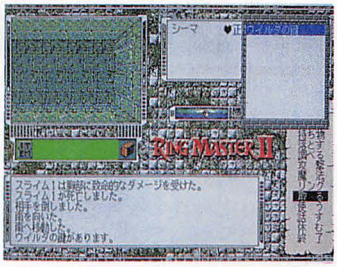
地下１層目

何とか地下への階段を見つけたキミは，そこを降りていく（昇り降りは／と＊キーだよ）。すると，三たび声が聞こえてきた。

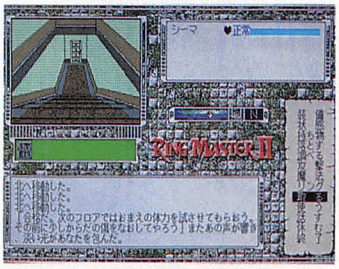
このフロアでは，キミの運を試すとしよう――そういった内容のものであった。運とは何か？わからない。



▲地下はグラフィックも変わり，何となく怖そう。マップは比較的狭いよ



▲ここでは四つのカギが手に入る。その中のひとつがこれ。あとで役に立つ



▲地下２層目への階段を見つけた。今度は「力」が試されることになるのだ

少々手間がかかるかもしれないが，このフロアもマッピングするといいかもしれない。対称形をしているため，ある程度の予測はつくが，とりあえずは行ってみる。ここでは四つのカギが入手できるはずだ。

対称形をとる迷路で気をつける点は，方角をまちがえないこと。進んでいる方向が全然逆だったなんていうのは情けないからね。

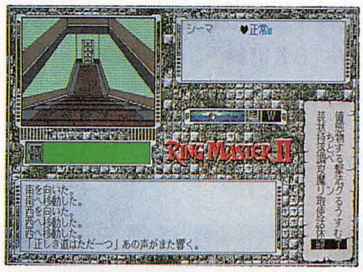
ここで出現するモンスターは，それほど強くない。上のフロアのダークエルフのように強いヤツはいないのだ。

それから，こちらの攻撃が命中しないときは，武器を変えてみたほうがいい。破壊力が大きい武器でも使いこなせなければ何の役にも立たないからだ。

ボクが使ったキャラクターでは，メイスが役に立った。耐久戦に持ちこんで，敵の疲労を誘うのも作戦だね。

地下2層目

ここは似たような地形が多く迷いやすいので必ずマッピングすること。敵は戦うよりも逃げるようにしたほうが得だろう。下りの階段は四つ。正しき道は，ただひとつ——なんて声が聞こえるから，やっぱりそうなのだろう。

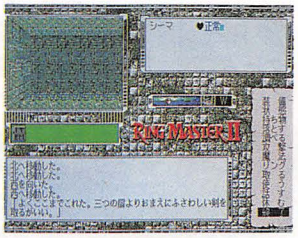


▲地下3層目への階段は四つもある。正しき道はひとつ。さて，どれが正解？

地下3層目

——よくここまでこれた……。

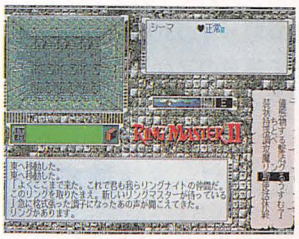
声が語る。ここには3本の剣があり，好きなものを1本だけ持っていっていいとのこと。剣の性能を考えて選ぶようにしたい。そして，ここでは「リング」も手に入る。やっと，リングナイトとして認めてもらえたのだ。ここからが本番なのだ。気を抜かないこと。



◀やっと、地下3層目へ。ここが目的の場所なのだ



▲ソード・スキルフルは，与えるダメージは少ないが，命中率は高い剣である

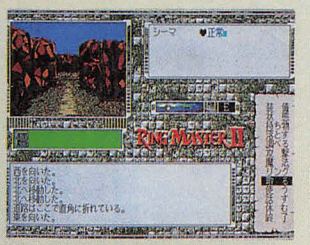


◀リングを入手した。これでキミもリングナイトのひとり

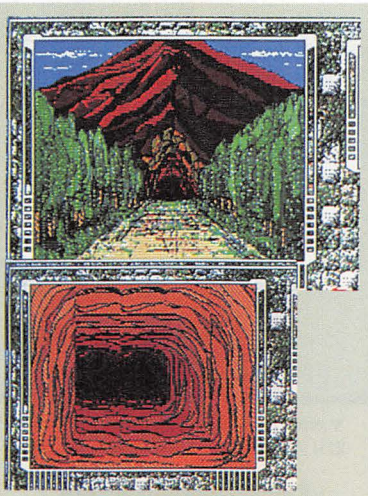
ここからが本番

リングナイトとなったキミは，王の使いとして密書を届ける役目を与えられる。ここからが本当のゲーム・スタートだ。舞台は建物の中から屋外へと移り，イベントも増え，仲間になってくれる人とも出会うだろう。宿屋とマジックギルド以外の店に行けるかもしれないし，とてつもなく強い魔物に襲われる可能性だってあるのだ。

パソコンでテーブルトークの雰囲気を味わえるのは，これからである。

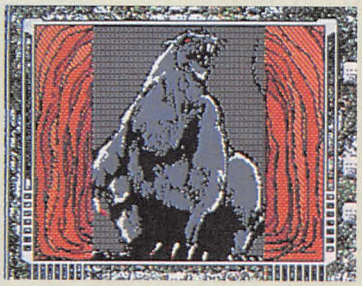


▶屋外も、やはり迷路。マッピングしながら進むように！

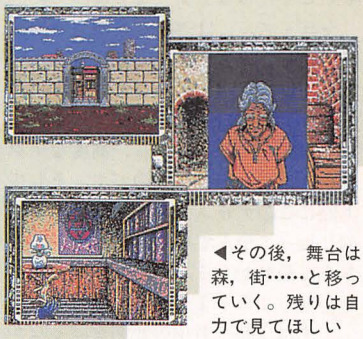




▶ドワーフのズアク・ペイタに出会った。彼は，ネズミ退治を手伝ってほしいと言う。とりあえず仲間ができたね



▲うひゃー，ただのネズミかと思ってたら……。でも強くないので安心安心



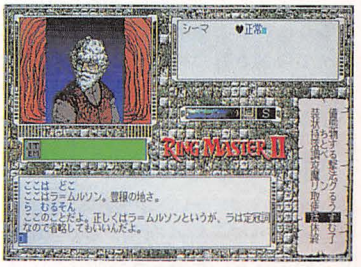
◀その後，舞台は森，街……と移っていく。残りは自力で見てほしい

人工無脳？

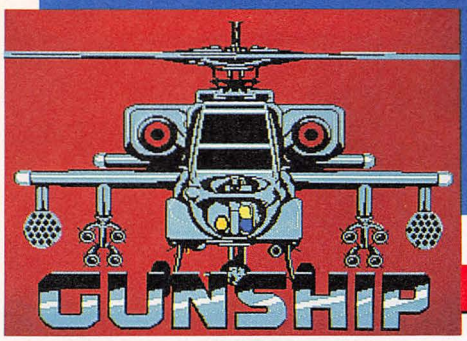
リングマスターの特徴のひとつに，人工無脳（人工知能もどき）を使用した会話モードがある。今まで一方通行だった会話（とは呼べないね）が，双方行になったのだ。より自然な受け答えが，とっても楽しい。

少し前までは『ウルティマⅣ』の会話システムが最高とされていたが，こちらのほうが上に思える。それは，名詞をインプットすると，それについて教えてくれるのではなく，たとえば，「あなたは　だれ　ですか」とか，「ここは　どこ」，なんていう文章をコンピュータが，理解してくれるレベルまできているのだ。

会話をしていると，どことなく妙な答えを返してくれるが，それがまた楽しい。これだけでも何時間も遊べてしまうのだから驚きだよね。



▲写真をよーく見てくれれば，どんな会話が交わされているかわかってもらえるね



ガンシップ

マイクロプローズジャパン

対応機種：PC-9801シリーズ
価　　格：11,800円

Written by 神崎祥生

先月号の「パイレーツ!」に続いて，マイクロプローズジャパンの新作『ガンシップ』を紹介しましょう。最新鋭戦闘ヘリの3Dシミュレーションで，マイクロプローズお得意のフライト・シミュレーション・ゲーム。AH64Aアパッチを駆って，ハードな訓練からベトナムへ，中東へ，そしてNATO最前線へ。気分はブルーサンダーか地獄の黙示録か。

超リアルな飛行シミュレーションと精通した軍事知識は，「さすが社長が元空軍パイロットだけある」と感心させられます。

ヘリコプターを体験する

普通フライト・シミュレーションと言うと，戦闘機とかジャンボ機とかセスナ機とか，とにかく普通の「飛行機」であることがほとんどですが，この『ガンシップ』は，珍しくヘリコプターのシミュレーションです。普通の飛行機とヘリコプターでは当然飛びかたがちがいます。ヘリコプターは垂直上昇，降下やホバーリング（空中で静止すること）等，普通の飛行機にはできない芸当ができますが，その半面，宙返り等はできません（と思います）。

というわけでこのゲーム，まずその「ヘリコプターの飛びかた」を理解しないことにははじまりません。

マニュアルには詳細な航空力学的説明が載っています。これは揚力についての初歩的説明からはじまり，本物のヘリコプターの原理，前進，後退の仕方，方向転換の方法から，高度なテクニックに至る膨大なものです。そして実際にこのゲームでのヘリは，その理論に従って飛んでいるわけですが，もちろん最初からそんな説明読んだってわかりっこありません。

まずは，初心者用の説明を読みながら，安全なアメリカの訓練場を飛んでみることにしましょう。ここでの敵はすべて偽装された標的であり，敵の弾丸は空砲ですから，山に激突でもしない限り，墜落する心配はありません。

自機・AH64Aアパッチについて

このゲームに登場するヘリは，アメリカ陸軍の新型攻撃ヘリ，AH64Aアパッチ。『大戦略II』等でご存じの人も多いと思いますが，西側諸国最強の攻撃ヘリコプターです。レーザー誘導ミサイル，ヘルメット・サイト・コントロールの30ミリ機関砲，非誘導ロケット砲，空対空ミサイル，チャフおよびフレア・デコイ投下装置等を搭載した，「空飛ぶ兵器工場」。『ガンシップ』では，このアパッチのシステムを忠実に再現しています。

とは言っても，そんなに操作がややこしい，というわけではありません。ビデオゲームの『サンダーブレード』や『メタルホーク』のように楽々と，と言う訳にはいきませんが，フライト・シミュレーションとしては（ヘリコプターということもあってか）割合いシンプルに，わかりやすくまとまっていると思います。

なんと言っても楽しいのは，TADS（目標認識・指示照準システム）と呼ばれる射撃管制システムを再現した部分です。下のスクリーンに拡大されたターゲットに向かって爆音をたてて飛んでいく誘導ミサイル，地上の1ドットの歩兵を機関砲でバリバリとなぎたおす快感!（アブナイと思うでしょう。実際危ないゲームなんです）。

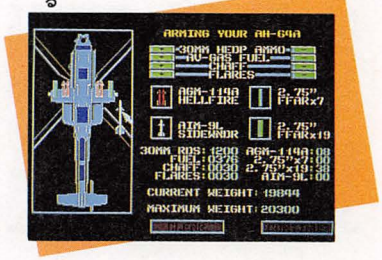
コックピット説明



▼米国内訓練場の全体マップ。味方基地を取り囲んで敵が散在している



▼武装兵器交換中。状況によって必要な武器や最大搭載量は変わってくる



■マイクロプローズジャパン：〒183 東京都府中市若松町1-3-28　☎0423(33)7781

超リアルな（しつこい程リアルな）設定

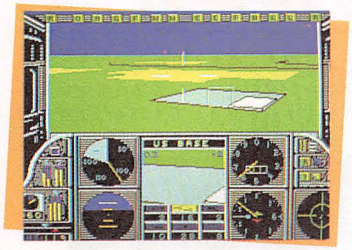
●マイクロプローズ社の他のシミュレーションと同じく，この『ガンシップ』も，綿密な取材による膨大なデータの積みあげの上に作られています。低空飛行での乱気流，気温による搭載重量の変化，敵車両のレーダーによる索敵範囲の設定等など……。「よくもここまで調べたな」ともう感心するばかりです。ミサイルを発射すると反動で機首がわずかにあがることに気づいたときには，もう感動してしまいました。

難易度は，プレイヤーの習熟度にしたがって，任務の種類や勤務地，敵の強さなどが選択できます。アパッチの活躍の舞台は，米国内の訓練部隊から，東南アジア（対共産ゲリラ），中央アメリカ（コントラ支援），中東（レバノンおよびイ・イ戦争），西ヨーロッパ（対ワルシャワ条約軍）と広がります。

任務を遂行し，無事帰還すると，パイロットの階級があがり，勲章がもらえたりします。この「パイロットを育てる」と言うのもこのゲームの楽しみの一つです。

ここでおもしろいのが，危険すぎると思われるような任務については仮病を使ってさぼれる（!）ということです。パイロットは，いくら階級があがっても，墜落して死んだり敵地に不時着して行方不明になったりしたら一巻の終わりですから，あらかじめ危険を回避しなきゃならないんですけど，パイロットが仮病とはねえ……（変にリアルだ）。

▼味方の基地。ここから飛び立って，任務遂行後に帰還すれば作戦は終わり



中毒する疑似体験

●このゲームは，音楽は一切入っていません。エンジン回転の上昇する音，機関砲やミサイルの発射，爆発音，警告音，そして飛行中，ほとんど常に流れ続ける「バリバリバリ……」というローターの回転音。こう言った殺伐としたSE（効果音）が，このゲームの雰囲気を決定しています。

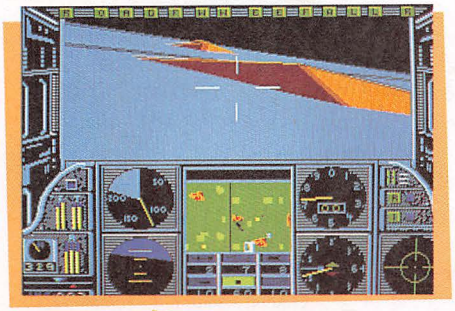
最初はうるさいだけだと感じられるかも知れません。しかし，この「バリバリバリ……」が自然に感じられるようになった頃，このゲームはおもしろくなってきます。

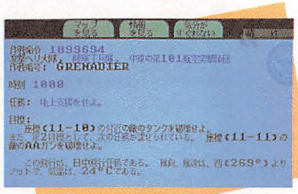
操作に慣れ，あるていど思うようにヘリを操縦できるようになってくると，次第に本当に「飛んでいる」と感じられるようになります。単純な線と面でかかれた地形の距離感がクリアに認識できるようになり，流れ続けるローター音が，本当に頭の上で鳴っているように聞こえはじめる頃，いくら撃たれても空砲でしかない訓練場では物足りなくなってきます。そうなったら，実戦にでてみましょう。東南アジア……敵味方を識別するためのパスワードをあたえられ，「敵指令部をたたけ」との指令を受けて，あなたは飛び立ちます。

地上から撃ちだされる弾丸は，今度は「本物」です。回避できなければ容赦なく自機を破壊し，3〜4発も当たれば撃墜されるかもしれません。地上にいるのは練習用の標的なんかではなく，本物のベトコン・ゲリラです。

激しい対空砲火にさらされ，次々と被弾し，やがてエンジンは止まります。墜落していくのが本当に「怖い」と思ってしまった瞬間。地上のベトコン（本当に地上にいると思ってしまう）への敵意が思わず燃えあがってしまうとき。疑似体験（シミュレーション）とはどういうことか，このソフトの開発者達が，それをどう考えていたのかが，きっと理解できると思います。

▼作戦によっては，夜間飛行もある。中央下のCRTディスプレイには，周囲のマップを表示する

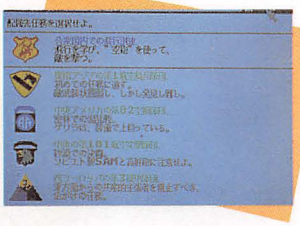


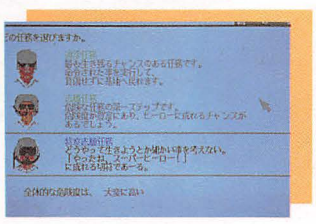


▲作戦指令は頭にたたき込むこと。暗号を忘れると，敵とまちがえられて味方から攻撃される



◀任務成功。日焼けした上官から勲章をもらえる。いかにもアメリカらしいゲームだ





▼▼四つの勤務地，三つの志願内容が選択できる（しかし，「やったね！スーパー！ヒーロー」になれる特攻任務ってのは何なんだ……



▶墜落！　戦死したパイロットは，もう二度と使えないので細心の注意をはらい，十分に訓練すること

チャレンジ！X68000

Written by——川野俊充

いま1番話題になっているゲームと言えば，なんてったって，ついに発売された「アフターバーナー」ですネ。しかし，その影に隠れながらもコツコツと移植が進んでいるゲームが「ファンタジーゾーン」なのです。

パステル・カラーのグラフィック，軽いノリがいいBGM，ひょうきんなボスキャラたち……どこをとってもセガらしい演出が凝らされているゲームで，ボクも大好き!!

これまでにセガマークIIIをはじめとして，ファミコン，PCエンジンなどに移植されてきましたが，やっぱりハード的にアーケード版そのままというわけにはいきませんでしたね。

今月はX68000のハードにDEMPAマイコンソフトの技術が結集したこの「ファンタジーゾーン」を，アルシスソフトの秀作「スタークルーザー」と共にレポートします。なお，この記事は4月20日の取材にもとずくものです。

X68000バージョンではじめてなっとく！色もキャラクターもファンタジーな「ファンタジーゾーン」

▼ファンタジーゾーンのタイトル画面だよ！



とにかくこのゲームの基本はオパオパ。フードつきの高速リフトみたいなボディに，赤と青と黄の信号機カラーに身を包んだそのかわいい姿は多くのプレイヤーを魅了しました。

ロケット積もうがビーム撃とうが，かわいいもんはかわゆくて，足なんかだしてとことこ歩きだした日には生きてて良かったと思う……おっと話がそれましたね，本題にもどりましょう。

ま，とにかくユーザーにとってはそんなファンタジーゾーンがいかに移植されるかが問題なワケです。そこでアフターバーナーの最終追込みに入っていた開発室に，決死のインタビューに乗り込んだのであります。

〝X68000のファンタジーゾーンの開発はどの程度進んだのでしょうか？〟



▶セブンウェイだってたらたた。基地だってふんわふふふ。ロケット・エンジンなところがポイトね

▼基地がバイバイとチャーミングに手を振る2面。このかわいらしさがファンタジーゾーンの良いとこね



「おい！　パレットがちがうぞ！」「ミサイルの飛びかたが良くないな」そんな声の飛び交う中プログラマーのかたが笑顔で答えてくれました。

「そうですね。今のところプログラムの基礎はもうほぼできていて，これからザコやボスのキャラクター，アルゴリズム入力をするところです。ですから今の段階ではオパオパの武器，エンジンを選択できて基地を撃てるというところですネ」

なるほど，確かにプレイさせてもらったところ，7ウェイを「たたたた」と撃つこともできたし，ヘビーボムをごりごり落とすこともできた。でもやっぱり一番気になるのは実際に敵キャラが入ってから，あの

撃った

撃った！

撃った!!　(©夢枕獏)

という爽快感を味わえるかどうかということです。

ユーザーとしては完成度が気になるのですが……？質問しました。

▼色も，動きも音楽もとにかくファンタジー！ファンタジーゾーンのネーミングをあらためてナットクさせてくれる仕上がりだ

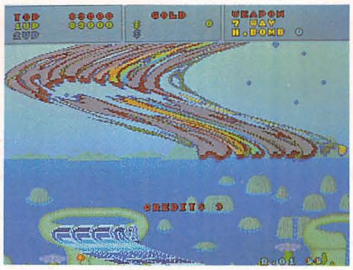


「アフターバーナーのオマケは特製マウスパッドだぞ!!」「インテリジェント・コントローラ＋アフターバーナーの同梱パックの価格は29,800円だだだ!!」またもやそんな（？）声の飛び交う中，こんな答えが返ってきました。

「今回のファンタジーゾーンはオリジナルとX68000の機能が割と近かったのでドットや色，音楽やアルゴリズムのなにから何までそ・の・ま・ま移植できると思います」



▲ヘビーボムだってこのとーりにズコンと落とせる。それにしてもこの画面，アーケード版と見分けがつかないでしょ？



▶X68000ではこんな感じのタイトルもでてくる。ラスター・スクロールとかいう荒技を使っているらしく、なんかすごいらしい

そ・の・ま・までですか？「はい。とにかくユーザーの立場に立って真剣に開発していますので買ってくれた人を裏切るようなものは絶対に作りません。最大限の努力をしますので読者の皆さん，期待していてくださいネ」

発売は5月の末～6月の初旬を目指しているとのことです。

DEMPAマイコンソフトの移植シリーズはこれで7作目。内容も増々充実してきているのでこれはやはり買いの1本でしょう。

アナログスティック対応だけのことはある！「スタークルーザー」

▼スタークルーザーのタイトル画面



アルシスソフトから発売されたこの「スタークルーザー」はX68000初のポリコン処理による3Dグラフィックスを実現しています。これはビデオゲーム，「ウィニングラン」などで用いられているように3次元の物体を面によって表現することで，昔PC-6001で遊んだ「プラズマライン」なんかもそうだったので，なつかしい気もします。

物語は25世紀，人類は太陽系を中核とした恒星系連邦を形成していたころのことです。

『ある時，銀河の奥からやってきたという知的な異星人とはじめて我々は遭遇した。果たして人類にとって彼等との共存はあるのだろうか？　そして突然現れた暗黒の覇者，VOIDとはいったい何者なのか？……人類は大きな選択の前に立たされたのである』

つまり，その異性人が友好的であればお友達になってあげて，もしも悪い奴等だったらとっつかまえてこらしめてやろうってこと。

でも，やっぱりこのゲームの醍醐味は3Dによる地上，宇宙での戦闘シーンですね。はじめ慣れないうちはなかなかどのように動いていいのかわからなくて，相手にならないのですが，そのうちに感覚をつかむとフェイントをかけたり，障害物を盾に戦うようになり，その新鮮な感覚に酔いしれてしまいます。

なお，この「スタークルーザー」はシャープのインテリジェント・コントローラにも対応していて，これを使うことにより，よりリアルな操作感を得ることができます。キーボードやジョイスティックではできない繊細かつダイナミックな操作が可能となるわけです。

ストーリー展開もなかなか感動させるものがあり，人との会話で物語が進むので思わずその世界に引き込まれてしまいます。

ゲーム・スタート時にあるデモのセンスも日本人離れしているものがあり，思わず感嘆の声をもらしてしまいました。「お～」。

敵をやっつけてお金をためる。そして装備を買っていく。そんなRPGっぽいゲームが好きな人には絶対オススメのソフトです。

▼その星での動きや情報を知るにはバーで話を聞くのが一番手っとり早い。何度もきてみる価値はありそうだネ

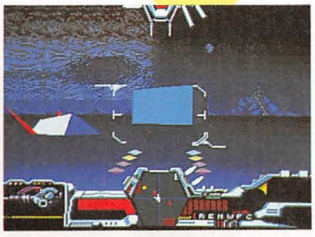


▼宇宙で敵と遭遇した!!　地上とちがって動きが3次元になるから敵を追うのもひと苦労。水平移動をうまく使ってミサイルをよけろ!!





◀これがウワサのデモシーン。3Dでスターシップが飛び回るだけでなく，その間視点も動いているとこが良いのだ



▲これは地上でスラム街の連中とバトルをしているところ。けっこうかたくて，何発も撃ち込まなきゃならないんだ



◀スペース・ステーションから発進するスタークルーザー。このゲームでは随所にこうした3Dアニメーションがあり，雰囲気を盛りあげてくれます



▶オシャレなMUISCテストモード。時間表示もあってまさにCD操作感覚です。いっそのことシャフルとか全曲演奏モードもあればよかったのにね

おわりに

1年以上続けてきましたこのコーナーですが今回を持ってあたくし〝はちみつ川野〟は引退いたします（別にこのコーナーがなくなるわけじゃないよん）。いままでに本当に長い間ありがとうございました。また会える日まで，さようなら。

See you again!!

チャレンジ!PCエンジン

Written by 佐久間亮介

新学期がはじまってから早いものでもう1か月が過ぎました。新しいクラスにはもう，なじめましたか？

今月のチャレンジ！ PCエンジンのラインナップは，今までとは少しちがいますよ。題して「移植ゲーム期待の新作特集」！

タイトーのPCエンジン用ソフトの2作目は早くも話題の『ニンジャウォーリアーズ』。あの3画面の構成をどうやって移植しているのか，興味津々です。

そして，ビデオゲームからのビッグ・タイトルを立て続けに発売しているNECアベニューからは『サイドアーム』。極秘に開発をしていたようで，名前を聞いたときにはビックリしました。



ニンジャウォーリアーズ」タイトー

6月末日発売 6,200円

3画面ゲームからの移植のデキは!?

『ニンジャウォーリアーズ』。ゲーム・センターに行ったことがない人でも名前くらいは聞いたことがあると思います。同社の業務用ゲーム『ダライアス』に続く3画面ゲームの第2弾として，ベーマガ誌上でも取りあげましたね。

当時，大きく，そして自然に動くキャラクターや良質の音楽，意外な結末は非常に鮮烈に私達の目に飛び込んできました。

さて，このゲームで特に注目したいのは，「どうやって3画面の業務用を1画面の構成に変更したか」でしょう。

これについては，画面に表示できない残りの2画面を仮想画面としてしまう方法，画面の上下をせばめて，それらしく見せる方法，表示できない画面はカットしてしまい，むりやり1画面にしてしまう方法などが考えられますが，結局は，2番目，つまり〝画面の上下をせばめて，それらしく見せる〟方法でこの問題点をクリアしています。

3画面ゲームというのは，3画面のシネスコサイズの画面だから意味があるのです。上下をせばめることで画面の横幅が1.5画面分くらいになり，限りなくシネスコサイズに近づけています。

つぎに注目するのは，キャラクター群です。このキャラクター群に関しても，何とかアイデアでクリアしています。このゲームは知ってのとおり，画面の高さ3分の1もの大きなキャラクターが一般サイズとなっています。多分，この大きさのキャラがあんなに多く出現したら，PCエンジンは処理することができないでしょう。しかし，画面の上下を縮めることにより，比較的小さなキャラクターですんでしまうのです。

ところが，キャラクター群の一つである〝戦車〟はカットせざるをえなかったようです。では1画面をフルに使っていたこのキャラクターをPCで出現させると，どうなるのか？ 答えはカンタンです。業務用では，この戦車を登場させても約2画面分の空白があります。だからゲームになるのですが，PC版では全部……いや，そのほとんどが埋まってしまいゲームにならなくなってしまうのです。

戦車のカット以外はキャラクター群での変更はありません。プレイヤー・キャラクターのやられパターンも健在です。

また，2人同時プレイがなくなったことも書いておかねばならないでしょう。まぁ，これについては，ほとんど問題がないのではないでしょうか。もともと業務用のものも，2人同時プレイの意味がほとんどないのですし。PCのせまい画面ではプレイしづらくなるだけですから……。

先月紹介した同社の『究極タイガー』と比べるとカットされている要素が多いのですが，ハードのギャップを考えるとしかたないことでしょうね。でも音声合声などが全面的にカットされたのは，非常に残念です。

少なくてもいいから，入れてもらいたかったですよね。



▶オプション・モードというものも用意されている。ここでは，難易度や制限時間，プレイヤー・キャラクターの色まで変更することができる



▶画面構成は，このように変更された。上下をせばめて，縦横比をオリジナルに近づけている



▶1面のボス登場，こいつに対しては，ムダな攻撃をせず写真のようにしゃがんでいること。ボスが背後にジャンプしたら攻撃をするのが良い



◀2面前半には，犬が登場。ジャンプして襲ってくるので要注意



▶2面ラスト。本来なら戦車がボスとして出現するのだが，本文中の理由によりカットされた。かわりのボスとして，せむし男が3匹襲ってくる



▶気になる4面の上下スクロールも，みごとに再現されていた。でも，PCならこのくらいのことは当たり前かもしれないね。上下スクロール中は無敵なのもオリジナルと同じ



▶アイアンアームの滑らかな動きも健在だ。攻略法を見つければ，比較的弱いキャラクターだろう



サイドアーム　NECアベニュー

6月下旬発売　価格未定

なつかしいゲームがカムバックしてきた！

『サイドアーム』は，ゲーム・センターで発売された当時，その難易度の高さ，テンポの良いゲーム展開，そしてガ○ダ○を意識した敵キャラクター群などで多くのファンを獲得しました。

移植の場合，普通は多くの問題点が発生してきます。それらはオリジナルのハードと移植対象のハードとの性能差のギャップであったり，メモリの制約であったりします。当然，今回の『サイドアーム』もそういった問題点をいくつか，かかえています。

まず一つ，操作方法での問題です。

業務用は1レバー，3ボタンのパネルでプレイしていました。しかし，PCのパッドは1レバー，2ボタンです。

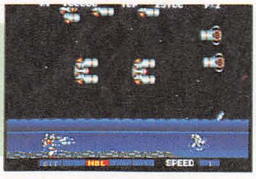
操作系というのは，アクション・ゲームにとっては命のようなものです。ゲーム内容がすぐれていても，操作性が悪ければ，結局はゲーム全体のイメージ・ダウンへとつながってしまうからです。操作法を変更したために，ゲームの印象が180度変わってしまうときさえあります。

業務用の各ボタンは，左右の二つが自機の左右の攻撃のためのショット・ボタン，そして残りの一つは自機の武器セレクトのためのボタンになっていました。

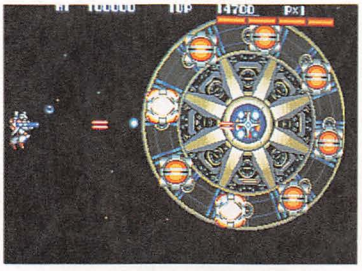
そこでPC版では①Ⅱボタンをそれぞれ，左右のショット・ボタンとして使用し，残りの武器セレクトのボタンをRUNボタンに対応させています。ボタンの数はこれで解決しました。しかし，これではショット・ボタンを連打しながら同時に武器セレクトを行なうという，サイドアーム独特の操作ができません。そのため，RUNボタンを押すとゲーム進行に一時的にポーズがかかり，画面下にウインドゥが表示されその中で武器セレクトを行なうように変更されました。



▶ゲーム・スタート。画面中央にある「Pow」マークは撃てば，さまざまな武器へと変化する。また，このままで取れば自機のスピードが1段階あがる。



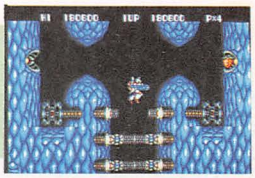
▶RUNボタンを押すことで一時的にポーズがかかり，画面下にウインドゥが開く



▲このゲームにも，デカキャラが存在する。でも，このゲームのボスはラストボス以外は，弱いので安心，安心

その他，グラフィックに関しては，PCの512色という表現力を使い業務用にひけをとらないくらいに完成されています。面構成も横スクロールあり，縦スクロールありとバラエティに富んだものとなっています。あの難易度の高さも忠実（？）に移植されており，最近の貧弱な難易度のゲームに空腹ぎみだった人も満足してもらえるのではないでしょうか。

NECアベニューからはこの他にも，『**ダライアス**』や『**獣王記**』，『**アウトラン**』など話題のビッグゲームが続々と発売されていくので，ユーザーの人には楽しみですね。



▶縦スクロール面。下から上へとスクロールしていく。今までの横スクロール面とちがい下に進んでいくので，最初はとまどいを感じるかもしれない



◀ボスその3。2面のようなタイプのボスよりも，こっちのタイプのほうが強い。いきなり前進してきて体当たりをしかけてくるものもいる



▶4面ボス手前。ここらへんで死ぬと，復活するのは至難の技。各キャラの動きをよく見て自機を動かしていかないと，すぐにゲーム・オーバーになってしまう

新作インフォメーション

毎月2ページという限られたスペースで新作を紹介していますが，やはりサポートできないものもでてきます。今月は，そんなソフトをまとめて紹介しましょう。

まずはナムコからは4月21日に『**ワンダーモモ**』が，5月の下旬には『**パックランド**』が発売になります。2作とも同社から発売されていた業務用ゲームからの移植版。次回作はまだ発売されていませんが，きっと私達をおどろかせてくれるものでしょう。

ハドソンからは4月の27日に『**凄ノ王伝説**』，5月の25日には『**パワーゴルフ**』が発売になるハズです。『凄ノ王伝説』は永井豪氏の同名の小説をRPG化したもので，凝りに凝った戦闘シーンや経験値制の廃止などがウリ。『パワーゴルフ』は同社のパワーシリーズ第2弾で，ホールごとに勝者が敗者のクラブをもらってしまうという今までにないモードが新鮮なゴルフゲーム。またハドソンからは他にもCD-ROMの『天外魔境』が5月に発売を予定しています。

『シュビビンマン』のメサイヤからは4月の中旬に『**エナジー**』が発売されているハズです。近未来を舞台とした謎解きの要素を前面におしだしたアクションAVGです。

日本テレネットの参入第1弾として，6月の下旬にはCD-ROM対応のゲーム『**ヴァリスII**』が予定されています。CD-ROMならではの美しいビジュアルのグラフィックがバンバン，アニメーションするそうです。期待大！　同社は第2弾として『**スーパーアルバトロス**』も予定していますが，こちらは発売日未定だそうです。

☆　☆

©SEGA

チャレンジ! セガゲーム

スーパー大戦略に続き新作2タイトル

Written by MUNEPI♬

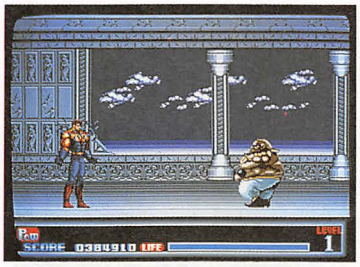
どーも，
MUNEPI♬です。

今月の取材のとき，セガ本社ビルの1階ロビーに置いてある『クラックダウン』を大いに楽しんできちゃった。下手だから，すぐにゲーム・オーバーになっちゃったけど，そこは無料の強み。何度も続けてコンティニュー！　内容がわかりやすく，とってもスリリングなところがGOOD。壁に張り付いて敵の弾をかわすってのが気に入ったね。なんとなくナムコの『ローリングサンダー』を思い浮かべてしまったのはなぜだろ？　メガドライブ用が発売されるとうれしいんだけれど……。でるかな？

「あたたっ!」の快感を再び! メガドライブ版「北斗の拳」

今までにも何度かゲーム化されている，武論尊&原哲夫の長編世紀末漫画『北斗の拳』がメガドライブでも発売されることとなったぞ！　サブタイトルは「新世紀末の救世主伝説」だって。〝新世紀末〟ってのが，いまいち意味不明だけど，とにかくすごそうだってことはわかってもらえるよね（なんのこっちゃ？）。

実をいうと，この後に紹介する『ワールドカップサッカー』もそうだけど，このソフトもまだゲームができる状態じゃないんだ。だから，完成までにはいろいろ変更される部分もあるだろうけど，主人公はもちろんケンシロウ。シナリオも新しく全部で9ステージ構成になるようだ。さすがメガドライブだけあって，キャラクターが美しく，動きもきめ細かくなったのがうれしいね。



◀ところがスタート・ボタンを押すと，服が裂けてパワーアップ！　パンチもキックも目に見えないくらい速くなる。1度ボタンを押しただけで2〜3発打ち込めるようになるんだ



▶一定以上のダメージを与えればこんな感じでスプラッタ・シーンがはじまる。まだまだ未完成だからルールや敵キャラは変更になるかも



▶普段は結構おとなしいケンシロウ。パンチやキックにも、それほどの迫力はない

黄金の太股で世界を制覇!?「ワールドカップサッカー」



◀まずは自分のチームを選ぶところから。カーソルのキャラデータがまだ入ってないらしく文字が使われてた。それにしてもブラジルチームは強い!!

さて，おつぎは先月号の『スーパーリーグ』と対(つい)をなすサッカー・ゲーム『ワールドカップサッカー』だ。

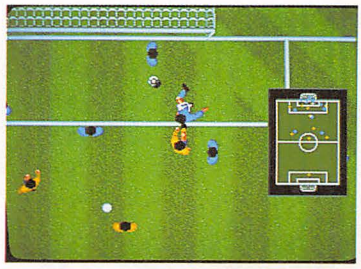
このゲームも，この時点では（取材したときのことね），はっきりいって完成には程遠(ほどとお)い状態だったんだけど，なかなかすごいものになりそうだということは，ビシバシと伝わってきた。スタート・ボタンを押すと，まず自分のチームを選択する画面になるんだけど，表示されるのは国ごとに色わけされた世界地図。パッドを使ってカーソルを動かして，重なったときに点滅するのが選ぶことのできる国なんだ。その状態でボタンを押すと，その国のナショナル・チームの技術やスピード，総合力などといったパラメータが書かれたウインドゥが開くという構造。なんとゲームで遊びながら世界の地理を勉強できるという親切設計なのだ（大げさかな？）。

それはさておき，まだどういうモードが作られるのかは不明だけど（『スーパーリーグ』のようにいくつかのモードが用意されるはず），何よりも驚かさ



▶つぎはイレブンの選定。各ポジションに当てはめられるメンバーは決まっている。並んでいる数字が何を意味しているのかは不明だけど，未だかつてこんなサッカー・ゲームは見たことがない。期待しよう

▼シュートを放った瞬間。この写真を見ただけではわからないかも知れないけど，選手の動きなどを批評できるほどまだできてなかった



れたのが，〝全選手の個性付け〟。今までのサッカー・ゲームではとうてい考えられなかったことだけど，11人以上いる各国のチーム全員について，それぞれスタミナだとか，技術力だとかいったパラメータが設定されているんだ（！）。で，誰をイレブンから外し，誰をどこのポジションにつけるのか，プレイヤーが自分で決めることができるというわけ。

どう？

スゴいでしょ。

電脳世界で大戦争！「スーパー大戦略」

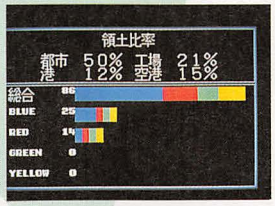


◀実は今月紹介した中で，タイトル画面のデータが入っていたのはこのゲームだけ。艦載機が飛び立った後に，このロゴが表示される。本文では書き忘れたけれど，将来発売されるFDDに対応する予定らしい



▶初期設定の画面。最高4人までプレイできる（マップによる）。サウンドという項目は自分のフェイズのときのBGMの曲名。選択可能





▶選んだマップ(Island Campaign)上に存在しているそれぞれの国の国力を表示しているところ。これを見るとBLUEのほうが有利な状態ではじまるということがわかる

今月トリを務めるのは今までにも何度か紹介している『スーパー大戦略』。今か今かと待ちくたびれていたメガドライブ・ユーザーのみんな，ついに完成したので喜ぶように！　とはいえ発売日は4月22日というから，この本がでる頃にはもう発売されているんだけどね。

このメガドライブ版の『スーパー大戦略』は，実をいうと他の機種で発売されている『スーパー大戦略』と，ちがう点がいくつかあるんだ。

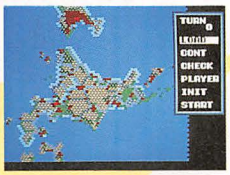
まず，空港や首都，都市などの建造物には耐久力が設定されているということ。つまり，歩兵部隊をその地形に乗せて〝占領〟コマンドを実行しても，その地形の耐久力が0になるまでは自軍のものにならないというワケ。その耐久力は工事によってあげることができ，値が高ければ高いほど徴収できる軍事費も増えるし，兵器生産に影響する工業力も高くなっていくんだ。

また，艦船ユニットが存在したり，間接攻撃のできるユニットがあるのも見逃せない。他の『スーパー～』には工業力や間接攻撃なんて考えかたはないから，これは大きなちがいだといえる。

え，もう気づいた？　そうなんだ，このメガドライブ版は，〝スーパー〟というタイトルがついているけど，内容的にはPC-98版でしか発売されていない『大戦略II』とほとんど同じ物なんだ。ルールや登場するユニットなどの細かい部分までは調べられなかったけど，戦闘シーンなど確実に従来の物よりパワーアップしている部分がある上に，今まで98ユーザーしか楽しめなかったゲームだというんだから，すでに他機種版の『スーパー』を持っていようとも，気になる存在だといえるだろう。もしかしたらこの『スーパー大戦略』のためだけにメガドライブを買っちゃう人もいるかもね。

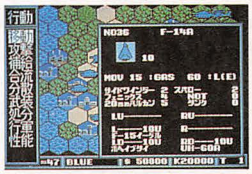


▲〝占領〟コマンドを実行したけれど，都市などの建造物にはこのように耐久力が設定されているために，この値が0にならないと自分の物にならない





▶お馴染み“Red Bear”と“IslandCampaign”。これ以外にも“Ultimap”等のおなじみのものやオリジナルのマップ，あわせて35枚のマップが入っている



▶アフターバーナーの主人公(？)「F-14」はこんなデータでゲームに登場する



◀時間がないのでインチキしちゃったけど，感動の敵首都占領シーン。セピア調のグラフィックが渋い

今後の新作発売予定

まずは，サードパーティとして初の新作となる『サンダーフォースIIMD』。もちろん開発・販売はテクノソフト。発売は6月15日の予定だ。

そして，肝心のセガからは，6月に『北斗の拳』，7月に『ワールドカップサッカー』，8月には『ランボーII』と『大魔界村』，9月には『スーパーハングオン』，そして発売は未定だが『ロストワールド』などのタイトルが予定されている。

どれも「おっ！」と思わせる名前だけど，中でも注目なのが『大魔界村』と『ロストワールド』だ。アーケード版はカプコンの〝CPシステム〟という驚異的なハードで作られていたゲーム。それをメガドライブ上でどこまで再現できるのか，興味深いところだ。

なお，先月このコーナーで，サードパーティのことについて触れたんだけど，それについて多少の変更があるようだ。

まずアスキーが参入未定であること，そしてカプコンも自社ブランドでの発売は未定とのことだ。

読者の皆さん，ならびに両社の方にご迷惑をおかけしました。

ビデオゲーム新作インフォメーション

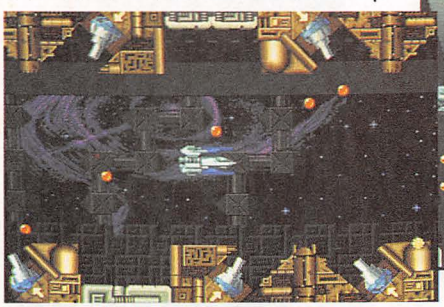
東亜プランより『ヘルファイアー』

タイガー・シリーズの開発元，東亜プランより，このたび『ヘルファイアー』が発売となる（販売元は今回もタイトー）。これは東亜プラン初の横スクロール・シューティングもので，同社『TATSUJIN』までのシューティングとは，趣きを変えたものに挑戦している。

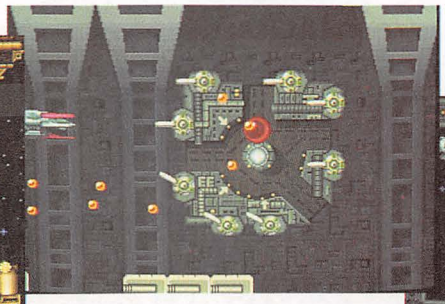
操作は，8方向レバーとショット，攻撃方向選択の2ボタン。この選択ボタンを押すたびに，ショット方向が，前方向→後方向→上下2方向→斜め4方向と変化していく。これをうまく状況に応じて使いわけていくのがポイント。

アイテムは，特定の敵や建物を破壊すると現れ，パワーアップ，スピード・アップ，ボーナス，1UPがある。

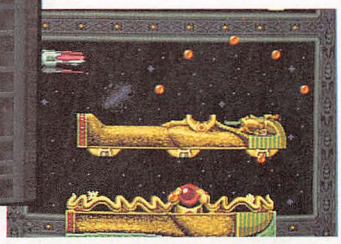
なお，このゲームは，2タイプのバージョンが発売される。2人同時プレイ可能のものと，1人プレイのみ（2人用は交互プレイになる）のものだ。それぞ



▲東亜プラン『ヘルファイアー』。横スクロール・シューティング



▲1面のボス。攻撃方向の切り換えをビシバシ使用しないと壊せないつくりになっている



▲2面のボス。なかなか東亜らしくないボスキャラという感じ

東亜プラン・自社ブランドで発売へ！

みなさんは，「東亜プラン」というビデオゲーム・メーカーをご存じだろうか？　おそらく知らないかたのほうが多いことだろう。まずは何より，この会社が開発した作品のリストを見てもらおう（第1表）。

《第1表》東亜プラン開発作品一覧

タイトル	販売元	発売年度	タイトル	販売元	発売年度
タイガーヘリ	タイトー	'85	ワードナの森	タイトー	'87
ゲットスター	タイトー	'86	究極タイガー	タイトー	'87
スラップファイト	タイトー	'87	ダッシュ野郎	タイトー	'88
麻雀シスターズ	東亜プラン	'87	TATSUJIN	タイトー	'88
飛翔鮫	タイトー	'87			

そう，あの傑作シューティングと呼ばれるタイガー・シリーズは，タイトーではなく，この会社によって制作されていたのだ。

これはいわゆる社外からの持ち込み作品というやつで，小さなゲーム・メーカーが，大手企業に一切の販売権を委託するというのは，この業界ではよくあることなのだ。

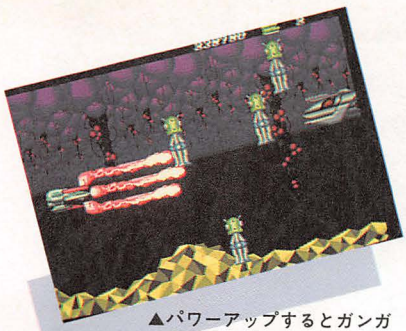
そうした際に，その開発元の社名は，公にされないというのが，一種慣例化している。とはいえ，例外も多く，ワンダーボーイ・シリーズのWESTONEなどは，その一例だ。業界内や一部のマニア間では，こうした中小メーカーの中に大変優れた作品を作る会社が少なくないということは，よく知られている。

そこで，この東亜プランだ。このところ，会社の規模が拡大してきたということもあり，今後発表する作品については，原則的に自社ブランドで販売していく方針が打ちだされたということだ。

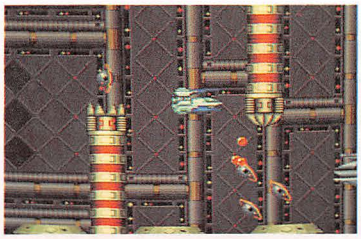
もちろん先に掲載した，過去の東亜プラン作品一覧の公開も，販売元（タイトー）の許可が降りている。

ビデオ・ゲームが，一つの〝作品〟と呼ばれるものである以上，それを〝誰〟が作ったかということは，はっきりさせるべきであるし，最低限どこのメーカーで作られたものであるかぐらい明示するのが当然だ。こうした社名公開の傾向は大歓迎したい。

東亜プランといえば，やはりシューティングの話になるが，同社のシューティングは，とにかく難易度が高いということで，賛否両論あるのも事実だ。だが，つぎつぎに出現する敵をガンガン撃ちまくり，敵弾をひたすらかわすという，シューティングのベーシックなおもしろさを，これほど忠実に実践しているメーカーは，はっきり言って他にはほとんど見当たらない。この辺の話をはじめると長くなるので，今回はここいらで切りあげておこう。いずれにせよ，注目にあたいするメーカーだ。



▲パワーアップするとガンガン派手になっていくのはやっぱり東亜プランのお家芸



▲ちなみに今回紹介している写真はどれも1人プレイ・オンリーのバージョン

れ，スコア表示の位置，自機の色，そしてゲーム内容にもいくつかのちがいがあるので注意のこと。

セガからヒロイック・ファンタジー『ゴールデンアックス』

セガからは，『**ゴールデンアックス**』が発売となる。これはシステム16用ソフトで，剣と魔法の世界を舞台に3人の



▲セガ『ゴールデンアックス』。タイトル画面



▲シーフからつぼを奪うことによって魔法が使えるようになる



▲魔法の使用シーンは圧巻！ キミの視線も釘づけだ



▲プレイヤーは3人の中から選ぶ。色っぽい女性キャラもいるよ

ヒーロー，ヒロインが暴れまくるというヒロイック・ファンタジー・ゲーム。

操作は8方向レバーとアタック，ジャンプ，マジックの3ボタンで行なう。魔法は，シーフを蹴飛ばすと落としていくポーション（青いつぼ）を拾うことによって使用可能となる。つぼをたくさん集めるほど強い魔法が使える。魔法は，全13種類。その使用時のグラフィックの美しさと迫力は，「獣王記の変身シーンよりすごい」（企画担当者談）とのこと。

全5ステージ。最終目的は，肉親を殺害した，憎き〝DEATH＝ADDER〟である。

タイトーよりボクシング・ゲーム『ファイナルブロー』

タイトーからは，ボクシング・ゲーム『**ファイナルブロー**』が発売となる。

操作は4方向レバーと3ボタンで行なう。レバーは，左右でプレイヤーの移動，上下でガード位置の移動を行なう。ボタンは，左の二つがパンチ用で，一つが弱いパンチ，もう一つが中程度のパンチ，そして二つ同時に押すと強力なパンチを打つことができる。三つめのボタンは，ダッキング（かがむ）用となっている。また，普段のパンチはジャブもしくはストレートだが，レバーを上に入れたままだと，中以上のパンチがフックになり，下に入れたままだと，同様にアッパーになる。

主人公は，スタート時に5人の中から1人を選び，残り4人の選手と順に対戦していくというシステムになっている。2人同時プレイ（対戦モード）も可能。



▲タイトー『ファイナルブロー』。ボクシング・ゲーム

その他の新作情報

その他の新作としては，データイーストから『**アクトフェンサー**』が発売となる。これは横スクロールのアクション・ゲームで，大きな特徴として同社『ダーウィン4078』や『スーパーリアルダーウィン』のように，プレイヤーが進化していくという要素が盛り込まれているというもの。

『ラビオレプス』や，各種麻雀ゲームで知られるビデオシステムからは，『**スーパーバレーボール**』が発売となる（まだ発売時期は未定）。これは，そのものズバリのバレーボール・ゲームで，完全なサイドビューになっているのが大きな特徴。操作する選手にもそれぞれ個性があり，その能力をうまく生かしてプレイするのがテクニックの一つ。

（見城こうじ）

'89年4月以降の新作一覧

タイトー	ファイナルブロー
	エンフォース
データイースト	アクトフェンサー
アイレム	レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ
SNK	原始島
	メカナイズドアタック
サン電子	ベイルート
ビデオシステム	スーパーバレーボール
東亜プラン	ヘルファイアー
カプコン	天地を喰らう
	ドカベン
	ウイロー
セガ	ゴールデンアックス
ナムコ	ワルキューレの伝説
	ダートフォックス



ワルキューレ再び！
"黄金の種"が奇跡を起こす！

ワルキューレの伝説

©ナムコ

Written by 見城こうじ

ファミコン・ソフトで好評を博した『ワルキューレの冒険』,これが新しくなってビデオゲームとして登場となった。その名も『ワルキューレの伝説』！

前作のアクションRPGというジャンルに対し，今回の作品はアクション・アドベンチャー（冒険）とでも呼ぶのが正しいだろう。主人公の成長のような要素はほとんどない。

このゲームの見所は，その豊富なイベント性にあるといってよい。それもナムコが誇るシステムIIの機能を使った鮮やかな演出が際立っている。

グラフィックやサウンド，イベント性などを楽しみたいという人には，おすすめの１作だ。

ものがたり

その昔，神は人々に種を与えた。それは，北の大地に黄金に輝く泉の水で育てると，どんな願いでもかなえることができた。

人はそれを〝黄金の種〟と呼んだ。人々は生涯をかけて自分の願いを種に託して大切に育てた。そして平穏な日々が流れた。

ところが，欲深い人間が「1人一つ」という神の掟を破り，独り占めしようとした。そして人々は殺され，大地は戦いと憎しみが満ちあふれた。

人々は，天に救いを求めました。地上の悲惨な姿を見かねたワルキューレは，地上に降りたちました。そこで苦しい生活をしていたサンドラと知り合い，2人は力を合わせ，北に向かいました。

汝，北へ向かえ！

黄金の種，北の泉に入れしとき，滅びの大地に奇跡が起こる。

遊びかた

ゲーム目的

地上を救うため，ワルキューレ（とサンドラ）を操作して，さまざまな敵を倒しながら,幾多の困難を乗り越え，謎を解き，「北の泉」をめざして北へ北へと進んで行くアクション・アドベンチャー・ゲームだ。

北ということは，画面上では上方向を意味する。つまり，原則的には上へ上へと進んで行くことによって前へ進むことができる。しかし，当然のことながら迷路状の地形も登場するし，必ずしも前ばかりを見ずに，わき道を捜してみると，何かいいことがあるかも知れない。なんてことは，これを読んでいる読者のみんなには，言うまでもなくわかっていることだろうね。

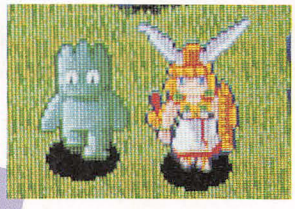


▶ゲーム画面。敵をやっつけながら，ドンドン進め！

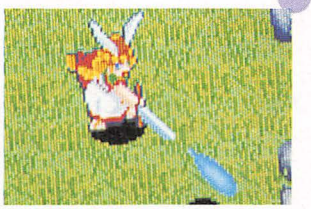
操作方法

8方向レバーと，攻撃，ジャンプの2ボタンでワルキューレを操作しよう(2人同時プレイあり。2P側はサンドラ)。

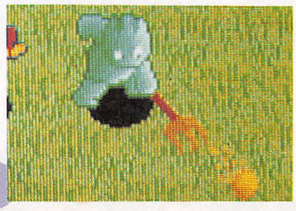
攻撃ボタンを押すと，剣の先から弾を発射することができる。



▶ワルキューレとサンドラの勇姿



◀ワルキューレ・攻撃中



▶サンドラ・攻撃中



◀アイテムを入手してごきげんの2人

ライフ制採用

ゲームはライフ制。敵の攻撃を受けるごとにライフが減少していく。画面下部に表示されているハートがすべてなくなるとゲーム・オーバー。また，ハートのとなりに表示されている砂時計が全部落ち切ってしまうとタイム・オーバーとなり,ハート1個分のライフを失う。砂時計は，一つのラウンドをクリアしたときや，回復アイテムの購入時に回復する。

この他，プレイヤーが谷底へ転落したときや，川でおぼれたときなどは，大きなダメージを受けるので注意。

行商ズールからアイテムを買おう

敵を倒すと，ゴールドが出現する（この他に，宝箱の中に入っている場合もある）。これを集めることによって，行商人ズールからアイテムを買うことができる。

ズールは，この世界のあちこちにいて，場所によっていろいろな物を売っている。ただ，販売しているアイテムの種類は常に3種で，1か所につき，どれか一つしか買うことができない。

アイテムの購入方法は，三つ並んでいるうち，左端（A）のアイテムがほしい場合は，レバーを左に入れてボタンを押すと買うことができる。同様に，真ん中（B）がほしい場合は，レバーを上に，右端（C）がほしい場合は右に入れてボタンを押せばよい。何も買いたくない場合は，下に入れてボタンを押せばキャンセルが可能だ。

2人同時プレイの際は，まず最初にワルキューレ，つぎにサンドラの順で買い物を行なう。



▶行商人のズールからアイテムを買おう。強力な武器もいっぱいだ

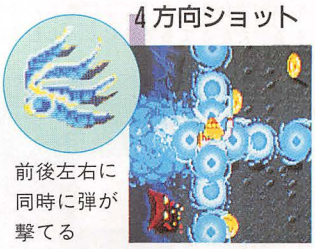
3方向ショット



前3方向へ同時に弾が撃てる

★

4方向ショット



前後左右に同時に弾が撃てる

★

誘導弾



敵を追尾する弾が撃てる

ワイドビーム



広い範囲で敵を倒すことができる

★

貫通弾



敵を串刺しにすることができる

★

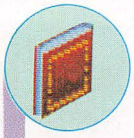
爆弾



転がったあと爆発する



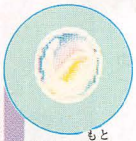
ハートの器
ハートのキャパシティがアップする



魔法の本
魔法の素のキャパシティがアップする



回復剤
ダメージが回復する



魔法の素
魔法の力が回復する



砂時計
タイムが増える



ワルキューレの服
ないしょ…



サンドラの服
ないしょ・その2

魔法を使うこともできる！

魔法は，ゲームの進行途中に授かって，種類を増やしていく。魔法の種類によって，その魔法の素（マジック・ポイント）の消費量が異なるので注意しよう。

その使用方法は，まず攻撃ボタンを押しっ放しにしていると，主人公の頭の上に「ふきだし」が現れる。この状態でレバーを左右に動かすと，現在使用可能な魔法がシンボライズされたイラストの形で表示されていく。使用したい魔法のところで攻撃ボタンを放すと，その魔法が使える。キャンセルしたいときは，ふきだしの中を白紙の位置に合わせてからボタンを放す。



◀魔法選択中。ワルキューレは燃えている

分身の術（魔法の素½個消費）



½の分身が出現し，いっしょに攻撃をしてくれる

サイクロンの術（魔法の素½個消費）



画面上のすべての敵にダメージを与える

ビッグの術（魔法の素2個消費）



ジャンプすると地震を起こすことができ，そのことにより画面上の敵にダメージを与えることができる

たつまきの術（魔法の素2個消費）



無敵状態となって，敵にボディ・アタックをかけることができる

めざすは北の泉！ワルキューレの伝説が今はじまる



◀スタートするとすぐに沼地が。ここは浅いので沼の中を歩いていくこともできる。こいつらはやっぱりフライドリルとソーチキスなのかな？



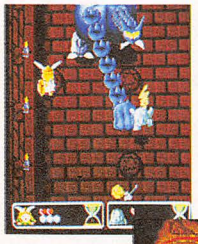
▶おおっと，いきなりありがちな1シーンが！「およしなさい！」とワルキューレが止めに入る！



◀子供を助けたお礼に光の剣を入手！ワルキューレ，秘かに「ラッキー♥」。攻撃力アップだ！



▶浮遊岩の上をジャンプまたジャンプ。この高さから落ちても体力が減るだけで済むとは彼女らもたくましい



◀ラウンド1のボス，ツインギラス！耐久力はそれほどないぞ。伸びてくる首に注意



▲ラウンド1クリア。2人は黄金の種を取り返しました。助けだされた風の精が言いました。「種を北の泉に入れるのです。それがこの地を救う最後の望みです」



▶ラウンド2の中ボス，シーザス（なのだろうか？）。アリ地獄の中から攻撃を仕掛けてくる



▶ラウンド2クリア。険しい山々が2人の行く手を阻みました。北へ通じる道はないのか？2人は考えました。大地の精が言いました。「ここに地下の抜け道がある。だがとても危険じゃ！心して行くがよい」



▶やった！こんなところでビッグの術を授かったあ！こんなところってどこのこと？自分で見つけてね



◀地下のマグマ地帯を進む2人。マグマの中から飛びだしてくる敵に気をつけよう



▶ラウンド3のボスキャラ。ここの演出はすごい。ボスの大きさを際立たせるために，画面の視点がグッと高くなり，主人公の姿が小さくなってしまうのだ



◀ラウンド3クリア。地下を抜けると海の向こうに城が見えました。それは黄金の種で築いた城でした



▶舟の上から敵の攻撃が！敵の舟に乗り移ってやっつけちゃえ！



◀ゲッ！なぞなぞの勝負を挑まれた！答えのヒントはここに来る途中にちゃんとあるのだ！よく見ておけば良かった〜。まちがえるとハートを1個持って行かれてしまう



◀いよいよ城塞へ！このあたりはカオックやロボティアンが守りをかためている



▶「スプーンの上に乗ってジャンプ！」というヒントに従ったら，こんな手荒な扱いを受けるとは。ながめはいいけど，一体どこまで飛ばされるのよー



◀ついに城の内部に侵入成功！な，なんと中では舞踏会が催されている!?一体これはどういうこと？



▶ラウンド4のボス，エレキマン。床のタイルに電気を流して攻撃してくる。何度かに1回の割合いで弾も撃ってくるぞ



◀ラウンド4クリア。光のよろいのかけらを見つけました。三つに割れて，あとはさいはての村に弾け飛んだのです。呪いのかかったさいはての村に向かいました。——この続きは，あなたもゲーム・センターで——

特別付録

消滅の美学

『ワルキューレの伝説』はやられパターンの宝庫だ

ワルキューレ・転げパターン



サンドラ・転げパターン



ワルキューレ・黒こげの図



おおっ！あなたは風大左工門さんでは？



ワルキューレ・つぶれパターン



サンドラ・つぶれパターン



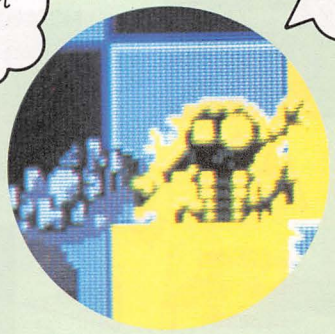
ワルキューレ・落下死に



ワルキューレ・おぼれ死に



ワルキューレ・感電死パターン



ワルキューレ・昇天の図(ゲーム・オーバー時)



サンドラ・昇天の図



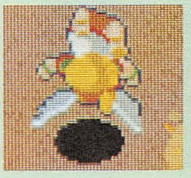
元気なワルキューレ・復活パターン



「よっ」



「こら」



「しょ」



「っと」



この島は，謎と危険が多すぎる！
襲いかかる巨大竜を倒せ！

原始島

©SNK

Written by 見城こうじ

現在，映画や漫画，出版物などで「恐竜」がちょっとしたブームだとか。そのへんを見越してSNKがこの『原始島』を制作していたのかどうかは知らないけれど，ズバリ言ってとても「楽しい」ゲームだ。シューティングといえば，メカものが主流を占めている中，登場キャラクターが徹底して古代生物（？）で統一され，舞台も謎に包まれた原始島ということで，これらの組み合わせで独特の雰囲気が演出されている。

ゲーム的にも，オプションのアイデアなどの点でくふうが見られておもしろい。

オプションの位置で攻撃法が変わる！

8方向レバーと機銃，オプション機位置移動の2ボタンで操作を行なう。

機銃ボタンは，通常弾である機銃（常に前方に攻撃する）の発射と，オプション機からの発射を兼ねている。

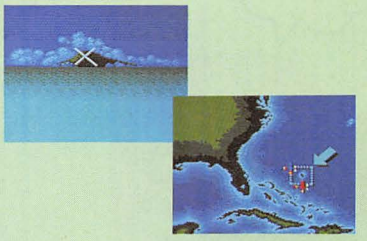
オプション機がついているときに，位置移動のボタンを押すと，オプション機が自機のまわりを時計回りに移動する（1回押すごとに45°ずつ動く）。その位置によって，オプション機の攻撃が変化する。これが，このゲームの大きな特徴だ。

ストーリー

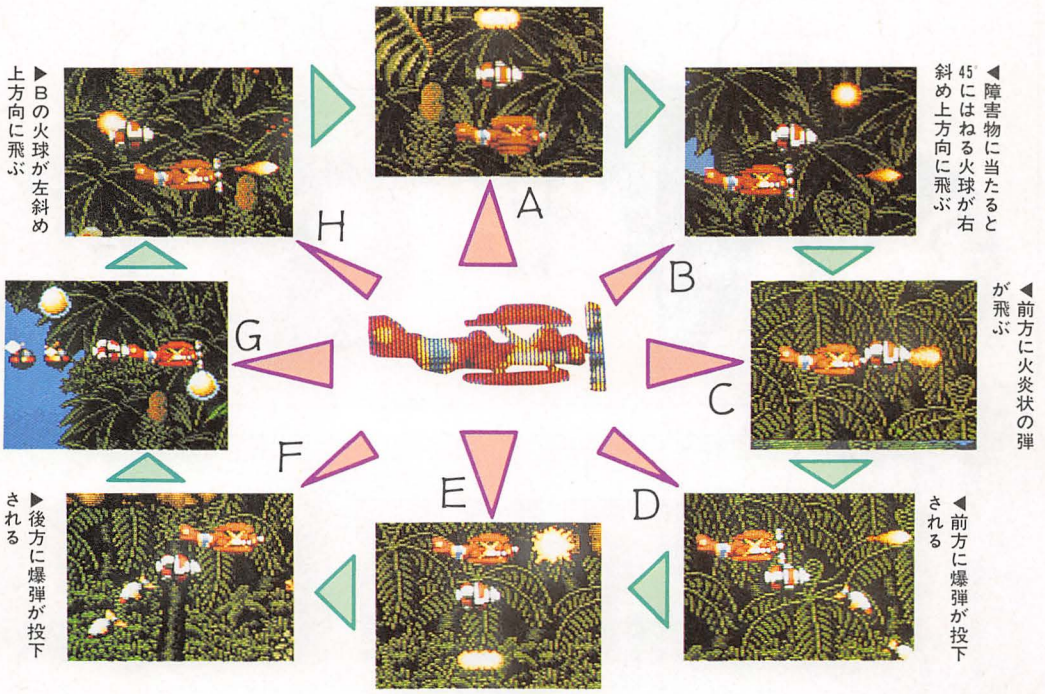
1930年頃，バハマ諸島沖で原因不明の遭難事件があいついでいた。アメリカおよび近隣国政府は，調査のために問題海域でもっとも事件が多発している「グリーンヘル島」へ，海洋調査班を派遣した。そしてこの島が，1億年前の植物層から成る，古代原始林であることを発見したのである。

そこで調査を続ける彼らに，絶滅したはずの古代竜がつぎつぎと襲ってくるのだった。





▼障害物に当たるとはね返る火炎レーザーが，上方向に飛ぶ



▶Bの火球が左斜め上方向に飛ぶ

◀障害物に当たると45°にはねる火球が右斜め上方向に飛ぶ

▶投下後，しばらくしてから爆発する空中機雷が後方に射ちだされる

◀前方に火炎状の弾が飛ぶ

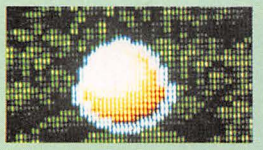
▶後方に爆弾が投下される

◀前方に爆弾が投下される

▲Aの火炎レーザーが下方向に飛ぶ

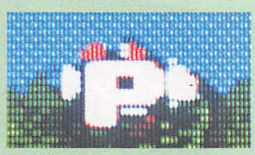
アイテムは卵の中だ！

ゲーム中に，卵が飛んでくることがある。これを撃って壊すと，中からアイテムの類が出現する。その種類は少なく，非常にシンプルにまとまっている。なお，卵の状態のまま直接体当たりしてしまうとOUTなので要注意。



卵

これを破壊すると各種アイテムが！



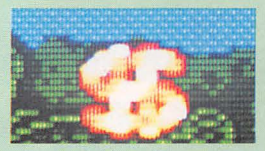
パワーアップ

取ると一つめでオプション機がつく。二つめ以降はオプション機の攻撃力が段階的にアップしていく。



スピード・アップ

自機の移動スピードが段階的にアップ。



ボーナス

ボーナス・ポイントが加算される。

※この他にもアイテムが隠されているぞ！

グリーンヘル島・そこは古代竜の待ち受ける失われた世界だった！

STAGE1 森林



◀ステージ1の舞台は森林。卵を撃ってパワーアップだ！　2人同時プレイで協力していこう



▶さっそく縦方向のスクロールが混合されてくる。このハチのような敵は巣から飛びだしてくる。そこをたたけ！



◀おおっと，自機のまわりをたくさんのオプションが取り囲んでシールドがわりに！　このパワーアップは一体!?



◀これがステージ1の中盤に登場するブラキオサウルス。〝CAUTION!〟などと表示されてデータ紹介までしてくれるのがおかしい



▶滝をくぐる。ここでは，レバーを上に入れていないと水流で下へ下へと押し流されてしまうんだ



◀おおっ！　これも特殊パワーアップだ！　オプション機をどこに位置しても強力なリング状のレーザーが発射される

STAGE2 上空



◀ステージ2の舞台はグリーンヘル島上空。背景が高速スクロールする



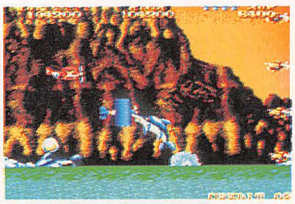
▶コウモリのような生物に原始人がつかまって飛んでくる。コウモリのほうだけ撃ち落とすと，原始人は高速で画面外に吹っ飛ばされてしまう。なんと残酷な……



◀特殊武器の強力な時限爆弾を装着！　カウントが0になると自動的に撃ちだされる

STAGE3 海上

▶ステージ3は海上。陸海空から敵が攻撃を仕掛けてくる





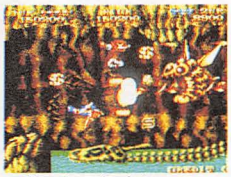
◀一つ重要なことを書いておくと，このゲームは壁などの障害物に触れても一切ミスにはならない。ある程度ラフなプレイが許される



◀原始人に注意。機体にぶらさがって落とそうとする。たくさんつかまるほど重くなるぞ。レバーガチャで振り払おう（だがはっきり言ってこういうフィーチャーはもう時代遅れだと思うけど）



▲滝の中から敵が飛びだしてくる。勢いよくはねてくるので気をつけて



▲段々と不気味なエリアに入り込んできた。このあたりは恐竜の骨が目立つ。恐竜の墓場なのだろうか？

STAGE4 海底



▲ステージ4は海底。このへんからの演出がまた良い。自機がちゃんと潜水艇に変わっている点に注目！　ここから先は自分でTRY！　いきなり全部見せてしまってはキミに対して失礼というものだ。

ボスキャラクター紹介



BRACHIOSARUS（ブラキオサウルス）
LENGTH：116ft
WEIGHT：150t

ステージ1の中ボス。首を伸ばし，自機をつかまえてかみ砕いてしまう。顔が弱点。



ALLOSAURUS（アロサウルス）
LENGTH：93ft
WEIGHT：5t

ステージ1の本ボス。最初に出現する位置がとんでもないので意表を突かれる。前後に移動しながら飛びはねてきたりする。口から3方向に火を吐く（恐竜が火を吐くかって？）。首の振りかたがかわいい。



RHAMPHORHYNCHUS（ランフォリンクス）
LENGTH：100ft
WEIGHT：1t

ステージ2には，ボスはこの1種類しか登場しない。放射状に弾を撃ってくる他，竜巻を起こして自機を吸い寄せようとしてくる。竜巻につかまると一定時間操作不能になる。



UNKNOWN DINOSAUR（アンノーン ディノサウル）
LENGTH：200ft
WEIGHT：70t

ステージ3の中ボス。口と尾から火を放って攻撃してくる。とくに口から吐いてくる高速の炎に注意。



ANCIENT COLEOPTERA（アンシエント コリオプテラ）
LENGTH：100ft
WEIGHT：0.8t

ステージ3の本ボス。地表に散らばる恐竜の骨などを，震動で舞いあがらせることによって攻撃してくる。ある程度ダメージを与え，倒したと思っていると，なんと…？



ゲームミュージック&ビデオ新譜視聴室

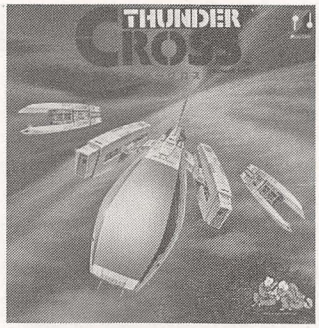
MUSIC

先月号のゲーム・ミュージック総カタログがなかなか好評だったようでホッとしています。幸運私真矢です。でも，今月はいきなりみなさんに謝らなければなりません。そうです，先月予告したゲーム・ビデオ総カタログが誌面の都合で延期になってしまったのです。楽しみにしていてくれたみなさん，本当にすみません。近いうちに必ずや実現したいと思っていますのでご期待ください。ところで，近々ポリスターから『スーパーリアル麻雀PII，PIII』，ポニーからその他の麻雀ゲームのビデオが発売されるそうです。こういう企画物もおもしろいですね。

今月のオススメ

サンダークロス／コナミ矩形波倶楽部

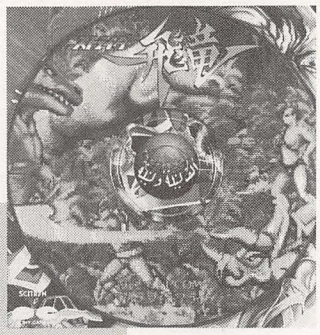
いや〜，コナミのアルバムは久しぶりですねえ。でも待ったかいがありました。コナミ・レーベルの第1弾はノリノリ・シューティングの『サンダークロス』とセンス抜群の『ホットチェイス』を引っさげての登場です。この2作だけでも感激ものなのに，矩形波倶楽部の手によるアレンジもバッチリ。なつかしの『沙羅曼蛇』（1面〜2面〜ボス）と『A-JAX』（COMMAND770〜CROSS POINT〜A-JAX）のアレンジはメドレー形式になっています。ライナーノーツは山下先生が担当。この音楽性の高さはまちがいなく買いですね。オヤッさん，グッドですよ，グッド!!



発売元：キングレコード（コナミレーベル）
メディア／価格：
CD 276A-7703 2,843円（税込）
CT 230T-3703 2,369円（税込）
収録曲：①サンダークロス・アレンジ・バージョン（Skywalker）②サンダークロス（The Thunder Fighters/First Attack/Skywalker/Machine Graveyard/Great Battleship/Endless Labyrinth/Fire Cavarn/Final Base/Gloidential Mechanism〜/Stage Clear/Ranking/Game Over/A Long Way）③A-JAX・アレンジ・バージョン（Final Command A-JAX）④沙羅曼蛇・アレンジ・バージョン（Cross Fire）⑤ホットチェイス（Long Way To Danger/It's a Hard Way In The Suburbs/Make Me Dynamic/The Navigation On The Bridge/Ice Won't Let Me Go/And Only Did I My Duty/Soldier's Paths/Finally I Belong To/Just I've Done It/After The Terrible Running）⑥グラディウスII・アレンジ・バージョン（Farewell）
発売日：89年5月21日

ストライダー飛竜ーG.S.M. CAPCOM2ー／アルフ ライラ ワ ライラ

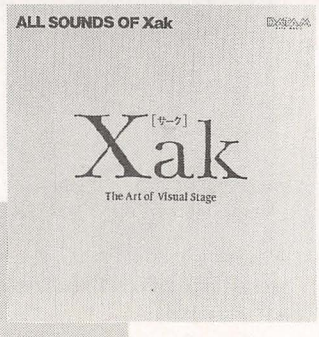
先月号の別冊付録で紹介されていた，カプコンの女性サウンド・チーム〝アルフ ライラ ワ ライラ〟の最新作がこれです。彼女たちの生のコーラスとパーカッションが入っているアレンジ曲「Snow in Savanna」は一聴の価値あり。アフリカ音楽，さらにはピアノコンチェルト風のアレンジに挑戦するあたりに，GM（ゲームミュージック）の新たな方向性をめざそうとする意気込みがうかがえます。そのうちに彼女たちのファンクラブができちゃったりして……？



発売元：ポニーキャニオン（サイトロン）
メディア／価格：
CD D25B1001 2,627円（税込）
CT 22P60049 2,359円（税込）
収録曲：①ストライダー飛竜・アレンジ・バージョン（Snow in Savanna）②ストライダー飛竜（Credit〜防衛圏〜踏み込め／〜一撃〜非情の大伽藍〜野獣〜銃弾回廊〜ウロボロス一鉄の統治一／2 Stage Demo〜シベリア抗道〜動輪〜大走破〜雲魂〜風陣〜Stage Clear／3 Stage Demo〜ひびき〜包囲〜谷と河〜吠える〜アフリカの魔王／4 Stage Demo〜シュート・スピン〜逆転マイナーG〜奪取／5 Stage Demo〜飛竜〜逆転の速力〜冥王〜最終クリア／さらに……〜Ranking〜Game Over〜Continue）③ストライダー飛竜・アレンジ・バージョン（ペテルブルグの月）④天地を喰らう（大興山／汜水関〜鉄門峡／竜門谷〜虎牢関／洛陽〜榮陽城〜郿塢城／影武者董旻のテーマ〜董卓のテーマ／STAFF ROLL〜RANKING）
発売日：89年5月21日

サーク全曲集

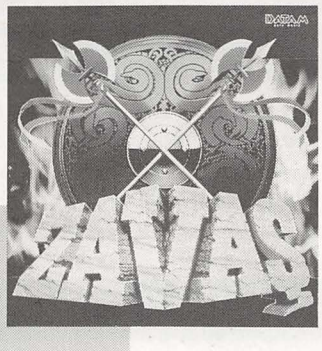
マイクロキャビンがはじめて本格的ARPGにチャレンジした『サーク』の全曲を完全に収録したアルバム。正直言って，今まではマイクロキャビンの音楽はちょっと…と思っていた人がいるかもしれませんが，このアルバムを聞いたらきっとビックリすることでしょう。なかなかミゴトに音色を作っているじゃありませんか。なんでも強力な新人音楽スタッフが入ったとのこと。なお，曲名を見ると，何となくゲームの流れがわかるって話も。



発売元：ポリスター
メディア／価格：
CD H24X-10003 2,472円（税込）
CT X21X-3503 2,163円（税込）
収録曲：①Xak I ②フェアレスの町③教会④メッセンジャー⑤ショップ⑥悲しみ⑦やすらぎ⑧微笑みI⑨微笑み2⑩不安⑪町へ⑫バトル・フィールド⑬緑の大地⑭邪悪な木⑮砦への道⑯砦⑰水龍⑱ノルマナの町⑲青い海⑳洞窟㉑ロック・バイター㉒ファイヤー・エレメンタル&ウォーター・エレメンタル㉓合体エレメンタル㉔エンディングI㉕アイキャッチ㉖ネムヌの町㉗地の下の塔㉘ネクロマンサー㉙炎の地㉚炎の砦㉛炎の地，上空㉜サラマンダー㉝聖城へ㉞封印の地㉟パドゥーの驚異㊱勝利㊲エンディング2㊳メッセージ㊴レベルup㊵GETアイテム㊶ゲームオーバー㊷ゲームオーバー2
発売日：89年5月25日

サバッシュ全曲集

死ぬほどマップが広いことで有名な『サバッシュ』のBGM集がコレ。なかでも注目は，ポリスターお得意のオープニング，エンディング組曲でしょう。ちなみに，それぞれのアレンジ曲名をご紹介すると，オープニング組曲が，テーマ～ファルガナ地方～マラメイア地方～ファルガナ城～ファイナル・シューティング～モンスターバトル。エンディング組曲が，ショッピング～ドルゲスタン大陸～カナートとなっています。ファンにオススメ！



発売元：ポリスター
メディア／価格：

CD	H28X-10004	2,884円（税込）
CT	X24X-3504	2,472円（税込）

収録曲：①オープニング組曲（アレンジ・バージョン）②サバッシュのテーマ③メイン・タイトル④モンスターバトル⑤エンド・タイトル⑥悲劇のテーマ⑦ファイナル・シューティング⑧ショッピング⑨きずな⑩苦闘の果て⑪ファルガナ地方⑫ファルガナ城⑬カナートの財宝⑭アルフールの大要塞⑮カルムの塔⑯マラメイヤ地方⑰トマ村⑱ドルゲスタン大陸⑲ドラゴン小国⑳グールの館㉑ブルバン要塞㉒ダルゾン帝国㉓エンディング組曲（アレンジ・バージョン）
発売日：89年5月25日

アレンジ・サウンド・フロム・ロードス島戦記

文庫本がヒットしている『ロードス島戦記』のイメージ・アルバムが発売になりました。1曲目に収録されているのは，なんとドラマ編。ロイドの東の平原で行なわれたヴァリスとマーモとの決戦の場面をドラマ化したものなんだそうです。スレインが唱える魔法の呪文なんかは，いかにもそれっぽいですね。その他の曲も，すべてアレンジ版で収録。ゲームのほうもMSX2，X68000へ移植進行中とのことですから期待していましょう。



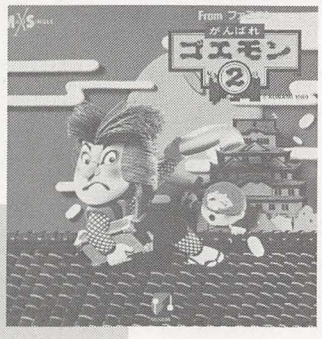
発売元：ビクター音楽産業
メディア／価格：

CD	VDR-28071	2,627円（税込）
CT	VCH-1916	2,359円（税込）
LP	SJX-25051	2,348円（税込）

収録曲：①A LODOSS WAR（サウンド・パフォーマンス）②OVERTURE（序曲）③WANDER LAND（ワンダーランド）④INTO THE LABYRITH（迷宮伝説）⑤KING OF KINGS（覇王）⑥A BLACK BATTLE（死闘）⑦HEROES（主人公達のテーマ）スレイン～エト～ウッドチャック～ギム～ディードリット～パーン⑧TROUBADOUR（吟遊詩人）⑨ELEGY FOR SOLDIERS（亡き戦士達への哀歌）⑩ETERNAL ISLAND ～LODOSS（永遠のロードス）
発売日：89年4月21日

がんばれゴエモン2

今月のオススメで紹介した『サンダークロス』とはちょっと趣(おもむ)きを異にするコナミ・レーベルの作品が，ここからあとの3作品。これは〝マキシ・シングル〟シリーズと呼ぶそうで，機種別タイトルのオリジナル・サウンドを収録して発売していきたいとのことです。CD版は，従来の20㎝CD（CDシングルではない）と同じサイズですから，なんとなく得した気分。コナミ・レーベルは今後とも，二つの路線を並行してやっていくそうです。



発売元：キングレコード（コナミレーベル）
メディア／価格：

CD	140A-7704	1,442円（税込）
CT	096T-3704	989円（税込）

収録曲：①旅始め（ひとやすみ／旅始め／地下道／九州・関東BGM／ステージ・クリア）②田舎道（四国・東海・中部BGM／風呂屋／四国・東海・中部BGM）③迷い道（迷路／中国・北海道BGM）④見てね（見せ物小屋）⑤悪い殿（江戸城BGM／からくり城BGM／釜ゆで地獄）⑥ボス（からくり人形ボス／ゲームオーバー）⑦またね（ゴエモン哀愁の旅）
発売日：89年5月21日

ゴーファーの野望　～エピソード2～

MSX版『グラII』こと，『ゴーファーの野望～エピソード2』の全曲を収録した1枚です。業務用と同じ曲も入っていますが，大部分はMSX版オリジナルのもの。もしもコナミのMSXシューティング・シリーズの音楽を聴いたことがないという人がいたなら，この1枚は絶対オススメ。SCCという矩形波音源を駆使した同シリーズの音楽は，ビックリするほどすばらしい音を聴かせてくれます。ところどころ効果音も入っています。



販売元：キングレコード（コナミレーベル）
メディア／価格：

CD	140A-7705	1,442円（税込）
CT	096T-3705	989円（税込）

収録曲：①The Universe of Blackness ②Memorise ③Equipment ④We Followed The Sun ⑤Feel Pleasure to The Death ⑥Fighter Blood ⑦The Position Light ⑧Space Traveler ⑨Strangers in Time Space ⑩Gradius Boss ⑪Salamander Boss ⑫Gradius 2 Boss ⑬Dance of Middle Fasterners ⑭Hellraiser ⑮Galactic Desert ⑯From Ancient Times ⑰Cosmic Heroes ⑱Close Quarters ⑲Prophecy ⑳Trust Me I Will Save You ㉑The King of Diamonds ㉒Give My Heart to You ㉓The Suggestion ㉔Mirage
発売日：89年5月21日

⑰ F1スピリット&F1スピリット3Dスペシャル

SCC音源による『F1スピリット』とMSX2プラスのFM音源による『F1スピリット3Dスペシャル』の音をぜひ聴きくらべてみてください。もちろんそれぞれちがった曲ではあるんですが，さすがコナミというカンジでどちらも楽しませてくれます。なかでも，どう聴いても『アウトラン』の『マジカルサウンドシャワー』のような曲があるのは大爆笑♡　狙ってますね，コナミさん。おつぎは『スナッチャー』でしょう，やっぱり。



発売元：キングレコード（コナミレーベル）
メディア／価格：
CD　140A-7706　1,442円（税込）
CT　096T-3706　989円（税込）
収録曲：〈F1スピリット〉①F1 Shuffle②Starting Grid③D／G④Hot Summer Riding⑤Random Approach⑥Next⑦Self-Confidence⑧Vanishing Heat⑨Winning Run⑩F1 Spirit～Failed！～F1 Spirit⑪Street Collection〈F1スピリット3Dスペシャル〉⑫It IS "Domingo" Today (My Hearts Beating)⑬Constructor⑭Practice Makes Perfect⑮Turn on The Run⑯Out of Rap⑰Hot Road⑱Make What Heats You Carl⑲Big Don⑳Grory㉑Light Step㉒Calm Feeling
発売日：89年5月21日

LD　パワードリフト&メガドライブ

1月21日に発売された同名のビデオカセットがレーザーディスクになりました!!　LDの画像の美しさには定評のあるところですが，『パワードリフト』を静止画で見たりするとモウ感動。消費税の導入にともなってLDは値下げされたわけですから，LDプレイヤーを持っている人には，これはお買い得の1枚と言えるかもしれません。セガ・メガドライブの『スペースハリアーII』『獣王記』の攻略ポイントもいっしょに収録されています。



発売元：ポニーキャニオン（サイトロン）
メディア／価格：
LD　G64X0308　6,400円（税込）
（56分カラー／CXステレオ／デジタル／CLV）
収録ゲーム：パワードリフト／獣王記(メガドライブ版)／スペースハリアーII（メガドライブ版）
発売日：89年4月21日

LD　沙羅曼蛇～瞑想のパオラ

マニアの間で話題を呼んだビデオアニメ『沙羅曼蛇』。その第2弾『瞑想のパオラ』がこれまためでたくLD化されました。悪魔の星団バクテリアンの侵略からグラディウス星を守れ――ダーン，ステファニー，エディの3人が宇宙へ，そして謎のモアイ像へと旅立っていきます。宇宙船で救出された美女パオラの謎とは果たして？――じつはこの物語は，シリーズ第1作『グラディウス』をモデルにしているんです。ビッグコアが雲の中からでてくれば，触手はウヨウヨとわいてくる。ラストの敵はもちろん脳みそなんですがその正体は……。1面の曲のアレンジ版も流れますし，『グラディウス』ファンの興味を引くことはまちがいない作品だと思いますよ！　次作『ゴーファーの野望』も見ないといけませんね。



販売元：ポニーキャニオン
発売元：コナミ工業
メディア価格：
LD　G78F0307　7,591円（税込）
（50分カラー／CXステレオ／CLV）
キャスト：
ダーン……辻谷耕史
ステファニー……日高のり子
エディ……井上和彦
パオラ……島本須美
マクベイン主席……筈見　純
スターバック主席代理…村山　明
サイバーブレイン……飯塚昭三
監督：鳥海永行
キャラクターデザイン：美樹木晴彦
メカニックデザイン：森木靖泰
音楽：梅垣達志
脚本：久島一仁
発売日：89年3月21日

ゲームミュージック・レコード&ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
レコード	6月5日	サウンドストーリー・ダウンタウン熱血物語	アポロン
		くにおくんサウンド・コレクション	アポロン
	6月7日	レベルUP！　ときめいて～チャイルズ・クエスト／チャイルズ	ビクター
	6月21日	ゲームサウンド・DECO ― G.S.M. DATA EAST! ―	ポニーキャニオン
		(ロボコップ／スタジアムヒーロー／ファイティングファンタジー／他)	
		交響曲ソーサリアン	キングレコード

	発売日	タイトル	発売元
ビデオ	6月7日	コナミ・ベストセレクション(LD)	ポニーキャニオン
	6月21日	テトリス完全攻略ビデオ	ポニーキャニオン
	7月21日	まーじゃんGALS GRAFFITI	ポニーキャニオン
	7月25日	スーパーリアル麻雀PII，PIII	ポリスター
	発売日未定	ナムコ究極マニュアル	CBSソニー
		PCエンジン究極マニュアル	CBSソニー
		スーパーGTV創刊号	CBSソニー

各メーカー問い合わせ先――キングレコード：03(945)2111／ポリスター：03(406)8161／CBSソニー：03(266)5047／ポニーキャニオン：03(221)3151

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。

ハロハロハロハロ，ハロッキー（くどいようだけど，ハロは5回だからネ）!!　ロッキー引本です。

みなさん，クラス変えや，進学，就職による新しい環境にはなれたかナァ〜!!　ボクは，新しい学校で，友達をバンバン増やしているところ。日本全国から集っているからおもしろいんだ。たとえば，方言とかネ……。

ところで，今月から，上のイラストも変わって，本当に新機一転。

それでは，今月のレスキュー・コーナーのはじまり，はじまり〜!!

今月の担当ゲーム：ピラミッドソーサリアン，マデリーン

隊員No.4　ロッキー引本

★引本：本当なら，ここには，青木クンのコメントが入るんだけれど，今月彼は原稿だけ！　青木ファンのみなさんゴメンナサイね！

今月の担当ゲーム：ウィザードリィ4

隊員No.8　青木　聡

みんなさん，1か月間のごぶさたです。今月も元気にレスキューのコーナーがはじまるよ〜！

つい最近，知人と2人で「ドラえもん」の映画を見に行ったんだヨ。ドラえもんには，最近の映画にはない「夢」があってとってもおもしろかったゾ。さあ，まだ見に行ってない人は急いで見に行こう。

ロッキー引本さんのところできびしい修行に毎日のようにたえているボクは今日も元気だ，と思うヨ…。

今月の担当ゲーム：ファンタシースターII，スナッチャー，第4のユニット1，2，ザ・リターンオブイシター

隊員No.13　佐久間亮介

どうも皆様，おひさしぶりです（とはいえ影の存在ですけれどね）。一応サポート・メンバーの一員の大亘という者です。以後お見知りおきを……。

話は変わりますが，ボクは今，警備員のバイトをしているのですけれど，ほしい物があったらお父さんやお母さんに買ってもらうのもいいですが，自分で働いて買うというのも気分がいいものですよ。買った物を大切にしますしネ。まあ小中学生の読者は高校生になってからがんばって！

今月の担当ゲーム：殺人倶楽部，ウイングマンスペシャル

隊員No.4　大亘

ウィザードリィ4

Q　青木さん！　ボクはPC-88MHで『ウィザードリィ4』をやっています。この間，やっと地下7階をクリアして，地下6階まであがってきたんですが，どうやら地下6階には回転床があるらしく，階段どころか召喚サークルさえ見つけることができません。せめて，召喚サークルのある場所だけでも教えてください。お願いします。

〔新潟県見附市・**ヒゲチョビン？才**〕

A　はじめてきたときは，必ずといっていいほどハマッちゃう回転床やワープの超超陰険な魔法的なトラップ。こういうトラップはマッピングするときに1番ムカつくんだヨネ（と同意を求める）！

地下6階には外壁がないんだ。つまり，一番はじっこまでいくと反対側にいっちゃうってワケ。それじゃ，どこから座標を数えていいのかわからないじゃ〜ん！て思うでしょ（思わない人もそう思いましょう）？　でも，それはDUMAPICの魔法とかJEWELED AMULETを使えば大丈夫。あと問題なのは，E1N6，E10N18，E18N13の3か所にある召喚サークルのうちのどれかにキミのワードナがたどり着けるかどうかだ！

ちなみにこの階には，目に見えても入れないニセモノの扉がたくさんあるから注意してネ。

Q　青木さん，こんにちは。ボクは今，『ウィザードリィ4』をプレイしているんで

すが，地下7階でジグラットにじゃまされて進めなくて困っています。

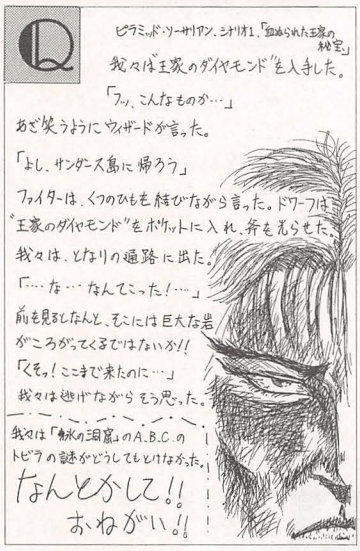
地下7階のどこかに浮いているといわれる，HOPALONG CARROTが取りたいのですが，ジグラットがいるため，捜している途中で死んでしまいます。どうすれば，ジグラットでダメージを受けなくなるでしょうか。ぜひ教えてください。

〔東京都稲城市・**榎本康弘？才**〕

A そりゃ死ぬって，このひとつ前に書いたヒゲチョビンクンもそうだけど，榎本クン！　キミはすんごぉ〜く大きなまちがいをしている。地雷原やジグラットなんて常識で考えてみれば，歩いていくところかどうかわかるでしょ？　ましてや座標がわかんないんじゃ，見つける前に死んでしまって当たり前。こういうところは必ずアイテムを使えばクリアできるようになってるんだから，そのアイテムが手に入るまでは，まるっきり無視しちゃっていいヨ。ちなみに，そのアイテムは，WINGED BOOTSっていって，地下5階で敵が持ってるから，まずはこれを取れるようにがんばってみてはいかがかナ？

ピラミッドソーサリアン

Q



〔群馬県佐波郡・**ンダニーマ14才**〕

A ここは，はっきり言ってトラップ！　トラップ！　でも，トラップを動作させない方法があるので安心してネ。まあ，方法がなかったら解けないけどサ。

ところで，ンダニーマクンは，『レイダース』という映画を見たことあるかい？　実は，この映画のあるシーンが，この石がころがってくるトラップに似ているっていうより，そのものなのだ。

ゲームの中でのトラップをはずす方法を教えちゃうとつまんないので，『レイダース』の中で主人公インディジョーンズがやった方法を書くネ。

彼は，台座の上にのった黄金像を取るために，それと同じ重さの砂(？)ぶくろを黄金像を取ったあとに置いたんだ。さて，わかってくれたかナ？

Q こんにちは，レスキュー隊のみなさん。ボクは今，『ピラミッドソーサリアン』をプレイしているのですが，シナリオ4の「嘆きの神殿」で最初っから行きづまってしまいました。まあ，くさりをロックして片っ端からくさりを引きまくってなんとか1階はクリアできたのですが，問題は2階のスライム(？)みたいなやつです。そいつは，ボクたちソーサリアンを通してくれないのですっ!!

さらに，その横の部屋に入ると串し天井じゃなくて吊り天井がじゃまで立ち入ることができません。「くさりもいっぺん引いたろかあ」と思いましたが無理でした。

どうかこのあわれなボクにレスキューしてください。ロッキーさん元気ですネ!!

〔兵庫県・**山田隆生とドリフターズ14才**〕

A はっきり言って，キミが悩んでいるところは，トリックでもなんでもないんだナア〜。ここは，ただ，スライムの行動パターンを読めばOKなんだ。でも，それがわからないためにレスキューに助けをもとめてきたわけだから，バッチ教えてあげるヨ。バッチリネ。

このスライムをどかすには，ただ単に殺せばいいんだ。殺しかたは，剣をふりながらジャンプするだけ。もちろんスライムにギリギリのところまで近づいてだよ！

ファンタシースターII

Q ボクは今，『ファンタシースターII』をやっています。だけどどうしてもわからないことがあります。それはシステム・レコーダーのある場所です。

バイオシステムまで行って3階まで行ったのですが，それ以上，上に行く階段がありません。3階をいくら捜しても見つかりませんでした。

どうかシステム・レコーダーのあるところを教えてください。

〔岡山県倉敷市・**ミニトモス 13 才**〕

A おっと，もう『ファンタシースターII』の質問がきているぞ！　やっぱり，人気があるんだなあ。

ミニトモスクンの質問だけど，これは町での会話に重大なヒントがあったんだよ。もう1度町で情報収集をしてみてね。というのはあまりに勝手すぎるので，くわしくレスキューしちゃおう。バイオシステムの構造は地上3階，地下1階の計4層となっているんだ。ここでミニトモスクンは「おやっ!?」と思うハズ。そう1階には地下に降りる階段は移動できる場所には一つもなかったのだから。

ホラ，1，2，3階にはそれぞれ，共通した場所に穴があいているだろ。3階からその穴に飛び込めば…。落下によるダメージは，このゲームには存在しないので安心して飛び込んでみようね。

スナッチャー

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは。ボクは今，MSX2の『スナッチャー』をプレイしていますが，いきなり工場のところで迷っています。スナッチャーを見失ったあと，時限爆弾を見つけたので，外にでようとしたらインセクターとの戦いになりました。しかし，きりがないので殺されてしまいます。他のでかたを教えてください。

持ち物は，メモリーチップ，鍵，紙きれ，髪の毛，皮膚です。

〔和歌山市・**国定昭伸14才**〕

A おいおい，国定クンはちゃんとマニュアルを読んだかい？　ブラスターはSHIFTキーを押すことにより，かまえることができるのを知っているかな？　インセクターのシーンは，ブラスターで出現するインセクターを破壊しまくっていればイイハズだよ。そうすればインセクターはいなくなって脱出することができるようになるんだヨ。

Q はじめまして。ボクは，『スナッチャー』のPC-88版をプレイしています。

ACT2のクイーン病院で見つけたカルテをアフターヘブンで，ナポレオンに見せヒントをもらうと，ベリウム，ちっ素，イオウ，酸素(Be，N，S，O)ということがわかりました。しかし，名前を入れてみたのですが(ベンゾウ，ベエゾン，ビンゾウなど)，何回やってもちがい，メタルギアmk2のヒントも最後で同じことばかりです。

どうか，どうかBeNSoの名前を教えてください。お願いします。

〔茨城県那珂町・金ちゃん？才〕

A おしい！金ちゃんクンは一つ大事なことを見落としているから，名前がわからないんだ。それは，カルテに書いてあったことは〝ベリウム，ちっ素，イオウ，酸素〟だけではないということなんだ。正確には〝ベリウム，ちっ素，イオウ，酸素，ちっ素〟だったんだよ。どうだい？　これでわかっただろう。このとおりに元素記号をおいていくとBeNSoN…。エンディングまで，もう一息だぞ！

第4のユニット1,2

Q 私は，X68K版の『第4のユニット』をプルウェイ（ちょっと古かったかナ）しています。実は最後の脱出のところでつまってますっっ！何をやっても，「ちゅど～ん!!　ハラホレ～」となってしまいます。何とぞお助けを!!

〔東京都足立区・伊達臣人15才〕

A う～ん，本当におしいね。よ～く，人物との会話を思いだしてごらん。伊達臣人クンが忘れていたことがあるはずだよ。サイコパワーはたしか道具を使うことによって，その力を高めることが可能だってことだよっ！

ゆうすけの部屋へ行って，いろいろと調べてみよう。きっと，役に立つ道具が手に入るハズ。

それを，脱出のシーンで使えば，晴れてエンディングが見れるヨ。

Q レスキュー隊のみなさま，こんにちは。

ボクはX1の『第4のユニット2』で行きづまっております。今，地下3階まできておりますが，そこから先にまったく行けません。D.SYSですぐに死んでしまいます。地下2階の2-Aで兵士が「ディフェンス…」と言っておりましたが，それがカードEに関係あると思うのですが，どこで使うかわかりません。また，地下1階のWSにも兵士を使っても入れません。

アイコンは，セス，たきざわ，サイコパワー，サイボーグ計画，UFO，カードA，B，D，E，キーA，B，コード（まだ知らない），資料，ユニット，エネルギー・カプセルです。またカードはA，C，D，Eの状態でもセーブしてあります。

もう3か月もこのままなのでどうかおねがいします。

〔神奈川県横浜市・ヘラクロス15才〕

A ど～も！　先月号に続いて今月も再登場のブロンウィンで～す!!

D.SYSのところで死んじゃうの～!?　え～と，たしかD.SYSの場所でカードEを使うことによって，ディフェンスが解除されると思ったわ。

あとWSに入れないそうだけど，これは起爆用のコードをまだ知らないからよ。ホラ，たしか2-Cのコンピュータだけ他の端末と連動していて動かなかったでしょ。2-Dのコンピュータで T-BOMBのことを調べたら，こっちにきてコードを調べるのよ。コードを調べるときに網膜パターンのチェックをされるけど，なぜか私だとOKになっちゃうのよね～。でも，No.7が私だから当たり前だけど…。

（と，意味深な言葉を残すのであった。パート3をプレイすれば意味がわかるぞ）

レトロAVG & RPG

Q レスキュー隊のみなさんどうか教えてください。

今，ボクはMSX2の『殺人倶楽部』でハマっています。ハートセイフの人と教会の神父さんに会えないのです。まだボクの聞き込みが足りないと思うのですけれど……。どうかヒントをボクにください。捜査状況は証拠品25点，聞き込み88点，取調べ0点，情報39点，進行状況38点で，証拠品はイヤリング，スカーフ，ナイフ，通帳です。どうかよろしくお願いします。

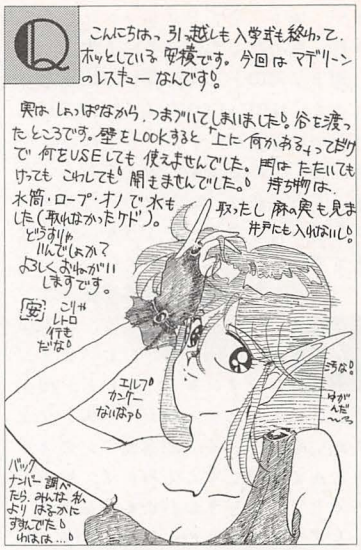
P.S.　J.Bハロルドのサウンド・コレクションがでたそうですけど，その中に殺人倶楽部の6曲が収録と書いてあります。ところでMSX2にBGMはあるのでしょうか？

〔住所氏名不明？才〕

A ハートセイフに行くにはまず生命保険の契約書を見つけださなければならないんだ。契約書はキャリントン家を家宅捜査すればでてきますよ。それを資料室に提出すればハートセイフに行けますよ。

教会の神父に会うには，やはり聞き込みでトニーホールディングからジョーキャリントンを墓場で見かけたという情報が得られますから，教会に行くことができます。

P.S.　サウンド・コレクションの中に入っている6曲はX68K用の曲だそうですよ。



〔富山県東礪波群・安積なお15才〕

A 『マデリーン』かあ！このゲームおもしろいんだよネ。近ごろでは，入力式のアドベンチャーがかなり減っちゃったから……。

ところでこのシーンだけれど，キミの持っているアイテムでは，何もできないゾ。ここで使うアイテムは，スタート地点から見える小屋にある。ちょっぴり頭をひねらないと見つからないのでガンバッテちょうだい。ヒントをだすとすれば，○○を見るって入力すれば良いってことかナ!?

まあ，ゲームははじまったばかり，これからはもっと大変だヨ！

Q X68K用のゲーム『ザ・リターン・オブ・イシター』について質問させていただきますですよ。

フロアー127の解きかたがわかんないのれすきゅ～。何をしたらいいのか，何にもわかりまへん。

そこで誰でもいいから，良きアドバイスを。魔法がたくさんありすぎてもう頭がパニック!!

〔受知県名古屋市・だてなおと？才〕

A おいおい，誰でもいいからなんて言わないでくれよ。これからは，業務用からの移植版についてはこの佐久間にまかせてくれよな！

フロアー127のクリア方法だけど，このフロアーは今までのフロアーとはクリア方法がちょっとちがうんだ。今までのフロアーが扉を開ける鍵を捜すのに対して，このフロアーは鍵を自分で勝ち取らなくっちゃいけないんだ。

方法は二つあって，一つはアキンド

ナイトという青い騎士を全滅させると手に入れることができる。

もう一つの方法は，カイの魔法「○○○○○○○○○○」を使うと手に入れることができるんだヨ。

どちらの方法を使ってもいいけど，最初の方法のほうがおもしろいのでそちらをボクはお推めするよ。

Q レスキュー隊の皆様！ ボクはMSX2で『ウィングマンスペシャル』をやっているのですが，北村先生のほしがっているライターがどこにあるのかわかりません。どうか教えてください。あと，展望台に散らかっているゴミは，何かするのでしょうか？ ちなみに持ち物はハンマー，洗面器，吸いガラ，ガム，バケツ，水，魚，カン，タオル，スリッパなどで，板を川にかけたり，ジュースを松岡先生にもやりました。キーホルダーも渡しました。

〔神奈川県横浜市・**加藤弘基14才**〕

A 『ウィングマンスペシャル』は最近では珍しく入力式のアドベンチャー・ゲームですよね。今じゃ選択式が主流ですからねえ。加藤クンはライターが見つからないみたいだけど，桃子チャンのいるシーンをよく調べてみたかな？ ライターはそのどこかにありますよ。つぎにゴミの件だけれど，仮に加藤クンの部屋にゴミが散らかっていたらどうしますか？ そのとおりのことをこの場面でしたらいいのさ。

★引本：サァ～て！ おつぎは，読者間レスキューだぁ～!!

読者間レスキュー

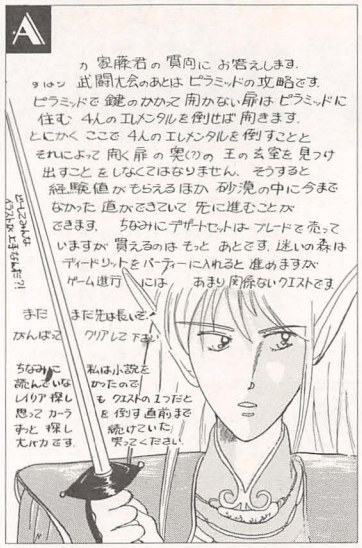
Q お願いします。ボクは，『ロードス島戦記』で行きづまっています。アランの武闘大会で優勝した後，何をしたらいいのか……。ピラミッドはカギがかかってるトビラが開かないし，砂漠はおもいっきし熱くて入れないし……。マーモの軍はきりがない。

もしかして，まよいの森が通れるのでは!? 商人の組合も見つかりません（なんとかデザートというふざけた名前のやつ）。レベルは全員６です。

〔愛媛県松山市・**家藤将史14才**〕

（89年５月号掲載）

★引本：この質問には，ハガキで回答してくれた浅野クンの他にマイコンライターの猪野サンが送ってくれてきたりしました。たくさんのお答えの手紙をくれた人達，どうもありがとう!!

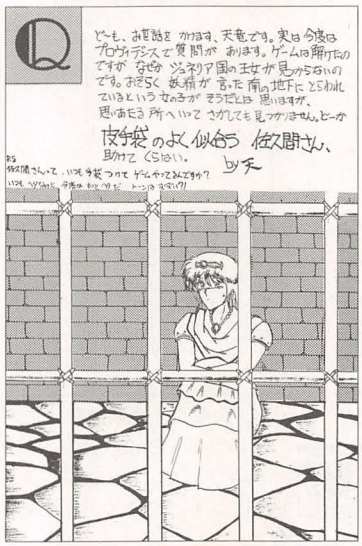


〔埼玉県越谷市・**浅野　裕？才**〕

★引本：今月の課題紹介。

Q こんにちは，レスキュー隊のみなさん，ボクは，今『水龍士Ⅱ』をプレイしています。そこでわからないことがあります。それは，「恐れの輝水」をどうやって取りに行くのかということです。後で取るはずの「哀しみの輝水」のほうは先に取ってしまいました。ボクは，たぶん呪われた池の下のＬ字形になっているところがあやしいと思うのですが，あがることもできずさがっても何も起こりません。このあわれな男の子にレスキューをしてください!!

〔東京都板橋区・**竹山知宏16才**〕



〔埼玉県南埼玉郡・**天竜鬼神衆？才**〕

Q レスキュー隊のみなさんこんにちは。ボクは今，『インサイダーズ』をプレイしています。パルスカンパニーでカレンダー氏の手伝いをしてほしいといわれたのだけど，いるところがわかりません。ベル公園の遺跡の中にいるのはわかるのですが，その遺跡の場所がわからないのです。どうしたらカレンダー氏に会えますか!?

P.S. ボツにしないで！ ボクはＲＰＧははじめてだから，絶対ボツにしないで！

〔北海道苫小牧市・**大沢尚学12才**〕



〔東京都豊島区・**あぽすとろふぃ？才**〕

★引本：さぁ～て，これで今月のレスキュー・コーナーも終わり。それにしても今月は課題多～～～～い!! 読者のみなさん，もし，答えがわかったら，ふるって応募してくださいネ！

それでは，サヨサヨサヨサヨ，サヨナロッキー!!

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　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！AVG&RPG」係

ベーマガ秘情報局

X68000版『ドラゴンスピリット』の㊙です。

まず，ゲームをクリアします。そしてエンディングを見て，ネーム入れの画面になったら，ドライブ0のディスクを抜き他のディスク（なんでもよい）を入れます。そして名前を入れてタイトル画面にします。

ここで"CONFIGURATION"を選び，"SOUND NO"のところで効果音を聴くと，以下の曲が聴けます。

①エンディング曲のコーラス
②最後のブルードラゴンからアムルになるときの音
③ガラスが割れる音
④周波数のちがう「アムルゥ〜」

P.S.④の声は，きもちが悪い!

［静岡県田方郡・**石井　孝？才**］

X68000の『ドラゴンスピリット』の㊙!というより，バグです。

まず首を2本にしてパワーダウンを取る。そして首が1本になったところで，また青玉を取る。すると，なんと!2本になるはずの首が，いきなり3本になってしまう(でも，あまりメリットはない)!!

［静岡県田方郡・**石井　孝？才**］

X68000版『今夜も朝までパワフルまあじゃん2』の秘密の暗号で，おもしろパスワードを発見しました。

まず普通に立ちあげてから，「エキサイト麻雀」を選択します。そして秘密の暗号を選び，つぎのパスワードを入力します。

ばか，あほ，ぶす，おの，こばやし，あざらし，でぇびいそふと，きた，みなみ，ひがし，にし，みる，しらべる，たかどの，あべけいた，よしだめぐみ，かじやま，まつの，いしだ，ぶるぅは，あつ，しなだなおと，以上。

P.S.いつもボツをくらっているので，ボツにしないでください。深くお願いします。

［石川県金沢市・**岡本真一16才**］

X68000版『デスブリンガー』の㊙です。

まず，鍛冶屋に行きます(このとき，必ずアイテムを装備しておく)。そして〝売却〟を選んで，装備している物にカーソルを当て，Yesにします。

すると，「装備をはずせー」とメッセージがでます。が，何と，売ってもいないのにお金が増えるではないかー!!これを何度もくり返せば大金持ち!

※いま持てる一番高いものを買い（装備し），ジョイカードなどで連射すればよいと思います。

［広島市・**まっちゃん!!?才**］

PC-88版『イースII』で2個めのロダの実を発見!

溶岩の村の入口のところに，岩が三つありますよね。

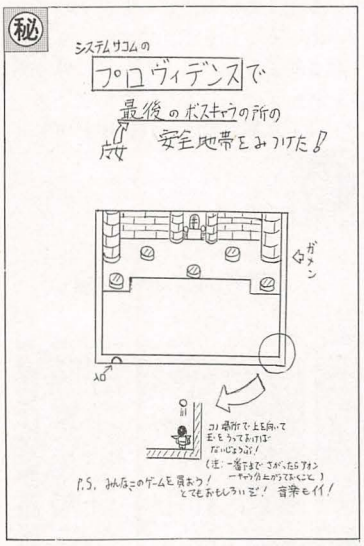
その岩と岩の間には，ロダの実があるのだ。

［愛知県名古屋市・**石田健一16才**］

PC-98版『イースII』の㊙。と言っても大したことはないのですが……。

「聖なる杯」があった部屋で，「鷹の彫刻」を使ってファイヤーを発射すると，敵もいないのにファイヤーが敵を倒し(?)，経験値がどんどんあがります。いっぺんに50や100近くあがることもあるので，レベルが簡単にあがります。

［鳥取県米子市・**コロッケ14才**］



［大阪市・**塩坂靖彦16才**］

ナムコットのMSX2版『パックマニア』で，MSX2＋でもPSGでプレイできる方法を見つけました。

やりかたは簡単。ラウンド・スタート時にP キーを押しているだけ!!　また，FM音源に直したければ，F キーを押していれば直ります。

それぞれ，ミスしたときやつぎのラウンド・スタート時に選ぶことができます。

［福島市・**グリーンスライム？才**］

MSX2版『パックマニア』で，自分（パックマン）のスピード・アップの方法を発見しました。

ゲームプレイ中にTAB キーを押すと，「SPEED？」と聞いてきますので，カーソル・キーの右でスピード・ダウン（9が一番遅い），左でスピード・アップ（0が一番速い），スペース・キーで決定です。

なお，ポーズ機能のかわりにもなります。

［福島市・**グリーンスライム？才**］

FM TOWNSの『アフターバーナー』で，いつもより小さい画面でプレイする方法!

①POWERをONにする
②TOWNSのパッドのボタンを押す(どのボタンでもいい)
③CRTの走査周波数が切り替わるときのリレーの音が聞こえたら，ボタンから手を離す

これでOK。

P.S.TOWNSのパッドはくせものだ!だって，RUNボタンを押すと左右が押せなくなるし，SELECTボタンを押すと上下が押せなくなるから，『アフターバーナー』のボーナス面が特にやりにくい（RUNボタンを押すと左ボタンと右ボタンを押したことになり，SELECTボタンを押すと上ボタンと下ボタンを押したことになるからだと思う）。

［香川県高松市・**猪原敏行12才**］

X1版『SUPER LAYDOCK』の㊙。

最終面の親玉を倒した後（爆発音がして，親玉が口をパカパカしている間），エンディングになる前に，壁にめり込んで死ぬ（少しもったいない）。

すると，無人のエンディングになり，なんと，脱出シーンがないのに星が爆発してしまうのだ!これは笑える。

「神奈川県小田原市・**美形尾死村？才**］

PCエンジンの『ダンジョン・エクスプローラー』の㊙です。

パスワード入力のとき「DEBDE DEBDA」と入れ，RUNボタンと①ボタンをいっしょに押すとパスワ

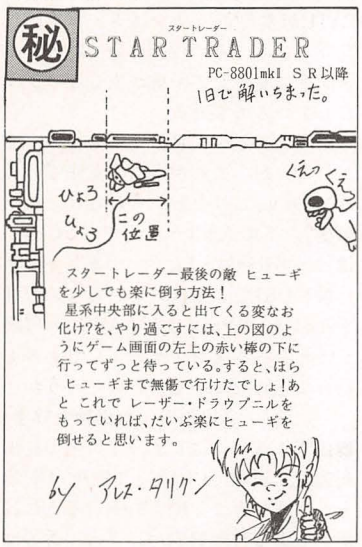
ード・エラーがでるので，Ⅱボタンを押してMEMBERで好きなキャラを選びます。

すると，HP無限，ステータス最高，どこでも歩くことができて魔法も無限に使えるという，とんでもないキャラができます。

さらに，その状態で王の間へ行き，王様の左側から何度か体当たりすると，ナント!そのキャラが王になり，国を乗っ取ってしまいます(第2のエンディング?)。

P.S.このキャラで城の前の丸い木に突っ込むと，いろいろなところにワープします。

［北海道札幌市・**サキサキチーズ13才**］



［京都市・**アレス・タリクン15才**］



PCエンジン版の『究極タイガー』で誘導弾の装備のしかたです。

やりかたは，セレクトを押しながら，フォーメーション・チェンジ・アイテムが黄色のときに取ればOKです。

［群馬県邑楽郡・**川島慶一15才**］



PCエンジン・CD-ROM版『ファイティング・ストリート』の㊙です。

1人プレイのとき，パッド2のSELECTを押し，①・Ⅱボタンを押しながらRUNすると，プレイヤー2のKENがでてきます（ただし，1回しかできません）。

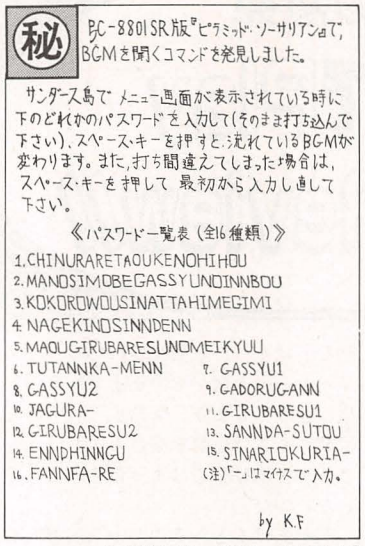
［広島市・**河辺真太朗18才**］



PCエンジン版『F-1パイロット』で，コースマップ表示中にⅡボタンを押すと，な・な・なんと，1～8コースまでの好きなコースで走ることができる(1周しかできない)！

P.S.鈴鹿サーキットのヘアピンを時速200kmで通過できるのは不思議だ。

［新潟県村上市・**青山英司15才**］



［千葉県鎌ヶ谷市・**K.F？才**］



セガ・メガドライブ版『スーパーサンダーブレード』の㊙!ってほどでもないですが……。

とりあえず電源を入れてデモ画面になるのを待つ。そして Ⓑ ボタンを押す。すると，自機がホバーリングする（Ⓐ または Ⓒ ボタンを押すと左右の動きが止まる）。

別に役に立たないけれど，これを使ってデモで面クリアできたらすごい!

［福島県大沼郡・**自動九？才**］



セガ・メガドライブ『ファンタシースターⅡ』で，スローモーションでゲームをする方法を発見しました。

やりかたは，ゲーム中にスタート・ボタンを押して，Ⓑ ボタンを押し続けるのです。この状態で移動するとスローモーションになります。

また，これを利用して，移動中のBGMを変える方法があったので報告します。これは，町や店の中で同じようにスタート・ボタンを押して，Ⓑ ボタンを押しっぱなしにします。つぎに，Ⓒ ボタンを使い会話を終わらせます。そして，Ⓑ ボタンを押したまま，町や店からでます。そして，もう一度スタート・ボタンを押すと，はじめにスタート・ボタンを押したときのBGMに変わります。

ちなみに，この技は，どこでも使えます。

［北海道札幌市・**富樫一玄15才**］



PC-88版『ピラミッド・ソーサリアン』でEXPを50,000ぐらい稼ぐ方法。

まず，「心を失った姫君」まで行く。そして地下にもぐる。

ここで，二つ連続してかかっている橋の上にいる巨大なイモムシみたいなヤツを倒す。

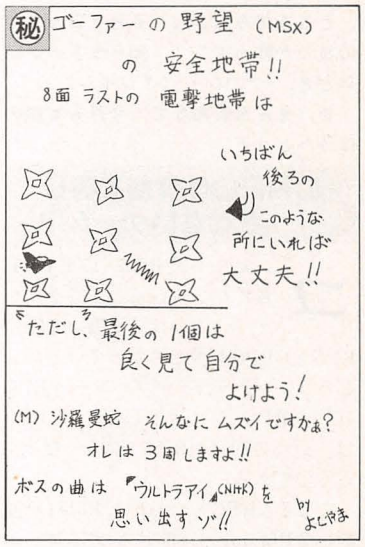
ただし，こいつを倒すにはコツがいる。まず火を吹きはじめたら何とかしてヤツの頭のすぐ前まで行く。火の玉（水色）はダメージを受けないので，そこでジャンプしながら剣を振る。同様にしてもう1匹も倒す。

ここで，「何だ，1EXPしかもらえないじゃないか」と思ってはならぬ! もう一度これをくり返すと，何といっぺんにもらえる経験値が1000に増えている!

またまた，画面外にでて，これをくり返すと経験値は，1,500，2,000，2,500，3,000，3,500……と6,500まで増える。

飽きるまでヤツを倒しまくれば，経験値5,000は楽勝よォ！

［東京都杉並区・**下っぱ二番小椋?才**］



［宮城県志田郡・**横山貴英？才**］

㊙情報大募集

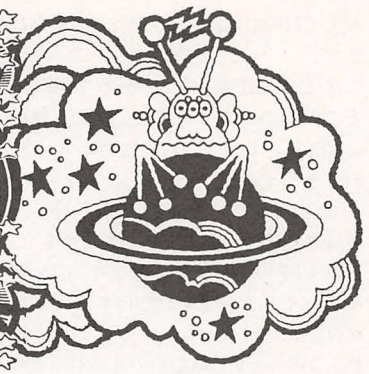
このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。みなさんが自分で発見したテクニックをドンドンご応募ください。

くれぐ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「ベーマガ㊙情報局」係

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



ハーイ，元気にゲームしてるかな？山下　章です。近頃，ＰＣエンジンのゲームが熱いよね。『究極タイガー』『ダンジョン・エクスプローラ』なんかは，じつにいいデキ。でも，一方ではそろそろ，買うと怒りバクハツしちゃうようなゲームもでてきているので気をつけよう。ソフトの数が増えると，そういうゲームが出現するのは宿命的に避けられないことなのかなあ。

ところでみなさん，６月２日って何の日だか知ってる？　知らなきゃいいけどさ，べつに……(イジイジ)。

ま，そんなこんなで，今月も本編のほうへどうぞ。

CRPGは役割を演じさせないゲーム？

コンピュータRPG（以下CRPG）がいろいろな矛盾をかかえているのは，本当の意味のRPGとCRPGが少しちがっているからだろう。つまり，テーブルトークRPG（以下TRPG）から派生してきたCRPGは，いつの間にかRPGではなくなっているのである。

そもそもRPGというのは，Role（＝役割）をPlaying（＝演じる）するゲームである。だから，プレイヤーがその世界に入り込んで冒険をするのではなく，その世界に住んでいるキャラクターを，プレイヤーが演じるだけである。つまり，キャラクターには人格があり，プレイヤーはその人格に従ってプレイしなければならない。

たとえば，そのキャラが邪悪な心の持ち主であるならば，悪事を何のうしろめたさも感じずにしてしまったり，人助けなどはもってのほか，というようにプレイしなければならない。

しかし，CRPGにおいて，そのような規則はあってないに等しい。いや，まったくないと言っても言い過ぎではないだろう。CRPGでは，キャラの人格などはまったく無視されており，プレイヤーの人格がそのままキャラの人格になってしまう。つまり，RPGの大原則である「役割を演じる」というところが，CRPGではまったく守られていないのだ。

例をあげると，そのキャラが善人であったとしても，プレイヤーが邪心を持っていたら，そのキャラは善人ではなくなってしまう。世界を救う勇者であるはずなのに，他人の家の中にある宝箱を開けたうえに，中の物を取っていってしまったり，人との会話で嘘をついたりしたことが，だれにでもあるはずだ。

もしも，よりTRPGに近づけたいのならば，まず規則を厳しく守らせることが必要だろう。TRPGならば，プレイヤーがキャラの人格・性格・知識などを無視した行動をしようとしたとき，ゲームマスターがそれを警告・禁止することができる。しかし，CRPGだと，コンピュータはそこまでチェックをせずにゲームを続行させてしまう。ある程度の規則を決めていなければ，それはRPGには成り得ない。CRPGでもっと自由度がほしい，などという意見もあるが，あまり自由にしてしまうと，RPGという設定を根本からひっくり返すことになってしまう。

中には，そういう規則を守らせようとしているゲームもある。『ウルティマⅣ』がそれだ。このゲームでは，聖者らしいふるまいをプレイヤーにさせるように仕向けているので，規則が守られるようになっている。守らないプレイヤーにはゲームが終わらないというペナルティが生じてくる，というところは，マスターがいるような感じである。

また，『ウィザードリィ』シリーズにも，規則を守らせるような仕組みがある。キャラの性格，アライメント（属性）に反した行動をとると，強制的にアライメントを変えられてしまうというところである。つまり，GOODのキャラが友好的なモンスターを殺したり，EVILが友好的なモンスターを逃がしたりすると，その行動に合ったアライメントに変化して矛盾が生じないようにしているのである。

わずらわしいと思った人もいるかもしれないが，これが本当の意味でのRPGであり，これをわずらわしいと思うのなら，その人がいつもしているCRPGは本当のRPGではない。つまり今現在一般にCRPGと呼ばれているもののほとんどは，RPGではなくAVG（＝冒険シミュレーション・ゲーム）であるということになるのではないだろうか。

［福岡市・**大出綾太17才**］

■山下：読ホンはじまって以来の長編掲載だ。近頃，CRPGとTRPGは別物という意見をよく聞く。その考えにはボクもある程度賛成だ。その一番の理由が，大出クンが指摘してくれた「CRPGでは，プレイヤーがちっとも役割を演じていない」ってことなんだよね。

それなら，CRPGをTRPGと同じにすればいいのかってことになるけど，果たしてそれがCRPGをよりオモシロくできるかどうかは，今ひとつ判断しかねる。「はい」と「いいえ」の選択肢があったら両方試さずにはいられない。脱出を迫られているときでも，まだ調べていない部屋があったらノゾいてこずにはいられない――それほど現在のCRPGにマヒしてしまったプレイヤーが，いきなり「TRPGのように自覚を持ってキャラを演じろ」と言われても，とまどうばかりだと思うからだ。

結局のところ，もしもCRPGをもっとTRPGに近づけたいのだったら，プレイヤーが必然的にキャラを演じるようなシステムにアレンジを施す必要があるのではないだろうか。とは言え，それが単にプレイヤーのゲーム進行の足かせとなるだけだったら，再考の余

地もあるのかもしれない（ちょっとむずかしかったかな？　でも，マンネリ化しつつある最近のRPGを考えるにあたって，これは大事な問題だと思うんだ。みなさんの意見もどんどん聞かせてね）。

おつぎも，大出クンと似たような観点から書かれた投稿だ。

RPGの世界――。

主人公になりきれない人はやめたほうがいい。それは，あなたがゲームというジャンル自体がきらいなせいなのか。それともあなたの二つのそうぞう（想像・創造）の力が貧弱なせいなのか。

ファンタジー……それは創造の世界。六角形のマスに区切られることのない自由な世界。自分と相手とが同時に動く世界。単純な作戦では成功しない世界。

もし平面的な世界を立体的に見ることができるなら，あなたはすでにその世界の一員。

［千葉市・結城光弘17才］

「死の恐怖」をもっと感じたい

HP。これは残っている体力を表す数値だってことを今どき知らない人はいないでしょう。この数値がゼロになると死んでしまうんですよね。しかし，HPが1のとき，このキャラクターはいったいどのような状態なのでしょうか？　人間に置き換えて考えてみると，ひん死の重傷です。そんな状態で敵を倒すことは不可能に近いでしょう。

こんな状況下でもCRPGプレイヤーが戦闘を続行する理由のひとつに，CRPGでは「死の恐怖」が極端に少ないということが挙げられます。豊富な治療呪文にはじまって，簡単に修得できる蘇生呪文，1都市に1軒蘇生屋さん（教会と呼ばれていることが多い）があり，たとえ全員が死んだとしてもセーブをしとけば大丈夫。しまいには「死んでしまうとは何事だ」という名（迷？）言まででてくる始末。「死の恐怖」も何もあったもんじゃありません。

現在，「冒険」をテーマにするRPGが主流をしめている以上，「冒険」と常に背中合わせであるはずの「死の恐怖」がこれでは，「冒険」の魅力も半減してしまうでしょう。

P.S.これと3月号に掲載された文章は，以前に同人誌「G.I.R.L」Vol.2に載せた『俺は〈RPG〉が嫌いだ』という記事を大幅に改稿したもので，今のCRPGの問題点，疑問点を読者のみなさんといっしょに考え，理想のRPGを実現させようという主旨のもとに書いた文章です。4月号の上野さんのお便りももっともだと思いますが，CRPGは発展途上中なのであって，限界が見えているとは思っていません。

※G.I.R.L問い合わせ先

〒168 東京都杉並区和泉3－53－6

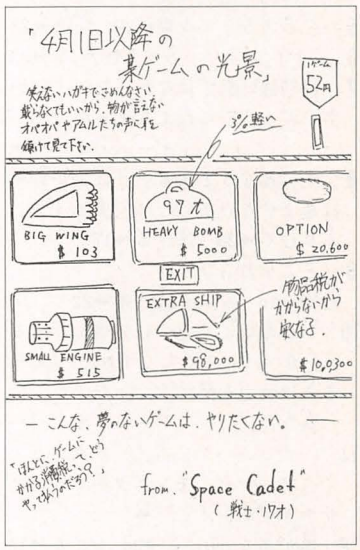
猪腰方「G.I.R.L」編集部

［東京都町田市・加納　顕18才］

■山下：う～ん，隣り合わせの「冒険」と「死の恐怖」か。「死の恐怖」が一番大きなRPGと言ったら，やっぱり『ウィザードリィ』だよね。セーブしてあるデータすらロストしちゃうことがあるし。「死の恐怖」が強かったからこそ，常に緊張しながら冒険にのめり込むことができた。いつでもリセットボタンを押せるように，腕から指先にまでその緊張感を維持していなければならなかった――そう考えてみると，『ウィザードリィ』ほど「死の恐怖」をうまくゲームに組み込んでいた作品はないんじゃないかな。

とは言え，その「死の恐怖」をCRPGすべてに求めることは，どうかと思うのだ。たしかに，キャラの復活がものスゴく困難なCRPGだったら，プレイヤーは必要以上に慎重になってゲームを進めていくことだろう。だけど，それでもし育てたキャラが死んでしまったらどうなるか――プレイヤーは，もう一度同じことをくり返さなければならないめんどうくささで苦しむにちがいない。そう，「死の恐怖」を強く感じさせるということは，明らかに最近のCRPGの「親切設計」主義と逆行することなのだ。

ゲームにリアルさを追求したい気持ちは良くわかる。でも，時と場合によっては，そのリアルさがめんどうくささ，さらにはごく一部のマニア層にしか喜ばれないものとなってしまうこともあると思うんだけど……。加納クン，反論があったら待ってるヨ！



［長野市・Space Cadet17才］

☆毎度おなじみの山下 章イベント情報!!

3～4月に高松，岡山，静岡，東京，広島，宇都宮の6か所のイベントでは，とっても楽しいひとときを過ごすことができた。各地のみなさん，本当にどうもありがとう！

今月も以下の3か所でイベントがあるヨ。近くに住んでるキミ，会場で会おうねっ!!

●シャープ・フェスティバル'89
シンドバッドの大冒険

日時：5月20日(土)13:00～17:00

場所：高松国際ホテル特設会場（高松市木太町2191－1）

問い合わせ先：シャープエレクトロニクス販売四国統轄常業部（☎0878－61－8282）

●シャープ・グランドフェア'89
inうつのみや

日時：5月21日(日)10:00～19:00

場所：マロニエプラザ（ＪＲ宇都宮駅東☎0286－64－2266）

問い合わせ先：シャープ北関東統轄営業部（☎0286－35－1151）

※このイベントに参加するには，栃木県内のパソコンショップで配布されている入場券が必要です。

●シンドバッドの大冒険in松山

日時：6月4日(日)13:00～17:00

場所：愛媛県民館（松山市堀の内　☎0899－21－3965）

問い合わせ先：シャープエレクトロニクス販売松山支店（☎0899－72－1313）

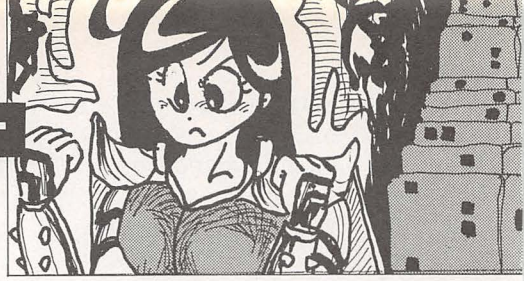
応募方法

みなさんが日頃感じている，ゲームに対する意見・感想等を以下のあて先まで送ってください。このページに載っている他の人の意見について，あるいはカラーページでやっている「山下　章のホンキ・ホンネ」について自分の意見を主張してもOKです。

鋭い切れ味を持ったすばらしい投稿お待ちしています。

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「読者の意見・ホンキホンネ」係

©手塚一郎



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

試練の塔

by未知

STORY

「もしおまえがこの村の東にある〝試練の塔〟のどこかにあるライフ・クリスタルを取ってこれたら免許皆伝をゆるそう」師匠にそう言われた女剣士ジェミーは剣を持ち，試練の塔へむかうのだった。

1 塔の中に入った。中はうす暗く，不気味だ。 進む➡15

2 前と右に道がある。
前へ➡24 右へ➡30

3 いきどまりだ。
もどる➡13 カベをこわす➡10

4 階段と，左に進む道がある。
左へ➡29 階段➡20

5 どうする？ 攻撃➡22 防御➡28

6 「オイ，コラ！」「うるさい！」 ➡33

7 特別強い敵ではなかったが，数が多すぎる。やられてしまった。
ゲーム・オーバー

8 先に進もうとすると，「ここから先は進ませないよ」と，女の声がした。
ふりむく➡26 逃げる➡17

9 どこをねらう？
右胸➡16 左胸➡22 頭➡22

10 いきおいよくカベに体当たりすると，カベはもろくもくずれた。だが，そこは強力な酸の沼だったのだ。沼に落ちた。 ゲーム・オーバー

11 「ナラバ タノム！ ワタシガアイズスルマデ モンスターヲ コロサナイデホシイ」 ➡2

12 扉がある。開ける➡34 もどる➡13

13 十字路にでた。
前へ➡3 右へ➡21 左へ➡12
もどる➡27

14 逃げられない！ あっという間に食い殺された。 ゲーム・オーバー

15 女性の石像がある。
調べる➡23 無視➡8

16 剣は，女の胸に深々とつきささった。魔物をやっつけた。 ➡4

17 逃げようとしたとたん，敵にうしろからまっぷたつにされてしまった。
ゲーム・オーバー

18 「ナラバ キエヨ！」どこからかすごいエネルギーがとんできて，体を粉々にしてしまった…。
ゲーム・オーバー

19 「ワー！ヤクソクガチガウ！ ヤメロ！ ソ，ソッチヘイクナ！」どこからか，声がとんできた。 ➡13

20 階段を登って2階に行くと，子供のドラゴンがすわりこんでいた。
無視して進む➡46 話しかける➡37

21 いきどまり…と思ったら，ゆかに穴があいた。落とし穴だ！ 下は，針の山だった…。ゲーム・オーバー

22 攻撃をかわされてしまい，体勢がくずれたところへ，敵の剣が振り降ろされた。 ゲーム・オーバー

23 右胸にヒビが入っている。 ➡8

24 今度は，左と前に道がある。
左➡36 前➡13

25 体当たりすると，扉がこわれた。そこは，飢えたモンスターたちの巣だった…。逃げる➡14 戦う➡7

26 さっき石像だった女が，本物になってる！ 戦う➡9 逃げる➡17

27 モンスターだ！ 戦う➡6
逃げる➡40

28 敵が攻撃してきたが，よけることができた。 ➡9

29 先に行こうとすると，どこかから声が聞こえてきた。「オマエニ ヤサシキココロハ アルカ!?」
ある➡11 ない➡18

30 わーっ！ モンスターだ！
戦う➡38 逃げる➡2

31 攻撃をかわされてた。 ➡5

32 あれ？扉が開かない。さっきは開いたのに…。 先へ➡15

33 モンスターを倒すと，声が聞こえなくなった。今のはワナだったらしい。 ➡48

34 開かない。 体当たり➡25
もどる➡13

35 「ごめんなさい。知らないわ」「そう…ありがとう」ドラゴンは子供を捜しにそそくさと行ってしまった。
➡41

36 モンスターだ！ 戦う➡19
逃げる➡13

37 この子はまだ人の言葉が話せない。
ザレムがいる➡57 いない➡46

38 どこからか声が聞こえる。「コラーッ！ タタカウナ！」 ➡30

39 彼女は仲間に入れてほしいと言っているけど…。 仲間に入れる➡20
入れない➡44

40 うわお！またモンスターが！
戦う➡30 逃げる➡20

41 少し先に進むと，左に扉があった。
開ける➡59，無視➡65

42 どうする？
剣で攻撃➡22 防御➡28（ザレムがいるなら）魔法を使う➡80

43 左の道は，小さなへやにつながっていた。そのへやのすみに，宝ばこが一つ置いてある。 開ける➡60 もどる➡56

44 「そんなこと言わずに，たのむよ。」と彼女は言っている。➡39

45 今までは何もなかったカベに，階段ができている。 のぼる➡67
調べる➡51

46 先に進むと，いらいらしたような声で，「おじょうさん，ドラゴンの子供を見なかった？においがこのあたりでとぎれてるんだ」というふうに呼びかけられた。 ➡52

47 いつの間に来たのか，へやの中に殺気で目をランランと輝かせた二首ドラゴンが…。 ➡81

48 封印された岩のろうやがある。
封印を解く➡54 2階へ行く➡20

49 子供のドラゴンからの伝言を伝えると，「おれいに良いことを教えよう。ここは魔王の住み家で，魔王はこの国を自分のものにしようとしている。それを防ぐには，魔王の力の源であるライフ・クリスタルをこわすことだ」 ➡41

50 いきどまりだ。➡63

51 ザレムがつけていたイヤリングが落ちている。ザレムのイヤリングを手に入れた。 階段へ➡67

52 ふりむくと，そこにいたのは巨大なドラゴンだった。
ザレムがいる➡64 いない➡35

53 しばらくすると，扉が自然に開いた。中には二首ドラゴンの死体だけで，ザレムの姿はどこにも見えない。
調べる➡45

54 岩ろうがこわれ，2本の角を頭にはやした有角族の少女がでてきた。「だしてくれてありがとう。あたしはザレムっていうんだ」　➡39

55 「受けとっておくれよ。きっと役に立つぞい」　➡76

56 十字路になっている。そのうち右の道は落とし穴になっている。
前へ➡70　右へ➡87　左へ➡43

57 「母親とはぐれたんだと。もし親に会ったら，〝先に帰る〟と伝えてほしいって」ザレムが通訳した。　➡46

58 目の前に扉がある。「この扉，何者かに封印されてる。」とザレムが教えてくれた。もどるしかない。　➡70

59 せまいへやの中にうす気味悪い老女がすわりこんでいる。
話す➡76　でる➡65

60 中はカラッポで，何も入ってなかった。　もどる➡56

61 進もうとすると，ばかでかいヘビがいきなりおそいかかってきた。
戦う➡42　逃げる➡14

62 何もないようだ。　➡47

63 どうする？　調べる➡73　先へ➡50

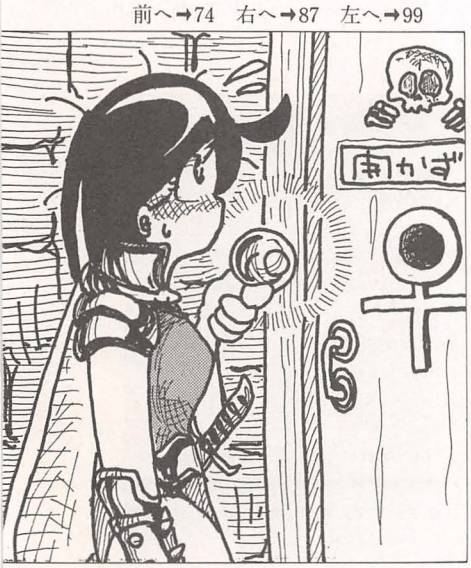
64 ドラゴンの子供と話した？
イエス➡49　ノー➡35

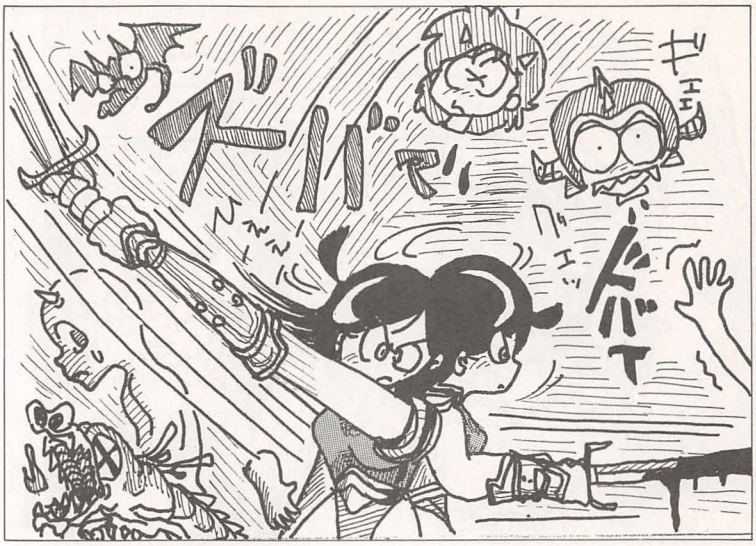
65 ガイコツがゴロゴロころがっている通路にでた。　調べる➡77
進む➡61

66 ろうやがあり，その前をモンスターが守っている。どうする？
戦う➡82　もどる➡79

67 4階は，まっすぐな道があるだけだった。奥に階段がある。
階段へ➡116　調べる➡94

68 暗くてよくわからないが，十字路になっているようだ。
前へ➡74　右へ➡87　左へ➡99





69 何もない。　➡115

70 道が二つにわかれている。
前へ➡84　右へ➡58

71 何で戦う？　剣で➡91
魔法で➡100

72 むこうもスキをねらっている。　➡42

73 ぬけ道だ。〝ヒカリノマ〟と書いてある。　入る➡92　別の道➡50

74 道が二つにわかれている。
前へ➡84　左へ➡101

75 押しても引いても開かない。　➡53

76 おばあさんが古ぼけたランプをくれた。　受けとる➡65
ことわる➡55

77 変わった物はとくにない。　➡65

78 美しい，赤い宝石のついたイヤリングをつけている。　➡84

79 またわかれてるぞ。
前➡66　左➡110　もどる➡101

80 ザレムが炎の魔法を使うと，敵はあっという間に焼け死んでしまった。
➡63

81 「ジェミー，ここはあたしにまかせてあんたは逃げるんだ」　➡107

82 何で戦う？　剣➡97　魔法➡113

83 いきどまりだった。　➡96

84 正面に扉があり，開けると広いへやがあった。調べる➡93　でる➡70

85 へやのすみにある宝ばこを開けると，中には水晶のうでわが入っていた。水晶のうでわを手に入れた。
もどる➡68

86 どうする？　攻撃➡117
防御➡98

87 そこは，針の山の落とし穴だった…。
ゲーム・オーバー

88 扉の中にいたのは，敵だった…。
どうしよう？　戦う➡71
逃げる➡110

89 魔王の炎の魔法は強力だった。かわす間もなく，体は灰に…。
ゲーム・オーバー

90 何度やっても多きなダメージがあたえられない。しまいにはこっちが敵のエジキになってしまった。
ゲーム・オーバー

91 奴は弱く，一撃でまっぷたつになってしまった。　➡115

92 道はせまく，うす暗かった。
（持ってるなら）ランプを使う➡56
進む➡68

93 何を？　ザレム➡78　カベ➡62

94 変わった物は特にない。　➡67

95 「この国には，魔物にのりうつられた者がいる。そいつはここに住む魔王のいけにえを集めているらしい。あと，4階に何かあるらしいぞ」少年がこう教えてくれた。　➡120

96 うでわについている水晶をくぼみにはめると，封印が解け，扉が開いた。さっそく道がわかれている。
右へ➡83　前へ➡79　もどる➡74

97 体がかたくて，かすり傷しかあたえられない。　どうする？
剣で戦う➡90　魔法で戦う➡113

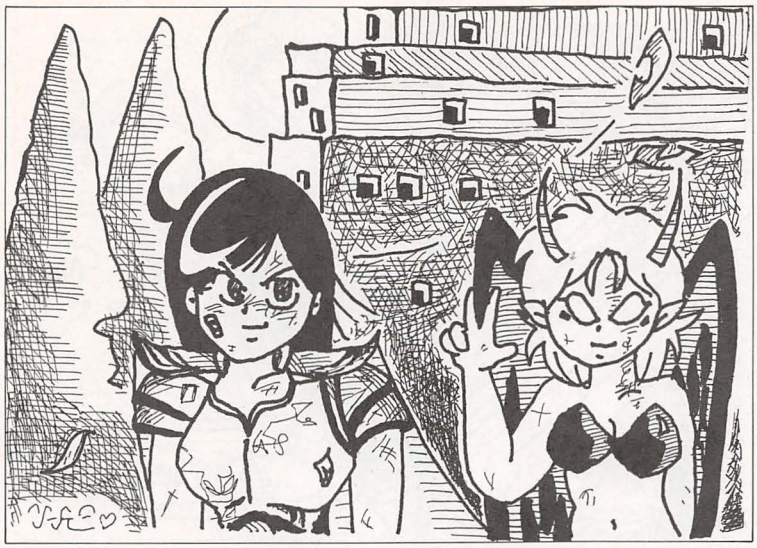
98 魔王の声が聞こえる。「どうした？戦わねばやられるぞ」　どうする？
攻撃➡124　防御➡111

99 小さなへやだ。　調べる➡85
もどる➡68

100 魔法がきかない！　戦う➡71
逃げる➡110

101 正面に扉がある。が，開かない。「何かはめるようなくぼみがあるよ」ザレムが言った。
（あるなら）水晶のうでわをはめる➡96　ないならもどる➡74

102 「はっはっは。甘いやつだ。ほうっ



ておけばよいものを」モンスターがおそいかかってきた！「恩知らずめ！」
➡82

103 しかし，こちらもダメージを受けてしまった。ダメージの数をおぼえておくこと。　➡127

104 剣が，ザレムの胸につきささる…。ザレムを倒した！　➡121

105 ザレムが魔法を使った！が，かわすことができた。　➡86

106 「ふふふ…。ヒカリノマにひっかかったな…」魔王はそう笑うと，死んでしまった。魔王を倒した。
➡133

107 ザレムにつきとばされ，へやの外に放りだされた。扉が勝手に閉まる…。
扉を開ける➡75　ようすを見る➡53

108 魔王のほうが速く，ダメージを受けてしまった。　➡118

109 1階に直通の階段がある。
降りる➡139　調べる➡123

110 正面に扉がある。　開ける➡88
もどる➡79

111 かわしきれない！ダメージを受けてしまった。　➡129

112 中にいたのは少年だった。「き，君たちは？」「敵じゃないわ。安心して」
➡95

113 何の魔法？　炎➡125　氷➡138

114 「最後に教えて。魔にあやつられている者ってだれ？」「おまえの師だ」そう言うと，魔王は息絶えた。➡133

115 ほかには，とくに何もなかった。
調べる➡69　もどる➡79

116 5階にあがると，声がした。「よく来たな，娘よ。ライフ・クリスタルは私を倒さねば手に入らんぞ」魔王だ…！　➡126

117 ザレムのほうが速い。ダメージを受けてしまった。　➡86

118 何回ダメージを受けた？
1回以下➡131　2回以上➡89

119 ろうやで会った少年がいる。「ぼくはかくし扉からここに来たんです」さっきは気づかなかったけれど，カベにかくし扉がある。　➡132

120 へやの中をよーく調べると，ぬけ道があった。2人は中に入って行った。　➡84

121 つぎは，魔王との戦いだ！　どうする？
攻撃➡136　防御➡89

122 「魔王を倒したなら，あなたの仲間も生き返るはずです」ザレムのイヤリングを持ってる？　ハイ➡134
イイエ➡135

123 あれ？　もう一つ，別に降りる階段があるぞ。
降りる➡143　調べる➡130

124 かわされてしまった。　➡98

125 魔法がきかない！　剣で戦う➡97
魔法で戦う➡113

126 「私の新しい部下を紹介してやろう」
「ザ…ザレム!?」　➡105

127 さて，つぎはどうしようか？
攻撃➡108　防御➡142

128 クリスタルは案外もろく，かんたんにこわれてしまった。　➡122

129 ダメージを受けるのは何度め？
1回め➡104　2回め➡141

130 ほかにはとくに変った物はないようだ。　➡123

131 どうしよう？　攻撃➡140　防御
➡108

132 少年は手にライフ・クリスタルを持って「これ，どうします？」と聞いてきた。　こわす➡128
持って帰る➡137

133 さて，ライフ・クリスタルを捜さないと…。　調べる➡109

134 イヤリングをザレムの耳につけた。するとイヤリングが光を放ち，ザレムの目が開いた。ザレムが生き返った！　➡144

135 どうやら，あなたは大切なことをやり忘れたらしい。もう一度やりなおしてください。　➡1

136 よし，ダメージを与えたぞ！
➡103

137 クリスタルに手をふれたとたん，クリスタルが邪悪な光を放ち，大爆発を起した…！　ゲーム・オーバー

138 ザレムが魔法を使うと，敵は氷ついてしまった。　どうする？
敵を助ける➡102　ろうやを開ける➡112　もどる➡79

139 扉の前にきた。だが，どんなに押しても引いても開かない。
もどる➡109

140 ダメージを与えた！　魔王は力つき，その場に倒れた。　ろうやの少年に会った？　ハイ➡114
イイエ➡106

141 ザレムに殺されてしまった。
ゲーム・オーバー

142 魔王が攻撃してきたが，よけることができた。　➡118

143 広いへやにでた。　ろうやの少年に会った？　ハイ➡119
イイエ➡135

144 ジェミーはそれからザレムと共に新たな旅にでた。また，魔王に国がねらわれていたことなど，人々は何も知らない…。

The end

●投稿まってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部 SUPERsoftコーナー「ペーパー・アドベンチャー」係

テーブルトークRPGコーナー その11
みなさんからのお便りとD&D®の紹介

ORG／大貫　昌幸

ゴールデン・ウィークをいかがお過ごしですか。山とちょっぴり早い海，そしてゲームのコンベンション（プレイング大会）。近い将来，ワープスのコンベンションをベーマガ読者の皆さんと行ないたいですね。

さて，今月は皆さんから寄せられたお手紙の紹介と，希望の多いTRPGの元祖・D&Dについて説明しましょう。もちろん，うれしいプレゼントのお知らせもありますよ。

まずはお便りからです。

読：「4月号の**第3図**，かごめならタテ・ヨコ1本ずつ線が足りないのでは？」

（東京都・**三木　英雄**）

O：グサ。げしょ。

読：「今度はワープスの他のシリーズをやってほしい」

（鳥取県・**西尾　和人**）

O：先月号の〝ワープスフューチャー〟はいかがでしたか。もしリクエストが多ければ，また取りあげたいと思います。それと〝ファイブスターストーリーズ〟は，ゲーム化の希望が多いのですけれど，スケジュールの関係で現在のところワープスのサプリメント化の予定はありません。ゴメンなさい。

読：「第2話ははじまるのでしょうか。はじまるならキャラクターはどうなるのですか」　（岡山県・**平松智巳**）

読：「このコーナーをいつも見ています。プレイヤーのやりとりがとても楽しくて，第2話も早く見たいという気持ちです。ぼくもワープスをやりたくなってきます。しかし何となくルールがむずかしそうだし，ぼくのまわりの店はワープスを売っていません。だから，このコーナーで，もっと詳しく紹介してください」

O：ジェノサイドキャンペーンの第2話は，いよいよ次号からスタートします。ジョンもシュレアも，他のメンバーもみんな元気ですよ。そして，新たに有翼人の女性聖戦士，フィーニア・リフレインをグループに加えて，北方の海を舞台にした冒険がくり広げられます。シュレアを狙う謎の忍者集団，邪神復活を企む邪教徒たち，そしてモンスターのオンパレード！　期待していいと思うよ。

読：「戦闘の進めかたがよくわからなかったので，もう一度戦闘シーンだけを再現してください」

（神奈川県・**矢島直樹**）

読：「次回はもっと絵と解説を入れてください。それと基本的なゲームの構造もお願いします」

ミスモード特集



これで17才！　うーむ趣味だから許してしまう by 足場とーる



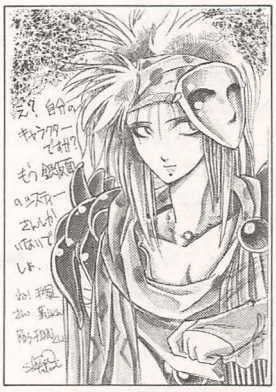
第2話でもシドくんはがんばりますよ　by 明石玲奈



載せるのが遅くなってなってしまったね。 by 矢部原 奨



第2話に登場するNPCも送ってね　by どこでしょうね



他のキャラも言ったら書いてくれるのかな　by Shin-しん

O：戦闘シーンについては省略してあってよかったというお便りもあったけど，まだまだたくさんの人が実際にはゲームを持ってないみたいですね。このコーナーは，ゲームを持ってない人にも楽しんでもらいたいと思っているから（もちろんTRPGに興味のある人だけど），魔法システムや能力値の説明なども，ストーリーと合わせて説明していこうと思います。

読：「ドルアーガのカードゲームの話はどうなったんですか」

（茨城県・**稲垣紀彦**）

O：ゲーム自体は昨年の暮れに完成しているんだけどね。ベーマガの担当さんが……，先月もだまって1ページ減らしちゃうし。困ったもんです。早くだすように言っておくから，もう少し待っててね。この分じゃ，後から作ったカードゲームのほうが早くでそうです。一つは先月のファンタジー通信で紹介されたモンスターメーカーの翔企画さんからスペースエンペラーという宇宙戦争をテーマにしたもの。もう一つは何とドラゴンランスのカードゲーム。発売元は，もちろんD&Dの新和さんです。機会があれば紹介できると思いますよ。

読：「通信販売を行なうということでしたけど，その話しはどこに消えたのでしょうか」　（群馬県・**細野尋美**）

O：どーもすいません。ドルアーガのカードと同じで，すべて担当さんが悪いんです。別に責任のがれしているわけじゃありませんよ。ただ，通信販売にしろ，カードゲームにしろ，はじめてのことなのでと，担当さんは言っていました。とりあえずはツクダホビーさんから，売っているお店を紹介してもらってください。連絡先は以下のとおりです。

㈱ツクダホビー
〒111 東京都台東区元浅草1-3-1
☎03(843)1139・1130

読：「僕は個人的にジョン・カーターが好きです。ナイフやローブなどより，もっとごつくて重い武器や防具を持たせてあげてください。ナイフでチマチマやっているジョンは，どーもイメージに合わないのです」

（大阪府・**石川　崇雄**）

O：大丈夫ですよ。前回の冒険で手に入れた財宝で，ジョンはポールアックスを購入していましたから。両手用の強力なやつですよ。

読：「NPCがとても影が薄かった。と思う」　（佐賀県・**古賀博詞**）

読：「他のTRPGの話しもしてほしい。あと第1話のNPCのモード・アダムスは，一行について来なくてもよかったのではないでしょうか。冒険にきた意味がないと思う」

O：「なかなか手厳しいご意見。謹んでお受けいたします。なーんてね。TRGPはプレイヤーの演じるキャラクターが主役であると，ボクは思っているんだ。もちろん，プレイヤーもTVの視聴者のようにストーリーやNPCの行動を見て楽しむこともできるけど，それはGMでなくプレイヤーが決定することだと思うんだ。ジェノサイドキャンペーンの場合，たまたま参加したプレイヤーが自己顕示欲が強くて，自分が主役じゃなければ気がすまない連中だったから，GMがNPCを動かさなくても勝手にストーリーを進めてくれたんだ。だからNPCの影が薄くなっちゃったの。キャラクターと同じグループだったからなおさらだね。第2話では強烈なNPCが登場するから，GMとしてのNPCの使いかたも説明しようと思っています。

読：「とうとうキャラクター紹介のところにモード・アダムスさんのイラストがでませんでしたね。次回にはぜひだしてあげてください。もしかしてエチュード17の終わった後のイラストってモードアダムスさんなんですか。

（東京都・**森田晴美**）

O：イラストライターさんの弁によると，実はそーなんです。頭痛がしてきた。設定とぜんぜんちがうんだもん。

今月は皆さんから寄せられたミス・モードのイラストをいくつか発表してありますよ。

それと，他誌のリプレイを比較した意見を送ってくれた人もたくさんいました。皆さんの意見はもっともですから，できるだけ取り入れて，このコーナーがより良くなるように努力していきたいと思います。

特にできるだけイラストは増やしていきたいと思います。増ページはむずかしいかもしれませんけど。

O：お手紙の最後は，栃木県のゲームサークルから，会員募集の案内です。連絡する場合は必ず往復ハガキでね。トラブルに注意してください。

「ゲームサークル・第四重装竜騎兵戦隊。さぁ，これを読んでいる君。いっしょにワープスをやらないか？　プレイは毎月2回，日曜日の午後だ。老若男女は問わないよ。ただ今メンバーは5名。全員高一でい！　詳しくは下記の住所まで。

〒327 栃木県佐野市植野町27-78
金澤達彦方　第四部隊」

D&D®について少々

さて，今月は読者の皆さんからの問い合わせが多いD&Dについて触れることにしよう。もっとも，詳しい紹介をしなくても，かなり有名なゲームのはずだから，システムの紹介は省くことにした。

D&D＝ダンジョンズアンドドラゴンズについては，このコーナー以前にも，ベーマガ誌上で何回か紹介されているから，バックナンバーを持っている人は，そっちのほうも読んでほしいな。

D&Dというのは，1974年にアメリカで発売されて以来，世界中でヒットしているTRPGの元祖ともいうべきゲームなんだ。日本語版も85年に発売されており，現在でも人気ナンバーワンのスーパーゲームなんだよ。CRPGや他のTRPGなんかも，すべてこのD&Dの影響を受けているんだな。

もちろんワープスもということなんだけどね。

さて，D&Dの基本システムだけれど，基本となるベーシック・セットからスタートして，エキスパート・セット，コンパニオン・セットとステップアップして，いよいよ今年の7月には4番目のボックス・セットであるマスター・セットが発売される。その他にもモジュールと呼ばれるシナリオや，モンスター・マニュアルやNPCリスト，マスター・スクリーンなどのゲーム・アクセサリーと完璧なラインナップを揃えているんだ（**写真参照**）。

最近では日本でのプレイング事情に合わせて，日本オリジナルのゲーム・アクセサリー・シリーズ（ACJシリーズ）も発売されている。

また，オフィシャルD&Dマガジンという雑誌でフォローも行なっているんだ。まぁ，野球でたとえるならジャイアンツ（ボクはドラゴンズ・ファンだけど，やっぱり全国区はジャイアンツみたいだね），政治なら自民党といったところだろうね。

だからそれだけたくさんの人がプレイしているし，解説書なんかもあるから，TRPGの初心者にはオススメのゲームなんだよ。

ワープスファンタジーをプレイング



◀《写真1》ズラリそろったD&Dシリーズ。新和のカタログです

するためには，ワープス・オリジナル・セットが必要でしょ。でもD&Dならベーシック・ルール・セットだけあれば，とりあえずゲームがプレイできるんだ。

●――――――●

なんでこのコーナーで今回はD&Dを取りあげたのかというと，やっぱり自分で監修作業を担当しているゲームだから一度は紹介したかったし，みんなのリクエストも多かった。それに，最近はどうもいろいろと他のTRPGなんかが発売されて，ビギナーの人がどれからはじめていいのかわからないという声を聞くようになったからなんだ。

実際，D&Dだけではなく，他のRPGの紹介やTRPGをはじめようと思うんだけど何を買ったらいいんでしょうかという質問が多いんだな。だから，そういう人には間違いなくD&Dをススメルことにしている。D&Dの上級ゲーム・システム，AD&D®も翻訳作業に入っているけど，ビギナーの人がこれなんか買ったら最低だろうね。絶対にプレイできないから。それとラインナップの少ないゲームも個人的には敬遠したほうがいいと思う。もちろん，これからシリーズを発売する予定のものもあるだろうけど，予定は未定で決定ではないからね。

●――――――●

もちろん，ワープスも推薦したいけど，ワープスにはロールプレイングの要素を追及した，他のTRPGにはないルールが入っている。たとえばヒーロー・ポイントだし，抑制力と判断力のチェックだね。

これは人によって評価はマチマチだから，万人向けとは言い難い。このコーナーへのお便りにも，キャラクターがヒーロー・ポイントにたよりすぎてるなんていうのもきてるよ。もう，これなんかは趣味の問題というしかないだろうね。

だから，CRPGとかをプレイしていて，TRPGに興味を持ったなら，ゲーム・システムがすっきりとしている，D&Dのほうがいいだろうね。もちろん，このコーナーのリプレイを読んで，そういった部分に興味を持ったならワープスからスタートしても大丈夫だと思うけど。

●――――――●

そこで紹介したいのが，「D&Dのよくわかる本（黒田　幸弘著　富士見書房刊）」と「ACJ2・D&Dビギナーズガイド（発売元㈱新和）」なんだ。

2冊ともD&Dの初心者を対象にして書かれたもので，こういったハウツウ本が出版されているのもD&Dの強みの一つだね。

「D&Dのよくわかる本」のほうは文庫版サイズで，書店でも簡単に手に入るでしょう。こっちはどちらかというと，まだD&Dを持っていない人のための紹介編。

「ACJ2・D&Dビギナーズガイド」は，ベーシック・ルール・セットを購入した人のためのガイドブック。キャラクター・クラスの紹介から，ゲーム・プレイング中で頻繁に使用される用語の解説，モンスターのイラスト・ガイド，アイテム・ガイド，DMの手引き，ショート・シナリオまで入っているんだ。ただし，こっちはD&Dやワープスと同じく，ホビー・ショップじゃないと扱ってないんだ。

どちらにしろ，この二つを読むことをオススメしておこう。

●――――――●

それと，D&Dやワープス，他のRPGのルール・システムについて説明してほしいものがあれば，リクエストのハガキをだしてほしい。

できれば詳しく紹介したいと思っています。

プレゼントのご案内と当選者の発表

4月号で募集した「ワープスオリジナルセット」と「ワープスファンタジー・パート1」のプレゼントにたくさんご応募ありがとうございました。

当選者は以下の3名のかたに決定しました。

鹿児島県　毛利　秀揮
香川県　室井　慎輔
富山県　小林　隆之

（敬称略）

それでは，最後に読者の皆さんへのうれしいお知らせです。D&Dの発売元㈱新和のご好意により，ベーマガ読者に今回紹介した「D&Dベーシック・ルール・セット」と「ACJ2・D&D・ビギナーズ・ガイド」をセットにして，3名のかたにプレゼントします。希望の方は，マイコンBASICマガジン編集部「D&Dプレゼント係」あてに，ハガキで応募してください。なお，住所，氏名（読みかた），年令と，このコーナーに関するご意見・ご感想を簡単でいいですから，必ず記入してください。締め切りは7月号発売日の6月8日（消印有効）で，発表は8月号です。

※D&Dに関するお問い合わせは㈱新和まで。
〒101 東京都千代田区岩本町
2-6-2大和ビル
☎03(861)8981

ファンタジー通信
一千一秒物語
手塚一郎



長野県埴科郡・霧沢　陽

一千一秒物語

こんにちは。サラリーマン風のお兄さんの手塚です。今月も2ページしかいただけなかったので，こうなってしまいました。ごめんなさい。

さて，今月紹介するのは，稲垣足穂の「一千一秒物語」。

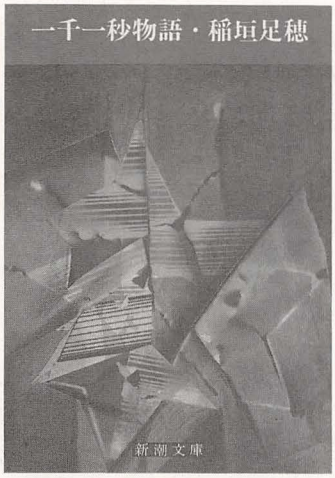
小説っていっても長編ではなく，短編。いや，もっと短いため「掌編」とでも呼ぶべきか。

この一千一秒物語は，物語として楽しむこともできる。が，ボクは，そういった読みかたをしない。このお話しは，ストーリーとしてではなく，読む人の想像力を膨らませることを楽しむタイプだと思っているからだ。

たった数行の物語——。そこに詰めこまれた異様な世界を想像してみる。月から現れた人。道に落ちていた星のカケラ。ブリキの月。ビールの中の箒星……。

楽しいではないか。作品の世界が，作品を抜けだしてもなお，生きいきとしてボクらを楽しませてくれるのだからね。

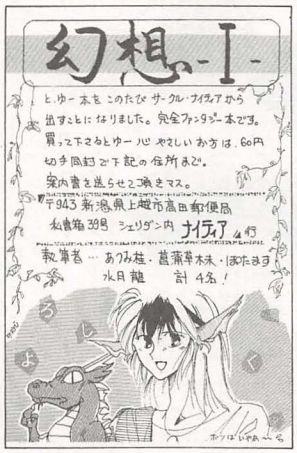
想像力を広げるたけの道具。そんな呼びかたすらできそうな感じがする。稲垣足穂は，やはり偉大だ。



新潮文庫・稲垣足穂著・一千一秒物語

ファンタジー通信伝言板

読者同士の交流の場として使ってほしい。ハガキは縦で送ってください。





ファンタジー私信

読者のみなさんの中には，ファン通の別冊がすでに発売されていると勘ちがいされているかたもいるようですが，実は，まだ発売されていません。ごめんなさい。現在の状況から，別冊のみを書くということができないのです。夏ごろには——そんな感じで少しずつ進めています。どうか気長にお待ちください。

さて，それから，ファン通の連載が終了するかもしれません。いえ，終わる，という書きかたをしては誤解されますね。ファン通を終わらせて，新しい連載——ファンタジーというものを，もう少しちがった方向から紹介していけるようなコーナーへと変えていきたい——と思っているのです。どうでしょうか？　ご意見，お送りください。

ま，それは少しあとの話。続いて，来月からの新コーナーについて。「Q&A」をやります。何でも答えます（答えられれば，の話ね）。ファン通・Q&A係まで，山ほどハガキを送ってください。お待ちしております。

今月の本箱

新書館っていえば，ペーパーオペラ・シリーズとかを思いだす。ワーグナーは，やっぱりいいなあ。

で，「妖精の系譜」。さすが井村君江さんの著書。すばらしい本だ。

ファンタジー・ファンなら買いなさい！と書きたいところ。が，少し値段が高いのがキツイ。お金のない人は，ちくま文庫でガマン。こちらの本もすばらしいので買ってね。



千葉県東葛飾郡・ろびん

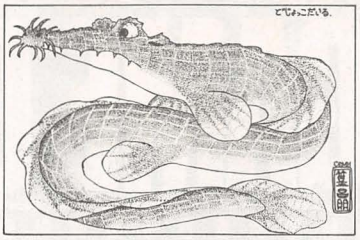
今月のC・Cコーナー

ハイ，先月の課題は「ワニとドジョウの合成」でしたね。送られてきた作品の数こそ少なかったものの，クオリティのほうは，なかなか高かったように思います。

今回の掲載作は四つ。カワイイ(？)ヤツから怖いのまで，バラエティに富んでます。お楽しみください。

それから，松本くん。ハガキは横で描いてね。この点をクリアしてれば掲載だったのに……。次回作に期待しています。また送ってね。

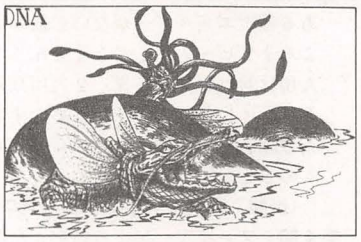
さて，それでは来月の課題。京都市の**白い流星☆狼くん**のリクエストで，イカとライオンの合成。5月18日メ切。



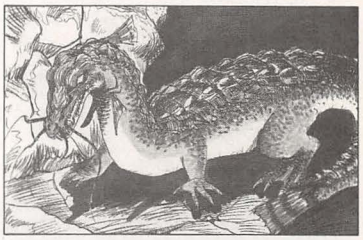
石川県金沢市・篁　昌朋



大阪府貝塚市・ひとみ



富山県中新川郡・DNA-RX



岐阜県各務原市・天野優耶

ファンタジー通信イラストギャラリー



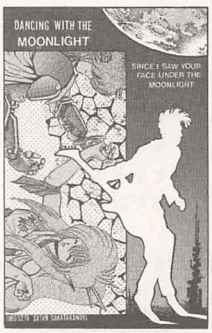
千葉県船橋市・CREST

㊐：お久しぶりっ！　東洋モノの命を賭けている(？)点がポリシーがあって◎だね



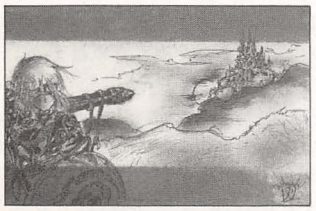
兵庫県豊岡市・だすく

㊐：今年の夏に送られてきたイラスト。季節ハズレだって，いい絵はいいのだ！



神奈川県横須賀市・SATAN坂　貴紀

㊐：布袋（ほてい）のイラストだっ，やった！　コンプレックスのライブに行きたいなあ……。



茨城県勝田市・水風地火面羅

㊐：追放されし騎士――。イラストの裏にも住所を書いてね。この作業に時間がかかるんだ。



住所不明・糸瓜導士

㊐：キミも住所を書くように。左のシルフ，うまく印刷されるかな？心配です。



広島県福山市・TAKO

㊐：おお，こういうイラストも久しぶりだね。それにしても凶悪そうな怪物だこと……。



埼玉県戸田市・Shin-しん

㊐：薄ズミの使いかたがウマイぞ。やっぱり、時間をかけるだけあるよねー。



茨城県水戸市・坂谷　哲

㊐：よし、載ったぞ。常連をめざしてガンバるよーに。エルフ以外も描いてね。



神奈川県相模原市・襲輝綾香

㊐：最近、初投稿の人が増えてきた。やっぱり、エルフを描くと載りやすいようだ。

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

こんにちは，カラーの『ワルキューレの伝説』の紹介で，「消滅の美学」をやったら1ページもスペースを取ってしまい，ちょっと気まずい見城こうじです。

今月は早速本文に入りましょう。

教えてください・スペシャル

このところ，あまり取りあげていなかったこのコーナーだけど，今回は少し趣きを変え，クイズ形式で特集してみたいと思います。メーカーとタイトルをお答えください。答えはつぎのページに載せておきます。答えを見ずに何問できるかな？なお，問題の部分は，若干文章を直している場合もありますが，できるだけ原文のままで掲載しています。

第1問：横スクロールのホバークラフトのレースゲームで，加速するとエアーが蓄積され，エアーのある間はジャンプ・ボタン連打で空中に浮いていられます。あと，ミサイルで他のホバークラフトを攻撃でき，10位以内でゴールするとつぎのレースに参加できます。また，1位でゴールすると自機が1機増えます。

（出題：北海道札幌市・竹内弘志）

第2問：1984年前後のゲームで，画面は『A-JAX』の8面や，パソコンの『シルフィード』の宇宙面に近いです(つまり3D風)。前方からはアステロイドが飛んできて，シールド等のパワーアップを取ることができます。タイム制のレース形式だったように思います。黒と白と赤が基調で，ゲーム歴の浅かった私にはずいぶんとスピーディに感じられたものでした。

（出題：大阪市・SST-AS）

第3問：インベーダーの砲台のような自機と，それと同じ形をしたコンピュータ側の敵機が1対1で戦うものです。自機も敵機も左右にしか動けません。両機の間には，隕石のようなものがたくさんあって動いていて，破壊可。自分と敵が撃つビームにはエネルギー・メータが付いていて，ある程度エネルギーがないと敵のところまでビームがとどきません。1人用は対コンピュータ，2人用は対人プレイになります。とりあえず2人で隕石を全部破壊してから戦ったものでした。

（出題：埼玉県幸手市・小澤賢二）

第4問：プレイヤーがよろいをきた戦士で剣を振ります。縦スクロールのシューティング。ボスを倒すと剣がでてきます。

（出題：埼玉県大宮市・高松　豪）

第5問：ロボットが宇宙を降下しながらレーザーを撃って，自分の基地へたどり着くゲーム。（出題：同上）

第6問：チャンネル・スイッチで，西部劇。馬小屋のような場面があって敵がやられると，わらの上に落ちてくる。

（出題：埼玉県大宮市・山本真補）

「面」の呼び名について

★突然思いついたんですが，「面」の呼び名がゲームによってちがいますねえ。普通は「STAGE」「ROUND」「AREA」などが使われますが，昔は「SCENE」がよく使われたもんです。

変わったとこで，『フォゾン』の「STEP」と「WORLD」，『ギャプラス』の「PARSEC（天文学の距離の単位で3.26光年）」，『リブルラブル』の「SEASON」『ドルアーガの塔』の「FLOOR」，『パックランド』の「TRIP」，『スカイキッド』の「MISSION」，『イシターの復活』の「ROOM」，『サンダーセプター』の「COMMAND」，『ローリングサンダー』の「STORY」，『フェリオス』の「CHAPTER」，『ちゃっくんぽっぷ』の「MAZE」，『ダライアス』の「ZONE」，『地獄めぐり』の「○丁目」，『ガントレット』の「LEVEL」，『マーブルマッドネス』の「RACE」，『マリオブラザーズ』の「PHASE」，『セクションZ』なんかそのまま「SECTION」…いろいろありますねー。とくにナムコは変な（？）名前が好きなようです。「PARSEC」や「SEASON」なんてなかなかいいセンスしていると思います。他に何かあったら教えてください。

（宮城県仙台市・RA内海）

■**見城**：おー，よく調べあげたなー。しかし「CHAPTER」といったら『サイバリオン』といってほしかった。まあそれはいいとして，これも僕好みのネタだなあ。僕は面の呼び名というと，真っ先に『ギャラガ』を思いだすんです。内海君は，よく使われる呼び名として「STAGE」を挙げていましたが，これをアーケードではじめて使ったのが，僕の記憶にまちがいがなければ『ギャラガ』でした。面数を「STAGE」という言葉で表すのを見て，当時ずいぶん驚いたのを覚えています。「こんなかっこいい呼びかたが許されるのか！」というぐらい新鮮でしたね。

それで，この「STAGE」という呼称にいち早く影響されたのが，当時のコナミで『ジャイラス』などに早速取り入れていました。こういところからも当時のコナミがいかにナムコに追い着け追い越せでやっていたかがわかります(個人的印象ですが)。しかし，「STAGE」もいつの間にか「普通」の表現になってしまったようですねえ。

それにしても，もっと根本的なところでなぜゲームは1面，2面…と「面」という表現を使うのでしょうか？これに関して昔，誰かがこんなことを言ってました。「面という表現は，インベーダーから生まれたんだよ。それは，インベーダーの群れが，縦何列・横何列という形で形成されているからで，縦と横があれば一つの「面(平面)」を形成するじゃないか。だからインベンダーを全滅させると一つの面を消したことになる。つまり1面クリアになる」と。

あと，他にどんな呼び名があるか，ですか？案外パッとでてこないんだよなあ。『ペンゴ』等の「ACT」，『トイポップ』の「BOX」，『グロブダー』の「BATTLING」，それから確か大昔のアイレムはよく「PATTERN」といういいかたをしていました。

他にも思いだした人がいたらレポートください。

タイトル論

★先日「スターファイター」という映画のビデオを見ていました。すると，その中にでてくる宇宙船のコクピットの動きが『ギャラクシーフォース』とよく似ているではないか。

このことから考えてみると『ギャラクシーフォース』のタイトルの由来がわかってきます。

○スター…星→星をたくさん集めると「銀河」→「ギャラクシー」

○ファイター…戦士→戦士をたくさん集めると「軍隊」→「フォース」

ハイ，『ギャラクシーフォース』のできあがり。（山口県下関市・**三輪　毅**）

■**見城**：上の文章とは少し話がズレるけど，僕は個人的にセガの体感シリーズのタイトルってなかなか単純だけど個性的で内容が伝わってくるネーミングが多いんじゃないかと思います。もちろん昔のナムコのように造語のタイトルは，ゲームの独創性が伝わってくるという点で大好きですが，既存の単語でストレートに内容を表すのも，名付ける側にセンスが要求されるでしょうね。

宿題リクエスト・ボツ特集

当VGGの目玉（？）だった「～をリストアップしてください」でお馴染の宿題コーナー。リストアップのリクエストのおハガキが，かなり多かったんですよね。そういうわけで今回は，使われることのなかった宿題リクエスト特集をしてみたいと思います。中には，そのうち採用するつもりだったものから，こんなもの出題できるわけないっつーの（その理由は推して知るべし）というものまでゴッチャにしてあります。

●「得点の１の位が０以外になるゲームをリストアップしてください」
（広島市・**F・Wing**）

●「プレイヤー１人で同時に二つ以上のキャラクターを操作するゲームをリストアップせよ」
（群馬県前橋市・**中村秋夫**）

●「主人公が死ぬと頭に天使の輪がでるゲームをリストアップせよ」
（埼玉県戸田市・**Shin-W**）

●「電源を切っても記録が消えない（バックアップされる）ゲームをリストアップせよ」
（山口県岩国市・**MSO-05-NEM**）

●「４人同時プレイできるゲームをリストアップしてください」
（愛知県瀬戸市・**H．I その他の皆さん**）

●「戦車のでてくるゲームをリストアップせよ（戦車とはキャタピラで動き，攻撃用砲台がついているものとする）」
（熊本市・**板倉弘恭**）

●「ループゲームをリストアップせよ」
（和歌山県那賀郡・**AKEDO**）

●「SHOPがあるゲームをリストアップしてください」

●「日本の歴史が題材のゲームをリストアップしてください」

●「モニタを二つ以上使うゲームをリストアップしてください」（以上３作・群馬県前橋市・**前橋のSEL**）

●「実力があるほど早く終わるゲームをリストアップしてください」

●「タイトルがモニタ焼けするゲームをリストアップしてください」
（以上２作・群馬県前橋市・**茂木正臣**）

●「自分（主人公）とほぼ同じ姿と能力を持つ敵（いわゆるニセモノ）のでてくるゲームをリストアップしてください」
（東京都板橋区・**OPA-ファンタジーゾーン人他の皆さん**）

●「ボタンしかないゲームをリストアップせよ」
（埼玉県草加市・**KEI-Cross**）

■**見城**：なかなかおもしろそうな問題もあるでしょう？どれか１問を選んで友達とリストアップして遊んでも楽しいかも。でも中には混乱必至のリクエストもあるし，意味不明（？）のものもあるような気がします。ループゲームのリストアップなんてできないっつーの。昔のゲームはほとんどすべてループゲームだったんだから。主人公のニセモノがでてくるゲームってのも最初はいいと思ったんだけれど，よく考えるとどこまでをニセモノというのか不明瞭だしな。まあ，また機会があればたまに復活させてもいいかも知れませんね，このコーナー。

教えてください・スペシャル解答

第１問：『セアフリー』1985年・タイトー
第２問：『スプレンダーブラスト』1985年・アルファ電子
第３問：『カメレオンアーミー』1979年（？）・レジャック
第４問：『ダークミスト』1987年・タイトー
第５問：『スカイランサー』1983年・オルカ
第６問：『ザ・ティンスター』1984年・タイトー

VGG終了と新企画スタートのお知らせ

４月号でもお知らせしたとおり，VGGも模様変えということで，従来のVGGは今月をもって終了させていただきます。

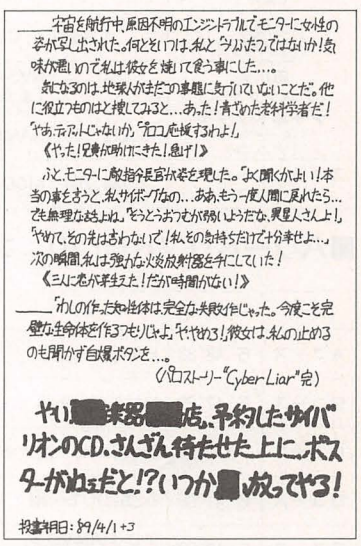
長い間お付き合いくださいまして，まことにありがとうございました。自分としては，非常に愛着の深いコーナーでしたので，大変名残りおしゅうございます。

来月号よりスタートの新企画ですが，毎月毎月話題を１点に絞って特集記事的色合いを強めたコーナーにするつもりです。内容に関しては，まあ従来のVGGがそうであったように，何でもありになるかと思います。

ひとまず次号以降で考えているのはVGGの原点である「オールド・ゲームを語る」に還りたいな，ということです。でもここ最近，オールド・ゲームの特集をする雑誌などもたまに見受けられるようになったので，特色をだすのが大変そうですね（ひとごとのようにいうなよ）。

また，読者のお便りもできれば小さくてもスペースを取って続けていきたいと思っています。

引き続き，ビデオゲームに関するお便り待っています。



▲愛知県愛知郡・みゃーくん

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
天聖龍 (NMK／ジャレコ)	25,696,500	銀玉マサやん	PC西荻 (東京)	全６面クリア ノーミス
ロンパーズ (ナムコ)	6,714,780	SPREAM-SHOT㋓	PC巣鴨 (東京)	全61面クリア 1up×15 ノーマル設定
ウイニングラン <テクニカル> (ナムコ)	2′20″947	RAN aided by MIC	PC巣鴨 (東京)	ノーマル設定
ウイニングラン <イージー> (ナムコ)	2′00″984	SNP-PRT -PST-NOM	ゲームプラザ (熊本)	ノーマル設定
イメージファイト (アイレム)	1,759,600	URX-㋑カツキが サ㋑イ㋑ル緑の少年	ゲームセンター UFO(神奈川)	全２周クリア
クラックダウン (セガ)	4,342,205	G.M.C.アレク	モンキーハウス 本館(福岡)	全16面クリア ノーミス 忍ボーナス×5
フェリオス <イージー> (ナムコ)	850,120	E-SWAT'S 管理人Ⓒ㋘	PC巣鴨 (東京)	全4面＋αクリア ノーマル設定
テトリス <ノーマル・ランク部門> (セガ)	ライン753で 999,999ptsを達成	SDI-BOSTON	筑波学園CH (茨城)	※得点カウンター・ストップ時の最小ライン数を競います
メタルホーク (ナムコ)	13,462	G.M.C.えるす	モンキーハウス 本館(福岡)	全８面クリア 残機×５ ノーマル設定
ロボコップ (データイースト)	10,422,900	春の新入社員野郎 Mr.まさし君㋜	PC早稲田 (東京)	全７面クリア ノーマル設定
ターボアウトラン (セガ)	8′00″01	ComB-㋩ Akindo♂	ゲームセンターニューチャンピオン (岡山)	全16面クリア ノーマル設定 マニュアル車使用
忍者龍剣伝 <３人設定部門> (テクモ)	531,800	HTL-Y. N	上福岡BC (埼玉)	全６面クリア
忍者龍剣伝 <２人設定部門> (テクモ)	527,700	Mr.まさし君	GB高田馬場 (東京)	1up×６
ファイティングファンタジー (データイースト)	329,720	くちびるまん小悪党	GB高田馬場 (東京)	※備考欄をキチンと記入してください
ストライダー飛竜 (カプコン)	487,650	RVS-GUN	プレジャーキャッスル(東京)	全面クリア ノーマル設定
オペレーションサンダーボルト (タイトー)	3,247,580	GPT, S-BWH	ゲームプラザとよなか(大阪)	全８面クリア
ダイナマイトダックス (セガ)	3,840,360	MSO-10-LIE (PIN使用)	ゲームコーナーラッキー21(山口)	全面クリア ノーマル設定
上海II (サン電子)	1,388	4,06	ゲームランドウイング(静岡)	２周目３面 ノーマル設定
四川省 (タムテックス)	2,242	RVS-NBG.// (また来てね♥)	ゲームセンター UFO(神奈川)	１周クリア ノーヒント
アサルトプラス <スーパー> (ナムコ)	3,212,150	RAMBLER-REI	PC早稲田 (東京)	全10面クリア ノーマル設定 残機×10
スプラッターハウス (ナムコ)	1,284,200	MSO-05-NEM	ゲームコーナーラッキー21(山口)	全７面クリア ノーマル設定

■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′48″83	HAMVD-Jha	PC巣鴨(東京)	ノーマル設定
Bコース	6′42″80	HAMVD-Jha	PC巣鴨(東京)	ノーマル設定
Cコース	今月は記録更新なし <逃げるのか？ そうかキミは逃げてしまうんだね？>			
Dコース	6′41″09	ASS-OUT←副	筑波学園CH(茨城)	ノーマル設定 5,737,049pts
Eコース	6′48″80	IPD-HAMVD？ -元祖TM	ゲームプラザイエローハット(愛知)	—

今月のトップは天聖龍でどうだあーっ！５upなどを含め，ためるためる残機をためる！時代は早くもノーミスの争いに――！

ロンパーズはＰＣ巣鴨のSPREAM-SHOT㋓氏が辛くも逃げ切り！　もはや全面数の¼で１upが獲得されている計算に！これ以上伸ばすことは果たして可能なのか？

ウイニングランがHOT！HOT！のTOO HOT！限界だ，限界だ，で伸びるのがドライブ・ゲーム！来月の動向に，もう目が離せないぜ！

クラックダウン！やはりあったぜ，この，この，この～～～！というわけで通称「忍ボーナス」こと，一つのステージで一度も弾を撃たないことによって加算される例のボーナスは，やはり存在した！

テトリスはご覧のとおり，得点カウンター・ストップ時の最小ライン数記録者をここに掲載いたしましょう。

ロボコップ，ついに１千万点の大台へ！

ターボアウトランは早くも７分台が見えてきた模様。序盤戦らしく，先月から大きくタイムが縮んでおります。

ファイティングファンタジー，ストライダー飛竜等の新製品も得点稼ぎの段階に入っています。カプコンは版権シリーズがまだまだひかえています。

※少々いいかげんさが目立つため，遺憾ながら今回，全国集計の対象外としているお店があります。注意してくださいね。

パワードリフト！ハッ！こ・この兆候は…。ここここれは，これは！キミは気がつかないのかっ!?ＡコースとＢコースのトップが同一人物！そう，これは戦いがついに終盤に入ったことを意味しているのかも知れない。アウトランのときがそうだった…。こうしてやがて１人のプレイヤーの独壇場に…。これを阻止するのは，キミか？キミか？それともキミか!?

<その他のハイスコア>

★ファイティングホーク(タイトー)：2,022,000：URX-しめきりがサ㋑イ㋑ル緑の少年（ゲームセンターUFO）

★レッスルウォー（セガ）：9,409,200：Y，T（PC西荻）

★ダブルドラゴンII（テクノスジャパン）：239,400：SPREAM-SAKI㋓（PC仙台）

※また，M.I.A.，ヘビーユニット，グラディウスIIの各ゲームで１千万点達成者がでています。　（見城こうじ）

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
テトリス	575,748	Y'	レベル99＋αライン770
ストライダー飛竜	249,650	BBC-JAZZ/	ALL
ロンバーズ	2,340,840	INT-T,M,D	ALL
ブラストオフ	912,100	中川つよし	ALL
イメージファイト	1,037,600	OAM-あおの	2面
四川省（1P）	2,158	Y'	6面
パワードリフト（Dコース）	4'45"44	Y'	
ダブルドラゴンII	165,100	OAM-MRX㊗	4面
未来忍者	1,051,430	工業草団-たがや	ALL
ウイニングラン（テクニカル）	2'26"650	清　水	

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
☆テトリス（ノーマル）	999,999＋α	LAP-BMXER	ライン＋999レベル99
ブラストオフ	671,500	かわいさとみ崇拝派	ALL
ファイティングホーク	2,010,450	葬式掃頭	ALL,残10ミサイル×1
ファイティングファンタジー	294,080	一匹狼"元祖"TNT	ALLノーマル設定
四川省	1,538	DECOMAN 2	ステージ5
スーパーマン	2,035,500	F.Dumplings	ALL,残2
ロボコップ	5,466,600	MoAi-M,TAN	ALL
レッスルウォー	851,600	DOI	4面
忍者龍剣伝（1P・3人設定）	63,200	吉本	4面
TATSUJIN	10,000,000＋α	MARRON	エリア999 8-1,残35

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
ロンバーズ	1,878,820	VIEGLE-HARUKA	ALLノーマル,ノーミス
ブラストオフ	878,350	VIEGLE-HARUKA	ALLノーマル設定
メタルホーク（新VER）	12,929	BC-BAN	ALLノーマル設定
ストライダー飛竜	327,300	ぎ&か×ACP	ALLノーマル設定
天聖龍	24,554,700	KAMA	ALLノーマル設定
上海II（1P）	678	ESFORCE-LUCK	5面ノーマル設定
テトリス（1P）	306,288	ESFORCE-BEER	ライン458ノーマル設定
ハードバンチャー（1P）	11,878,400	VIEGLE-BC-鬼魔将シコテン	ALLノーマル設定

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
テトリス（ノーマル）	339,596	なるみ	ライン323レベル73
スーパーマン	831,900	イワシ	5面
アウトラン	4'43"28	マーボー	Bコースクリア
忍者龍剣伝	238,000	やまざき	クリア
ブラストオフ	472,950	北陵高のわたる	6-3
ロンバーズ	712,890	山田泰紀	42面
ロボコップ	3,250,500	北陵高の滝沢	クリア
フェリオス	674,620	北陵高の岡崎	イージークリア
大魔界村	238,700	江　頭	クリアザップなし
イメージファイト	722,200	北陵高のわたる	2-3

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
ゲイングランド（1P）	24,475,505	豊島好考	4-10面ノーマル設定
ゲイングランド（2P）	59,251,273	豊島好考 & 川村晨矢	全40面クリアノーマル
テトリス（ライン部門）	455	見たぞ/まぼろしの10万点 ガハハ!/	レベル99ノーマル設定
テトリス（スコア部門）	339,325	私が変なおばさんです/チョンチョン	レベル99ノーマル設定
ロボコップ	736,700	青山秀樹	全面クリアノーマル設定
モンスターレアー	565,320	中野力也	11面ノーマル設定
ターボアウトラン	3,753,870	あぶない学生,久々の登場です	4面ノーマル設定
クラックダウン（1P）	212,500	KEI-OSANAI	2-8面ノーマル設定
クラックダウン（2P）	532,570	YAMAKAWA& KODERA	3-2面ノーマル設定
レッスルウォー	1,013,800	小寺だぞへ	ラウンド5ノーマル設定

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
ターボアウトラン（敵車イージー）	8'53"32	VALTECH-狛犬	マニュアル使用
パワードリフト（Bコース）	6'46"32	MARO	6面クリアノーマル設定
パワードリフト（Dコース）	6'46"95	MARO	6面クリアノーマル設定
パワードリフト（Eコース）	6'52"02	MARO	6面クリアノーマル設定
ゲイングランド（1P・全面クリア）	31,868,445	FUN	敵ノーマル200秒設定
ゲイングランド（2P・全面クリア）	63,112,975	FUN & A,S	敵ノーマル200秒設定
レッスルウォー（イージー）	3,122,900	RMC-SHO	1コイン7面
ストライダー飛竜（ノーマル）	309,600	ATM-LSR	1コイン全面クリア
ファイティングファンタジー（1P）	273,390	ほもおだほもお㊗	1コイン全面クリア
テトリス（イージー）	384,129	たいとおのなぎはしさん	レベル99＋αライン486

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
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"197	EXCEED-RTB	全部1位ノーマル設定
ロンバーズ	3,024,950	中川　剛	クリア,1UP×1,ノーマル
ストライダー飛竜	297,400	西村　純	クリアノーマル設定
ファイティングファンタジー（1P）	307,090	一匹狼"元祖"/TNT	クリアノーマル設定
ブラストオフ	99,999,990＋α	中川　剛	クリアノーマル設定
天聖龍	15,477,200	EXCEED-SEK	クリアノーマル設定
テトリス	458,080	LAP-BMXER	ライン577レベル99
上海II	668	和田幸雄	5面ノーマル設定
フェリオス（イージー）	818,680	中川　剛	クリアノーマル設定
オペレーションサンダールト	568,480	のりや	8面ノーマル設定

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後田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"114	WAT氏(掏摸夢)	C,R 34"706
ロンバーズ	1,498,480	通りすがりの三高生CO.	61面ノーマル
フェリオス（ハード）	937,650	K,Mくん㋮	1コインALL
フェリオス（イージー）	803,840	EGA S,T	ALLノーマル
ストライダー飛竜（ノーマル）	322,900	HIR㋮	ALL3機設定,残1
ファイティングファンタジー（2人設定）	273,450	HIR㋮	1コインALL
天聖龍（ノーマル）	15,264,000	ONOPON㋮	ALL,残14ノーミス
ブラストオフ（ノーマル）	988,400	HIR㋮	ALL8万エブリ
ダブルドラゴンII（ノーマル）	108,100	CHARGE-ZZC	ALL,2段
ウイニングラン（イージー）	2'04"050	CHARGE-KTO	ALL,1位

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
ストライダー飛竜	411,500	GIN	ALLノーマル
ファイティングホーク	1,938,350	GIN	ALLノーマル
ラスタンサーガII	165,100	EVE	4面ノーマル
天聖龍	23,495,300	SPREAM-BOMB	ALL,残22ノーマル
忍者龍剣伝（1P・3人）	194,100	遥	ALLノーマル
レッスルウォー（1P）	1,646,300	GHOST	5面ノーマル
ゲイングランド（2P）	60,254,825	JUN&ぶたさん	ALLノーマル120"
ターボアウトラン（マニュアル）	45,953,686	小　堺	ALL,ノーマル,9'02"48
上海II（1P）	1,114	加　藤	5面,悪しい?閉0
四川省（1P）	2,240	アホ島	ALL1コイン

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
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"964	SAH	ノーマル
ファイティングファンタジー（1P）	278,970	CCB	ALLノーマル
ストライダー飛竜	145,650	TOMI06トム	ALLノーマル
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,820,980	AKM	ALLノーマル
フェリオス（ハード）	755,280	KARM	ALLノーマル
フェリオス（イージー）	767,100	AVG-舞楽	ALLノーマル
ロンバーズ	712,230	武市敏幸	48面ノーマル
テトリス（イージー）	899,844	HANEY	ラ999＋αレ99＋α
パワードリフト（Bコース）	6'54"85	AVG-FOEいわかん	ALLノーマル
ドカベン（1P）	141,200	山田太郎	

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
イメージファイト（連射付）	1,756,100	SPREAM-I・Z	ALL,2面ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"391	T・S	CR34"964ノーマル
ロンバーズ	2,688,230	SPREAM-SHOT㋮	ALL,1UP×2,ノーマル
天聖龍	23,645,900	SPREAM-SAKI㋮	ALL,残22ノーマル設定
ストライダー飛竜	383,400	SPREAM-Y・U	ALLノーマル設定
ファイティングファンタジー（2人設定）	322,300	SPREAM-I・Z	ALLノーマル設定
★ダブルドラゴンII（1P・2人設定）	239,400	SPREAM-SAKI㋮	ALLノーマル設定
フェリオス（イージー）	835,110	SPREAM-SAKI	ALLノーマル設定
フェリオス（ハード）	971,220	SPREAM-SAKI	ALL,残1ノーマル設定
テトリス	888,282	M・O	レベル99ノーマル設定

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
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"690	R,N	予選決勝1位ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'06"199	Y,S	予選決勝1位ノーマル設定
ブラストオフ（旧VER）	99,999,999	T.M.K,(T,S)	ALL,ノーミス
ロンバーズ	682,710	S,T	39面ノーマル設定
ストライダー飛竜	230,150	佐藤雅人	ALLノーマル設定
天聖龍	14,433,700	E.M.C,(M,T)	ALL,残7ノーマル設定
上海II（1P）	654	?×?	5面
忍者龍剣伝（1P・2人設定）	193,100	E.M.C,(M,T)	ALLノーマル設定
フェリオス（ハード）	917,130	T.M.K,(T,S)	ALLノーマル設定
イメージファイト	1,160,100	T.M.K,(T,S)	2周目8面ノーマル設定

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
ターボアウトラン（マニュアル）	8'32"28	HIE-さうち（恵　庭）	ALL
テトリス（ノーマル）	633,695	LAP-BMXER（札　幌）	ライン800
ストライダー飛竜	225,350	イケダ（恵　庭）	ALL
ファイティングファンタジー（1P）	283,780	Y.O（島　松）	ALL
ファイティングホーク	1,757,000	RVS-HSD-DOUGO（東京）	ALL残機12
ブラストオフ	999,999＋α	AMM-中川剛（小　樽）	ALL
忍者龍剣伝（1P）	74,500	BOYANH（恵　庭）	5面
天聖龍	957,400	NOBU（札　幌）	5面
上海II（1P）	568	ABC	4面
ウイニングラン（テクニカル）	2'26"046	交流会出席の方（？）	クリアノーマル

宮城野原キャロットハウス　宮　城

宮城県仙台市五輪1-10-17 ☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天聖龍	23,768,600	元祖 EGA	ALLノーマル設定
ブラストオフ	1,063,450	POP	ALL,ニュージョン
フェリオス（ハード）	1,100,480	元祖 EGA	ALLノーマル設定
フェリオス（イージー）	814,510	EGA-S,T	ALLノーマル設定
ストライダー飛竜	123,450	SPREAM-びっくりドンドン	ALLノーマル設定
イメージファイト	1,112,800	EGA-PAC	全2周クリアノーマル設定
テトリス（ノーマル）	375,917	M,O	レベル99＋αライン584
忍者龍剣伝	352,500	H,A	ALLノーマル設定
ロンバーズ	1,205,720	SCRUM-CO.	R53ノーマル設定
ロボコップ	7,345,900	元祖 EGA	ALLノーマル設定

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
ウイニングラン（イージー）	2'02"083	LSP-RIN-KKK	GP,1位ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"356	LSP-Lucy & Mary 17	GP,1位ノーマル設定
★パワードリフト（Dコース・ノーマル）	6'41"09	ASS-OUT+-副無念//三宮強し//	ALL,1位5,737,049点
パワードリフト（Eコース・ノーマル）	6'51"38	ASS-NSO-06 LSP代表-OUT	岡上おふざけ5,696,647点
ファイティングファンタジー（1P）	287,400	たかくん	ALLノーマル2人
上海II（ノーマル）	676	ASS-NEB（仮にも会長）	5面
★テトリス（ノーマル）	999,999＋α	SDI-BOSTON	ライン753で達成/すごい
モンスターレアー（ノーマル・3人）	910,800	SDI-BOSTON	ALL,また来て下さい。
ブラストオフ（ノーマル・3機）	全面クリアで統一	ASS-NEB KSNfrometセンプラ	遠征ありがとう!
ロンバーズ（ノーマル・3人）	1,252,980	元 ASS-WIZARD WIN	60面もう少し!!

チャレハイ通信

★ゲームプラザヴィクトリア(北海道)

●ファイティングホークは，ドラゴンバットと一緒の戦闘機を何機落とせるかが勝負!

★ハイテクランドセガ五所川原(青森)

●先月より，ターボアウトラン以外は50円に値下げしています。パワードリフトなどの体感ゲームを50円でおもいっきり遊んでください。

(店長　長内裕子)

★秋田CH(秋田)

●ますます好調!にんじんあたっくVol.22発行のお知らせです。ご希望のかたは，120円切手（税込み）を秋田CHへお送りください。

●お知らせその2!にんじんあたっく「もうすぐ2才」企画として，チャレハイ掲載店の中の数店にサンプルを送らせていただきます。(うーん勝手)。感想などいただければウレシイ♥です（超ワガママ)。

★筑波学園CH(茨城)

●この春休みにわざわざこの筑波まで遊びにきてくれたかたに感謝します。機会があれ

プレイシティキャロット宇都宮店　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
テトリス（ノーマル）	516,667	TETRIST SAIダー	レベル99＋α ライン×632
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"123	SUPER ウイニング松	予選1位 決勝1位
忍者龍剣伝（1P・2人設定）	354,900	BACK,TO SENDAI	ALLクリア 1UP×4
オペレーションサンダーボルト	2,273,580	OPERATION SAIDER	全5面クリア 16人救出
ロンバーズ	1,405,200	MB-SP♡JUNⓐ	60面 1UP×1
天聖龍	11,512,700	EDWARD	1コイン ALLクリア
ブラストオフ	99,999,999	SRM-ETR-CHOKU	ALLクリア
ストライダー飛竜	239,350	MB-SP♡JUNⓐ	1コイン ALLクリア
ロボコップ	7,050,600	MB-SP♡JUNⓐ	ALLクリア B×3

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
ファイティングファンタジー	278,000	EBI さ	1コイン クリア
ストライダー飛竜	169,000	SEEKER -MIU	1コイン クリア
コンチネンタルサーカス	501,490	おれは,XDR ブリバリだぜ	1コイン クリア
天聖龍	1,328,500	KOM のなんとか	5面
上海Ⅱ	350	トホホ KSD うに男	3面
怒Ⅲ	103,600	トホホ KSD ジオイド	1コイン
ブラストオフ	290,350	トホホ KSD アプラ,カタプラー	4-1
テトリス	77,422	トホホ KSD ルンバリゲロ	104本
ホットチェイス	282,870	トホホ KSD サンバボサノバ	クリア
バーディトライ	＋4	トホホ KSD ANNはどこいった	4ホール

プレイシティキャロット笹塚店　東京

東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングファンタジー（1P）	285,290	KSG-ARMS	ALL ノーマル設定
天聖龍	19,272,500	FERTILIZATION	ALL,1ミス ノーマル設定
ストライダー飛竜	122,100	END	ALL ノーマル設定
ロンバーズ	6,508,760	金を積む親父のせいで全然出来ないⓐ	ALL,残0 1UP×14
ブラストオフ	885,000	旧Verだよ	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"883	ZEP	ノーマル設定
ダブルドラゴンⅡ	0	人気ないね	申請なし ノーマル設定
上海Ⅱ	1,126	たなかくん	8面
TATSUJIN	10,000,000	少年 A	ノーマル設定
☆テトリス（1P）	999,999	DEFLORATIONⓐ	ライン782 ノーマル

ハイテクランドセガペルル　埼玉

埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライダー飛竜	350,750	EMBLEM ZED	ノーマル
ターボアウトラン（オートマ）	8'51"43	DCC-AGAS-Rimi	クリア
ターボアウトラン（マニュアル）	8'09"70	DCC-AGAS-Rimi	クリア
ファイティングファンタジー	322,000	EMBLEM 戦闘狂 ZED	ALLクリア ノーマル
未来忍者	402,880	EMBLEM 戦闘狂-千恵子WR	ノーマル 10面
ロボコップ	6,411,200	戦闘狂 ZED	ALLクリア ノーマル
上海Ⅱ	678	サンロード小池	5面 ノーマル
テトリス（ノーマル）	328,604	智康	ライン401 レベル99
アルゴスの戦士	6,233,280	CAH,T・T	ALLクリア
1943	2,911,760	EMBLEM 戦闘狂千恵子-WR	ALLクリア 1コイン

プレイシティキャロット田町店　東京

東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブラストオフ（ノーミス部門）	872,350	ESWT-OAG² (俺は青森ゲーマー	ALL 8万エヴリ
ブラストオフ（残機つぶし部門）	1,119,300	だお前も青森ゲーマーだ!-管理人Ⓒ㊫	ALL,残0 ノーマル設定
ストライダー飛竜	379,300	㊫(チワワFC会長)	ALL ノーマル設定
ドカベン（1回戦のみ）	38,452	ACT㊫EMPTY (サラゲー本体)	6-5で降利 明訓対通天閣
ロンバーズ（ノーマル）	2,251,840	MBX-FGD-Sir	ALL 1UP×2
忍者龍剣伝（2人・ノーマル）	438,500	大山君ありがとう Mr.しおじお君	ALL 1UP×4
上海Ⅱ	528	初プレイスコア(Ⓒ㊫)	4面,↑なし
フェリオス（イージー）	832,100	縦小路理美&久美（解散パワー使用）	ALL ノーマル設定
四川省（ロースコア部門）	24	SRG-㊫-1号 SRG㊫-3号	1面で手詰り
テトリス（レベル部門）	レベル99＋α	OAG2（俺は秋田ゲーマーだその2）	ライン810 スコア595689

プレイシティキャロット駒沢店　東京

東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"981	SEA HORSE (海馬)	タイム・A スピード・C
ウイニングラン（イージー）	2'02"798	OHTL-NOWWINMKV	上記はランク設定です。
フェリオス（イージー）	920,340	A,M,F, やすじやん	ALL 4人・3ライフ
ロボコップ	10,143,400	ZERBERUS -K,M勢	ALL イージー設定
忍者龍剣伝（1P・2人設定）	429,200	Mr.しおしお君	ALL,1UP×0,ノーマル
テトリス（イージー）	999,999＋α	OHTL-AUA²	ライン レベル共にカンスト
ダライアス（W・ゾーン・2Pトータル）	5,352,830	前略 JAL-M,Kにしちまとおる	1Pミサイル 2Pレーザー
ダライアス（Yゾーン・2Pトータル）	6,192,980	JAL㊫-んでんでA,Y の半達人	1Pミサイル 2Dウエーブ
ダライアス（Zゾーン・2Pトータル）	6,485,210	カウント伯爵 奥瀬様の代理㊱	1Pレザー 2Pウエーブ
ウイニングラン（コースレコード）	34"781	ZYX	3月4日付 海馬も勝てず

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
天聖龍	23,236,400	KC-MFP (No.20931)	ALL,残22 ノーマル
ブラストオフ	908,050	すちゃらか	ALL ノーマル
ロンバーズ	1,592,040	KC-YEN	ALL ノーマル
★忍者龍剣伝（1P・3人設定）	531,800	HTL-Y,N	ALL 3ゲージ
ウイニングラン（テクニカル）	3'37"949	KC-END	6周設定 予5位決1位
ウイニングラン（イージー）	2'48"275	KC-身体	4周設定 全部1位
ストライダー飛竜	121,300	AHO	ノーマル ALL,5人
☆テトリス（ノーマル）	999,999＋α	なにそれあ～る	レ-99＋α ラ-999＋α
上海（1P）	978	へんな女	7面 ノーマル
バーディトライ（1P）	−20	なにそれあ～る	

プレイシティキャロット　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
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"115	アイドルがライバル（天敵?）TAK'	予選・本選共 ALL,1位
ブラストオフ	99,999,999	68Kを射つのためのちっちゃうSIG	ALL,残0 驚し得点?
ワニワニパニック（片手最守・1P）	98匹	疑のクロコダイルハンター会社員1号	前半66 迷点なし!
テトリス（ノーマルランク）	404,815	ベラボーマンにストップウォッチ。㊫	レベル99▲ 5時ライン
四川省	710	小学生の頃からの キャリアを持るAOK	3面 目指せ1周!
メタルホーク	11,863	ぼへそ（ウケ狙い パージョン）。	ALL 5ミス
ファイナルラップ（2P）	2'23"00	SUR,R.& SUR-HIDAI	from PC西荻
イメージファイト	1,116,100	グロブダーにOHPフィルム(45度)㊫	2-6,連射装置 装着予定
ワニワニパニック（噛まれた回数部門）	20匹	パターとびたすら 覚えようとする㊫	59→20→39 まだいく
ワールドスタジアム（バスケット部門）	125-97	K(注,スーパードクターではない。)	L-8 6コイン

ゲームイン大学院　東京

東京都世田谷区松原1-36-7　☎03-323-5534

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"150	UNI	ALL,1位 ノーマル
ファイティングファンタジー（1P）	325,090	ストライダー飛竜㊫	1コイン ノーマル
ハードバンチャー	13,603,750	ON・THE・BEAT	1コイン ノーマル
天聖龍	21,413,600	NRP-RRR 田村美理子㊫	1コイン ノーマル
ストライダー飛竜	392,850	POI	1コイン ノーマル
フェリオス（イージー）	859,720	再度記入!!	1コイン ノーマル
ゲイングランド（1P）	31,590,845	ACU-KEI	1コイン
ロボコップ	7,878,000	バイオ	1コイン ノーマル
メタルホーク（遠切部門）	残タイマー 97秒	FRS-N,O	1コイン
四川省	2,164	3/23 付	不明? ノーマル

ゲームセンターペガサス　埼玉

埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（スコア）	99,706,395	内藤	ノーマル レベル-99
テトリス（ライン）	999	内藤	ノーマル レベル-99
ファイティングファンタジー	300,500	T.K	ノーマル ALL
レッスルウォー	486,800	三沢	ノーマル 5R
上海Ⅱ	284	PSY ・	ノーマル
フェリオス	913,550	NON	ノーマル ALL
ハードバンチャー	1,110,000	GAIA	ノーマル 6回戦
ブラストオフ	157,200	AAA	ノーマル 3-1
ストライダー飛竜	265,550	高橋	ノーマル ALL
チェイスH.Q.	10,725,500	BEL	ノーマル ALL.

プレイシティキャロット鳥山店　東京

東京都世田谷区南鳥山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
上海Ⅱ	1,124	WINK-ZED さん	8面 ノーマル設定
ブラストオフ	全面クリア	M.C.K,WINK-ZED さん	ノーマル設定
ロンバーズ	2,713,550	レンから来た男AI (WINK 使用)	ALL ノーマル設定
モンスターレアー	906,860	鎧玉マサやん	ALL ノーマル設定
フェリオス（イージー）	830,660	WINK-ZED さん	ALL ノーマル設定
ロボコップ	6,604,200	M.C.K	ALL ノーマル設定
☆テトリス（ノーマル）	999,999	NRP-RRR- 遥のみ! 田村美理子	10万点なし ライン869

プレイシティキャロット新宿店　東京

東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"586	HAMVD-Jha	ノーマル
ファイティングファンタジー（1P）	308,040	HST-SSC -MYR	ノーマル ALL
ロンバーズ	4,307,850	HST-SPT	ノーマル ALL
天聖龍	11,801,300	ARG	ノーマル ALL,残10
忍者龍剣伝（1P・2人設定）	398,100	塚	ノーマル ALL
ダブルドラゴンⅡ（1P・2人設定）	84,450	ARG	ノーマル 3面
ブラストオフ	99,999,990	MGN ナムラモノフ	ノーマル ALL
ハードドライビン	19,897	APM	イージー
パワードリフト（Bコース）	6'44"11	HAMVD-Jha	ノーマル S-5729250
パワードリフト（Dコース）	6'44"97	SUR-復活-E	ノーマル S-5736396

柏ガリバー　千葉

千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	791,260	AEX-S.J	ALL ノーマル設定
フェリオス（ハード）	883,910	AEX-A.F	ALL ノーマル設定
ブラストオフ	960,250	AEX-S.J	ALL ノーマル設定
ストライダー飛竜	223,300	池田雪二郎	ALL ノーマル設定
ロンバーズ	1,030,530	ででーん!	50面 5人設定
ヘルファイヤー	212,500	AHO	3-8 ノーマル設定
忍者龍剣伝	337,500	AEX-POP	ALL 3人設定
ハードバンチャー	12,032,950	AEX-POP	ALL,ノーマルゲーム
四川省	1,018	RONTAIAN	

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
テトリス（ハーデスト）	803,570	MGN-KOZUKE	ライン999＋α
☆テトリス（ノーマル）	999,999＋α	EXP,まつおにゃん	ライン999＋α
☆テトリス（ノーマル）	999,999＋α	MGN-KOZUKE	ライン999＋α
ブラストオフ	1,161,500	ぐ	1コインクリア,0-0
上海Ⅱ	648牌	MGN-KOZUKE	5面(パンサー)で手詰り
フェリオス（ハード）	715,300	KE2	全面クリア ノーマル設定
フェリオス（イージー）	830,140	MGN-ナムラモノフ	全面クリア ノーマル設定
ロンバーズ	587,900	ぐ	37面,つらい ノーマル設定
ホットチェイス	286,490	EXP,まつおにゃん	ALL,残20,1SEC
名人戦（将棋）	五段	MGN-KOZUKE	1コイン2勝 早指しは苦手

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
ウイニングラン（イージー）	2'05"483	B.BOY 記念	タイムランクD
☆テトリス（ノーマル）	999,999＋α	PSI	レベル99 ライン999
上海Ⅱ（90秒）	1,788	PSI	13面
ロンバーズ	3,224,430	SPREAM-SHOTⓐ	1UP×7 ALL
ブラストオフ	全面クリア	ZERBERUS-K,M勢	
★ファイティングファンタジー	329,720	くちびるまん小悪党	ビヨさん何とかしてよお!
四川省（旧VER）	714	AFC-T"（まぐろ）	どっか回游して来い!
プラステロイド（ミディアムウーブ）	1,326,360	くちびるまん	ランク イージー
ロボコップ（ノーマル）	10,374,200	Mr.まさし君都	あと6万
★忍者龍剣伝（1P）	527,700	Mr.まさし君	2人3ゲージ 1UP×6

ばまたいらしてください。店員・常連一同

●パワードリフトのシットダウン・タイプはDXタイプより1秒くらいタイムが速くなるという話を聞いたことがあるのですが，詳しいかたがいらっしゃれば教えてください。　by 線型代数再履修は自業自得な男

★プレイシティキャロットTOC(東京)

●TOC恒例教えてコーナー

誰か，サンダークロスの4面のデモで2種類のデモパターンがあることを確認したかた，見わける方法を教えてください（1面と5面のものは，2パターン確認されています)。

★PC笹塚(東京)

●コーヒーサービスをはじめました。ぜひご来店ください。

★PC駒沢(東京)

●ウイニングラン備考欄の「予選，決勝共1位」というのはまったく無意味ですよ。タイムランクおよびスピード・ランクを記入しましょう(提案)。タイムランクは記録には何の影響もありませんが，スピード・ランクは重要です。

それにしてもこのゲーム，200円だから手

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ロンバーズ	6,714,780	SPREAM-SHOTⓒ	ALL,1UP×15ノーマル
天聖龍	25,650,400	EXCEED-ELF	ALL,残24 ノーマル設定
ストライダー飛竜	436,700	ILG-M,MⓅ	ALL ノーマル設定
ファイティングファンタジー	323,470	くちびるまん（小悪党）	ALL ノーマル設定
忍者龍剣伝	482,800	HTL-Y,N	ALL ノーマル設定
★フェリオス（イージー）	850,120	E-SWAT'S管理人ⓒⒺ	ALL ノーマル設定
★ウイニングラン（テクニカル）	2'20"947	RAN aided by MIC	ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'00"986	SPR-HAMVD-SHOTⓒ	ノーマル設定
★パワードリフト（Aコース）	6'48"83	HAMVD-Jha	全6面クリア ノーマル設定
★パワードリフト（Bコース）	6'42"80	HAMVD-Jha	全6面クリア ノーマル設定

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
ダイナマイトダックス	1,312,250	プリパリオン（たまびい）	BIN ALLクリア
プラストオフ	998,400	RAT-すぎ	1クコ ALLクリア
フェリオス（ハード）	1,157,900	IDS 第-えびバリオン-ACH	ALLクリア
ロボコップ	10,149,600	ZERBERUS-K,M将	−50000 そのまま多脚
グラディウスⅡ（2-F）	8,299,300	すれちがい死にの風景	8-8の前衛
究極タイガー	10,000,000＋α	青年あしべくん	4-7 21回目
ロンバーズ	3,990,320	HAMVD-旅と呼ばないで-YAX	残0,クリア
☆テトリス（ノーマル）	オールカンスト	HTL-UUM-ゴーダ	全消し1回
テトリス（イージー）	オールカンスト	RAT-すぎ	やっと出た
サンダークロス	10,000,000＋α	もんき屋	借が出せる 鐘でも出せる

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライダー飛竜	406,050	ILG-M,MⓅ	ALL,残1 ノーマル設定
ファイティングファンタジー	321,270	ILG-ぬーぼーねおトロチ	ALL ノーマル設定
天聖龍	21,736,200	ILG-FREEPLAYⓅンマ	ALL,残20 ノーマル設定
プラストオフ	908,850	Prof.KCN	ALL,残0 ノーマル設定
ロンバーズ	2,728,370	FANCY KETOSE	ALL ノーマル設定
テトリス（イージー）	907,322	URX-UHY1/2面相	レ−99＋α ラ−999＋α
フェリオス（イージー）	715,510	N,ARC-K○I-ZAP支部長	ALL,残0 ノーマル設定
フェリオス（ハード）	1,020,610	MAC…	ALL,残0 ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"549	RAI	
上海Ⅱ	418	上海君	

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★天聖龍	25,696,500	銀玉マサやん	全面クリア ノーミス
★レッスルウォー	9,409,200	Y,T	全面クリア
ロンバーズ	1,408,590	SUR-会長NORI-P-E	60面
ストライダー飛竜	327,450	SYONORA	全面クリア
ファイティングファンタジー	313,380	AI	全面クリア
忍者龍剣伝（3人設定）	231,900	S,S	全面クリア
上海Ⅱ	674	WINK-ZEDさん	5面 ?あり
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"416	MIC	
パワードリフト（Eコース）	6'51"30	SUR-TAG	
☆テトリス（ノーマル）	999,999	SUR第-ROT第	カンスト 3回達成

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストライダー飛竜（ノーマル・3段）	487,650	RVS-GUN	ALLクリア 残1
ファイティングホーク（ノーマル・3段）	2,018,350	RVS-POKEN	ALLクリア 残10
忍者龍剣伝（ノーマル・3段・5ゲージ）	513,400	Mr.しおじお遊都	ALLクリア 1UP×5回
オペレーションサンダーボルト（ノーマル）	2,872,980	GPT,S-BWH氏（とよなか選送お	ALLクリア めでとう!）
☆テトリス（ノーマル）	999,999	SSC-VAPⓅ PC-DAI	ライン,レベル共カンスト
上海Ⅱ（1P・ノーマル）	666	RVS-TRI(N,S計画代表取締)	5面途中 3サイバー!
四川省（新VER・イージー）	1,356	FARANCS-BAB	ALL
クレイジークライマーⅡ（イージー・6段）	402,550	RVS-R,Y グッバイキャッスル!	カンストは夏までお預け!
上海Ⅱ（2P・ノーマル）	412	北海道GO&ベアー夏には毛むくじゃら	バター大好き 北の国から89
ハレー彗星（イージー・4段・連射）	7,105,420	TTS-PAL	ラウンド49 カンスト間近

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
プラストオフ	99,999,999	URX-奇跡のアンデット野郎-ART	ALL,3段 おはってる
★四川省（1P）	2,242	RVS-NBG/（また来てね♡）	ALL ノーヒット
★ファイティングホーク	2,022,000	URX-しめさりがサ☆ライバル☆緒の少年	ALL,3段
★イメージファイト	1,759,600	URX-ベカップネガサ☆ライバル☆緒の少年	ALL,3段 残0
ファイティングファンタジー	325,680	くちびるまん(あは悪魔のあ)	ALL,2段 さすがロビル
ターボアウトラン	8'24"18	FGK-サノスピッチ 崩御-T前乱れ	ジーザスバタ ーン使用!!
ストライダー飛竜	469,250	URX-涙のストライダーTEC☆	ALL,3段
ロンバーズ	4,725,070	JAG-Y.I（ロンバーズ神体）	ALL,3段 1UP×10
天聖龍	23,404,100	PAC☆×22（パはばかりでのパ）	ALL,3段 残22
ドカベン（1P）	38,276	URX-究極バカガキ神体-SUM☆	1コイン 1試合クリア

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
クラックダウン（1P）	91,250	水子大王	2-2 ノーマル
テトリス	ライン-517 レベル-99	ドラクエ軍団 TA.	ノーマル
ダブルドラゴンⅡ（1P）	106,620	EIJI	ALL ノーマル
ストライダー飛竜	324,300	HTL 獣王バイオX	残0,ALL ノーマル
レッスルウォー（1P）	2,212,600	泉田	6面 ノーマル
ドカベン	37,034	水子大王	2回戦負,レ3 ノーマル
ファイティングファンタジー（1P）	307,300	ドラクエ軍団 HKC	ALL イージー
プラストオフ	99,999,999＋α	ドラクエ軍団TA.	ALL ノーマル
天聖龍	16,593,100	EXGANDER	ALL,残15 ノーマル
フェリオス（ハード）	897,880	EXGANDER	ALL,残2 ノーマル

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
テトリス（業界関係者部門）	999,999＋α	次回は一緒に行きましょうのつもりん機	イージー設定
テトリス（イージー）	999,999＋α	PANTA	以上2つはレベル99
ストライダー飛竜	322,150	WIN,Q,S	ALL
プラストオフ	953,750	ALICE-ZED	ALL,残1
天聖龍（夏季記念部門）	8,577,600	メが山ドラ夫 ㊙ (AOUキラー)	1コイン ALL
パワードリフト（Eコース）	6'53"33	IEE-CLM-LN	2コケあと5秒
パワードリフト（瞬間芸？部門）	1'06"45	2度とでねー……	B-1
イメージファイト（弾なし部門）	ステージ2	バックファイヤーのヘッドはつけても可です	み。ただしボす。
上海Ⅱ	入荷以来皆勤賞	夜の帝王 上海おぢさん	1日1500円
ドカベン	今、静かなブーム（ウソ）	ナイスな関係 見○と、急病のため休載	こうじ大先生のお知らせ!

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
フェリオス（ハード）	772,050	K,I	ALL ノーマル
フェリオス（イージー）	835,410	YSSM さの	ALL ノーマル
ウイニングラン	2'21"986	こいつは速いぞ RAI	テクニカル ノーマル
プラストオフ	276,050	戸中生	4-3 ノーマル
天聖龍	677,500	BAD-BOY	4面 ノーマル
上海Ⅱ	528	BAD-BOY	4面 ノーマル
忍者龍剣伝	201,700	PAT	ALL ノーマル
テトリス	ライン-172	RMB こと㊙	レベル-41 ノーマル
イメージファイト	490,600	コーピーキッサ CAT'S EYE	1-7 ノーマル

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライダー飛竜	472,050	背広姿がイカスゥゥ Mr.まさし君㊙	ALL ノーマル
プラストオフ	99,999,999	たいすけさーん	ALL ねてるよ
ロンバーズ	1,831,680	矢上のストライダー坂駆け登りJAQ	ALL 3ミス
★ロボコップ	10,422,900	事の鉄人社員野郎 Mr.まさし君㊙	ALL ノーマル
テトリス	311,284	俺の名はレベル部門 実はサルリス	ライン-359 レベル-85
イメージファイト（消費税対策部門）	1プレイ 51円50銭（ウソ）	来月ごそはクリアしょーぐんとⓀ	2-7
★アサルトプラス（スーパー・ノーマル）	3,212,150	RAMBLER-REI	ALL,残10 3機設定
ストライダー飛竜（電源切り部門）	50	背広姿でやること同じMr.まさし君㊙	1面開始直後にブチッ!
クレイジークライマー2	726,400	マリオ三世ーっい一っ	ALL,残2 旧ルパンね

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109豪光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	632,212	N,ARC-K○I-ZAP支部長	レベル99＋α ライン659
ストライダー飛竜	412,100	ILG-M・MⓅ	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"648	RAI	ノーマル設定
ファイティングファンタジー（1P）	307,510	URX-SKG,Boy	ALL ノーマル設定
天聖龍	22,808,900	ILG-FREEPLAYⓅ	ALL,残21 ノーマル設定
☆M.I.A（1P）	10,000,000＋α	HST-SPT	21周目1面 ノーマル設定
ロンバーズ	1,026,330	かまし	50面 ノーマル設定
大魔界村	648,300	GRD-Y,S	ALL ノーマル設定
フェリオス（ハード）	1,106,160	PSC-ABA	ALL ノーマル設定
フェリオス（イージー）	835,630	PSC-ABA	ALL ノーマル設定

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メジン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'03"036	モルモンジョン・エバンス	ALL 1位
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"310	佐藤ジ 自民党竹下 登	ALL 1位
☆テトリス（ノーマル）	999,999＋α	SYN	レ−996 10万×1
天聖龍（ノーマル）	20,310,100	超ジーザス	ALL
ストライダー飛竜（ノーマル）	218,000	超ジーザス ルシファービット未使用	ALL
プラストオフ	936,650	Nanja	ALL
イメージファイト（ノーマル）	1,297,400	AGK	ALL
上海Ⅱ	930	ゲームタウンに愛の手を!	7面 ストーブ入荷
ロンバーズ（ノーマル）		JOB あつし	
ダブルドラゴンⅡ（ノーマル）		申請書なしだれか書いてくれ	

ハイテクセガ久米川店　東京
東京都東村山市栄町2-6-4　☎0423-95-4494

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックダウン	249,550	S-PROC ふえあり	1プレイ ノーマル
ゲイングランド	30,304,905	S-PROC ふえあり	1プレイ ノーマル
テトリス	133,147	S-PROC-CGR	ライン-160 レベル-37
ターボアウトラン	9'08"10	S-PROC-T,M-	ALL マニュアル
忍者龍剣伝	284,800	S-PROC-ZAD	
1943改	4,360,460	S-PROC-T,M-	ALL モビ×3
ダブラー	9,471,700	SPF and R,Y	
サンダーブレード	5,237,690	S-PROC-TOM-	ALL 残×2
スプラッターハウス	653,600	S-PROC-CGR-	ALL
飛翔鮫	2,868,050	S-PROC-T,M-	JET君 電話くれ!

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
プラストオフ	737,100	TRM-IYE くん	ALL ノーマル設定
レッスルウォー（1P）	1,911,100	You 吉くん	イージー設定
ファイティングホーク	1,793,050	井沢くん	ALL ノーマル設定
テトリス	449,984	You 吉くん	ライン-625 ノーマル設定
ダブルドラゴンⅡ（1P）	85,370	You 吉くん	4面 3人設定
ロンバーズ	2,678,070	井沢くん	ALL ノーマル
四川省	1,146	あぁる!	ステージ4 1面から
脱獄（1P）	202,950	中村ブー太郎	ALL イージー設定
ロボコップ	2,872,300	You 吉くん	ALL25:58 ノーマル設定
チェイスH.Q.	11,180,260	You 吉くん	ALL ノーマル設定

ゲームセンター１０１　新潟
新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	403,405	杵築警察とおまけの巫子	レベル99＋α ライン583
ファイティングファンタジー（1P）	177,110	DHA-ダック	8面 ノーマル設定
ストライダー飛竜	280,000	GOTA-KEN	ALL ノーマル設定
ダブルドラゴンⅡ（1P）	191,280	オレが生きて帰ったらビールを一杯おごらせてくれ!	ノーマル設定
ファイティングホーク（ベリーハード）	1,639,600	あんたが気についたオレー人でも助けに来てくれ!!	ALL 4人
ロンバーズ	567,790	マッハロッドで,ブロロロロ—!!	31面 ノーマル設定
イメージファイト	1,103,000	ホレたゲームがたまた意識逃やった。	3-7 ノーマル設定
ロストワールド（旧VER・1P）	8,799,600	FGK-TOM㊙ あと1万円あれば…	523400 4万3,10万1
フェリオス（ハード）	737,820	SUA-MARS	ALL,1は往復 ノーマル設定
スカイソルジャー（2P）	6,230,500	FUCK-YOU-TOM&クリ丸!!	ALL ハード設定

をださない，という人，いったい何人くらいいるんでしょうね？

★PC巣鴨(東京)

●当店でさまざまなドラマを生みだしてまいりました名作SDIが，先日とうとうなくなってしまいました。長い間ご声援ありがとうございました。トラックボールといえばサイバリオンもよろしくね。

★ハイテクセガ久米川(東京)

●「AERO GRAFFITY」No.1できました。東京以外は郵送となります。120円分の切手を同封の上，店内「AG希望」係までお送りください。No.1はおかげさまで大好評でした。ありがとうございました。

★プレジャーキャッスル(東京)

●時期を外した感はありますが，とりあえずダライアス（EXT）再入荷しました。

★ゲームセンタープレイシャトー(神奈川)

●ポスター，カタログの通信販売は4月30日をもちまして終了しました。なお，店頭での販売は致しますのでご来店ください。

★ゲームセンターUFO(神奈川)

●春休み多数のかたが遠征してくださってありがとうございました。またのご来店お

ウィルトークタイトー古町店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラスタンサーガII（ノーマル）	77,600	ニンジャウイヤー X480,820点	2面入荷2日目!
サイバリオン（基礎練）	10,001,610	NNN-MARY㊙	ノーミス×3
サイバリオン（実戦編）	19,258,480	GOTA-KEN	ノーミス×3 No.74
忍者飛剣伝（1P・3人・体力5設定）	210,200	FGK-BIG-K	1コイン ALL
イメージファイト（ノーマル・5機）	958,800	VAL-K	連射ボタン未使用・2-3
オペレーションサンダーボルト（1P）	513,650	PIC.TAITO のバイト G.B	7面
アトミックロボキッド（ノーマル）	10,867,100	マー君とあそぼう会 会長 LAP	アップライト型
テトリス（イージー）	999,999	マー君とあそぼう会 DON・加藤様	ライン-999 レベル-99
テトリス（ノーマル）	146,091	マー君とあそぼう会 DON	ライン-153 レベル-33
ファイティングホーク（ノーマル）	1,642,700	マー君とあそぼう会 会長 LAP	エリア149 全面クリア

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
天聖龍	875,600	JNY-DS(ZEN)	5面
ブラストオフ	986,550	C&P_ILM㊓ (ZEM)	1コイン ALL
テトリス	121,439	SET	ライン-85 レベル-22
ハードパンチャー	11,883,150	RUN	全面クリア
ストライダー飛竜	193,250	JNY-DS(ZEM)	1コイン ALL
フェリオス（ハード）	779,580	KDD	1コイン クリア
スプラッターハウス	717,500	JNY-DS	全面クリア
大魔界村	1,039,900	SPK-KO-KO	全面クリア

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	818,420	4号	ALL
フェリオス（ハード）	876,940	一号	ALL
イメージファイト	1,003,400	やぼー	2-5
テトリス	214,442	286-63 やぼー	ライン-286 レベル-63
ロンバーズ	2,045,980	J・MAC	
モンスターレアー	729,060	たこやきとミコ	ALL
グラディウスII（4番）	2,219,500	一号	
オーダイン	719,900	やぼう	ALL 残7機
アフターバーナーII（ヒット部門）	1,257	片われ5号	
ブラストオフ	612,950	CHP-ハンドレーザー	ALL

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
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"265	D・K	全部1位,21秒台出したい
パワードリフト（Dコース）	6'43"71	ずんたたおらおら小原浩	バオンッ
テトリス（ノーマル）	841,087	Sou（XLUSIVE）	レベル-99 ライン-999
ストライダー飛竜	337,750	すさまG・R・カモネ㊐	ALL ノーマル設定
天聖龍	22,543,200	ちゃむ〜〜	ALL ノーマル設定
ファイティングファンタジー（1P）	279,760	P.B.ダーマー EXCALIBUR	ALL/ノーミス、ノーマル
上海II	530	HCM-SSH-HOLE-宇宙人	4面
ブラストオフ（新VER）	878,300	すさまG・R・カモネ㊐	ALL ノーマル設定
ロンバーズ	1,081,510	中島ぱち夫伊	35面 ノーマル設定
メタルホーク（新VER）	12,653	管理室富永みーな豊㊙TM	ALL,残3

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
ストライダー飛竜	310,250	ムシクン（ZEM）	ALL ノーマル
ブラストオフ（エヴリ5万）	1,112,350	C&Pみゆきちゃん（ZEM）	ALL ノーマル
ブラストオフ（エヴリ8万）	1,010,750	C&Pみゆきちゃん（ZEM）	ALL ノーマル
天聖龍	12,277,800	JNY-D・S（ZEM）	ALL,残11 ノーマル
ロンバーズ	1,829,360	てらちん	ALL ノーマル
フェリオス（イージー）	814,590	B・I	ALL ノーマル
フェリオス（ハード）	631,440	B・I	ALL ノーマル
ロボコップ	7,147,700	C&Pみゆきちゃん	ALL 29:57
テトリス（ノーマル）	98,675	RUN	ライン-102 レベル-24
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"135	UMR-LUM	全部1位 ノーマル

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
ロンバーズ	1,549,110	VMT-KRS	ALL ノーマル設定
フェリオス（イージー）	821,440	XAK-芳村（藤枝E）	ALL ノーマル設定
フェリオス（ハード）	656,900	LPN-APEX㊙	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'04"900	GIL-名古屋	全部1位 ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"570	TRS	全部1位 ノーマル設定
ストライダー飛竜	298,200	筆 あと10万? 無理だ〜!!	ALL ノーマル設定
ファイティングファンタジー（1P）	281,700	BEP/	ALL ノーマル設定
イメージファイト	725,800	MAX!! フライボテトだらけだー	12面 ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	685,954	特大水室錬頭	ラ-877 レ-99+α
ブラストオフ（ノーマル）	ALL	CGS㊐,MAX/ XAK-芳村	スコア関係なし

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
クラックダウン	148,400	魔神衆 ORC	3-2 ノーマル
ターボアウトラン	9'15"96	魔神衆 鉄神"J"	オートマ ノーマル
ストライダー飛竜	150,000	魔神衆 鉄神"J"	ALL ノーマル
ファイティングファンタジー	295,260	魔神衆 邪神 ORC	ALL ノーマル
上海II	664	今村 ゆたか	
レッスルウォー	1,590,100	テンちゃん	6面 ノーマル
ゲイングランド	30,919,855	魔神衆 U-まつい	ALL 150秒
テトリス（イージー）	725,664	A.S	レベル-99 ライン-706
フェリオス（ハード）	928,560	ドワル UNA	ライフ-3 ALL
ガントレット		HEALTH 2000	リバイバルしました。

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
☆テトリス（ノーマル）	999,999	ATM-おしりがいたい Buchi	レ-99+α ラ-999+α
イメージファイト	949,300	ATM-Buchi テトリスふりきれ!	2-6クリア 近い気がする
ロストワールド（1P・新VER）	7,036,800	ATM-NMTL㊓ 離野おめでとうぶち	ALL,ブラ ハウンド
ロストワールド（2P・ノーマル）	9,708,100	ATM-NMTL離野 & Buchi	ブラハウンド レーザー
上海（ノーマル）	400	かくれコマンダTM ZZA/名作なり	名人社会人ゲーマの決定版
ブラストオフ（ノーマル）	807,350	ATM-へん君㊓/ 会長おめでとう	ALL,残1 2個タコミス
フェリオス（ハード）	808,770	ATM-Fowls chick	ALL,残0 チエクシです
ヘビーユニット（ノーマル）	877,400	かくれコマンダTM ZZAがらん7行く	2周目3-1
中華大仙（ノーマル）	694,700	ATM-帰ってきた TeF 7	ALL,残7 中華風
未来忍者（ノーマル）	651,550	PST-HIROちゃん/ がらん7ある	残4,ALL

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"115	RPC-SSA -FUN	クリア 1位
ストライダー飛竜	321,200	WAD-RPC -SSA-喜奈	1C,ALL 残1
ブラストオフ	99,999,999+α	SPREAM-RPC-FKS	1コイン ALL
イメージファイト	993,400	SPREAM-RPC-FKS	1C,2-7 連射装置付
フェリオス（イージー）	820,170	VRC-ZIE	1コイン ALL
フェリオス（ハード）	849,510	LIGHT 近江	1コイン ALL
パワードリフト（Aコース）	6'52"71	HAMVD SPR-SHOT㊓	全6面クリア ノーマル
パワードリフト（Bコース）	6'46"92	HRA-MLE㊓ -APEX	全6面クリア ノーマル
☆テトリス（ノーマル）	999,999	HTL-LUM -ゴーダ	オールカンスト,ノーマル
ハードパンチャー（パワフルワールド）	21,946,650	SPREAM-RPC-FKS	コマンド使用 ALL

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（イージー）	999,999+α	頭山一家 二男 頭尖	レ-99+α ラ-999+α
究極タイガー	14,600,180	ひま人 SHS-Y,N	6-7,14万点+αは6面目
グラディウスII（新-4フォースフィールド）	732,120	いい加減に出せ SHS-PFN	11周目8面 ハード
フェリオス（イージー）	819,510	頭山一家 大黒柱 頭王	ALL,3設 残-0,♡×2
フェリオス（ハード）	704,580	頭山一家 長男 頭男	ALL,3設 残-1,♡×2
忍者飛剣伝	104,700	頭山一家 長老 頭雄	ラウンドのボス
テトリス（ノーマル）	740,004	頭山一家 長女 頭子	レベル99+α ライン933
TATSUJIN	15,577,930	SHS-Y,N	11周5面
レッスルウォー	1,595,200	SHS-Y,N	5人目
チェルノブ	189,500	おさる	5面

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	600,065	NARC-U02 SPYBOY	レベル99+α ライン845
ブラストオフ	798,650	NARC-U10 INT	ALL ノーマル設定
ロンバーズ	1,857,040	NARC-U01 CRYPT A1	ALL,残5 ノーマル設定
ストライダー飛竜	333,900	UZI・BT	ALL
忍者飛剣伝（1P・3人設定）	353,800	MASAYA!!	ALL,残1 ノーマル設定
忍者飛剣伝（2P・3人設定）	193,900	NARC-U10 INT+BUD	ALL ノーマル設定
ダブルドラゴンII（1P）	155,300	NARC-U02 SPYBOY	4面 ノーマル設定
ヘビーユニット	7,093,600	NARC-U11 BIG BAN	10周目,3-2
天聖龍	9,515,300	NARC-U04 NEW	ALL,残8 ノーマル設定
忍	512,700	KID	ALL イージー

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンバーズ	1,864,800	VMT-KRS	1コイン ALL
ダブルドラゴンII	42,960	ちゃつぼ	
テトリス（ライン数優先）	270,533	特大水室錬頭	レベル-92 ライン-391
TATSUJIN	1,356,280	宇宙人	エリア190
フェリオス（イージー）	712,460	VMT-KPS	ALL
イメージファイト	728,800	MAX!!	2-4
上海II	958	STV	7面
ワニワニパニック	99+α	PCCA-CAT	きたない手をつかった!
ウイニングラン	スコア募集中!!		

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブラストオフ	909,500	C&P（エヴリ8万） みゆきちゃん㊓	1コイン ALL
ファイティングファンタジー	279,070	yasuyuki (Z・EM)	1コイン ALL
ストライダー飛竜	251,950	ムシクン (Z・EM)	1コイン ALL
フェリオス	814,890	yasuyuki (Z・EM)	ALLクリア
フェリオス	721,230	JNY-D,S (Z・EM)	ALLクリア
テトリス	121,271	ムシクン (Z・EM)	レベル-30 ライン-136
上海II	656	SPIRIT-UP (ZEN)	5面
ロボコップ	7,739,990	C&P みゆきちゃん㊙	1コイン ALL30:24
スプラッターハウス	1,126,200	JNY-D・S（デビル君）	相打×9,ALL,かた手×2
ロンバーズ	770,180	てらちん	39面

がらん7　長野
長野県松本市中央4-4-25　☎0263-36-6723

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライダー飛竜（ノーマル）	69,850	S-㋮4月1日入荷	逆置力地帯
フェリオス（イージー）	110,260	S-㋮ 入荷したばっかりです	3面
テトリス（ノーマル）	40,192	かくれコマンダTM ZZA/カベコウスス	レベル-17 ライン-70
イメージファイト	439,800	S-㋮	7面
アフターバーナーII（ヒット数）	1,024	YU〜500円 ミュージック最高/	ALL
大魔界村	160,900	S-㋮ もうちょっとでクリア出来そう	2-6
ニュージーランドストーリー	67,360	BBC	2-1
ロンバーズ	127,210	S-㋮	12面
サイバリオン（実戦編）	12,758,940	かくれコマンダ TMZZA/	ALL,残3 No.74
ドラゴンスピリット	628,510	OGE	9面

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライダー飛竜	281,700	HRA-GKL	ALL ノーマル
ブラストオフ	950,650	HRA-DON	ALL ノーマル
ゲイングランド（1P）	30,362,675	華表子 1000円貸して/おい/	ALL ノーマル
ゲイングランド（2P）	60,079,575	おい/HRA-GKL	ALL ノーマル
★上海II	1,388	4,06	2周目-3面 ノーマル
天聖龍	21,634,290	NANと 1,2,3	ALL ノーマル
レッスルウォー（1P）	3,515,000	この切り返しがな〜	7面 ALL
ロンバーズ	2,792,410	NANでもパターン 研究会運営委員	ALL ノーマル
フェリオス（ハード）	1,052,580	HRA-相田翔子㊙ APEX	ALL ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"566	FAF	ノーマル

待ちしてます。

★ウイルトークタイトー古町(新潟)

●チャレハイ番外地を新設しました。ご来店の際にはどしどし挑戦してみてください。

★ゲームインカナザワ(石川)

●堅町に姉妹店「ハイテクセガ」が4月にオープンしました。長崎屋のとなり,「きもののやまと」さんの2Fです。テーブル・ゲームは50円だよーん。

★がらん7(長野)

●掲載キャンペーン実施!内容は当店で発表。レベルは低くても参加することに意義あり。

★Y.Pエンゼル(岐阜)

●「Y.Pノート」も,おかげさまで4号にまでふくれあがりました。はじめての人でもそうでない人も,お近くへお越しになった際はぜひ寄っていってください。

——新スタッフSSK,RPG

★PC静岡(静岡)

●ガントレット,P.PII,サンダーセプターII,TX-1入りました。みなさんよろしくお願いします。(バイトのM)

★ハイテクセガ豊川(愛知)

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
天聖龍	800,300	B.R.U-MAN	4面 ノーマル設定
フェリオス （イージー）	787,080	KNY-XYZ	1コイン ノーマル設定
ストライダー飛竜	184,750	望月孝洋	1C,クリア ノーマル設定
忍者龍剣伝	84,400	ZZZ だよ	6面 ノーマル設定
四川省	1,102	安島孝生	ノーマル設定
ターボアウトラン	32,098,340	セクシー・クレイク	ノーマル設定
テトリス （ハード）	866,951	FJR	ラ-999＋α ノーマル
パワードリフト （Dコース）	6'48"25	SSN	ALL,1位 ノーマル設定
チェイスH．Q．	16,645,350	TAKE	1C,クリア ノーマル設定

天野スポーツゲームコーナー　愛知

愛知県瀬戸市高根町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス （ハード）	918,320	COM-Ⓡ- オレンジペコ	ALL ノーマル設定
ブラストオフ	852,550	COM-Ⓡ- オレンジペコ	6-3 ノーマル設定
ストライダー飛竜	199,550	COM-Ⓡ- オレンジペコ	4-ステージ ノーマル設定
スーパーマン （1P）	641,100	大橋.G	1コイン ノーマル設定
アサルト	1,005,800	T.S	ALL ノーマル設定
イメージファイト	1,012,100	MYN	2-7 ノーマル設定
飛鳥&飛鳥	346,800	INA	ALL ノーマル設定
大魔界村	353,600	Y.K 高守	1周目の6面 ノーマル設定
ドラゴンスピリット	1,241,840	T.T	ALL ノーマル設定
熱血硬派くにおくん	509,900	HIS	5-2 ノーマル設定

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
ストライダー飛竜	401,950	悪源の使者	ALL ノーマル設定
ブラストオフ	661,100	悪源の使者	ALL,エブリ 8万,残2
ダブルドラゴンII （1P）	196,920	格闘技の鬼Ⓡ	4面 ノーマル設定
レッスルウォー （1P）	1,351,500	ARES	6面 スロット×1
ロンバーズ	2,774,960	FPG-SHO	ALL,1UP ×9,ノーマル
ファイティングホーク	1,933,200	悪源の使者	ALL ノーマル設定
四川省 （1P）	696	DAN	3面,1コイン
上海II （1P）	686	A・KOBA	5面 ノーマル設定
スーパークラウンズゴルフ	28(−8)	A・KOBA	out1Hイン ワン2イ
スーパークラウンズゴルフ	31(−5)	A・KOBA	INIイダル 3パディ

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
ストライダー飛竜	310,400	VRC-MSS.	ノーマル クリア,残×1
天聖龍	17,074,200	IML-NORI-Pⓚ。	ノーマル クリア
ブラストオフ	940,500	KFK.	ノーマル クリア
テトリス （イージー）	999,999	VRC-MSS. VRC-ZIE.	ライン-999 レベル-99
テトリス （ノーマル）	362,737	VRC-MSS	ライン-424 レベル-97
ファイティングファンタジー	285,140	MNO.	ノーマル クリア
イメージファイト	1,578,300	IML-(NORI-Pⓚ	ノーマル クリア
ロンバーズ	2,789,420	IML-あたまくん (名古屋)	ノーマル,AL L,1U×5
ウイニングラン （イージー）	2'02"608	IML-HCM-てった	1位クリア
イメージファイト	1,131,900	VRC-M・H	ノーマル クリア

ドンキーハウス　愛知

愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス （イージー）	788,510	MAD BOY	ALL
フェリオス （ハード）	724,900	MAD BOY	ALL
フェイスオフ	521,850	MAD BOY	6-3
大魔界村	544,600	MAD BOY	ALL 16面
ロボコップ	2,138,400	MAD BOY	ALL
サンダークロス	3,788,520	LMC-TO WZ	1コイン ALL
テトリス	999,999	LMC-NO. φ	レベル-99
ロンバーズ	1,804,710	GITAN	
カベール	2,751,840	マキムラ	ALL

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
テトリス （イージー）	999,999＋α	PAJ 堀井	ラ-999＋α レ-99＋α
テトリス （イージー）	999,999＋α	TRM-天道あかね	ラ-999＋α レ-99＋α
四川省	754	つくし	4人目
サイバリオン （実践編）	16,637,300	TRM-天道あかね	ノーミス,AL L,200万×2
トップランディング	794	おっちゃん	ALL
ファイティングホーク	1,826,300	TRM-T・G	ALL
上海	700	上海大好きおじさん	5面
上海II	670	CHA²丸	5面

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
ターボアウトラン	36,506,210	M.N.O	ノーマル設定 クリア
ストライダー飛竜	292,100	VRC-MSS	ノーマル設定 クリア,残3
ファイティングファンタジー	289,350	ケンちゃん	ノーマル設定 クリア
ラストサバイバー	81,400	炎のフォースフィールド	ノーマル設定
クラックダウン	91,750	ERG 舟橋	ノーマル設定
テトリス	145,499	NZ-GET	ノーマル設定 30/123
イメージファイト	1,050,500	ETM-YAL	ノーマル設定
フェリオス （イージー）	906,960	JTC	イージー設定 クリア
最後の忍道	2,009,400	VRC-MSS	イージー5機 クリア
ダブルドラゴンII	119,490	RYO	イージー設定

江南バッティングセンター　愛知

愛知県江南市古知野町宮前195　☎0587-54-7262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライダー飛竜	303,200	COM-JUN カセギ有り	ALL ノーマル設定
天聖龍	23,386,400	COM-JUN	ALL ノーマル設定
フェリオス （イージー）	816,100	COM-NAOMI	ALL ノーマル設定
フェリオス （ハード）	1,003,100	COM-たけやん	ALL ノーマル設定
クラックダウン （1P）	45,000	とりあえず G-P-HIP	1-4 ノーマル設定
ダブルドラゴンII （1P）	139,310	G-P-FUK 超サザ!!	4面 ノーマル設定
ブラストオフ	318,450	S・K（超ヒマ人）	5-1 ノーマル設定
パワードリフト （Bコース）	6'47"74	G-P-KPI 4面入るのに失敗	ALL,1位 ノーマル設定
四川省	468	こっちもとりあえず G-P-HIP	7面 ノーマル設定
ゲイングランド		只今 G-P-IKMとKPIが挑戦中	

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
フェリオス （ハード）	840,910	TRM-二代目音無響子	ALL 残1
ファイティングホーク	1,622,300	ASKA	ALL 残16
四川省 （1P）	1,024	.EA	4面
ゲイングランド （2P）	58,599,588	BASUO とますた —B	ALL
クラックダウン （1P）	86,650	TRM-天道あかね	2-2
クラックダウン （2P）	262,950	Pepper & .EA	3-4
フェイスオフ	優勝	V-MAX LAY	3人制 ソ連,4-1
スケバン雀士電子	1コイン 全2周クリア	あ.す.か	
スプラッターハウス	644,000	ブリバリの NAM	ALL 残2
ハレー彗星	9,543,710	ブリバリの NAM	4方向レバー バリアなし

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
ウイニングラン （イージー）	2'01"081	とってもあたまくん	1位,ベスト 39"168
ブラストオフ （8万エブリ）	1,159,700	TOA-僕もIMLだよ ㊋	ALL 1ミス7万損
ストライダー飛竜	322,450	NHM-TEK	ALL ノーマル設定
ロンバーズ	4,118,210	8,18,19,24,27,29 32,33,36,39,41,42	53,54,55,57, 26が1UP
天聖龍	22,335,000	O.K	ALL 残21
ファイティングファンタジー （1P）	288,140	ABE	ALL ノーマル設定
上海II （1P）	998	HCM-SSH- 宇宙人-MOLE	7面 ノーマル設定
フェリオス （ハード）	1,005,690	COM-たけやん	ALL ノーマル設定
四川省 （1P）	1,608	ぬるるるるるるるる るるるるるるるる	5-2 ノーマル設定
☆テトリス （ノーマル）	999,999	HCM-SSH- 宇宙人-MOLE	ライン-828 偽心のえっち

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
天聖龍	1,260,900	SHINYA・田地行	5面 ノーマル設定
上海II	662	KEIZOU・穂積	5面 ノーマル設定
ブラストオフ	959,650	TAKAHISA・鵜崎	ALL ノーマル設定
テトリス （ノーマル）	603,074	MAKOTO・谷川	ラ-755 レ-99＋α
フェリオス （イージー）	690,270	RYOTORO・広瀬	ALL ノーマル設定
フェリオス （ハード）	293,880	YOSHIHARU・ 肥田野	ノーマル設定
イメージファイト	886,500	HITOSHI・岡山	12面 ノーマル設定
グラディウスII	1,822,800	HITOSHI・岡山	3-8面 ノーマル設定
忍者龍剣伝 （1P・2人設定）	32,200	SHINOBU・関戸	3面 ノーマル設定
スプラッターハウス	120,600	TOMONARI・ 井上	7面 ノーマル設定

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
ファイティングファンタジー （1P）	290,630	神出鬼没の「げき」	ノーミス．パ ーフェクト6
ブラストオフ	788,000	道費投込で81164の HYO	ノーミス ALL
ワニワニパニック	99	ねこ弟子	ノーミス ALLクリア
オペレーションサンダーボルト （1P）	3,035,630	BWH	クリア 残ライフ14
上海II （1P）	1,004	みなさまのおかげで すてん	7面
天聖龍	14,433,100	ALC 佑幻	1ミス,ALL 残13
ストライダー飛竜	144,200	F.E.M.C. -IK-KRN	1ミス,ALL
フェリオス （ハード）	730,330	二代目音無響子	2ミス,ALL
ダブルドラゴンII （1P）	124,510	M.M なんかきらいなたこさん	4面
ウイニングラン （テクニカル）	2'23"293	SEN	

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
四川省 （ロム交換法・イージー）	1,230	うおおおおおお! ここのじじいは?	面獄は計算すればできるず
ウイニングラン （テクニカル）	2'22"438	D.K.	予選,決勝 共に1位
ロンバーズ （3人・ノーマル）	6,000,140	HCM-HAVD- IML-気-てった	ALL 1UP×13
ブラストオフ （3機・ノーマル）	873,800	タフターフ愛好会 PETTON	ALL
☆テトリス （1P・ノーマル）	999,999	HCM-HAVD- IML気-てった!	ライン-999 レベル-99
天聖龍 （3機・ノーマル）	23,858,000	IML-のりピーⓚ	ALL 残機22
ストライダー飛竜 （3人・ノーマル）	381,450	BFM ⓚ	ALL
イメージファイト （3機・ノーマル）	1,669,600	IML-のりピーⓚ	ALL 残機0
パワードリフト （Dコース）	6'42"33	TM（もう目なネタはやめ、私は紳士）	40秒は出したい!
★パワードリフト （Eコース）	6'48"80	IPD-HAMYD ?-元祖 TM	もうやめ! ガス欠!

セガニュー光ゲームセンター　大阪

大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ターボアウトラン	48,236,490	究極博士	
ウイニングラン	2'23"952	T・N	テクニカル
テトリス （イージー）	999,999＋α	GAK	カウンター ストップ
ストライダー飛竜	142,450	SAMT-SNY	ALLクリア
フェリオス （イージー）	754,880	TAKE-ON	ALLクリア
天聖龍	10,342,600	GCF-GIL	ALLクリア 4ミス
TATSUJIN	2,872,510	73 GATOR	
ブラストオフ	281,850	ヤマ	
ロンバーズ	784,530	YOKO V2	
クラックダウン	35,100	カトー	

●イメージファイトをはじめ，数台のマシンに連射装置が付いて，楽をしながらゲームができるようになりました。なお，若いときの苦労は買ってでもするもんだ！タイプの人のために，ノーマル・モードも用意してありますのでご安心を。

★星ヶ丘CH(愛知)

●全国のワールドカップ・ファンの皆様，2P対戦のおもしろさを極めようと日々，切磋琢磨（せっさたくま）している当店の常連達と闘ってみませんか？さまざまなプレイヤーの来店を，手ぐすねひいて待ってます。

（ワールドカップ・プレイヤー一同）

★ゲームプラザイエローハット(愛知)

●ついにイエローダイアリーがVol. 7になり，イエローダイアリー創刊1周年を迎えることができました。

（店員一同感謝の意をこめて！）

★江南バッティングセンター(愛知)

●4月号の当店のハイスコアラー名に誤植がありました。「島賊→烏賊」です。

★ゲームプラザとよなか(大阪)

●26インチ台が2台追加されました。計4台で，うち1台はなんとスーパーリアル麻

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
ストライダー飛竜（ノーマル）	413,100	FREEDOM-KIW	ALL,残1 あと4万
テトリス（得点ノーマル）	696,963	RX-BOSTON	ライン=548 レベル=99
テトリス（ライン・ノーマル）	636,450	GPT,S-こまし	ライン=815 レベル=99
★オペレーションサンダーボルト（1P）	3,247,580	GPT,S-BWH	ジェット2機のみ逃がした
オペレーションサンダーボルト（2P）	5,325,980	FRD,-TM	パイロットへ3発
ファイティングホーク（ノーマル）	2,004,500	CYCLONE-HURRICANE	ALL あと5万
ロボコップ（ノーマル）	10,404,100	CYCLONE-HURRICANE	ALL あと5万
チェイスH．Q．（ノーマル）	25,704,930	GPT,S-UAA	ボーナス×4 ALL
上海Ⅱ（ノーマル）	672	CYCLONE-TAC	5面
ファンタジーゾーン（ノーマル）	20,144,260	GPT,S-NTR	4-5

ダイエーレジャーランド八木店　奈良

奈良県橿原市新賀町大字西大垣内251 ☎07442-3-1212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ターボアウトラン（マニュアル）	9'10"21	SDI-TSH-禁一緊急員やーとや	ノーマル設定 3回転倒/
ターボアウトラン（オートマ）	9'04"56	SDI-TSH-無免の男や(バカ)	ノーマル設定 2回転倒/
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,985,480	NAT-D,M（ノーマルだよ）	15人救出 残ライフ17
オペレーションサンダーボルト（2P）	5,494,730	NAT-ELF & 平岡（上に同じく）	16人救出 残ライフ32
フェリオス（イージー）	814,060	MAG=エレナの神エンドレス	ALL,残0 もー限界/
フェリオス（ハード）	841,770	うえのひとどおなぢでござゃりまする㈱	ALL,残0 あと10万+α
イメージファイト（ノーマル）	1,004,600	MSO-Q,C	2-7 申請してね/
グラディウスⅡ（新・4段目・FF）	3,663,900	LOE-無免やめぇSAKAI	6-8ボは D1Oに乗る
究極タイガー（ノーマル）	5,020,890	今名前考えてんだよちょっちまってねぉ	2-10 FH金入れろ
地獄めぐり（所鉢八木店よ部門）	202,270	わーハズかしいこれでも掲載店かよーぉ	所鉢4面で没 FH170万男

プレイシティキャロット福山店　広島

広島県福山市舟町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"286	S,N	ノーマル設定
テトリス	64,040	CIA	
ファイティングファンタジー	281,110	VMA	ALL ノーマル設定
ストライダー飛竜	282,390	VMA	ALL ノーマル設定
天聖龍	1,023,800	VMA	ノーマル設定
フェリオス（ハード）	199,030	WR	ノーマル設定
上海	642	CIA	
スプラッターハウス	421,800	YK	ノーマル設定
大魔界村（3人設定）	319,800	くさい水	全2周

プレイシティキャロット関大前店　大阪

大阪府吹田市千里山東1-7-20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライダー飛竜	401,850	AMEC-A（のむりA&STO）C,	ALL ノーマル設定
プラストオフ	1コインクリア	A（ふみちゃん&㊙ & STO）C,&㊙	ノーマル設定
ファイティングファンタジー（1P）	278,470	ナムコクラブNO,1 KYOKO,G,	ALL ノーマル設定
四川省（1P）	1,992	やませほんだりさまみこ。	6人目17面 ノーマル設定
天聖龍	20,475,100	TALLEST -有山	ALL ノーマル設定
上海Ⅱ	670	久保田	5面 ノーマル設定
フェリオス（イージー）	828,940	夜遊解散パワー使用 緑小路理真 & 久美	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'03"131	NAE（月マ買おう/）	ゴール ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"472	HMK-MS×2+	全部1位 ノーマル設定
ダイナマイトダックス（1P）	1,587,950	SDI-PC,（うっしー）	ALL ノーマル設定

プレイシティキャロット島大前店　島根

島根県松江市西川津町1147-15 ☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'03"757	APEX-MAK	1位ゴール
☆グラディウスⅡ	10,000,000+α	吉川くん	4-F 13-7達成
ロンバーズ	800,280	ACE	49面
四川省	628	きり㊥	2人抜き
ハードパンチャー	11,802,080	MiS	ALL コマンド使用
メトロクロス	226,750	SIG ㊙	16面
プラストオフ	709,650	まんねん	ALL
ロストワールド	8,165,100	APEX-K,E	ALL
ストライダー飛竜	260,500	APEX-KILL	ALL
ワニワニパニック	97	M,K	かまれ0

カントリーボーイ　広島

広島県安佐南区長楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大魔界村（ノーマル）	1,138,200	福 本	1コイン クリア
上海Ⅱ（ノーマル）	678	およよ	5面 1人用
ストライダー飛竜（ノーマル）	321,250	㊙AIA	1コイン クリア
テトリス（イージー）	157,385	㊙AIA	レベル=55 ライン=225
プラストオフ（ノーマル）	903,250	㊙AIA	クリア,残1
ロンバーズ（ノーマル）	1,120,800	㊙AIA	55面
ファイティングホーク（ハード）	1,736,650	㊙AIA	クリア
四川省（ノーマル・旧VER）	1,380	あはは	福寮長
ハレー彗星（ノーマル）	8,964,000	㊙AIA	エリア57
1942（ノーマル）	11,915,710	T,S	残11機

ヤングプラザジャンボ　大阪

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎0720-27-6102

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天聖龍	24,832,100	KGP-INGS-M・M	ノーミス,クリア,残23
ストライダー飛竜	458,150	KGP-INGS-M・M	クリア,ノーマル,残0
ファイティングファンタジー	279,420	D・S	ノーマル 3機
フェリオス（イージー）	836,880	KGD-INGS-M・M	予選・決勝共に1位
フェリオス（ハード）	1,123,320	KGP-INGS-M・M	予選・決勝共に1位
ウイニングラン（イージー）	2'02"227	INGS-KJG-TGK	
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"688	IPL-たこじ	
プラストオフ	1,000,000+α	TFG-OYZ	ノーマル100万超→バグ
スーパーマン	1,867,800	AMEC-F・F・F	全面クリア
イメージファイト	1,666,200	KGP-INGS-M,M	2周クリア 残0

プレイシティキャロット表町店　岡山

岡山県岡山市表町2-2-6-47 ☎0862-23-4750

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（イージー）	2'01"599	CAN'-SR,	ゴール1位 ノーマル設定
ロンバーズ	1,283,100	ComB HCS-MPL	61面 ノーマル設定
ストライダー飛竜	317,750	KORE 1万損/	クリア残×1 ノーマル設定
天聖龍	22,417,900	ComB HCS-MPL	ALLクリア ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	424,098	PIA-CNT/	レ-99+α ラ-532
ロボコップ（ノーマル）	6,135,100	ComB HCS-マッチャ	恐怖のメ切アタックタッククリア
パワードリフト（Aコース）	6'51"88	ComB-ESU 103円使用?	ALL1位 Cコースは?
大魔界村	392,600	NASA-CCB-MAX	全2周クリア ZAP×0
プラストオフ	99,999,999	ComB HCS-MPL	クリア 他4名
ドカベン（2P）	スタミナ切れ 死亡	300円返せ//君	サギちゃー 2人供死

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
ヘビーユニット	6,869,350	CGS ㊐ MAXさん見てる?	9周目3-2 次はカンスト
プラストオフ	697,400	CGS ㊐	0-0 ノーミス
ストライダー飛竜	279,150	KIN	ALL
ファイティングホーク	2,002,450	Tri-SAK	ALL
スーパーマン	1,965,200	Tri-SAK	ALL
スーパーマン	1,890,500	Do,	ALL
忍者龍剣伝	140,900	RBY	最後のボス
ウイニングラン	2'23"498	MUR	
フェリオス（ハード）	申請なし	ゲームは楽しくプレ 童顔が有るんだよ/	イする事に、とスコアが延
テトリス	申請なし	びない言い訳をして	しまった。

ハイテクセガ三宮カーニバル　兵庫

兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7 ☎078-331-0656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライダー飛竜	431,650	AMEC-(シンデレラ)-YPKN	ALL ノーマル設定
☆テトリス（ノーマル）	999,999+α	RZ/	レベル=99 ライン=999
クラックダウン	133,350	RCK-JNA+100-FG	3-1
ターボアウトラン（オートマ）	8'51"92	ROBO-KIT	ゴール ノーマル設定
ファイティングファンタジー	297,420	DCC-AGAS-ODDS-RIMI	ALL ノーマル設定
上海Ⅱ	652	S, HATTORI	R-7 ノーマル設定
ラストサバイバー	218,800	RDG	10面 ノーマル設定
パワードリフト（Aコース）	6'56"02	SFL-ATM-NIS ㊙	ゴール1位 ノーマル設定
ロボコップ	5,123,300	SFL-MUW	ALL ノーマル設定
タフターフ	9,023,400	PON	ALL ノーマル設定

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
ストライダー飛竜	171,050	LAMU	ノーマル,5面
ファイティングファンタジー（1P）	288,700	T,島田	ノーマル ALL
テトリス	94,109	つるみ	ノーマル レベル-28
プラストオフ	340,850	RZV	5-3
天聖龍	906,200	LAMU	ノーマル,4面
忍者龍剣伝	192,000	ヒデキ	ALL
フェリオス（イージー）	801,240	RZV	ALL
フェリオス（ハード）	792,420	すがた	ALL
ハードパンチャー	1,477,700	としもり	9人
上海Ⅱ	678	K,A	5面

西条プラザゲームコーナー　広島

広島県東広島市西条西本町1313 ☎0824-23-4130

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	653,496	YSH,せきもと	ライン=845 ノーマル設定
テトリス	ライン 912	VIP-RX,	601,985 ノーマル設定
ファイティングホーク	1,975,750	VIP-ROI	ALL ノーマル設定
天聖龍	21,665,400	VIP-RX,	ALL ノーマル設定
四川省	1,564	YSH,OIS	イージー設定
ストライダー飛竜	346,500	VIP-ROI	ALL ノーマル設定
スーパーマン	1,975,600	VIP-RIP	ALL ノーマル設定
プラストオフ	653,250	VIP-RX,	ALL ノーマル設定
ロンバーズ	723,800	CLOVIS	39面 ノーマル設定
スカイソルジャー	5,018,310	YSH,せきもと	ALL ノーマル設定

ゲームインウェスタン　兵庫

兵庫県尼崎市宮内町1-19-2 ☎06-413-9090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆ヘビーユニット（ノーマル）	10,000,000+α	MAT-いまさらゲームの Larda	13-4-2 残1
プラストオフ	全6面クリア	MAT-Larda L,L と T,M	誰でもできるこんなもん
TATSUJIN	5,619,840	K,H 改め ISHTAR	エリア824
モンスターレアー	520,290	セガの帝王 J,J	全面クリアをねらう
スプラッターハウス	819,800	MAT-GAP-CAT㊙	ALL ではない。
テトリス（ノーマル）	169,758	GM	ライン=185 レベル-43
怒Ⅲ	134,000	MAT-H,T	2面
忍者龍剣伝	185,900	MAT-K,N	ALLクリア
上海Ⅱ	988	MAT-TKB㊙ LightLoad	7面
イメージファイト	1,532,900	光の騎士 MAT-LightLoad	2-7,早くクリアしたい

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ターボアウトラン（マニュアル）	8'00"01	ComB-㊙ Akindo/	ノーマル設定 ALL
ターボアウトラン（オートマチック）	8'43"03	ComB-㊙ St,神龍㊙	間 上 1ミス
ストライダー飛竜	342,350	ComB-㊙原田 クソゲー処理障です	ノーマル設定 ALL
ファイティングファンタジー（1P）	285,090	ComB-㊙ St,神龍㊙	ノーマル設定 ALL,P×5
ラストサバイバー（1P）	3,540,000	ComB-㊙ St,神龍㊙	ノーマル設定 38時間プレイ
プラストオフ	99,999,999	ComB-㊙MPL,㊙S t,神龍㊙	ノーマル設定 ALL変なの
ファイティングホーク	1,966,100	ComB-㊙ St,神龍㊙	ノーマル設定 ALL,1ミス
ゲイングランド（1P）	30,513,425	ComB-㊙ TAGOSAKU	完全ノーマル設定,ALL
自警（1P）	438,000	ComB-㊙ 新隊員 原田	ノーマル設定 6-4
パワードリフト（Bコース）	6'42"73	ComB-㊙君は何者? 鬼のA,K,D	ノーマル設定 EXクリア光

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
ファイティングホーク（ノーマル・3機）	1,758,050	ELT-TUC-キャッシー-KKK/	ALL エリア149
ストライダー飛竜（ノーマル・3人）	ノーミス 全面クリア	A,F,C,としお/（おのこ使用）	1コイン 面数優先
ストライダー飛竜（ノーマル・3人）	ノーミス 全面クリア	A,F,C,だいすけ（大市会館使用/）	1コイン 面数優先
忍者龍剣伝（イージー・1P）	190,200	BLP-㊙OMA/	1コイン ALL
テトリス（ノーマル）	199,675	G,M,C, PIE	ライン=231 レベル-58
ゼビウス（ハード・3機）	申請者なし		
忍者ウォーリアーズ（ノーマル・2P）	全6面クリア	ELT-TUC-だいすけ&KKK/	共に1コインずつ/
忍者龍剣伝（イージー・2P）	申請者なし		共に1コインずつ
スピードレースCL-5	5,265pts	ELT-TUC-Kin/	かっちょえー/
ストライダー飛竜（ノーマル・3人）	223,600	ELT-TUC-Kin/	点数優先

雀PIIIです。これは早番のバイトの趣味で，私，店長の趣味ではありません。

★ハイテクセガ三宮カーニバル(兵庫)

●長浜にセガ直営スーパーサーキットが完成いたしました。みなさんふるって遊びにきてください!!

★PC島大前(島根)

●島大新入生のかたがた，続々ご来店頂きありがとうございます。4年間楽しく遊んでください。　店長

★PC表町(岡山)

●ハイスコア・ボードのゲーム・タイトルのイラストを描いてくれる人はいませんか？

★カントリーボーイ(広島)

●うちは田舎(いなか)なので，新製品購入が，早いところと比べると3日～1週間位遅れます。テトリスなどは2か月遅れで買いました。東京・大阪などと比べると地方は損な気がします。子供達もかわいそうです。

★ゲームコーナーラッキー21(山口)

●ゲーム・メーカー・ナイスな関係(麻雀編)

○タイトーとセタ

○セガとホワイトボード

○ナムコとホームデータ

ゲームコーナーラッキー２１
山口県岩国市川下町3-5-26　☎0827-24-2826　山口

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（エキストラバージョン）	10,103,310	MSO-08-YUN	Zゾーンクリア/ノーマル
サイバリオン（基礎編・4機）	11,861,450	MSO-10-LIE（ダックス返せ!）	なんてったってアヒル
サイバリオン（実戦編・4機）	20,505,130	MSO-13-K,C	Zenさんゴメン!/
ダイングブリード（2Pノーマル）	60,075,845	Y.U M.Y	クリア 120秒設定
フェリオス（イージー）	816,290	ASS-MSO-06 -OUT（LSP）	クリア,残0 ノーマル
フェリオス（ハード）	750,400	JET-KIT	クリア ノーマル
イメージファイト（ノーマル・3機）	1,484,200	J.Y	2-7,後半 連射装置ナシ
ロンパーズ（ノーマル・3人）	1,171,270	MSO-05-NEM	39面,誰もプレイしない
★スプラッターハウス（ノーマル・3人）	1,284,200	MSO-05-NEM	クリア あと1.5万
★ダイナマイトダックス（ノーマル・3羽）	3,840,360	MSO-10-LIE（PIN 使用）	クリア,3月16日崩御/

サクセス香椎店
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181　福岡

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックダウン	286,751	Y・MIHASHI	4-2 ノーマル設定
ファイティングファンタジー	287,950	JDA-Y.T	ALL ノーマル設定
ストライダー飛竜	244,700	KGC-KAZU	ALL ノーマル設定
天聖龍	884,500	KGC-KAZU	5面 ノーマル設定
ターボアウトラン（マニュアル）	9'37"73	JDA-YRC	ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	352,019	URAN（女子高校生）	レベル-99 ライン-501
プラストオフ	99,999,999	KGC-KAZU IDC-J.P	ALL ノーマル設定
プラストオフ	99,999,999	IDC-UCC JDA-Y.T	ALL ノーマル設定
プラストオフ	99,999,999	Kim KGC-TAKA	ALL ノーマル設定
プラストオフで穴うめしたのに	全部はうまらなかった	だれかウイニングランでも	やってくれ

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786　長崎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天聖龍	25,385,400	白血球1号	ALL/ノーミス,ノーマル
テトリス	999,999	倉本 & 倉橋	レベル-99 ライン-999
フェリオス（イージー）	789,980	白血球5号	ALL ノーマル設定
フェリオス（ハード）	811,020	JOJO 山内	ALL ノーマル設定
プラストオフ	408,800	JOJO 山内	6-3 ノーマル設定
ロンパーズ	453,860	河童の親分	30面 ノーマル設定
スプラッターハウス	571,200	白血球1号	ALL ノーマル設定
大魔界村	315,800	百武 淳	ALL ノーマル設定
未来忍者	219,910	ハーホ B,G	7面のボス ノーマル設定
ホットチェイス	271,530	S,Z,K	面飯不明 ノーマル設定

ウィルトークタイトー大街道店
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806　愛媛

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（イージー）	999,999＋α	PIA-CNT	ライン-999 レベル-99
テトリス（イージー）	999,999＋α	PIA-SUR JAN	同上
テトリス（イージー）	999,999＋α	SURPASSER LEE	同上
ファイティングホーク	1,942,550	ELT-SUR Y.T	ALL
四川省（新VER）	2,182	ELT-SUR Y.T	1コイン 6面
サンダークロス（旧VER）	10,000,000＋α	SURPASSER LEE	9-6 残機・神経0
オペレーションサンダーボルト（1P）	3,209,700	ELT-SUR LEE	1コイン ALL
上海Ⅱ	546	T.S	ウソの確率80%,4面
ロボコップ（イージー）	4,527,600	ELT-SUR LEE	1コイン ALL
パワードリフト（Bコース）	6'52"40	PIA-SUR JET	6面クリア

ハイテクセガ大牟田
福岡県大牟田市大正町1-2-10　☎0944-54-9637　福岡

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングファンタジー（1P）	301,650	TAGっちん 宿題すっぽかし	2段 ALL
タフターフ（1P）	9,546,250	脱獄50万 でないの㊙	残886秒 ALL
上海Ⅱ（1P）	534	さくらや名人元気? LEM,daye	標準設定 乾配列
テトリス（ノーマル）	209,265	BIG	ライン-252 レベル-59
クラックダウン（1P・ノーマル）	137,000	MOG	とうとうさるに差った。
アウトラン（ハード）	4'40"95	ぱっちゃんもガンバ LEM,	72秒 デュアル
アウトラン（ハード）	4'44"25	ぱっちゃんみてる? のきポケ D.T, ちかごろD A N 氏 サイバーとか言って by三矢さいばあー ○BIG会社とDW 先月で終わりのはずいてない?タコスケ	同上 をロビーとかいる。 ゴメンネ Fは大嘘だぁ が通信機に番マッシュ

ゲームプラザ
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992　熊本

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"205	G,M,C,-PMC-PRT-MIE	全部1位 他界しました
クラックダウン（ノーマル・1P）	2,302,950	Sniper- MTR	1クレジット ALL
ターボアウトラン（マニュアル）	8'00"67	GMC-PMC-PTT-千分NOR	ノーマル 1クレジット
ロンパーズ（ノーマル）	5,410,920	P.P.T. CYGNUS	1UP×10 残0,ALL
ストライダー飛竜（ノーマル・3設）	414,000	RMT-PAT- ALTHEA	1クレジット ALL
ラスタンサーガⅡ（ノーマル・3設）	314,000	RMT-PAT- MJN	ALL
ファイティングファンタジー（1P）	316,290	Sniper- NYAN	1クレ,2設 ノーマル
ラストサバイバー（1P）	2,441,600	Sniper- KJK	1クレジット ノーマル
自警（ノーマル・1P）	294,000	PMC-PST- MIU	5-2,3設 エプリなし
★ウイニングラン（イージー）	2'00"984	SNP-PRT-PST-NOM	ノーマル あと0.4秒

高知プレイハウスイン
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443　高知

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）	6'52"78	RYU-龍希	5位スタート 5,694,360
パワードリフト（Bコース）	6'45"90	M.P.S.-舞'N	5位スタート 5,721,799
パワードリフト（Cコース）	6'50"57	M.P.S.-舞'N	5位スタート 5,703,255
パワードリフト（Dコース）	6'48"65	LIS-理砂	5位スタート 5,711,638
ファイナルラップ（スタンダード）	2'31"28	JJ!!!	2人プレイ
パワードリフト（Eコース）	7'06"33	LIS-理砂	5位スタート 5,638,314

ゲームキャロット住吉
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352　長崎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天聖龍	67,100	浜口和紀	6年生
ファイティングファンタジー	116,320	山下憲一郎	7面
イメージファイト	604,500	柴田成也	2-2 2G-50円
怒	112,700	竹正 高	1-4,4年生 1G-20円
チェイスH.Q.	3,440,780	草野 誠	4面
ダブルドラゴンⅡ	66,280	中川大輔	ALL 中3
ファイティングファンタジー	118,380	山下憲一郎	7面
TATSUJIN	1,466,280	FBI-増田	エリア221 三中
モンスターレアー	89,390	草野 誠	3面 1G-20円
ストリートファイター	608,500	竹正 高	8人 4年生

分大キャロットハウス
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851　大分

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンパーズ	1,133,900	PASSAGE・TKS/	53面 ノーマル
上海Ⅱ	656	鬼ゃ〜ず-髪野郎まこと	5面 ノーマル
テトリス（ノーマル）	590,383	PASCAL	レベル99＋α ライン768
フェリオス（イージー）	151,710	じいさん	ノーマル
フェリオス（ハード）	609,910	鬼ゃ〜ず,NMC	ALL ノーマル
迷宮島	2,671,400	PASCAL	ALL ノーマル
未来忍者	80,110	不明	ノーマル
スプラッターハウス	242,100	サバ	7面
ぷたさん（1P）	479,180	PASTEL 亭	ノーマル
ドラゴンスピリット（新VER）	753,100	H・B	ALL ハード

ゲームインプラザオリンピアン
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040　福岡

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆テトリス（ノーマル）	999,999＋α	桑原 "NSR" 秀明	ライン859 レベル99,1C
天聖龍（ノーマル）	22,740,400	ELF.	5UP×2 1C,ALL
イメージファイト（ノーマル）	1,510,800	GMC.DURAN	2周クリア
プラストオフ（ノーマル）	684,400	BUI.	1コイン,0-0 クリア
ファイティングファンタジー（ノーマル）	280,750	もん	ALL
ストライダー飛竜（ノーマル）	255,550	WAC.K.O	ALL
フェリオス（イージー）	785,390	氷吹雪	ALL ノーマル設定
脱獄（1P・ノーマル）	301,700	GMC. DURAN	1コイン 全面クリア
メタルホーク（ノーマル）	13,336	GMC. えるす	クリア
ロンパーズ（ノーマル）	2,432,580	BIG.	残1 1C,ALL

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619　長崎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンパーズ	286,720	前島 基	20面
ラビリンスランナー	479,890	早野広一	全面クリア
フェイスオフ（5人モード）	トータル16	永田哲也 & サポート増川	全勝・2P カナダ
コブラコマンド	342,500	まつもと by JR東海	3面 んな！
スカイソルジャー	3,179,770	うる星狂 by 関口くん	全面クリア
プラストオフ	252,100	福崎純久	4-3
サンダークロス	8,121,000	田中好秋	8-1
キックボクシング（1P）	ポイント-20	橋口 義	全勝
ストライダー飛竜	246,500	うる星狂 by 関口くん	全面クリア
ファイティングホーク	1,615,050	浦川 "DEN" 聡	エリア149

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967　宮崎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライダー飛竜	271,350	ELT-MGF ZIN	ALL ノーマル
天聖龍	24,474,500	KOB-山下	ALL,残23 ノーマル
上海Ⅱ	630	SATO YAN	5面 ノーマル
テトリス（ノーマル）	546,079	KOB-山下	ライン-645
ドカベン	37,384	ELT-MGF ZIN	1コイン 明・3通
ロンパーズ	725,810	ELT-MGF EVE	1コイン ノーマル
イメージファイト	1,087,900	ELT-MGF NYA	全2周クリア ノーミス
プラストオフ（8万エプリ）	780,600	ELT-MGF TAKO	1コイン ALL
スプラッターハウス	470,600	H,S	1コイン ALL
グラディウスⅡ（新VER）	4,183,700	ELT-MGF NYA	3-F 7周目5面

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053　福岡

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンパーズ（ノーマル）	6,607,320	VERCA-HSA	ALL,残0 1UP×15
★クラックダウン（ノーマル）	4,342,205	G,M,C,アレクス,忍×5	ALL,ノーミス,忍×5
ターボアウトラン（敵車イージー）	8'01"65	VERCA-E,A	マニュアル ALL
★メタルホーク（新VER・ノーマル）	13,462	G,M,C,えるす	1C,ALL 残5
ファイティングホーク（ノーマル）	1,970,600	VERCA- サイヤ人なっぱ	ALL 残10
プラストオフ（旧VER・ノーマル）	99,999,999	VERCA-なっぱと出時夢（DGM）	ALL,残0
ラストサバイバー（ノーマル）	1,000,000＋α	VERCA-N,K	1P 3周以上
グラディウスⅡ（3-F エプリ15万）	7,358,000	エドワード (S)Y,MAC	11-3
アウトラン（国内VER・敵車イージー）	4'37"00	VERCA-E,A	ヴァインヤード
ロンパーズ（番外地・ノーマル）	6,565,630	VERCA- サイヤ人なっぱ	ALL,残0 1UP×15

ゲームランド花丘
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511　長崎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングファンタジー（1P）	292,540	VALTOS- TEN //	ALLノーミス,ノーマル
天聖龍	14,536,100	VALTOS- ESP //	ALL,残13 ノーマル
上海Ⅱ（1P）	658	且那	5面 ノーマル
フェリオス（イージー）	423,010	ARM-らんま	ALL
テトリス（1P・イージー）	999,999＋α	最大電気工学科	レ-99＋α ラ-999＋α
ストリートファイター（1P）	798,200	MAX（ベーX）	ALL ノーマル
アフターバーナーⅡ（6機設定）	ヒット-1,232	VALTOS- CPU	ALL,残2 ノーマル
大魔界村	245,200	NGB-T,S	ALL,ベリーイージー
ハードバンチャー（1P）	1,682,500	B,B	8人目 ノーマル
ストリートファイター（1P）	667,500	MGB-K,I	ALL ノーマル

ヤングパレスゲームセンター
沖縄県沖縄市中央1-14-2　☎09893-9-1920　沖縄

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス（イージー）	476,580	きな	ALL
フェリオス（ハード）	643,240	伝説になった少年	ALL
テトリス（イージー）	781,356	えっくす	ライン-893
テトリス（ノーマル）	80,161	伝説になった少年	
イメージファイト	691,000	ONE	ノーマル
レッスルウォー（1P）	794,200	T・J シン	ノーマル 4面
コブラコマンド	358,250	Pour Amitie 宮沢りえ	
忍者剣剣伝	197,900	F・PI	1コイン クリア
大魔界村	624,800	伝説になった少年	ALL
ダイナマイトダックス	837,220	伝説になった少年	

★モンキーハウス本館(福岡)
●当店のハイスコア・ボードが新しくなりました。よろしく!!　(えっち)

★サクセス香椎(福岡)
●ウイニングランが100円1プレイで,ターボアウトランが50円1プレイです。

★ハイテクセガ大牟田(福岡)
●今月で集計を終わりにさせていただきます(知らなかった人ゴメン)。
—LEM—

★ゲームスポット大橋(長崎)
●第2回ゲーム大会を5月に予定しております。参加希望者は,3Fのスポット・ノートまでアクセスしてください!!　どうぞヨロシク!!



マイコンBASICマガジン Super Soft HOT 50!

順位	先月	登場回数	タイトル	種類	メーカー	対応機種名	価格(円)(税ぬき)
1	1	4	信長の野望 戦国群雄伝	SLG	光栄	PC-88SR, PC-98, X1turbo	9,800 12,200(CD付)
★2	−	1	スタートレーダー	STG	日本ファルコム	PC-88SR	8,700
↑3	9	4	水滸伝 天命の誓い	SLG	光栄	PC-88SR, PC-98, X1turbo	9,800 12,200(CD付)
↑4	11	2	クリムゾンII	RPG	クリスタルソフト	PC-88SR	7,800
5	2	6	ラストハルマゲドン	RPG	ブレイングレイ	PC-88SR, PC-98, X1, X68K, MSX2	9,800
↑6	40	2	パックマニア	ACG	シャープ	X68K	7,800
★7	−	1	ディスクステーション第4号	その他	コンパイル	MSX2	1,980
↑8	12	3	デスブリンガー	RPG	日本テレネット	PC-88VA, PC-98, X68K	9,800
9	5	6	テトリス	PZG	ビー・ピー・エス	PC-88SR, PC-98, X1, X68K, FM77AV, FMR-50, MSX2	6,800
↑10	23	2	ディスクステーション 春号	その他	コンパイル	MSX2	3,980
↑11	32	2	DISCパナアミューズメントコレクション	その他	パソナフト	MSX2	2,980
↑12	17	6	ソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-88VA, PC-98, X1turbo	9,800
13	6	3	スーパー大戦略98	SLG	システムソフト	PC-98	8,800
14	8	3	スーパー大戦略68K	SLG	システムソフト	X68K	8,800
★15	−	1	パックマニア	ACG	ナムコ	MSX2	6,800
16	3	3	ゴーファーの野望 エピソードII	STG	コナミ	MSX	5,800
★17	−	1	アフターバーナー	STG	CSK総合研究所	FM TOWNS	9,800
18	14	5	今夜も朝までPOWERFULまあじゃん2	MJG	デービーソフト	PC-88SR, PC-98, X1turbo, MSX2	7,800
↑19	20	4	ミッドガルツ	RPG	ウルフチーム	Ⓐ PC-88SR Ⓑ PC-98	Ⓐ 7,800 Ⓑ 9,800
★20	−	1	森田の将棋II	SLG	エニックス	Ⓐ PC-98 Ⓑ FM TOWNS	Ⓐ 10,000 Ⓑ 14,800
21	15	5	大海令	SLG	アートディンク	PC-98	12,800
↑22	−	1	プロヴィデンス	RPG	システムサコム	PC-88SR	7,800
↑23	26	5	マスターオブモンスターズ	SLG	システムソフト	Ⓐ PC-88SR, PC-88VA, PC-98 Ⓑ MSX2	Ⓐ 8,000 Ⓑ 6,800

AVG：アドベンチャー　RPG：ロールプレイング　SLG：シミュレーション　STG：シューティング　PZG：パズル　SPG：スポーツ
MJG：麻雀　ACG：アクション　実用：ツールその他

順位	先月	登場回数	タイトル	種類	メーカー	対応機種名	価格(円)(税ぬき)
24	22	4	大戦略II SP	SLG	システムソフト	PC-98	6,800
↑25	−	3	ボスコニアン	STG	電波新聞社	X68K	8,800
↑26	−	3	ロードス島戦記	RPG	ハミングバードソフト	PC-98	9,800
↑27	47	4	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	SLG	光栄	PC-88, PC-98, X1, X1turbo, MZ2500, FM77AV, 他	9,800
↑28	35	4	ゼビウス ～ファードラウト伝説～	STG	ナムコ	MSX2	6,800
↑29	−	4	XZRII	RPG	日本テレネット	PC-88SR, PC-98, MSX2	8,800
30	28	2	イシターの復活	RPG	ナムコ	MSX2	6,800
↑31	−	3	ファーストクィーン	SLG	呉ソフトウェア工房	PC-98	8,800
32	16	2	牌の魔術師	MJG	コナミ	MSX2	5,800
33	18	4	ピラミッドソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-88VA, PC-98, X1turbo	3,800
↑34	−	1	パイレーツ!	SLG	マイクロプローズ	PC-98	9,800
↑35	−	1	リングマスターII	RPG	ホビージャパン	PC-98	7,800
↑36	46	2	ウォーニング	RPG	コスモスコンピュータ	Ⓐ PC-88SR, PC-98 Ⓑ X68K	Ⓐ 6,800 Ⓑ 7,800
37	24	6	イースII	RPG	日本ファルコム	PC-88SR, PC-98, X1turbo, FM77AV, MSX2	7,800
38	27	2	マスターオブモンスターズマップコレクション	SLG	システムソフト	Ⓐ PC-88SR, Ⓑ MSX2	Ⓐ 4,800 Ⓑ 4,500
↑39	−	2	オールドヴィレッジストーリー	AVG	エニックス	PC-88SR, PC-98	8,200
↑40	−	1	ハイパーニア	SLG	ハート電子	PC-88SR	8,800
41	7	4	スーパー大戦略	SLG	マイクロキャビン	MSX2	8,800
42	43		ディスクステーション第3号	その他	コンパイル	MSX2	1,980
43	21	5	スナッチャー	AVG	コナミ	Ⓐ PC-88SR, PC-88VA Ⓑ MSX2 (SCC付)	Ⓐ 7,800 Ⓑ 9,800
↑44	−	1	ドラゴンバスター	RPG	電波新聞社	PC-98	6,800
↑45	−	4	信長の野望 全国版	SLG	光栄	PC-88, PC-88SR, PC-98, X1, MZ2500, X68K, FM-7, MSX他	8,800
46	19	5	大平洋の嵐DX	SLG	G. A. M.	PC-88VA, PC-98, X68K	14,800
47	30	4	ティル・ナ・ノーグII	RPG	システムソフト	PC-98	9,800
↑48	−	3	パワーリーグ	SPG	ハドソン	X68K	7,800
↑49	−	4	F1スピリット3Dスペシャル	SPG	コナミ	MSX2+	6,800
↑50	−	3	時空の花嫁	AVG	KGDソフト	PC-88SR, PC-98, MSX2	7,800

御協力いただいた店

●パソコンショップ ハドソン	011-205-1590	☎060	札幌市中央区南1条西2-11 丸井今井一条館3F
●そうご電器YESシステムプラザ	011-214-2850	☎060	札幌市中央区南2条3 YES5F
●九十九電機㈱ 札幌店	011-222-5454	☎060	札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビルB1
●㈱ワールド イン アオヤマ 札幌店	011-251-1777	☎060	札幌市中央区南2西3リンクエギビル3F
●パソコンランド事業㈱	0155-24-4648	☎080	帯広市西2条南7-17 ハヤカワビル2F
●ICカプセル	0157-23-8444	☎090	北見市北1条西二丁目 サンプラザ2F
●メディア旭川	0166-25-9801	☎078-11	旭川市三条通10丁目右10号
●そうご電器YES旭川	0166-26-2251	☎070	旭川市四条七丁目
●ICランド ユアサ	0167-23-3236	☎076	富良野市幸町2-18
●電巧堂チェーン 弘前代官町店	0172-34-2606	☎036	弘前市代官町3-1
●㈱電巧堂青森本店 DaC	0177-23-2356	☎030	青森市新町2－2－4
●デンコードー 光星学院通店	0178-34-3737	☎031	八戸市大字湊町字上田屋敷前21-6
●デンコードー 八戸本店 DaC	0178-44-4111	☎031	八戸市長横町17－1
●電巧堂 秋北中央店	0186-49-7161	☎017	大館市御成町2－6－1
●YES MIDORIYA	0188-32-1951	☎010	秋田市中通2－7－6
●リードコナン盛岡	0196-22-4661	☎020	盛岡市上田4丁目21－26
●電巧堂 盛岡本店 DaC	0196-54-2772	☎020	盛岡市中央通二丁目11－1
●ホビーショップメカーノ	0198-22-4183	☎025	花巻市若葉町1－10－12
●電巧堂Dac 仙台本店	022-225-5290	☎980	仙台市中央二丁目2－21
●デンコードーDaC 仙台東口店	022-291-4744	☎980	仙台市東七番町125－24
●㈱ハック	0226-23-9353	☎988	気仙沼市本郷15－7
●庄子デンキ 酒田バイパス店	0234-24-3434	☎998	酒田市大町19－7
●コンピューターPROショップ	0236-54-1530	☎994	天童市老野森2－9－7
●ソフトセンターハラトク	0238-23-6228	☎992	米沢市中央一丁目8－23
●テクノランド大竹電気	0242-26-2244	☎965	会津若松市西栄町10－26
●庄子デンキ粉又駅前店	0245-21-2011	☎960	福島市栄町7－31
●オリエンタル パソコンショップ	0245-21-2101	☎960	福島市栄町10－11コルニエ・ツタヤ地下1F
●㈱いわきマイコンショップ	0246-23-0513	☎970	いわき市平字四丁目22－12
●北越テクニカ 新発田店	0254-22-1741	☎957	新発田市緑町2－12－17
●サウンドアイコー	0255-24-4064	☎943	上越市本町5－4－8
●北越テクニカ 東三条店	0256-35-3466	☎955	三条市東三条1－2－3

●ＯＡショップ アクソン	0262-35-2484	〒380	長野市新田町1120
●マイコンショップ イヨ電子	0262-48-2399	〒382	須坂市横町301－1
●マイコンショップパートナー	0262-72-1817	〒387	更埴市屋代2451
●㈱シマコーシステム	0263-26-0071	〒390	松本市鎌田町２－２－４
●パソコンシティ2000	0263-73-6226	〒396	伊那市大字伊那3446－21
●ホビー・スペース コスモス	0266-58-7432	〒392	諏訪市小和田25－４
●㈱リッチランドＲＡＣ	0267-62-7522	〒385	佐久市大字取出町183
●マイコンランド上田	0268-24-3515	〒386	上田市中央西１－15－28
●パソコンショップ マエハラ	0276-25-3410	〒373	太田市本町21－３
●パソコンランド21 太田店	0276-45-0721	〒373	群馬県太田市下浜田字広田1087－12
●ＩＣランド キタジマ	0296-28-0050	〒308	下館市女方５
●MICRO COMPUTER SHINKO ㈱コム	03-251-2523	〒101	千代田区神田佐久間町1－８－４ニュー千代田ビル
●第一家庭電気㈱ パソコンシティ	03-253-4191	〒101	千代田区神田佐久間町1－15－16
●九十九電気㈱ ７号店	03-253-4199	〒101	千代田区外神田1－９－９
●The MINAMI	03-255-3730	〒101	千代田区外神田４－３－３
●㈱富士音響マイコンセンターRAM	03-255-7846	〒101	千代田区外神田1－15－16 ラジオ会館７Ｆ
●ロケット本店	03-257-0606	〒101	千代田区神田佐久間町1－14－1
●㈱スタンバイ 東京店	03-258-8955	〒101	千代田区外神田1－６－６ 松田ビル２Ｆ
●西友COMICA 西荻窪店	03-334-6311	〒167	杉並区西荻南３－147
●㈱CSK 新宿西口店	03-342-1901	〒160	新宿区西新宿1－12－18
●日本マイコン流通センター	03-463-4455	〒150	渋谷区道玄坂2－３－２ 大外ビル５Ｆ
●ソフトクリエイト 渋谷店	03-486-6541	〒150	渋谷区渋谷１－12－７
●Ｊ＆Ｐ 渋谷店	03-496-4141	〒150	渋谷区道玄坂２－28－４
●聖和ライフサービス	03-785-7855	〒142	品川区旗の台5－１－６ 周ビル３Ｆ
●㈱ワールドインアオヤマ ソフトアーデン	03-987-1121	〒170	豊島区東池袋1 －27－12
●Ｊ＆Ｐ 八王子そごう店	0426-26-4141	〒192	八王寺市朝日町１－１ 八王子そごうビル７Ｆ
●東急インフォメーションシステムズ 町田店	0427-28-2371	〒194	町田市原町田６－９－７
●日進㈱ 本店	045-314-5111	〒220	横浜市西区南幸２－15－５
●ＯＡシステムプラザ 横浜店	045-314-6634	〒220	横浜市西区南幸２－20－11 NSビル２Ｆ
●㈱ウエーブアイ 三ツ境店	045-363-7044	〒246	横浜市瀬谷区三ツ境２－19 相鉄ローゼン４Ｆ
●マイコンショップ アイザワ	045-641-4337	〒231	横浜市中区大平町１
●マイコン・スクウェア・アライ	0463-23-8484	〒254	平塚市紅谷町17－２
●メディアショップ ハイランド	0468-48-3290	〒239	横須賀市ハイランド3－９－６
●㈱ノジマ電気商会	0120-12-1422	〒229	相模原市横山１－１－１
●コンピュータハウス カーク	0485-25-4432	〒360	埼玉県熊谷市官町２－142
●マイコンテック名古屋	052-261-2536	〒460	名古屋市中区大須4－11－５杏林殖産ビル２Ｆ
●パソコンハウス・ダイナ	052-261-7830	〒460	名古屋市中区大須3－31－28 山惣ビル２Ｆ
●豊栄家電 ナピックス	052-262-6521	〒460	名古屋市中区大須4－10－86
●プラザー販売㈱ パソコンショップコムロード	052-263-5828	〒460	名古屋市中区大須3－46－15プラザー上前可津ビル1F前
●ＯＡシステムプラザ 名古屋店	052-332-5233	〒460	名古屋市中区大井町3－20 ＯＡビル
●栄電社テクノ名古屋	052-581-1241	〒450	名古屋市中村区名駅４－22－21
●メルパ 静岡店	0542-54-5338	〒422	静岡市馬渕１－151－23
●㈱すみやパソコンランド	0542-55-8819	〒420	静岡市七間町７
●システムイン吉野	0546-36-0630	〒426	藤枝市田沼２－12－44
●甲府コンピューターセンター	0552-32-0033	〒400	甲府市伊勢１－10－３
●メルパ 沼津店	0559-22-4858	〒430	沼津市高島町10－26
●ジャスコ岡崎店 パソコンフロアー	0564-23-4960	〒444	岡崎市康生通西２－20－２ シピコ３Ｆ
●ジャスコ豊田店 パソコンショップＪＰＣ	0565-35-1761	〒471	豊田市広路町１－１
●パソコンショップ コムライン	0566-21-8073	〒448	刈谷市新富町４－77
●岐阜マイコンセンター	0582-51-6338	〒500	岐阜市鹿島町８－43 錦声ビル２Ｆ
●オガワムセン	0584-78-7687	〒503	大垣市宮町２－29
●フレックス 四日市店	0593-53-7503	〒510	四日市市鵜ノ森2－２－１ 堀田ビル２Ｆ
●システムハウス ラム	0593-82-0857	〒513	鈴鹿市神戸１－10－１
●アイ・ツー	06-633-0012	〒542	大阪市南区難波千日前15－18
●Ｊ＆Ｐメディアランド	06-634-1511	〒556	大阪市浪速区日本橋5－18－26
●阪神商会	06-643-2131	〒556	大阪市浪速区日本橋5－７－11エビスビル２Ｆ
●㈱ニノミヤ パソコンランド奈良店	0742-26-2003	〒630	奈良市三条町４９１
●電化のサンキョー 寺地店	0762-47-2524	〒921	金沢市寺地２－３
●無線パーツ㈱	0764-21-6822	〒930-11	富山市掛尾町297－1 マイコンビル
●Ｘ PRO SHOP タクト	0774-20-0784	〒611	宇治市小倉町南浦30－114
●㈱コンパックス	0792-94-8244	〒670	姫路市辻井６－９－12
●㈲オフィス エーワン	0823-25-8086	〒737	呉市中央１－５－４
●ダイイチ 岩国店	0827-21-2111	〒740	岩国市麻里布町６－６－８
●ダイイチ 防府店	0835-24-5521	〒747	防府市西佐波令字仁井令境1965－３
●益田パソコンランド	0856-22-0396	〒698	島根県益田市駅前町29－５
●ダイイチ ウシオ本店	0857-22-2222	〒680	鳥取市行徳は155
●ベストマイコン岡山	0862-23-7107	〒700	岡山市中山下1－10－20ジョリービル３Ｆ
●ダイイチ 岡山パソコンCity店	0862-27-3011	〒700	岡山市本町３－６－103
●野田屋電気	0878-51-4545	〒760	高松市丸亀町１－３
●ニイデンキＡＶ店	0884-22-0463	〒774	阿南市富岡町あ石３－８
●ＩＣランド コバヤシ	0886-99-4080	〒771-02	板野郡松茂町佐々木野字八北開拓437-3
●㈱メルパ 高知店	0888-83-1612	〒780	高知市北川添45－３
●ソフトハウス	0899-45-3959	〒790	松山市湊町４－２－25
●マイコンハウス	0899-47-0765	〒790	松山市湊町４－５－11
●㈱ベストマイコン 博多店	092-451-0215	〒812	福岡市博多区博多駅東２－４－６
●カホマイコンセンター 福岡店	092-714-5155	〒810	福岡市中央区天神２－４－27
●ベストマイコン 福岡本店	092-741-7677	〒810	福岡市中央区天神１－９－28
●㈱ベスト電器 小倉パソコン館	093-551-6281	〒802	北九州市小倉北区魚町2－2－17
●デオニー 小倉本店	093-551-6339	〒802	北九州市小倉北区馬借町1－6－15
●ベスト電器 久留米パソコン館	0942-38-0111	〒830	久留米市六ツ門町２－41
●ダイイチ ナンバーワン久留米店	0942-39-4701	〒830	久留米市六つ門町７－１
●ベストマイコン 佐賀店	0952-24-6281	〒840	佐賀市中の小路１－20
●ベスト電器 長崎パソコン館	0958-28-1188	〒850	長崎市新池町１－５
●ベスト電器 大分パソコン館	0975-32-9396	〒870	大分市中央町２－３－10
●トキハマイコンコーナー	0975-38-1111	〒870	大分市府内町２－１－４
●馬場電機	0992-22-3131	〒892	鹿児島市中町３－５
●ベスト電器 鹿児島パソコン館	0992-23-2081	〒892	鹿児島市加治屋町１－38
●ベスト電器 出水パソコン館	0996-63-3691	〒899-02	出水市本町11－30

HOT INFORMATION

ガイド情報もついた〈電訳機〉とスピーチに役立つ〈珠玉格言〉カード

このほどシャープでは，人気の電子システム手帳『PA-8500/7000』用のICカードとして，新たに電訳機韓国旅行カード『PA-7C30』と，珠玉格言カード『PA-7C43』の2機種を発売しました。

今まで同社の電子システム手帳用のICカードは12種類が発売されていましたが，ユーザーからの多様なソフトの要望にこたえるべく今回の2機種の発売となったようです。

それぞれの主な特徴をあげると，

■『PC-7C30』の特徴

日本語・韓国語・英語の3か国語の会話文（日本語・韓国語は例文約2,300例を含む約2,800例）と単語（各言語につき約720語）を収録。

外国語にはカタカナで発音表示して3か国語間を相互翻訳。

ガイド情報として観光には名所・旧跡情報，ショッピングには土産物店情報，グルメにレストラン・料理情報など720件を収録。

そのほかガイド情報の表題から会話例文を作る機能などが搭載されています。税別価格8,000円。

■『PC-7C43』の特徴

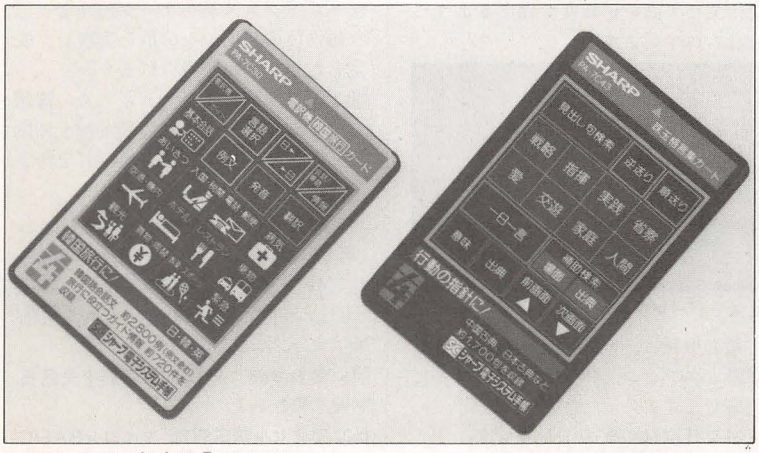
中国古典，日本古典，日本のことわざ，西洋の格言など約1,700件を意味だけでなく出典も収録。

戦略・愛などといった項目検索，会議・歓送迎会といった場面別検索，出典検索，50音検索が可能。

そのほか楽しい「一日一言機能」などが装備されています。

2機種どちらも外形寸法は，幅54mm×奥行き85.5mm×厚さ2mm，重量16gとなっています。税別価格10,000円。

問い合わせ先：〒162 東京都新宿区市谷八幡町8
シャープ㈱東京支社東京広報室「マイコンBASICマガジン」係



▲『PA-7C30』（左）と『PA-7C43』

モニタ・テレビ2機種をシャープが新発売

シャープでは，このたび15型のカラー・ディスプレイ・テレビ2機種を発売しました。

ドットピッチが0.39mmの『CZ-602D』（税別価格99,800円）と0.31mmの『CZ-612D』（税別価格119,800円）は，どちらもFS（フラット・スクエア）タイプの高解像度ハイコントラスト・ブラウン管を採用し，3モードのディスプレイ機能とテレビの機能を1台に集約したもので，19ボタン赤外線リモコン，デジタル・サインなども搭載したモニタ・テレビです。

また，入力信号周波数（解像度モード）は15/24/31kHzが自動で切り替えられる3モード・オート・スキャン方式を採用。そのうえアナログRGB信号入力方式の採用で65,536色などの多色表示が可能なほか，同社のコンピュータ『X68000シリーズ』や『X1ターボZシリーズ』と組み合わせるとスーパーインポーズやTVコントロールも可能になります。

スタンドも標準装備。

本機の接続推奨機種は，『X68000シリーズ』，『X1ターボZシリーズ』のほか，『PC-88VAシリーズ』，『PC-8801FH/MH/FA/FE/MA/MA2』，『PC-8801mk II TR/FR/MR』，『PC-9801U/UV/UXシリーズ』，『PC-9801VM/VX/VFシリーズ』，『PC-9801RA/RXシリーズ』，『PC-9801LV』，『PC-286シリーズ』と幅広いユーザーが利用できるようになっています。





▲『CZ-602D』（上）と『CZ-612D』（下）。どちらもブラック（BK）とグレー（GY）の2タイプがある。

どちらも外形寸法，幅370mm×奥行き424mm×高さ424mm，重量15.0kg（チルト・スタンドを含む）です。

問い合わせ先：〒162 東京都新宿区市谷八幡町8
シャープ㈱東京支社東京広報室「マイコンBASICマガジン」係

『まいとーく』が東芝『J-3100』をサポート

パソコン通信ソフトでは普及率No.1を誇る『まいとーく』に，新たに東芝ラップトップ・コンピュータ『J-3100』対応版として『まいとーくorange（オレンジ）』（価格28,000円）が加わり発売となりました。

同社では，昨年度からラップトップ・コンピュータの普及に伴って，『PC-98LT』（NEC）対応の『まいとーくLight』や，『PC-9801LV』（NEC）／『PC-286L』（エプソン）に対応した『まいとーくmono』を順次発売してきましたが，今回，ラップトップ・コンピュータの中でも特に人気のある『J-3100』をサポー

※価格はすべて税別価格です。

■マイクロコンピュータショウ'89が東京平和島の流通センターで開催されます。電波新聞社も本やソフト、キャラクター・グッズをそろえて出展します！会場へはJR浜松町駅からモノレールで行けます。



▲『J-3100』対応の『まいとーくorange』

トしラインアップを強化したことで，従来のような仲間や特定のコミュニティの間での趣味的な要素の強いコミュニケーションだけでなく，ビジネス分野でのデータ通信の普及にいっそう拍車がかかることが期待されます。

『まいとーくorange』はその名のとおりパッケージがオレンジ色でデザインされ，使いやすい操作性やワープロ機能，多彩なローカル処理機能などは従来の『まいとーく』と変わりません。

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
㈱インターコム広報部「マイコンBASICマガジン」係

オールインワンのポータブル・ワープロがSANYOから登場

ワープロの基本性能にプラスして，身近にあるデータの有効な活用ができる機能を付加したオールインワン・タイプのポータブル・ワープロ『SWP-360』(価格148,000円)がSANYOから新たに登場しました。

sanword 360という愛称のこのワープロの特徴は，なんと言ってもカード型データベース・ソフト『データ管理II』を内蔵していること。これによって，最大項目数149，取扱件数1,000のデータが，思いのままのカード・スタイルで登録できます。住所録はもとより，何度も繰り返し利用するデータは，ペーパーで整理しておくより一度フロッピー・データに入力しておくほうがつぎからの処理に便利なことは言うにおよびません。ワープロで作成した文書をデータベースに管理しておいて，必要なときにデータを組み合わせて呼びだし，作成中の文章に書き込むといった作業が簡単にできるわけです。



▲カード型データベースが内蔵された『SWP-360』

『SWP-360』のワープロとしての基本機能もなかなかのものです。たとえば60ドットヘッドの採用によって印字のクオリティを高め，マルチ・ポイント機能を使えば4種類の大きさを行単位で指定することもできます。

また，新AI文書自然変換IIの機能で文書変換効率も高まりました。

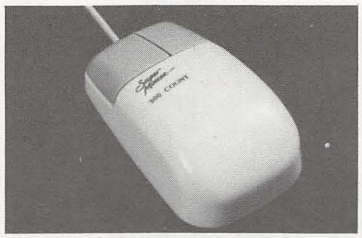
そのほか，2HD対応フロッピーディスク・ドライブを1基装備，絵文字ソフトキーと独立10キーの採用，グラフィックから通信まであらゆる使い勝手にも対応できるオプション機器の充実と，単なるワープロを越えた使いかたにも対応できます。

問い合わせ先：〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 三洋電機㈱情報システム本部広報担当「マイコンBASICマガジン」係

作業能率がアップする『スーパーマウスMT-300』が新発売

1インチの移動で300カウントできるマウス『MT-300』(価格6,500円)がスピタル産業㈱から発売になりました。

従来の100あるいは200カウントのマウスにくらべ，本機はマウスの移動が少なくてすむため，作業がスピーディに行なえるうえに作業スペースも少なくてすみます。また，特殊エンコーダの採用によってエラーが少なく，精巧な作業にも高い信頼度が保てるように設計されています。



▲スーパーマウスMT-300

適合機種は，NEC『PC-9801M2/F3』以降とエプソン『PC-286シリーズ』に対応します。

主な仕様はつぎのとおりです。

■分解能：300カウント
■スイッチ：マイクロ・スイッチ2個
■コネクタ：D sub-9（オス型）
■インターフェース：適合機種のマウス・インターフェース準拠
■重量：114g

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区外神田1-16-1 スピタル産業㈱広報部「マイコンBASICマガジン」係

日立マクセルの3.5インチ・フロッピーディスク『Super RD』

日立マクセルから4月1日全国一斉発売された『Super RD』は"Bit Revolution"のコンセプトのもとに開発された3.5インチ高密度フロッピーディスクです。そしてそのコンセプトどおり1ビット単位での信頼性を向上させるための数々の新しい技術が取り入れられています。

主な特徴をあげてみると，



▲MF2-256HD

①ジョイントボーン・高密閉性フレックス・シャッターの採用

シャッターの開閉がスムーズになり，耐久性が向上したうえに，外部からの微細なチリやホコリをシャットアウトします。

②コンポジット・ハーフの採用

ドライブに左右されずに常に最適なヘッドタッチが得られるためにエラーを減少させます。

③高出力ハイエナジー磁性体の採用

S／Nの10%アップを実現しトラック・マージンを拡大しました。

④ネオ・クロスリンケージ磁性層

磁性体の超均一な分散を実現し，安定した再生出力が得られます。

⑤ピュアサーフェス・ディスクの採用

フロッピーディスクの潤滑剤を新開発し，長期間使用してもヘッドを汚さず，耐久性が向上しました。

今回発売された商品は，あらかじめ1.6Mドライブ仕様でフォーマット済みの『MF2-256HD』とそうでない『MF2-HD』タイプの2種類あり，どちらも価格はオープン・プライスです。

問い合わせ先：〒103 東京都中央区日本橋本町2-1-7
日立マクセル㈱広報部「マイコンBASICマガジン」係

※価格はすべて税別価格です。

■マイクロコンピュータショウ会場でシャープがアフターバーナーのゲーム大会を開催します。期間中のハイスコアラーには、ステキなプレゼントが用意されているそうです。ふるって参加しましょう。

―で・ば・ぐ―

●89年5月号138ページのPC－6001用『早押しスクラッチ』の文章の中にまちがいがありました。文章中にはCAPSはロックしておいてくださいとありますが、はずしておいてくださいのまちがいでした。

●同じく89年5月号162ページのX1用「RUN and JUMP MAN」のプログラム・リストと，163ページX1用「THROW IN OTHELLO」のリスト1PCG定義のプログラム・リストが入れ替わっていました。

●同じく89年5月号180ページPC－8801mkIISR用「MAP EDITOR」のリスト2220行は'(REM文)です。

●「FM－7/77/AVプログラム大全集II」の276ページ「MILS」のプログラムにぬけがありました。リストを発送しておりますので，ハガキに住所・氏名を記入して編集部までお送りください。(編集部)

お楽しみプレゼント⑥

①タイトーより，タイトー・サウンド・チーム「ZUNTATA」のオリジナル・ステッカーを，20名のかたに。

②サイトロン・レーベルより，セガ・サウンド・チーム「S.S.T.BAND」のオリジナル・ステッカーとセガ体感ゲームのロゴ・ステッカーを，セットで10名のかたに

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④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6月7日（消印有効）までにハガキで応募してください。

〈4月号当選者発表〉

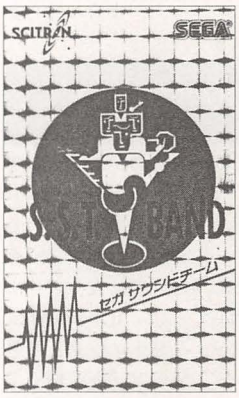
①大魔界村のポスター・カレンダーは，神奈川県南足柄市・田中良幸さん，ほか9名のかたに。

②ベーマガ福袋は，千葉県成田市・吉田健吾さん，ほか2名のかたにそれぞれ決定いたしました。

なお，お名前を発表できなかったかたに関しましては，商品の発送をもって発表に変えさせていただきます。



◀ZUNTATAのシール



◀S・S・T BANDのシール

楽しく考えてステキなプレゼントを!!

BMスーパー・クイズ

今月の出題者は
編さん

★今月の問題

いよいよ1年中で一番うっとうしい時期，「梅雨」がやってきましたね。毎日毎日雨ばかりふって，本当にゆううつになってしまいます。でも，この時期を過ぎれば楽しい楽しい夏が待っているので，がんばってのりきろうね！

さて，ついにあのソフトが，DEMPAマイコン・ソフトから発売されました。X68000ユーザーの皆様たいへんお待たせしました。でも，待たせただけの価値あるすばらしいものになりました。

スピード感あふれる3D画面，ぎこちなさを感じない回転飛行，画面に負けないくらい迫力のあるミュージックなど，まだまだ書ききれないほどすばらしいところの多いソフトです。X68Kユーザーなら絶対に買いい!!!

さて，ここで問題です。DEMPAマイコン・ソフトが自信を持って発売したこのソフトとは一体なんでしょうか？

つぎの三つのうちから選んでください。

①アセチレンバーナー
②アフターバーナー
③照り焼きチキンバーガー

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つけてお送りください。その際，住所，氏名を忘れずに明記してください。

★5月号の正解

①MIDI規格

★4月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，以下のかたがたが当選されました(正解は①FM TOWNSでした)。

東京都中野区・柳川　貴／兵庫県姫路市・高原篤史／埼玉県浦和市・中田伸一郎／大阪市・和田誠司／神奈川県伊勢原市・山口孝行

★今月の賞品

正解者の中から抽選で5名のかたに，DEMPAペンタン提供の大好評，日本ファルコム・グッズの中から「イースII友情の住所録」をさしあげます。


▲イースII友情の住所録

ダイヤルメモの付いた，かっこいい住所録です。

★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つけてください。

そのハガキに住所，氏名，年令等を記入し，42円切手をはって送ってください。もちろんOFコーナー等のお便りを書いてもかまいませんよ。

○締め切り：6月7日必着
○正解の発表：7月号(6月8日発売)
○当選者発表：8月号(7月8日発売)

ワープロ パソコン通信 BBS電話帳追補版

このコーナーは，4月に出版された「ワープロ/パソコンBBS電話帳1989年春号」〈定価1,800円（本体1,748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，ワープロ/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。

PV-NET

「株式投資しているもの，このネットにと〜まれ」

会員が，それぞれ自分で使っている株価分析ソフトの長所・短所の言い合いをする。また，最近では売りどき・買いどきを指示するソフトが多いが，それが本当かどうかをチェックし結果を報告し合って，良いソフトを使っているので会員のふところはホクホク。

■サービス内容
BBS伝言板，データベース，ニュース

■オプション機能
XMODEM，MNP（クラス4）

■アクセス電話番号
0726-24-7134（2400bps）
0726-24-7135（2400bps）

■運用時間
PM7：00〜翌AM9：00（土・日曜日は休み）

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒542 大阪府大阪市南区南船場2-11-9チサン心斎橋ビル402号 PV-NET事務局 06-245-9770

■ネットワークの概要
有料会員制です。

■入会（登録）対象・制限
コンピュータで株価分析を行なっている方。

■入会金など
入会金：5,000円
会　費：2,000円/月

■入会方法
ゲストでログインして住所・氏名をアップしてください。こちらより申込書を送付します。

■現在の会員数
8名（2月27日現在）

■通信制御手順
●漢字・文字コード：シフトJIS
●通信速度：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：GUEST
制限：アクセス時間は20分以内

ビジネスタイム・ネットワーク(BT-NET)

「新しいOS，『THEOS』（シオス）のBBSです」

インテル8086，80286，80386用のマルチタクス，マルチユーザー，リアルタイムOSである『THEOS』（シオス）に関する，ビジネス向けの情報発信，情報交換基地です。ゲストの皆様に向けてシオスに関する情報提供をするBBSです。

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール

■オプション機能
XMODEM

■アクセス電話番号
052-951-1388（300/1200bps）

■運用時間
24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒461 愛知県名古屋市東区泉町1-22-35チサン桜通久屋420 （株）アンデック 052-961-0351

■ネットワークの概要
クローズネットです。

■入会（登録）対象・制限
シオスをビジネスとする法人・団体

■入会金など
入会金・会費：別途

■入会方法
シオスをビジネスとする法人・団体が情報提供者（PI）ですので別途相談に応じます。

■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：行なわない（SOFF）

■ゲスト利用について
ID：BTBET000
パスワード：12345678
制限：電子メール読みだし不可

SC-NET

「愛のあるユニークで豊かなNET」

■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
03-238-0693（300/1200/2400bps）
3回線

■運用時間
24時間（月1回土・日運休）

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒102 東京都千代田区麹町2-10 （株）創美企画 SC-NET事務局
03-238-0360

■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
たくさんの趣味をお持ちの方。

■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です。

■ゲスト利用について
ID：SH0000
パスワード：0000
制限：とくになし

変更になりました

■56ページ
COM2 NETWORKの運営者住所・電話番号・アクセス電話番号が変更されました。
●アクセス電話番号0154-57-4433（300/1200/2400bpsMNP不可）
●北海道釧路市大楽毛南5-13-15
●連絡先電話番号0154-57-8687

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7－5－25
西新宿木村ビルディング5F

PC98版 アンジェラス〜悪魔の福音〜　5月26日発売予定。

あの，アンジェラス〜悪魔の福音〜が，PC98で登場です。98版は，単なる移植ではありません。ストーリーにふくらみを持たせました。

たとえば，エドガーとブライアンの出会い，エドガーの過去と家族のこと，ブライアンとエリスの関係，ブライアンの私生活などが，エピソードとして出てきます。そして謎を秘めた邪教集団の首領が新たに登場したりetc。

もちろんそれにともなってグラフィックも十数枚追加され，内容もさらに充実しました。PC88版でPLAYした人もまだの人も，ぜひ一度お試し下さい。

発売は5月26日，5インチ・3.5インチ，2HD版で価格8,200円（税別）ですのでどうぞよろしく！



☆その他の新作情報

○FM77AV（3.5インチ2D）アンジェラス
○MSX2（3.5インチ2DD）アンジェラス
○PC98（5インチ・3.5インチ2HD）ライヒスリッター
○X68000（5インチ2HD）森田将棋Ⅱ……
5月26日　発売予定



エニックス展



入試ごくろうさま。おハガキも下さいね〜。
滋賀県・ちょかくん



こまかい所まで書き込んでありますね。
長野県・Beeくん



ファミコン版ジーザスも発売されたようですね。
新潟県・かみひとしくん



レベルが低い時には，こういうことがよくありますよね。
岐阜県・スライムクエストくん

お手紙ください。

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ハガキを募集中です。

応募はぜひともハガキでお願い致します。イラストは，カラーだときれいに出ませんので，白黒の濃淡の強いものがベターです。

エニックスの作品に登場したキャラクターを使ったショートショート，4コママンガ，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。ボツを恐れずビシバシ出してくださいね。

アルバイト募集

エニックスではアルバイトを募集しています。パソコン／ファミコン・ゲームが好きっ！という女性。ゲームのデバックをしてくれるという男性。あなたもエニックスの仲間として一緒に働いてみませんか？

詳しいことは，お電話でお問い合わせ下さいね。

☎03(366)4345
担当　矢作まで…

編集後記

この記事をみなさんが目にするころは，ゴールデン・ウィークも終わっているんですよね。みなさんはどうすごされたでしょうか？

普段，昼間は会社であまり外へ出る機会がないのでどこかへ行こうかなと考えているのですが（これを書いているのはゴールデン・ウィーク前ですので…）実際に行ったかどうかは，書いている本人にもわかりません（本当に行く気があるんでしょうか）。

〈ペコ&ポコ〉

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.18

桜の花が散った。開発につかり、外に出るのが主に夜中という僕達には、季節感を味わう間もなく季節は過ぎて行く。そういう開発以外に刺激のあまりない狼軍団に、突如一大イベントが出現した。それは一通の果たし状から始まった。テレネットの開発陣から野球の挑戦をうけたのだ。時は4月24日月曜、所は夢の島第四球場。この原稿を書いている現在から後、一週間後の行事になる。よって、結果はまだ報告できないが、やるからには勝たねばならないというのが僕のモットーだったりもする。・・・ゆえに負けられない。そこで、練習と腕くらべも兼ね、スタッフ数人とともに神宮のバッティング・センターに通う日々が続いている。ここは盛岡から上京したとき友人の玉沢と来た場所であり、彼はこのときスピードガンの測定で120キロ（終速時）を投げ、僕をあぜんとさせたものである。そして我がスタッフは如何に？というと、まだ85キロが最高であり、そのコントロールも危ういレベルにある。ここは一発、外部からの救援が必要なのであろうか？エーワンの青山さんは学生時代110キロ（初速）投げたというが大風呂敷でないことを祈ろう。ここでこの栄えある第一回親善野球大会の模様を映したビデオ（VHS）を読者のみなさんにプレゼントしようとおもう。ハガキにウルフとテレネットの得点結果予想を書いて送ること。予想が近い人5名にプレゼントしたい。尚、この日雨が降るとドームでないから当然中止です。（AKISINO）

ADVERTISING AGENCY A1
総合広告代理店●TV●ラジオ●新聞●雑誌取扱
株式会社 エーワン・アド

ゲームを斬る！

喧騒の絶えない紫煙漂う開発室。
唯一つ開かれた窓からのジルフィスの微かな囁きに、晩春の到来を告げられた私は、ふとディスプレイから顔をあげる。
そこにまどろむ一人の少年。

鼻に指を突っ込んだ受けちゃん・・・！
眩惑・・・・ハレーション。

森羅万象、物事の全てには「原因」と「結果」が存在するのは周知の事実である。
ここにも当然、「結果」があった。

「受田！鼻くそ！」
宇野さんの怒声一喝。
残響・・・・リバーブ。

あーやだやだ。
コ○ミのス○ッチャー？
確かにおもしろかったな。
グラフィックもきれいだし、音楽はさすがコ○ミってなもんだし、演出がまたこれらを引き立てて良かったしね。
でも、あのエンディングはないと思うよ。一気に力が抜けちゃったもんなぁ。
それであのスタッフクレジット。
ゲロゲロだよ。
ま、独り言。
気にしないでね。（IZ）



広島県　茶鈴さん



長野県　笛龍さん



大阪府　くらげさん

浜さんのみんなで遊ぼう!

春が一瞬にして過ぎ、夏が近づく今日この頃。みんな元気してるか！私は元気すぎて困るくらいだぜ！ところで我がウルフのプログラマー石川君が突然の入院騒ぎを起こしてしまったんだ。原因はなんとタバコの吸いすぎだ。これを読んでる君も吸いすぎには十分気を付けろよ。(もちろん20歳未満の君は問題外だ) ちなみにウルフはヘビースモーカーが多い。よって第二第三の石川君が出ないとは限らないんだ。次に入院するのは誰か!?当ててくれた君には豪華粗品を贈呈するぞ！(というのは真っ赤な嘘だ。信じるなよ)
それにしても陽気も良くなって晴れ晴れとした日が続くと、派手にバイクをかっ飛ばしてツーリングといきたいものだな。ハッハッハ　（浜）



大阪府　ZAWELLさん



栃木県　ルクイズさん


長野県　白夜さん

●RK早稲田すとーりぃ●

こんにちは、今回からこのコーナーを任せられてしまった塩生君です。2月にWOLFの皆さんと仕事を始めてはや2ヶ月。宇野さん、いや、宇野大先生のもとでミュージック・クリエイターの仕事をしています。

WOLFはとても明るく、おだやかな人ばかり、特に私の師匠（宇野さん）は、とっ・・・ても親切に指導してくれます。

さて、RK早稲田すとーりぃ、このコーナーはどの様な構成なのか・・？早稲田にWOLFがあるのは、みんな知ってると思うけど、そのWOLFの身の回りの様子を書いていこうと思ってます。例えば、こんな所があるよとか、近くの公園で、サークンとデスドラゴンがウルトラファイトしてたとか、(時々エリンも加わる・・うっそ) 要するにWOLFのある早稲田という街はこんな街なんだ！ということをユーザーのみんなにお伝えしようという、まるで「青年の主張」の様なコーナーなのです。

さて今回はこの辺で、次回を楽しみに待っててね！

新シナリオライター日記

世の中すっかり春になり、夏に向かってまっしぐら！という外界とは裏腹に私の生活はとても寒い。小人としてのお務めをしながらの物書きをする私に果して春はやって来るのだろうか。こんな私に励ましのお便りを出しましょう。

さて「アークスII」ですが登場人物もほぼ決定し、ストーリーも固まりました。さてどんな話なのか・・・、私だけが知っている！（当り前ですね）でもこれで僕の仕事は終わりじゃないんですよ。これからプログラマーの人達と仕様についてのお話合い、言語データの作成などなど・・・。ゲームが一本できるまでには様々な苦労が待っているのです。ライターは仕様で地獄を見、プログラマーは製作で地獄を見る・・・。その地獄を越えてこそ春は待っているはずです。(保障は全く無いが)

それにしても最近全く遊んでいない！家に帰れば飯食って寝るだけだし、休みの日はほとんど睡眠時間。おかげで最近太り気味（?）でまいっちゃいますね。運動と言っても近くのゲーセンでは指先ぐらいしか鍛えられないし、スポーツクラブになんぞ入りたくはないし・・・。でも人は外見じゃありませんよ。あのP君だってすっかり逞しくなって、ひ弱なイメージはどこ吹く風だもんね。さてさて「アークスII」の出来栄えはいかに・・・。　（井上）

受田君の人間の尊厳

もう桜も散り去り、ぽかぽかとした陽気のなかで、ついうとうとしてしまう、そんなやさしい春が今年もやって来ました。

私も入社してまもなく一年になろうとしています。先日、今期新入社員が多数やってきて、ついに私も先輩と呼ばれる身分に成り上がりました。

MSXチームには岩手から、天然パーマのちびくろさんぼのような鈴木君が加わりました。これに加えて、今入院中の石川君が復帰すればMSXチームは安泰でしょう。これからは私も先輩としてしっかりした、ちょっとの締切オーバーではびくともしない威厳のある姿をみせなくてはいけないな・・・このようなことを、便座の上で黙々と考えていました、そう、いつもならこれでまったく問題はなかったのです、いつもなら・・・・

今日はログ○ンの取材だったんです、そりゃあ鍵をかけていなかった私が悪いですよ、私が悪いんですけど、なにもちょうどおしりを拭くために手を後ろにまわして30度おしりを持ち上げていた時に開けることはないじゃない？

「キャー!!!」

・・・・私の青春は終わった・・・・

受田君ヤラハタまであと60日



乙女のつれづれ

〈乙女のはじらい〉はじめまして！新米ユーザーサポートのOGAちゃんです。新米といっても“ウルフ入り”してはや四ヶ月強になります。自分で“ちゃん”づけしてしまうはずかしい奴ですが、どうぞよろしくね。夜間と土、日曜日に留守電話でホットな情報をお伝えしているのはこの私です。タイトなサウンドにのった、ポップなおしゃべりを聞いて下さいましたね。

〈乙女のおねがい〉今号より“あーくしゅ”が復活しました！これからはユーザーからの作品も採用しますので、「ぎゃぐ」のきいた作品をお待ちしています！記念すべき第一号はGAMERS NO. 486のAKIくんです。タイトルは『あーくしゅ2』!!よろしくね。
(OGA)

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム　〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F

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

「パックマニア」の質問に答えるぞ

こんにちは!! さてまずはX68000版の「パックマニア」で質問の多かった件の回答を致します。一番質問の多かったのは，3面をクリアしたときのパックマンシアターデモに関してのものでした。

どういう質問かと申しますと，**デモで大きい「いじけモンスター」が出てきますが，そのデカモンスターが，パックマンの下を通ってしまう**ということでした。この質問にお答えしますと……

SPSが移植したのは海外輸出版の「パックマニア」です。海外輸出版と国内版では，音楽やモンスターの名前，面の数等微妙(びみょう)に違っています。そして決定的に違うのがこの3面目のデモです。

国内版では，最前列だけが右に移動していきますのでデカモンスターを見ることができますが，輸出版では途中まで全部のモンスターが出てきて画面中頃でストップし最前列だけが右に移動していきます。そのためデカモンスターは普通のモンスターの下になって隙間からちらりちらりと見えるだけとなっています。

ですから，移植間違い，アレンジ等ではないのです。そこのところをユーザーの方々にわかってもらいたいと思います。また面の構成も違っているはずです。日本版は24面ありますが，海外輸出版は20面構成になっています。

「パックマニア」の隠しコマンド……？

えっ!!「パックマニア」に隠しコマンドがあるのかって？ちゃ～～～んと用意してありますよ。これを実行しますと好きな面から始めることができたり無限コンティニューができたり，そうそう2面目以降面をクリアするとボーナス点がもらえたり，難易度を上げたり下げたりそんなことができるようになります。隠しコマンドはまだお教えできませんが，簡単にできるように設定されています。ヒントはキーコンフィグです。がんばって見つけて下さい。

それと，「パックマン」ですが，先月号でも発表した通り間違いなく入っております。起動のしかたは……これも教えられない!!

ヒント……DOSに戻ってDIRをとってみて下さい。PACKMANというディレクトリーがあるはずです。あとは自分で考えて下さい。

トピックス

3月末に赤坂で㈱シャープエレクトロニクス販売主催の内覧会がありました。SPSでもブースを一つもらいX68000のソフトのデモをさせていただきました。出展したのは「た～みのる2（仮称）」「サンダーブレード」「ニュージーランドストーリー」の3点です。ブースに電話回線をもらって「た～みのる2(仮称)」でアクセス，時間の合間に「サンダーブレード」「ニュージーランドストーリー」をデモっていたのですが，なかなかの評判でした。

まだ途中バージョンでしたが「サンダーブレード」のスクロールのなめらかさ，「ニュージーランドストーリー」の可愛いキャラ（主人公の名前はティキといいます）が動く様や「ニュージーランドストーリー」というゲームを知らなかった方々にアピールできたものと思います。

このように今後もSPSはX68000のソフトをいろいろ予定していますので楽しみに待っていて下さい。

X68000ソフト開発状況

1，ニュージーランドストーリー

開発進行率　70%（4月8日現在）
マスターアップ時期補正　5月上旬予定
現在動作状況　敵はほとんど表示完了し，あとは敵の攻撃パターン，動作アルゴリズムの入力等を残すのみ……

2，サンダーブレード

開発進行率　40%(4月8日現在)
マスターアップ時期補正　6月予定
現在動作状況　鍾乳洞の面を作成中

3，棋太平

開発進行率　20%(4月8日現在)
マスターアップ時期補正　8月予定
現在動作状況　思考ルーチンの開発

次回のベーマガではもう少し詳しい状況をお知らせできるかも？

さらに，公表できないでいる製品も公表できるようになるかも知れませんよ？ただし必ず公表するとは約束できませんけど……。

SPS-NET　情報

今月（4月）は大きな動きがありました。まずはホスト・コンピュータの入れ替えです。今までPC-9801RA2を使用していましたが，入れ替えてUNIXを導入？（うそです）実態はPC-386（EPSON）を使用することになったのです。今までより一層の処理速度アップをはかるための導入です。それに加えて，今のホスト・システムに新しい試みをしようとしています。これがうまくゆけば32ビット20MHzノンウエイトに加えてこの新しいシステム構成で，レスポンスがいままでより数段速くなる見込みです。

さらに現在40MBのハードディスクを使用していますが，会員の皆様の積極的な書き込みのおかげでそろそろパンクの危険性も出てきました。これに対処するためにこの際にハードディスクも取り替えてしまおうと，今までの40MBから80MBに交換を行いました。

以上現在のSPS-NETの状況です。あっ！そうそう大変重要なお知らせを忘れていました。

4月から消費税が導入されましたが，それに伴って入会金にも消費税が課せられます。4月以降入会される方には申し訳ありませんが入会金が変更になります。

また入会申込の際にSPSにお送りいただきます返信用切手も今まで70円切手でしたが消費税分多くなりますので72円切手になりますので，お間違えのないようにお願い致します。

＊入会金　3000円（入会金）＋90円（消費税）＝3090円
返信用切手　70円（切手）＋2円（消費税）＝72円

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

以上　今回も大五郎が担当しましたが，来月号はアッコちゃんが担当します。来月号もよろしくおねがいいたしま～～～～す。

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

恋愛プラグマティズム（大恋愛講座改題）

男らしさのトレンド　第3627回

「ふられるのはツライ，そしてヒドイ」聖パラピノースの言葉〜新聖約神書より〜

今月は〝ふられる〟だ。確かにふられるのはツライ，おまけにヒドイ。いままであんなに優しくて，あんなこーともー，えっこんなことまで，っていうつきあいをしてきたのに，コロっと別人になってしまうんだもの。ほとんど水曜日にゴミ捨てるのと一緒の扱い。特に青少年は，いままでそんな風に全人格をまっこうから否定されたことなんてないから，死んだも同然のショックだ。そんで，どうにかしてもう一回認めさせようとするんだけど，そこは恋愛の常「追えば逃げる」の法則で戦況はドロ沼と化してしまう。「メグミー，帰ってきてくれよー」ってすがりつく，あの情けない本土決戦をむかえ，最後には「気持ち悪いんだもんアイツ」なんていう敵の最終兵器使用を誘発，戦局は一気にポツダム宣言受諾へと急転直下するのである。

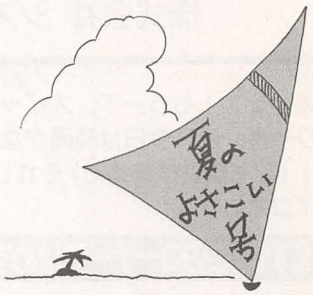
こうなったら「バーロー，金返せ！ギブミーチョコレーッ！」というしかない。いままであげたネックレスや指輪，洋服や置物のたぐいまで全部彼女の部屋から引き上げる，という情けないことこの上ない行動までして悔しさをはらした男を私は知っている。もうアワレとしかいいようがない。ここまで焼け野原になると，戦後の復興も遅い。

But，が，しかし！よく聞け青少年よ。『できれば，ふられたくない』でしょ？〝ふるよりふられる方がいい〟なんていってるスーパー脳天気なポエム野郎には，オイラが怒りの鉄拳をお見舞いする。ローリングサンダーパラピンスペシャルバロム2だ，プロロロロ，ズバーン！……とにかく，ふられたくない。ふられるくらいだったら，ふってやる。ふるのなんかどーってことないんだから。楽チン。かの高名な蒙古のフビライハンも「ふられるのってツライよな，ふるのって楽だよな」って言ってる。

では，ふられないためにはどうすればいいのか？それは「追えば逃げる，逃げれば追う」の恋愛黄金鉄則を知ることである。これは中途半端な修行では得られぬ極意なるぞ，皆の衆。この法則は，大学時代，友人の梅チャンが学校の帰り「追えば逃げるし，逃げれば追っかけるんだよなー，女って」って突然いったのが始まりである。そのころ，梅チャンは，つきあっていたすげえマブイ女にふられかかっていた。

でもこれは昔から，インドのネルー首相とか「愛は平和ではない，愛は戦いである」っていってるし，これはホントだ。「愛と誠」でやってたもん。愛は戦いなのである。ふられたら負けだ。人間毎日が精進である。つづく。

文責：パラピン原田



終わりはないのか!?
20周年やったじゃん係

今回は不調だ。もっとおもしろいの送ってよね，プンスカ。でも，他じゃ知らないけど，ここじゃウマイだけじゃのっけないからね。センスの漂うハガキを求む。



作品A：京都市　前原浩太
まん中のツインビーがQちゃんみたいだ。その横の肉体労働者はだれか？あんまりだと思う。



作品B：狭山市　島田貢
島田よ，ペンジョンソンの似顔絵ありがとう。自分でも言ってるようにほんとに似てないぞ。

「D-S3」出る！

前々から噂のあった，コナミの謎の雑誌「DS-3」が創刊される。内容はPR誌とは思えないくだらなさの模様。ほしい人は，ハガキで下記まで。
〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　コナミ㈱　「DS-3」欲しいな係

ペレストロイカ中！　コナミ週刊テレホンサービス

松立平和，原田教授，みっちゃん，池田さん，尾花社員など，毎回多彩なゲストでお送りしている，テレホンバラエティー番組。1週間の出来事を，アンカーマン，パラピンが壮大なスケールでお伝えします。

東京：03-262-9110　新　潟：025-229-1141
大阪：06-334-0399　松　山：0899-33-3399
札幌：011-851-3000　福　岡：092-715-8200
青森：0177-22-5731　大牟田：0944-55-4444
秋田：0188-24-7000　志布志：0994-72-0606

The inside affair of SACOM 21

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

オイッス！もう一丁，オイッス！よーし，元気がいいぞぉ！（い○りや長介風）今日は時間がないぞーッ！ついでに，金もないぞーッ！（でも借金はあるぞ）それじゃ，今月も，いってみよーッ!!（もうボロボロ）

《まずは，このコーナーではめずらしい，新作情報だッ!!》

★「ソフトでハードな物語II」X68000版！

ながらくお待たせしやした。みなさん，もうプレイしましたか（ひょっとして，まだ出てなかったりして!?）？ちなみに，このソフトでハードな物語II」のBGMは，サコムの新入り音楽スタッフの，染谷染之助（19才・仮名・某音楽大学作曲科1年・当たり屋）が全部やる予定だったのだが，その染之助が，曲を上げる前にバイクで"ちゅどーん"してしまい，結局，私，マサ斉藤が全部作りました。

★「ヴァルナ」PC8801SR以降！

こっちもながらくお待たせしやした。シナリオ管理にノヴェルウェアシステムを搭載した，超画期的アクション・アドベンチャー，「ヴァルナ」。音源ボードII対応で，スポポーンと発売!!（どーゆー発売ですかー!?）

★「幽霊君」MSX2・ディスクステーション版！

えー，このたび，㈱コンパイル社から発売されている「ディスクステーション」に，幽霊君の追加シナリオ（?）が収録されることになりました。ただ，第何号に載るかは，わかりましぇーんッ！ROM版の幽霊君とは，ひと味もふた味も，バターしょうゆ味も違うディスクステーション版を，どんぞよろぴく（ROM版の「幽霊君」がなくても遊べるひょーん）。

画廊「マサ」のコーナー





★さぁーて，今月の第1号は，「SANS-SOUCI」サン！

（評）こりゃぁ，すごい！PC88の200ラインモードより細かい！たしかに，"力"はいってるなぁ。まいった。それにしても，先月と今月のイラストのレベルの差は，スゴイものがありますネェ。



★ほいで，第3号は，「クェプル&宇魅河★あおい」サン！

（評）これもすごい！見よ！この豪華キャスト！こーゆーことができるのも，サコムならでは！なにはともあれ，じっくりとご覧あれ！（ちなみに，管野君が，クェプルさんとイラストで勝負したいそうです。相手にしないほうがいいと思うけど）



★そんで，第4号は，「りいく」サン！

（評）んー，細かい点が印刷されるかどーかが，チョイと心配な作品であります。先月の後遺症で，「ドームすいません」のイラストが鬼のように届く中で，こーゆーイラストを見ると，つい涙ぐんでしまいまふ。



★んでもって，最後は，「白輝」クン！

（評）このイラストは，「幽霊君」の産みの親であられる，ゲゲゲの牧野氏の個人的なおススメで掲載する運びとなりました。だから白輝クン，「幽霊君」を買ってちょーだい，ちょーだい，ちょーだい！

★それでもって，第2号は，「ウヒョ近藤」クン

（評）なんなんですか，この人は？何か勘違いしてるんじゃない？えッ？サコムのグラフィック・デザイナー？そーなんです。この人が，あの「ヴァルナ」のオープニング，エンディングのグラフィックをすべて担当したウヒョ近藤（過去・某漫画家のアシストを2年間やった経験あり）なんです。まあ，これからもヨロシクとゆー感じですね，はい。

マサ斉藤から一言

★「サコム・ベストBGM集Vol.1」通信販売開始!!

なんと！あの「サコム・ベストBGM集」が，通販で買える！しかも，今までは家内製手工業だったのだが，今回からは，ちゃーんとしたレーベルもついてる豪華バージョン（それが当たり前だとゆー意見もある）。収録曲は，「プロヴィデンス，幽霊君，ソフトでハードな物語，EVOLUTION，ユーフォリー」から，合計約20曲。しかも，なんと豪華自筆楽譜付き！これは買いでっせぇ！値段は，消費税，送料込みで，なんと2000円ポッキリ！安い！

申し込み方法は，現金書留で2000円同封の上，右記の所まで。

〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4F
㈱システムサコム
「ミュージックテープがほしいひょーん!!」係

…もちろん，イラストが載った人にはタダでプレゼントするから，ご安心。いやー，サコムって，本当にオイッス！元気がないぞ…（最初に戻る）

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!!天上天下唯我独尊バトル営業マンよぴかばです。

つ,つらいっ……!!ここ3週間ほど休日返上でイベントをやってたんで,思いっきり疲れがたまってます。そろそろユンケル飲もうかなぁ～。

では,さっそくお便りを紹介することにしましょう。

☆

しつもんでっす,私は一応グラフィック・デザイナー(CG)になりたいなーと考えている女子高生ですが,やっぱりコンピュータ系の専門学校みたいなものにいったほうがよろしいでしょうか?それと,グラフィック・デザイナーの皆さんがたはどのようにしてグラフィック・デザイナーになったのですか?ぜひぜひ教えてください。

(北海道・高橋千尋)

コンピュータ・グラフィックのデザイナーと一口にいってもかなり幅が広いので,とりあえず高橋さんの志望をパソコン・ゲームのグラフィック・デザイナーということにしてお答えすることにしましょう。

現在,T&Eで働いているグラフィック・デザイナーの中でコンピュータ系の専門学校を卒業したなんて人は一人もいません。

ま,美大卒やデザイン学校卒って人はいますけど……ね。つまり入社したときは,コンピュータについてはみんなシロウトだったワケです。

もちろんコンピュータの知識があるに越したことはありませんが,それよりも絵の基本的な技術や知識のほうが必要なのです。

コンピュータについては,入社してから徐々に覚えていけばいいでしょう(なんたって,まわりは全員プロばかりなんだからサ)。

一番大切なモノは,あらゆるものに対する限りない知識欲とチャレンジ精神です。これは,グラフィック・デザイナーだけでなくプログラマーやサウンドクリエイター等,すべての職種について言えることだと思います。

T&ESOFTでは,たえず新しいパワーを求めています。もし,高橋さんがT&Eに入社したいのであれば,恐れずにどんどんチャレンジしてみてください。

その時には,オリジナルのイラスト数点(できればコンピュータで描いたグラフィックのほうが良い)と履歴書をT&Eの人事課あてに送ってね。

☆

と,ここでいきなり先月の懸賞クイズの正解を発表します。クイズの設問は,ぼくの睡眠不足の原因でしたね。応募総数3人という大変情けない状況の中で,な,なんと……正解者が1人いました。常連のクェプルさんでーす(ほんとーはニアピンなんだけどね)。

正解は,『年末の新作RPGのシナリオを書いているから』でした。

約束どーり,クェプルさんには,ぼくのサイン入り生写真をお送りします(いらねーっての!!)。

『恋人ができて毎晩眠らせてくれない』とか『カワイイ女子高生を町で見かけて悶々としている』などという,《ふとどき》かつ《あったらウレシイ》解答をした他の2人は残念ながらハズレ。

会員募集コーナー

ども!2月に載ったShin-しんです。最近,誌面で文通コーナーができたり,イラストの常連さん達が互いに「××さんありがとう!」なんて具合に活気で満ちてきました。こんなに盛り上がっているなら「ホットインフォメーションでサークルをつくろう!」と提案します!!

「いいねぇ～」なんて思った人は,ぜひご連絡を!イラスト常連のみなさんはぜひお願いします!みなさんが来ないと話にならないよ～。

(〒335 埼玉県戸田市本町4-5-17・**高井慎太郎**)

とゆーわけで,興味のある人は返信用の封筒と62円切手を同封して問い合わせてあげてちょーだい。何やらソフトハウスにみんなで押しかけるなんて構想もあるみたいよ(こ,こわいなぁ……)。

☆

では最後に……。

お待たせしました!ついに98版サイオブレードが発売となりました。98ユーザーのみなさん絶対買ってね。

来月は,いよいよ新作ソフトの情報をお伝えしたいと思いますよ。期待せよ!



広島県・久保田 武文
『楽しみにしてね』

山口県・(P)TIPTAP
『しぶいねぇ～っ』

京都府・ドヘタのせい
『ポーズがキマってるね』

北海道&福岡県・
(P)WAKAME&あおい
『日本の北と南で合作だ～っ』

千葉県・(P)ライト・スター
『どっちの美人がお好み?』

北海道・(P)ひろ・ゆびたん
『いい表情だしてる』

ビクター音産と読者を結ぶ

CROSS MEDIA CLUB NO.16

5月に入り春も本番となりました。この頃のポカポカ陽気は，のびのびとスポーツでもして，太陽の下で汗をかきたい！といった欲求が高まる季節のようです。そこで，以前ここでも話したことのある『クロスメディア』の野球チーム『青山ドリッパーズ』も第1戦がきまり，チーム一丸となって3F（Fight・Fresh・For The Team）を合言葉にただいま特訓中なのです。読者のみなさんも千駄ケ谷最強チーム？に挑戦してみませんか。待ってますヨォー！

ゴルフゲームが「クロスメディア」から

さて，人気スポーツといえば，野球，そして『ゴルフ』があります。ゲームの世界でもこの二つは，人気とタイトル数のめんで双璧ですよネ。もう全国各地にゴルフ場はいっぱい。テレビでも土・日曜日にはゴルフ中継が連日のように放送されています。今日ゴルフは野球と並ぶ，人々に愛されるスポーツなのです。

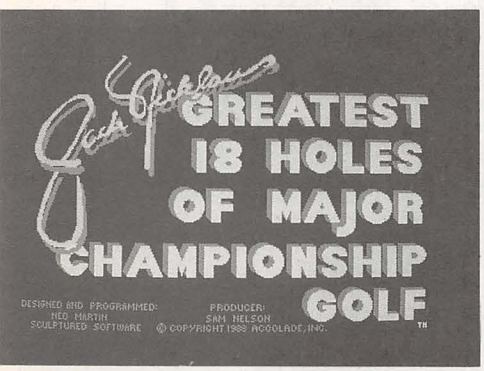
そういえば，少し前のことですが，ゴルフ最大のイベント『マスターズ』が行なわれ，連日テレビ中継をしていました。ご覧になった方も多いのではないでしょうか。この『マスターズ』は世界4大トーナメントの一つと数えられ，その中でも最高の権威と伝統を誇るトーナメントなのです。そして世界中のプロゴルファーにとって，『マスターズ』の勝者となることが夢となり，最高の栄誉となるのです。

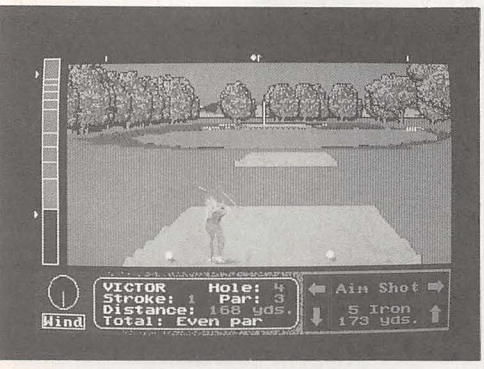
今年の大会は英国のニック・ファルドが劇的な逆転優勝で世界中のゴルフ・ファンを魅了しましたが，この『マスターズ』を6回勝利者になりえた天才がいます。もちろんマスターズ史上最多の回数を誇るプレイヤーは，米国のジャック・ニクラウスです。J・ニクラウスの戦績は，『マスターズ』だけにとどまらず，世界のメジャー・タイトル総優勝回数20回という金字塔をうちたて，文字どおり『不滅の記録』を持っているゴルファーなのです。

そして，このJ・ニクラウスが世界メジャー・タイトルから，自ら選んだ18ホールをゴルフゲームにしたソフトが，この『クロスメディア』から発売されることが決まりました。このゲームは全米でアコレイド社から発売されたアメリカNO.1のゴルフゲームです。3D画面の完全シミュレーション・ソフトの国内でのタイトルは『ジャック・ニクラウス・プロフェッショナル・ゴルフ』。今年の夏に発売予定なので待っていてほしい。

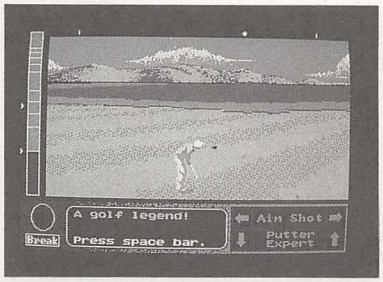
○発売予定機種

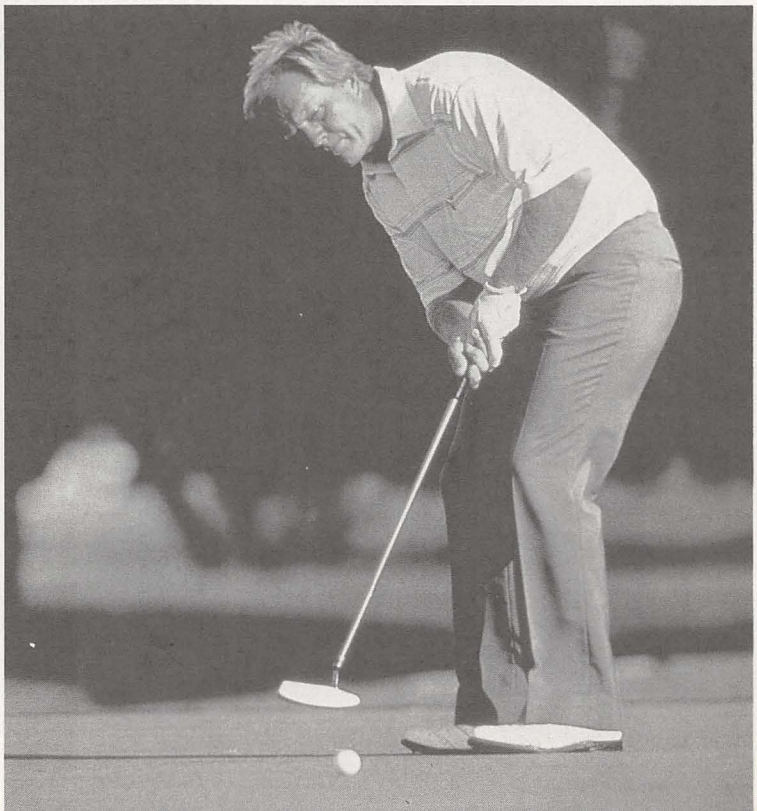
PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
X-68000シリーズ
MSX2
PCエンジン





※画面写真はすべてIBM-PC用のものです。





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

皆様、お元気でしょうか。なぜか、今回のアーテック・トレンドは、前担当の鈴木が書いております。これには深い（ニッソーの90cm水槽よりも深い）わけがありまして、あれは忘れもしない今日のメ切りより数えて3日前、らもんさんから、
「うーん、今忙しくて原稿書いてる時間がないよー。鈴木君、なんとかなんない？」
と言われたので、
「そうかいそうかい。らもんさんもいろいろ忙しいのはおいらも知ってらぁ。
よしわかった。ここはひとつ、今回のあーてっくとれんどは、おいらがひきうけようじゃあねぇか」
というわけで今回のアーテック・トレンドはぼくが担当することになりました。
じゃあ、ひさしぶりのK・鈴木のアーテック・トレンド、いくぜっ！

とにかく急に今回の担当が決まってしまったので、取材もしてないし、原稿依頼もしてないので、ゲームのことからはずれて思いつくまま進めてみようかと思っています。

まず、読者からのお便りを見てびっくり、イラストの投稿が増えているではないか。このページが始まった頃は数枚だったのが今は束となっている。うーん、みなさん読んでくれてるんだねえ。ぼく自身絵描きだから、イラストの投稿が多いのはすごくうれしい（前にも書いたけど、毎月のスペースが決まっているのが申しわけないけど）。イラストがこんなに多いんだから、1回ぐらいは、イラスト特集をやってもいいんじゃないかと思って今回はイラストを多く載せることにしました。

送られてくるイラストを見ていると、「女性を描いたイラスト」が多い。これは非常によくわかる。理由は、「描いていて楽しい」、これにつきるのでは？　実際ぼくも女性を描いている方が楽しい。実は、この間、「ウォーロック」（知らない人ごめん）の仕事で、「4人のクィーン」というゲームのイラストを書いたんだけど（このゲームはいわゆるブックゲームの形式を取っていて、プレイヤーは1~4人まで）プレイヤー、つまり主人公は全員女性で、それぞれが目的を持って森の中を探索するという物。つまり主役が4人の女性ということが決まっているから、イラストの大半にファンタジーの女性と森の中のモンスター（！）が描けたわけだ。この仕事は実に楽しかった。普通だと、内容とのバランスを見て人物だけでなく、森の中とか、家とかも描かないとまずいんだけど、「4人のクィーン」は、かなり開き直って女性がメイン！という感じで描ける仕事だったから…。

さて最後に、イラストを描くとき心掛けていることを一つ。女性でもなんでも何かを中心に絵を描くときには、中心になる物が引き立つように、なるべく小物などを描きこむ、人物だけにならないようにするなど、その絵の設定を頭にいれて絵を描くこと（えらそうに書いてるけど、なかなかこれがむずかしくて…）。この絵はこうゆう設定でとかは文章とか口で説明するより、その絵を見れば一発でわかる方がいいような気がするしね。



▲長野県・白夜



▲熊本県・ひらなり



▲？？？・Shin-LW



▲岐阜県・藤井悠



▲山口県・暁


▲岐阜県・小弓沢EMI



▲北海道・結界雅星



▲北海道・輪廻転生

あとがき

まあ、そういうわけで（便利な言葉だ）。今回のアーテック・トレンドもそろそろ終わりなわけだが、なんか今回は鈴木のフリートークといった感じで、ダーク・レイスの新しい情報を待っていた人、「ディガン」88版、MSX版のその後の情報を知りたかった人には全く物足りないページになってしまったと思います（申しわけない！）。来月からは、ダークレイスのモンスターデザイン発表など、元のアーテック・トレンドに戻りますので、どうぞごかんべんを。それではまた来月！

河野光の ナムコット情報局

ベーマガ支局

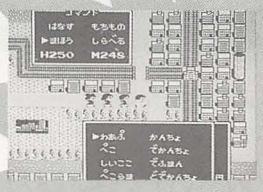
先月号は，お休みしてしまってどうもすみませんでした。今月号から，またはりきっていきたいと思います。

それでは，ナムコット情報局のはじまり，はじまり!

ファミコン情報！

今月は，近日登場（発売日，価格は未定）のナムコの新タイプRPGをご紹介しましょう。タイトルもおもしろく，ゲーム内容はもっとおもしろいという，今までのRPGとは，まったくちがった世界。そして，なんとナムコ得意（?）のアクション入りというもの。





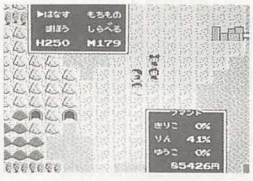
それでは，まずオチャラケRPG「**ラサール石井のチャイルズクエスト**」。

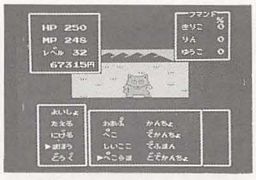
世界は，あの芸能界。プレイヤーはマネージャーとなり，今ひとつパッとしないお笑いのできるアイドル（?）3人組〝チャイルズ〟を大スターにするゲームなのです。全国のコンサート会場を制覇し，めざすはトキオホール。前代未聞のエンターテイメントRPG「ラサール石井のチャイルズクエスト」，これこそ夢とロマンの渦巻く，現代の冒険だ!





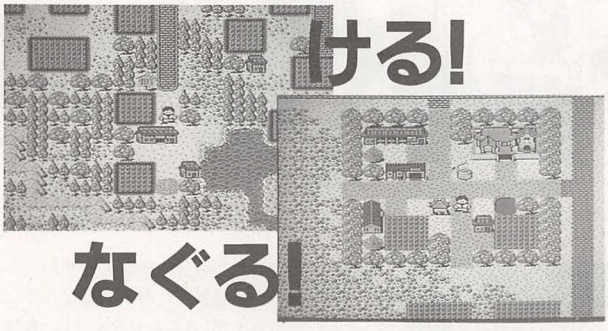
そして2作めは，RPGカンフー・ゲーム。その名もすごい「**ケルナグール**」!!る，なぐるなどカンフーの技を駆使して天下の武士となれ〜!





「ケルナグール」は，2人対戦のできるカンフー・ゲーム。マイキャラを選び，クエスト・モードで修業を積んで，パワーアップ（ヒットポイントのアップや技のスピード，ジャンプ力，そしていろいろな技を覚えていく）してサァ大変，いや対戦だ!クエスト・モードは，本格的RPGだ。大きな町や村，そして情報盛りだくさんのスグレモノ。

テニスゲームまでRPG（クエスト・モード）にしてしまうナムコの得意技。RPGなのか，アクション・ゲームなのかを問いかける問題作「ケルナグール」にご期待ください。



今月のウラワザ

「**パックマニア**」（MSX2，ディスク版）で TAB キーを押すと，ゲーム・スピードが変えられます。

続いてMSX情報！

6月下旬発売予定の「**プロ野球ファミリースタジアム〜ペナントレース〜**」が，いよいよ秒読みの段階に入りました。当初の発売は4月ごろの予定でしたが，この時期では最新データが作れないため，発売を延期し，より完成度の高いゲームをめざしています。もちろん選手データは，ファミコン版「ファミスタ88年度版」とはまったくちがう最新版。プレイボール!ストライク!など，ビデオゲーム版「ワールドスタジアム」と同じ声がでます。来月号では，大々的に紹介します。

そして，「**ワルキューレ**」（今月号表紙のメチャかわいい女の子）のゲームも開発進行中! 次回は，これも途中経過を報告予定。

以上来月号もお楽しみに! それでは，バイバイ!

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-9801VM4	768,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801LS5	460,000円	有	無	有	有	5	6ケ月保証	フューチャーランド北本
PC-9801VX41	350,000円	有	無	有	有	4		㈱ノジマ電気商会
PC-9801RA2	338,000円	有	有	有	有	5	展示品	ダイナ
PC-9801LV22	258,000円	有	有	有	有	4	ラップトップ	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801CV21	248,000円	有	有	有	有	5	新古品	㈱メルパ
PC-9801LV21	248,000円	有	有	有	有	5	新古品	㈱メルパ
PC-9801CV21	238,000円	有	有	有	有	5	新古品	（有）リードコナン
PC-9801CV21	238,000円	有	有	無	有	5		フレックス四日市
PC-9801LV21	218,000円	有	有	有	有	5	展示品(パックにより美品)	㈱ＯＡシステムプラザ東京店
PC-9801LV21	210,000円	有	有	有	有	5		㈱ノジマ電気商会
PC-9801LV21	208,000円	有	無	有	有	4	ラップトップ	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801UX21	208,000円	有	無	有	有	5		サンエコー
PC-9801UX21	198,000円	有	無	有	有	4	80286対応	（有）マイクロアーツ
PC-9801VM2	195,000円	有	無	無	有	4	256KRAM付	ＯＡショップアクソン
PC-9801VM2	185,000円	有	無	有	有	4	640Kフルメモリ	㈱ユーパース神戸店
PC-9801VM2	178,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	㈱ユーパース
PC-9801UV11	168,000円	有	有	有	有	5		ダイナ
PC-9801UV2	160,000円	有	無	有	有	4	RAM640KB	マイコンビル
PC-9801M2	148,000円	有	無	無	有	4	640KB実装	フレックス四日市
PC-9801M2	145,000円	有	無	有	有	3		㈱ノジマ電気商会
PC-9801UV2	138,000円	有	無	有	有	5		サンエコー
PC-9801M2	128,000円	有	無	有	有	4	RAM 640KB	（有）リードコナン
PC-9801VF2	115,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱ユーパース
PC-9801F	110,000円	有	無	無	有	3	640K	ＯＡショップアクソン
PC-9801F2	90,000円	有	無	有	有	3	640KB・2DD	㈱メルパ
PC-9801F2	89,800円	有	無	無	有	4	640KB	メディア旭川
PC-9801F2	83,000円	有	無	有	有	4		サンエコー
PC-9801F2	74,800円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	マイコンランド上田店
PC-9801F2	69,800円	有	無	無	有	3	メモリ128KB	㈱ＯＡシステムプラザ東京店
PC-9801	38,000円	無	無	無	有	3	RAM384K	フューチャーランド北本
PC-8801mkⅡ 30	35,000円	有	無	無	有	3		ＩＣランド・キタジマ
PC-9801	25,000円	無	無	無	有	3	漢字ROM付	㈱ユーパース神戸店
PC-88VA	145,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FA	98,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FA	94,000円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MH	89,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FA	85,000円	有	無	無	有	4		㈱ＯＡシステムプラザ東京店
PC-8801FA	85,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-8801FR	75,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-8801MR	75,000円	有	無	有	有	4	ゲームソフト,マウス付	ＩＣランド・キタジマ
PC-8801SR30	75,000円	有	無	有	有	4		ダイナ
PC-8801SR／30	74,800円	有	無	無	有	4	カラーディスプレイ付	（有）リードコナン
PC-8801MR	73,000円	有	無	無	有	3	2D/2HD対応	（有）マイクロアーツ
PC-8801FH／30	73,000円	有	無	有	有	4		サンエコー
PC-8801SR	70,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-8801FR／30	68,000円	有	無	有	有	3		北越テクニカ東三条店
PC-8801FR／30	68,000円	有	無	有	有	3		北越テクニカ東三条店
PC-8801FR／30	68,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-8801MH	67,000円	有	有	有	有	5	PC-8872付	パソコンショップコムライン
PC-8801SR30	67,000円	有	無	無	有	3	ドライブの調子が悪い	ダイナ
PC-8801mkⅡ	65,000円	有	無	有	有	3		マイコンビル
PC-8801FR／30	64,800円	有	無	無	有	3		㈱ＯＡシステムプラザ
PC-8801FR／30	64,800円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	マイコンランド上田店
PC-8801FR／30	60,000円	有	無	無	無	3		北越テクニカ東三条店
PC-8801SR	54,800円	有	無	無	有	3		㈱ＯＡシステムプラザ
PC-8801mkⅡ／30	42,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-8801mkⅡ／30	39,800円	有	無	無	有	3		㈱ＯＡシステムプラザ東京店
PC-8801mkⅡ／30	39,800円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	㈱ユーパース
PC-8801mkⅡ／10	19,800円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱ユーパース
PC-8801	18,000円	有	無	無	有	4	漢字ROM付	㈱ユーパース神戸店
PC-8801	18,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡ／20	15,000円	無	無	無	無	3		パソコンショップコムライン
PC-8001	15,000円	有	無	無	有	3		マイコンビル
PC-8801	12,000円	無	無	無	有	3		（有）マイクロアーツ
PC-8801	9,000円	有	無	無	有	2		コム・イン浜松店
PC-8001SR	20,000円	有	有	有	有	5		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-6601	30,000円	有	無	無	有	3	1ドライブ	（有）マイクロアーツ
PC-6001mkⅡSR	11,000円	有	無	有	有	3		（有）マイクロアーツ
PC-100／20	30,000円	有	無	無	有	4	JSWORDマルチプラン付	フューチャーランド北本

IBM

JX3	75,000円	有	無	有	有	5	RAM,ディスプレイ付	ＩＣランド・キタジマ

EPSON

PC-286V-H20	270,000円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
PC-286L-STDN	210,000円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
PC-286L-STD-N	200,000円	有	無	有	有	5		ＯＡショップアクソン
PC286L-STD-N	195,000円	有	無	有	有	4	ラップトップ	㈱日本マイコン流通センター
PC-286V-STD	170,000円	有	無	有	有	4		（有）マイクロアーツ

QC-10セット	60,000円	有	無	有	有	3	ディスプレイ,プリンタ(FP-80),ソフト付属	マイコンビル
PC-286US-STD	186,000円	有	有	有	有	4		㈱OAシステムプラザ東京店

カシオ

FP-1100	18,000円	有	無	有	有	3	プロッター付	コム・イン浜松店
FP-1000	15,000円	有	無	有	有	3	プロッター付	コム・イン浜松店

キャノン

V8	6,000円	有	無	無	有	3	MSX	サンエコー

三洋

PHC-23	12,000円	有	無	無	有	3	MSX2本体	(有) マイクロアーツ

SHARP

X1turbo／30	57,800円	有	無	無	有	4	CMTケーブルなし	㈱日本マイコン流通センター
X1turbo／30	52,800円	無	無	無	有	3	CMTケーブルなし	㈱日本マイコン流通センター
MZ-80Bセット	40,000円	無	無	無	有	3	カラーCRT MZ-80DC-B,カラーアダプタMZ-80DC-A付属	マイコンビル
X1F／10	5,000円	有	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ
MZ-2500	40,000円	無	無	無	有	3	キーボード,ユーカラ付	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
MZ-2200	15,000円	無	無	無	有	4		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
X68000ACEHD	348,000円	有	有	有	有	5	CZ-601D-GY付	(有) リードコナン
X68000(600C)	188,000円	有	無	有	有	3		(有) マイクロアーツ
X68000	160,000円	有	有	有	有	4	マニュアル一部無し	ダイナ
X1turboZⅡ	72,000円	有	無	有	有	4		(有) マイクロアーツ
X1twin	62,800円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
X1turbo／30	59,800円	有	無	無	有	4		メディア旭川
X1twin	55,000円	有	有	有	有	3		無線パーツ㈱富山店
X1turboⅢ	55,000円	有	有	有	有	2	中古3ケ月保証	コム・イン浜松店
X1turbo40	54,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1turbo	39,800円	有	有	無	有	1		コム・イン浜松店
X1twin	35,000円	無	無	有	有	4		ダイナ
X1G／30	35,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
X1G／30	31,000円	有	無	無	有	3		(有) マイクロアーツ
X1F／30	30,000円	有	無	無	有	3		(有) マイクロアーツ
X1G／30	29,800円	有	有	有	有	5	フロッピー10枚付	メディア旭川
X1F／30	28,000円	有	無	有	有	3		㈱ユーバース神戸店
X1G／30	28,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1G／10	19,800円	有	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ東京店
X1G／10	13,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SONY

HB-F1	15,000円	有	無	有	有	3	MSX2	サンエコー

東芝

パソピアIQHX-34	70,0000円	有	無	無	有	4	ディスプレイ・プリンタ付	(有) オフィスエーワン
PASOPIA7セット	120,000円	有	無	無	有	3	PA7160(CRT)TF-10(5″2Dドライブ),PA7253(プリンタ)付属	マイコンビル
PASOPIA16	39,800円	有	無	無	有	2	モニタ・ドライブ・プリンター付	㈱OAシステムプラザ

松下

FS-5500F1	54,800円	有	有	有	有	4	MSX2,1ドライブ	㈱日本マイコン流通センター
FS-4500	44,800円	有	無	有	有	3	ワープロパソコン,MSX2	㈱日本マイコン流通センター
FS-A1F	36,800円	有	有	有	有	4	MSX2,1ドライブ	㈱日本マイコン流通センター
FS-4000	29,800円	有	無	有	有	3	ワープロパソコン,MSX	㈱日本マイコン流通センター
FS-A1	16,800円	有	無	有	有	3	MSX2	㈱日本マイコン流通センター
FS-A1	10,000円	有	無	有	有	4	MSX2,ゲームソフト付	ICランド・キタジマ
FS-A1	6,800円	無	無	無	無	3	ジョイカード付,MSX2	(有) リードコナン
FS-A1	12,000円	有	無	有	有	3	MSX2本体	(有) マイクロアーツ

日立

S1-20	55,000円	有	無	無	有	3	5″2D,2ドライブ付	㈱OAシステムプラザ
MB-6892	9,800円	有	無	無	有	3	ベーシックマスターレベルⅢマークV	㈱日本マイコン流通センター

富士通

FM77AV40SXセット	189,000円	有	有	有	有	5	在庫処分1台限り	㈱OAシステムプラザ東京店
FM-16βセット	140,000円	有	無	有	有	4	ディスプレイ(MB27333)ソフト付属	マイコンビル
FMR-30BX	128,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM77AV40EX	68,000円	有	無	有	有	4		(有) マイクロアーツ
FM77AV20EX	59,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
FM77AV40	58,000円	有	有	有	有	4	中古3ケ月保証	コム・イン浜松店
FM77AV20-2	55,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-77L4	52,000円	有	無	有	有	3		㈱ノジマ電気商会
FM-77L4	45,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM77AV20	42,800円	有	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ
FM-77D2	35,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
FM-77L2	28,000円	有	無	無	有	4	FM音源付	メディア旭川
FM-8	20,000円	有	無	有	有	3		マイコンビル
FM-NEW7	12,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-7	8,000円	有	無	無	有	3		コム・イン浜松店
FM-7	3,000円	有	無	無	有	2		㈱ノジマ電気商会
FM-NEW7	3,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
FM-7	2,800円	有	無	有	有	4		フレックス四日市

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-8054	76,800円	有	無	有	有	3	デジタル8ピン	㈱日本マイコン流通センター
PC-KD854	40,800円	有	無	有	有	4	アナログ15ピン	㈱日本マイコン流通センター
PC-KD552	40,000円	無	無	無	有	3		(有) マイクロアーツ
PC-KD551	39,800円	無	無	無	有	4		メディア旭川
PC-KD552K	30,000円	有	無	有	有	4		ICランド・キタジマ
PC-8053	26,800円	無	無	有	有	3	デジタル8ピン	㈱日本マイコン流通センター
PC-8048K	19,800円	有	無	有	有	3	デジタル8ピン	㈱日本マイコン流通センター
PC-8052	15,000円	有	無	無	有	3		マイコンビル
PC-KD861	50,000円	有	無	有	有	4	0.31ピッチアナログ	(有) マイクロアーツ
PC-KD851	49,000円	無	無	有	有	4	0.31ピッチアナデジ	(有) マイクロアーツ
PC-KD251	19,000円	無	無	無	有	3	14型カラー	(有) マイクロアーツ
PC-KD251	15,000円	有	有	有	有	5		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-60M43	17,000円	無	無	有	有	3	14型カラー	(有) マイクロアーツ
PC-8058	15,000円	有	有	有	有	5		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
PC-8851	9,800円	無	無	無	有	3	400ラインモノクロCRT	㈱ユーバース神戸店

三洋

CMT-147H	42,000円	無	無	有	有	4		ダイナ
CMT-146L	40,000円	無	無	有	有	3	アナログ対応	(有) マイクロアーツ
CMT-140M	19,800円	有	無	無	有	3	デジタル8ピン	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CU-14CD	54,000円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
CU-14A4	45,000円	有	有	無	有	4	デジタル,アナログ対応	フレックス四日市
CU-14BD	40,000円	有	無	有	有	4		(有) マイクロアーツ
CU-14A2	40,000円	有	無	有	有	4	デジタル,アナログ対応	フレックス四日市
CU-14GE	28,800円	有	無	有	有	4	デジタルRGB	㈱日本マイコン流通センター
CU-14D1	25,000円	無	無	無	有	4	200/400ライン自動	ICランド・キタジマ
14M-111C	17,000円	無	無	無	有	3	14型カラー	(有) マイクロアーツ
CU-14GB	14,800円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
CZ-600DE	70,000円	有	無	無	有	3		OAショップアクソン
CZ-601D-GY	70,000円	有	有	有	有	5		ダイナ
CZ-850DE	59,800円	有	無	無	有	3	デジタルRGB,TV付	㈱日本マイコン流通センター
CZ-603D	50,000円	有	無	有	有	4	68000対応	(有) マイクロアーツ
CZ-850DE	49,800円	有	有	有	有	5		メディア旭川
CZ-820D	34,800円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
MZ1D22	35,000円	無	無	無	有	3	400ライン	ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー

SONY

CPS-14F1	42,800円	有	無	有	有	3	アナログ21ピン,ビデオ入力付	㈱日本マイコン流通センター
CPD-14CP1	42,800円	有	無	無	有	3	アナログ21ピン,デジタル8ピン	㈱日本マイコン流通センター

トムソン

4475N	39,800円	有	無	有	有	4		㈱OAシステムプラザ

富士通

FMTV-211	89,800円	有	有	有	有	3		無線パーツ㈱富山店
MB27343	22,000円	無	無	無	無	3	2000字デジタル	㈱OAシステムプラザ東京店
MB-27312	10,000円	無	無	無	有	3	グリーン,400ライン	ICランド・キタジマ

フロッピードライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9881	38,000円	無	無	無	無	3	8″2Dデュアルドライブ	㈱ユーバース神戸店
PC-9881	29,800円	有	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ
PC-80S31	20,000円	無	無	無	有	3		コム・イン浜松店
PC-80S31	15,000円	無	無	無	無	2		㈱ノジマ電気商会
PC-80S31	28,000円	無	無	無	有	3	2D用2ドライブ	(有) マイクロアーツ
PC-8031	9,800円	有	無	無	有	3	5″1Dデュアルドライブ	㈱ユーバース神戸店

IOデータ

PFD-8	40,000円	有	無	無	有	3	1ケ月保証,8インチドライブ	九十九電機㈱

EPSON

TF-10FM	32,000円	無	無	無	有	3	インターフェース付	(有) マイクロアーツ

OAシステムプラザ

8"デュアルドライブ	35,800円	無	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ東京店

SHARP

CZ-801FS	35,000円	有	無	有	有	3	X1用5"2ドライブ	㈱日本マイコン流通センター
MZ-1F07	35,000円	無	無	無	有	4		ジャスコ岡崎店パソコンフロアー
CZ-503F	29,800円	有	無	有	有	3	X1用5"1ドライブ	㈱日本マイコン流通センター
CZ-503F	28,000円	有	無	有	有	4	1ケ月保証	九十九電機㈱
CZ-31FR	4,980円	有	無	有	有	5	1ケ月保証	九十九電機㈱

SONY

HBD-20W	28,800円	有	有	有	有	4	MSX用3.5"2DD,1ドライブ	㈱日本マイコン流通センター

東京電子

LFD-550Ⅱ	30,000円	有	有	有	有	4	PC用	ジャスコ岡崎店パソコンフロアー

ポップ

KMF-35	22,000円	無	無	無	有	4	3.5/2HDシングル	(有) マイクロアーツ

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR201V	128,000円	有	無	有	有	4	24ドット高速印字	㈱日本マイコン流通センター
NM-9950Ⅱ	100,000円	有	無	有	有	4		ICランド・キタジマ
PC-PR201F2	84,800円	有	無	有	有	4	24ドット漢字プリンタ	㈱日本マイコン流通センター
NM-9900	68,000円	有	無	無	有	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
PC-PR201TH	62,000円	有	無	有	有	4		(有) マイクロアーツ
PC-PR201F	58,000円	有	無	無	有	4	カットシートフィーダ付,3ケ月保証	マイコンランド上田店
PC-PR101F	52,000円	有	無	有	有	3		㈱ノジマ電気商会
PC-PR406H	45,800円	有	無	有	有	3	カット・シートフィーダ付	㈱OAシステムプラザ
PC-PR101L	40,000円	有	無	無	有	3		(有) マイクロアーツ
PC-PR101TL	40,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	マイコンランド上田店
PC-PR201	39,800円	無	有	無	有	3	中古3ケ月保証	コム・イン浜松店
NM-9400	38,000円	有	無	有	有	3		ダイナ
PC-PR201	35,000円	有	無	無	有	2		㈱ノジマ電気商会
PC-PR406	29,800円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈱ユーパース
PC-PR104	29,800円	無	無	無	有	3	トラクタフィーダ付	コム・イン浜松店
PC-8822	24,800円	有	無	有	有	3	18ドット漢字プリンタ	㈱日本マイコン流通センター
PC-8825	20,000円	無	無	無	有	3	3ケ月保証	マイコンランド上田店
PC-8027	20,000円	有	有	有	有	4		ジャスコ岡崎店パソコンフロアー
NM-9100／Ⅱ	19,800円	有	無	無	有	3		メディア旭川
PC-8822	19,800円	有	有	有	有	3	トラクタフィーダ付	パソコンショップコムライン
PC-PR401	15,000円	有	無	無	有	3		ダイナ
NM-9300RO	12,000円	有	無	有	有	3		㈱ノジマ電気商会
PC-PR201H	59,800円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈱ユーパース
PC-PR201T	59,800円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	㈱ユーパース
PC-PR101TL2	39,800円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	㈱ユーパース

EPSON

VP-4800	210,000円	有	有	無	有	5	展示品	㈱OAシステムプラザ
VP-1000	99,800円	有	有	有	有	5	新品,カットシートフィーダー付	㈱メルパ
VP-1000PC	80,000円	有	有	有	有	4		OAショップアクソン
VP-500PC	42,800円	有	有	有	有	4	24ドット	㈱日本マイコン流通センター
VP-500	37,500円	有	有	有	有	4		パソコンショップコムライン
AP-80K(PC)	31,000円	有	無	無	有	3	熱転写	(有) マイクロアーツ
AP-80K	29,800円	有	有	有	有	4	リボン2個付	パソコンショップコムライン
AP-80	24,800円	有	有	有	有	5	展示品	マイコンランド上田店
JP-80	19,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
RP-80	16,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-8PK9	44,800円	有	無	有	有	3	24ピン漢字プリンタ	㈱日本マイコン流通センター
CZ-8PC2	41,800円	有	無	有	有	4	熱転写カラー漢字プリンタ	㈱日本マイコン流通センター
CZ-8PC1	24,800円	有	無	無	有	3	3ケ月保証,第2水準付	㈱ユーパース
MZ-80BP5	15,000円	有	無	有	有	4	MZ-2000用I/F付	ICランド・キタジマ
MZ-1P10A	45,000円	有	無	有	有	4		OAショップアクソン
MZ-1P17	19,800円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	㈱ユーパース

スター精密

TR-24F	16,000円	有	無	有	有	3		㈱ノジマ電気商会
TR-24	14,800円	無	無	無	有	4		(有) リードコナン

精工舎

GP-700M(カラー)	15,000円	無	無	無	有	3		ICランド・キタジマ

ブラザー

M-1724P	59,800円	有	有	有	有	5		パソコンショップコムライン

渡辺測器

MIPLOT-J	29,800円	有	無	有	有	3	プロッター	㈱日本マイコン流通センター

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪mini7H	115,000円	有	有	有	有	4		無線パーツ㈱富山店
文豪Carry word	65,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本
PWP-50CW	59,800円	有	有	有	有	5	展示品	(有) リードコナン

三洋

SWP-M21	49,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

キャノン

α330	147,000円	有	有	有	有	5		無線パーツ㈱富山店

SHARP

WV-500	79,800円	有	有	有	有	5	展示品	(有) リードコナン

東芝

JW-50FⅡ(ルポ)	15,000円	有	有	無	有	4	キャリングケース付	㈱メルパ

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
イメージファイト	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
イメージファイト	90,000円	有	有	有	有	4		テクナート
イメージファイト	75,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
最後の忍道	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
最後の忍道	70,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
Mr.ヘリの大冒険	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
R-TYPE	53,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
R-TYPE	50,000円	有	有	有	有	4		テクナート
R-TYPE	50,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ビジランテ	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
迷宮島	20,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

アタリ

ペーパーボーイ	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ガントレット	55,000円	有	有	有	有	4	配線ずみ,アンプ付	テクナート
ガントレット	45,000円	有	有	有	有	4	配線付	タイムマシン

アルファ電子

ハイボルテージ	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
エクイテス	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
カイロスの館	15,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
高校野球	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングサッカー	8,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボールⅡ	6,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
将棋	6,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	3,000円	有	有	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ウッドプレイス

ザ・ディープ	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

エイブル

バルバデュークの伝説	15,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

SNK

怒Ⅲ	128,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
脱獄	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スカイソルジャー	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート

スカイソルジャー	65,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
ゲバラ	48,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ファイティングサッカー	48,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
航空騎兵物語	38,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
サイコソルジャー	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
怒号層圏	28,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
バミューダトライアングル	28,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
バトルフィールド	28,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
名人戦	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
バンガードⅡ	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アテナ	15,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
アテナ	10,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

カプコン

大魔界村	120,000円	有	有	有	有	4		テクナート
大魔界村	118,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ロストワールド	110,000円	有	有	有	有	4	パネル, ハーネス付	テクナート
大魔界村	110,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
F1ドリーム	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ラストデュエル	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
1943	30,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
ブラックドラゴン	25,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
サイドアーム	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ラッシュ&クラッシュ	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
闘いの挽歌	18,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ラッシュ&クラッシュ	18,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
バルガス	15,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
セクションZ	10,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
ソンソン	7,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン

九娯娯楽

エアーウルフ	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋

コナミ

バッドランズ	120,000円	有	有	有	有	4	ディスクプレイヤー付	テクナート
MIA	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サンダークロスⅡ	90,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
グラディウスⅡ	88,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
グラディウスⅡ	80,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパーコントラ	68,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
A-JAX	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ガルガ	50,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
ブラックバンサー	50,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
悪魔城ドラキュラ	48,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ニャンニャンパニック	48,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サラマンダ	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
シティボンバー	32,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
ラビリンスランナー	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
グラディウス	30,000円	有	有	有	有	4	−12V電源付	微キョーワインターナショナル
ラビリンスランナー	28,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
恋のホットロック	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
コンバットスクール	25,000円	有	有	有	有	4	パネル付	タイムマシン
ジュノファスト	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ミスター五右衛門	12,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
メガゾーン	12,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
新入社員とおる君	10,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
イーアルカンフー	9,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
少林寺ロード	8,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
ロックンロープ	7,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
サーカスチャーリー	6,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
ビンボン	6,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
スーパーバスケット	5,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパーヘリ	5,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
ブーヤン	5,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
タイムパイロット	5,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
ブーヤン	5,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
タイムパイロット	5,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
ハスラー	4,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル

サン電子

上海	48,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ぺったんビュー	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
マーカム	10,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
いっき	8,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
ザ・ギネス	8,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル

ジャレコ

伊賀忍術伝	63,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
P47	60,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
魔魅伝説	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
魔界伝説	32,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
サイキックファイブ	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
バルトリック	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
エクセライザー	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ぶたさん	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
銀河任侠伝	18,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
ぶたさん	18,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
バルトリック	18,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
サイキック5	18,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
エクセライザー	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
シティコネクション	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
シティコネクション	10,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
ノーティボーイ	6,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
ポップフレーマー	6,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
フォーメーションZ	5,000円	有	有	有	有	4		テクナート

セガ

スクランブルスピリッツ	120,000円	有	有	有	有	4		テクナート
タフターフ	88,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
モンスターレア	80,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ソニックブーム	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
モンスターランド	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
モンスターランド	25,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
ファンタジーゾーンⅡ	18,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ファンタジーゾーンⅡ	18,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
オバオバ	18,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
チョップリフター	15,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
パーフェクトビリヤード	15,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ワンダーボーイ	15,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
青春スキャンダル	15,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
フリッキー	15,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
忍者プリンセス	13,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
ロボレス2001	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
カトリーヌVSモグラニアン	10,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
シンドバットミステリー	7,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル

セタ

スーパーリアルPⅢ	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパーリアルPⅡ	28,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
スーパーリアルPⅡ	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパーリアルPⅡ	18,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
スーパーリアルPⅠ	12,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル

タイトー

ファイティングフォーク	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
達人	95,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ニュージランドストーリー	75,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
ツインイーグル	65,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
レインボーアイランド	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
地獄めぐり	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ラスタンサーガ	60,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
究極タイガー	58,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ヘビーユニット	58,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
究極タイガー	58,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
歌舞伎Z	48,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ヘビーユニット	45,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
功里金団	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ヘビーユニット	35,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
中華大仙	33,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
ワードナの森	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
クロスシューター	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
VSホットスマッシュ	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
リベンジオブドゥ	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
陸海空	18,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
黄金の城	18,000円	有	有	有	有	4		タイムマシン
ダークミスター	15,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
奇々怪界	15,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
ウィズ	10,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
草野球	8,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
バグマン	8,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル
チャイニーズヒーロー	7,000円	有	有	有	無	4		微キョーワインターナショナル

リングファイター	7,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル

データイースト

コブラコマンド	60,000円	有	有	有	有	4	テクナート
サイコニクスオスカー	38,000円	有	有	有	有	4	テクナート
スタジアムヒーロー	35,000円	有	有	有	有	4	テクナート
スタジアムヒーロー	35,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋
SRD	30,000円	有	有	有	有	4	テクナート
ブレイウッド	25,000円	有	有	有	有	4	テクナート
サイドポケット	15,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル
のぼらんか	10,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル
空手道	10,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル
スチャラカ空中戦	8,000円	有	有	有	無	4	微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	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル
プロサッカー	8,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル
リバレーション	7,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル
プロテニス	5,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル
SRD	35,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋

テクノスジャパン

Vバレー	45,000円	有	有	有	有	4	テクナート
西遊降魔録	38,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋
西遊降魔録	35,000円	有	有	有	有	4	テクナート
熱血高校ドッジボール部	15,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋
熱血高校ドッジボール部	15,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル
熱血硬派くにお君	15,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル
エキサイティングアワー	12,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル

テクモ

シルクワーム	40,000円	有	有	有	有	4	テクナート
ジェミニウイング	35,000円	有	有	有	有	4	テクナート
ワールドカップ	25,000円	有	有	有	有	4	テクナート
ワールドカップ	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付 ㈱玉屋
スターフォース	20,000円	有	有	有	有	4	テクナート
センジョウ	20,000円	有	有	有	有	4	テクナート
ピンボールアクション	20,000円	有	無	有	有	4	パネル付 ㈱玉屋
スイマー	10,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル
ガズラー	10,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル
タンクバスターズ	8,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル

ナムコ

ワルキューレの伝説	178,000円	有	有	有	有	4	テクナート
フェリオス	135,000円	有	有	有	有	4	テクナート
未来忍者	120,000円	有	有	有	有	4	テクナート
オーダイン	120,000円	有	有	有	有	4	テクナート
アサルト	110,000円	有	有	有	有	4	テクナート
ロンパーズ	98,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋
ロンパーズ	95,000円	有	有	有	有	4	テクナート
メルヘンメイズ	85,000円	有	有	有	有	4	テクナート
源平討魔伝	45,000円	有	有	有	有	4	テクナート
バラデューク	20,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル
バラデューク	15,000円	有	有	有	有	4	テクナート
ドラゴンバスター	15,000円	有	有	有	有	4	テクナート
モトス	15,000円	有	有	有	有	4	テクナート
ドルアーガの塔	15,000円	有	有	有	有	4	テクナート
リブルラブル	15,000円	有	有	有	有	4	テクナート
フオゾン	15,000円	有	有	有	有	4	テクナート
トイポップ	15,000円	有	有	有	有	4	テクナート
スーパーゼビウス	15,000円	有	有	有	有	4	テクナート
トイポップ	15,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋

日物

スキャンダル麻雀	98,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋
麻雀刺客	40,000円	有	有	有	有	4	テクナート
花のももこ組	38,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋
麻雀刺客	38,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋
花のもも子組	38,000円	有	有	有	有	4	新品パネル付 タイムマシン
麻雀刺客	38,000円	有	有	有	有	4	新品パネル付 タイムマシン
こりない面々	35,000円	有	有	有	有	4	テクナート
クレイジークライマーⅠ	35,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋
子連れ狼	30,000円	有	有	有	有	4	テクナート
麻雀殺人事件	28,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋
テラフォース	28,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル
麻雀殺人事件	28,000円	有	有	有	有	4	新品パネル付 タイムマシン
妖魔忍法帖	20,000円	有	有	有	有	4	テクナート
ダンガー	20,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋
クイズハイホー	20,000円	有	無	有	有	4	パネル付 ㈱玉屋
ギャリバン	15,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋
ギャリバン	12,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル
クイズハイホー	7,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル

任天堂

ドンキーコングⅢ	8,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル

ビデオシステム

アイドルマージャン	50,000円	有	有	有	有	4	新品パネル付 タイムマシン
アイドル麻雀放送局	48,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋
お雀子館	15,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル

フェイス

麻雀学園Ⅱ	58,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋
麻雀学園Ⅱ	55,000円	有	有	有	有	4	新品パネル付 タイムマシン
麻雀学園Ⅱ	50,000円	有	有	有	有	4	テクナート

ホームデーター

麻雀個人教授	98,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋
霊界導士	35,000円	有	有	有	有	4	テクナート
麻雀鹿鳴館	30,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋
麻雀クリニック	30,000円	有	有	有	有	4	新品パネル付 タイムマシン
放浪記 掟	27,000円	有	有	有	有	4	新品パネル付 タイムマシン
霊界導士	25,000円	有	有	有	有	4	タイムマシン

三木商事

カメラ小僧	30,000円	有	無	有	有	4	㈱玉屋

ユーガ

麻雀学園Ⅰ	38,000円	有	有	有	有	4	新品パネル付 タイムマシン
麻雀学園Ⅰ	30,000円	有	有	有	有	4	テクナート

UPL

アトミックロボキッド	85,000円	有	有	有	有	4	テクナート
アトミックロボキッド	58,000円	有	有	有	有	4	タイムマシン
アークエリア	40,000円	有	有	有	有	4	テクナート
ミュータントナイト	25,000円	有	有	有	有	4	テクナート
ミュータントナイト	25,000円	有	有	有	有	4	タイムマシン
XXミッション	18,000円	有	有	有	有	4	タイムマシン
忍者くん阿修羅の章	15,000円	有	有	有	有	4	テクナート
ノバ2001	10,000円	有	有	有	有	4	テクナート
忍者くん	10,000円	有	有	有	無	4	微キョーワインターナショナル

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-CM202	32,000円	有	有	有	有	5	1200bpsモデム	フューチャーランド北本
PC-PR201-02K	18,000円	有	有	有	有	5	201用第2水準漢字ROM	フューチャーランド北本
PC-9801-09	17,000円	有	有	有	有	5	640KFD用インターフェース	フューチャーランド北本
PC-9871	14,000円	有	無	有	有	5	マウスセット	サンエコー
PC-8801-22	10,000円	有	無	有	有	4	マルチボードB	(有) マイクロアーツ
PC-8801-11	8,000円	有	無	無	有	3	88mkⅡ用サウンドボード	(有) マイクロアーツ
PC-PR406-12	8,000円	有	無	無	有	3		(有) マイクロアーツ
PC-9863	6,800円	有	無	有	有	4	300/1200bpsモデムカード	九十九電機㈱
PC-60M61	2,000円	有	無	有	有	4	RS-232C, I/Fボード	九十九電機㈱

ITEC

ITH-540S	80,000円	有	無	有	有	4	ハードディスク	マイコンビル

アイワ

PV-2123	9,800円	有	無	有	有	3	モデム1200ボbps半二重	微日本マイコン流通センター

EPSON

GT-3000	100,000円	有	無	無	有	4	カラーイメージスキャナ	微日本マイコン流通センター
GT-3000	63,000円	有	無	無	有	4	カラーイメージスキャナ	微OAシステムプラザ東京店
GT-100	24,800円	有	無	有	有	4	98用イメージスキャナ	九十九電機㈱
＃7623	5,000円	有	無	有	有	4	スーパーカートリッジ	(有) マイクロアーツ
VP-1000PTU	5,000円	無	無	有	無	4	VP-1000用トラクター	九十九電機㈱

関西電機

KBP-1M	19,000円	有	無	有	有	4	1MBプリンタバッファ	(有) マイクロアーツ
KSW-D15	8,000円	有	有	有	有	5	アナログRGB切替器	フューチャーランド北本

計測技研

Melody Box	9,000円	有	無	有	有	5	X6800用MIDIインターフェース	サンエコー

三洋

PHC-DRⅡ	6,000円	有	無	無	有	3	倍速データレコーダ	(有) マイクロアーツ

SHARP

AN-8TU	19,500円	有	無	有	有	4	テレビチューナー	(有) マイクロアーツ
CZ-8BV1	15,000円	有	有	有	有	5	カラーイメージボード	メディア旭川
CZ-6BV1	10,000円	無	無	無	有	3	カラーイメージボード	(有) マイクロアーツ
CZ-8RL1	9,800円	無	無	無	有	4	X1用データレコーダ	㈱ユーバース神戸店
CZ-8BK3	9,800円	無	無	無	無	3	JIS第2水準漢字ROM	九十九電機㈱
MZ-1X22	7,800円	有	有	有	有	5		九十九電機㈱
MZ-1T02	5,000円	無	無	無	有	3		ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー
MZ-1R24	4,800円	無	無	無	無	4	MZ-1500用辞書ROM	九十九電機㈱

スター精密

＃87289220	5,000円	無	無	有	無	3	細ゴシックカートリッジ	(有) マイクロアーツ

TEKMATE

VS-83(Mr. Voice)	19,800円	無	有	無	有	3	音声合成BOX	パソコンショップコムライン

日本オプトロニクス

IMAGE TURBO88	18,000円	有	有	有	有	5	88用イメージスキャナ	パソコンショップコムライン

富士通

FM-77用スキャナ	19,800円	無	無	無	無	3		九十九電機㈱
FM77-411	13,000円	有	無	有	有	4	ビデオデジタイズ	(有) マイクロアーツ
MB-28122	10,000円	有	有	有	有	5	400ラインセットⅡ	メディア旭川
FM-77411	10,000円	有	有	有	有	5	ビデオデジタイズカード	メディア旭川

ブラザー

PS-400R	39,000円	有	有	有	有	5	712Kバイトプリンターバッファ	フューチャーランド北本

HAL研究所

PCG MODEL8800	5,000円	有	有	有	有	4	88用プログラマブルキャラクタジェネレータ	パソコンショップコムライン

マイコンショップ北九州

ロム坊2	6,000円	有	無	無	有	3		(有) マイクロアーツ

メルコ

BM-2000	39,800円	有	有	有	有	5	2MB, RAMディスク	パソコンショップコムライン
SC2000mkⅡ	38,000円	有	有	有	有	5	バックアップメモリー2M	サンエコー

ローランド

DXY-980	98,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市

ロジテック

LSW-14P	6,000円	有	無	無	無	4	プリンター切換器	(有) マイクロアーツ

調査にご協力いただいた販売店リスト

■メディア旭川：〒070　北海道旭川市三条通10丁目右10号　☎0166-25-9801
■㈲リードコナン：〒020　岩手県盛岡市上田4-21-26　☎0196-22-4661
■北越テクニカ東三条店：〒955　新潟県三条市興野2-2-50　☎0256-32-3466
■ＯＡショップアクソン：〒380　長野県長野市新田町1120　☎0262-35-2484
■マイコンランド上田：〒386　長野県上田市中央西1-15-28　☎0268-24-3515
■ＩＣランドキタジマ：〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
■九十九電機㈱ニューセンター店：〒101　東京都千代田区外神田1-16-10　☎03-251-0987
■㈱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　☎03-255-9188
■㈱玉屋：〒168　東京都杉並区和泉2-1-26　☎03-323-5524
■㈱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
■㈱日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-463-4455
■サンエコー：〒134　東京都江戸川区中葛西2-4-52　☎03-877-5528
■タイムマシン：〒183　東京都府中市新町3-15-5　☎0423-67-1129
■㈱野島電気：〒229　神奈川県相模原市横山1-1-1　☎0120-12-1422
■㈱ＯＡシステムプラザ　横浜店：〒220　神奈川県横浜市西区南幸2-20-11 NSビル2F　☎045-314-6634
■マイクロアーツ：〒228　神奈川県座間市入谷5-2591-19-2F　☎0462-54-3300
■フューチャーランド北本：〒364　埼玉県北本市本宿2-40　☎0485-91-2199
■パソコンハウス・ダイナ：〒460　愛知県名古屋市中区大須3-31-28 山惣ビル1F　☎052-261-7830
■コム・イン浜松店：〒430　静岡県浜松市田町227-16 地産ビル3F　☎0534-55-1781
■ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー：〒444　愛知県岡崎市康生通西2-20-2 シビコ3F　☎0564-23-4960
■パソコンショップコムイン：〒448　愛知県刈谷市新富町4-77　☎0566-21-8073
■フレックス四日市店：〒510　愛知県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■テクナート：〒556　大阪府大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F　☎06-643-7641
■ユーバース京都店：〒600　京都府京都市下京区烏丸通仏光寺下ル大政所町673 峯ビル5F　☎075-341-1444
■無線パーツ㈱富山店（マイコンビル）：〒939　富山県富山市掛尾町297-1　☎0764-21-6822
■㈱ユーバース神戸店：〒650　兵庫県神戸市中央区元町高架通2-196（モトコー3番街）　☎078-371-1030
■㈲オフィスエーワン：〒737　広島県呉市中央1-5-4　☎0823-25-8086
■㈱メルバ高知：〒780　高知県高知市北川添45-3　☎0888-83-1612

好評発売中



X1FM音源をBASICで操作してみよう

X1FM音源活用マニュアル

NEW FM音源ドライバー 5インチ2Dフロッピー・ディスク付き

定価3,500円(本体3,398円) B5判

- 付属ディスクを立ちあげるだけでNEW FM音源ドライバーがセットされる親切設計
- サンプル曲5曲が入ったお得ソフト



The Book of DRAGON SPIRIT

ドラゴンスピリットの本 定価1,600円(本体1,553円) B5判

コミック,小説,楽譜,設定原画など,開発担当のデザイナー描きおろしのドラスピ・アートのすべてを満載



ワープロ パソコン通信 BBS電話帳

1989年春号

定価1,800円(本体1,748円) B5判

全国564局のアクセスデータを満載!
デジタル通信網の利用メリットを知ろう!



テレコム社会の情報源

パソコンデータベース電話帳

1989春号 B5判 定価1,854円(本体1,800円)

特集・情報新媒体CD-ROMとは何か

オンライン情報 **国産オンライン・データベース102選**

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

FM-7/77/AV プログラム大全集 II

FM-7/77/AVシリーズ用
ソフト78本を満載！



同シリーズのプログラム大全集第2弾登場

大好評発売中!!

B5判292頁　定価1,600円(税別)

4月1日より消費税導入に伴ない出版物・郵便料金にも消費税がかかります。出版物には3%（1円以下四捨五入）・送料は第3種郵便物（月刊誌）については1円、別冊・書籍は10円掲載金額に上乗せとなります。

FM-7/77/AVシリーズのパソコン・ユーザーに好評をいただいたプログラム大全集の第2弾が発売になりました。前書のボリュームを上回る78本のプログラムを満載し，一本一本の内容もさらにグレードの高い作品を厳選しました。

また，第2弾の本書では，FM77AV専用のプログラムもゲームをはじめ，ツール，実用あわせて8本を掲載しています。

その他，解説記事では，FM77AVSXの紹介をはじめ，すぐに役立つF-BASIC講座，MIDI入門講座を掲載。また，最新周辺機器，アプリケーション・ソフトの総カタログなど見逃せない情報が満載！

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

■通信販売の方法■（消費税込）

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。

⑤２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360円です。

例：アウトラン　ウォーレット　１個　1,236円
　　源平討魔伝　三種の神器　１個　978円
　　イシター　下じき　１枚　206円
　　合計　2,420円

⬇

送料　360円

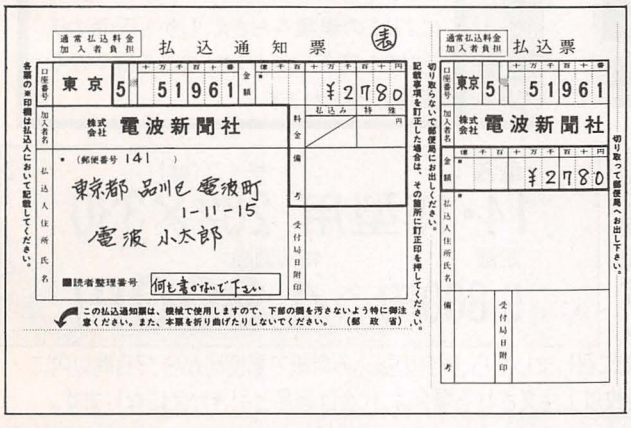
従って通信販売に必要な金額は…… 2,780円

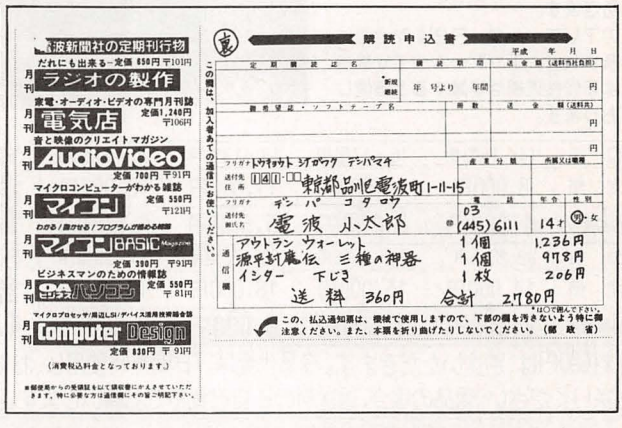
合計金額が5,000円以上になる場合は，送料サービスになります。

●これ以外の特別な場合

●下じきのみの申し込み……５枚１組　360円
（１枚でも送料はかわりません）

※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。





7日間無料使用OK!

半額 キャンペーン実施中!

効果なければ返品自由!

ゲーム派の君に!!

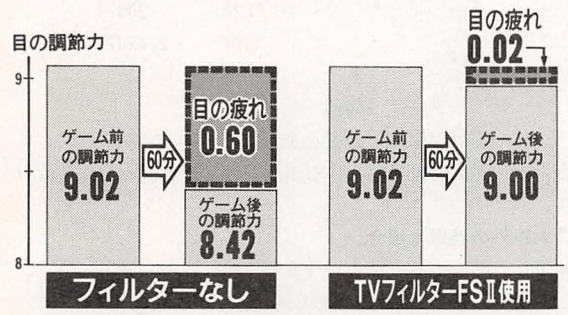
TVフィルターFSⅡ

〔ギラギラ・チラツキをおさえ TVゲームから目を守る〕

TVフィルターFSⅡの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、〝目の疲れ〟の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSⅡを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。(被試験者5名の平均データより)



ゲーム&プログラム派の君に!!

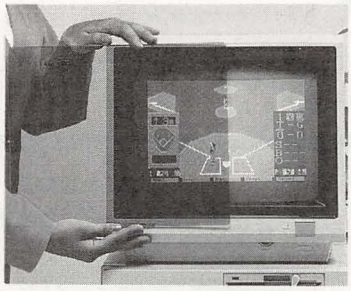
CRTフィルター101

〔映りこみ(うつ)・チラツキを防止(ぼうし)〕



- 目に有害な紫外線を画面から約100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約40%カット
- コントラストのある鮮明画像
- 脱着は簡単、ワンタッチ

このTVフィルターFSⅡは、TV画面から放射される目に悪い紫外線を100%、可視光線を約75%カットするので、映像のギラギラやチラツキをおさえ、目の疲れによる視力低下を防ぎます。
このTVフィルターFSⅡが全国に普及すれば、TVゲームやTV番組による仮性近視は半減すると確信しております。



ノングレア加工

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。ノングレア加工によりこの現象をおさえ、しかも画面のチラツキを防ぎ、コントラストのある鮮やかな画像が得られます。

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円
型名	22・23型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
定価	14,000円	15,000円	16,000円	17,000円
特別価格	7,000円	7,500円	8,000円	8,500円

☆消費税含む

型名 14・15型用 サイズ(㎜) 262×330

定価 9,800円 ⇨ 特別価格 4,900円

送料600円は、別途いただきます。商品代金は、7日間無料使用し、お気に召しましたら、同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内にお送りください。返品の場合、返送料のみ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

- 商品名( )
- 型名( )
- 郵便番号・住所
- 氏名・㊞・年令
- 電話番号

40円

〒577 大阪府東大阪市 柏田西1-9-15 サンクレストJPM係

電話で

(大阪) さぁ〜さ よい子に

☎06-303-4152

㈱サンクレスト 平 日/午前9時〜午後7時 日・祭日/午前9時〜午後6時

AUDIO-98XX

Speech Analysis Synthesis
and
Frequency Modulation Tone Generater

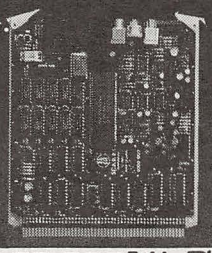




FM音源＋音声合成(サンプリング)

FM音源より音楽へ

- 9音同時発音、またはメロディ6音＋リズム5音の11音同時発音の2つのモードが切換可能
- ビブラート発振器・振幅変調発振器内蔵。
- リズム音(バスドラム・スネアドラム・タムタム・シンバル)標準装備
- オリジナル音色作りを可能にするサウンド・エディタのソフトが付属。
- MMLレベルでのBASICプログラミング。
- プリセット音90種類。
- ミュージックキーボード(YK-20)接続可能。



PC-9800&PC-286シリーズ
AUDIO-98XX 定価 39,800円

音声合成より音の世界へ

- 音声または音楽の録音・再生・ファイル化・ロード・セーブ可能。
- サンプリング周波数・録音時1.8KHz～16KHz、再生時1.8KHz～50KHz。
- 出力レベルをソフトで256段階ボリュウムコントロール可能。
- ボードに音声保存用メモリ256Kバイト実装。
- 部分取出し組合せ発声可能。
- FM音源でサンプリング音として利用可能(2秒16種類)。
- PCM処理可能。



PC-286L シリーズ
AUDIO-286LXX 定価 39,800円

コンピュータ音楽への招待

ミュージックキーボード(YK-20)はオプションです

50音ROMボード



■50音ROMボード



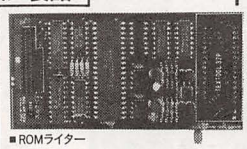
■AUDIO-98XXに実装

S.M.L.(スピーチ・マクロ・ランゲージ)のソフトによりテキスト(カナ文字)、を割り込み処理で読み上げます。ADPCM16KHzの音質で128種類の音を用意。

定価 15,000円

オプション製品

ROMライター



■ROMライター



■AUDIO-98XXに実装

AUDIO-98XXで録音された32秒～64秒の音声のROM化を可能とします。別売のROMボードで再生できます。
オリジナル音声作成に。

定価 15,000円

New

AUDIO-286LXX
FM音源
＋
音声合成
定価39,800円

AUDIO-XXシリーズにラップトップ対応版が加わりました。
エプソン製PC-286L、PC-286LE専用AUDIO-286LXX新発売/(AUDIO-98XX互換。)

☞本体専用スロットに収納できるコンパクト設計。専用オプションボード接続可能。FM11音＋サンプリング1音の合計12音同時出力。ヘッドホン接続可能。ミュージックキーボード(YAMAHA・YK-20)接続可能。
音声保存用メモリは32Kバイト。オプションRAMボード(定価15,000円)により256Kバイト。

☆AUDIO-98XXについてのお問い合わせは全国のパソコンショップまたは下記までどうぞ。
ミュージックキーボード(YAMAHA・YK-20)についてはスカラベにお問い合わせ下さい。

販売代理店：株式会社システック
〒781-51 高知市大津乙1244-6
TEL.0888-66-0611 FAX.0888-66-0610

開発・販売：有限会社スカラベ
〒780 高知市朝倉戊773-1 引田商事ビル2F
TEL.0888-43-5332 FAX.0888-43-5332

古代エジプト
スカラベマーク

感性を育むコンピュータ文化の創造
スカラベ
Scarab Corporation

見つけたら、かけておいでよ。
ボクのとこ。



WIDE SUPPORT

メーカー保証＋IPL保証×2＝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。末長く安心していただけるよう、IPLが成し得たワイドなサポート体制。
(もし実費で修理したらこんなに費用がかかります：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)

●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。

●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-98EPSON286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独自の添削付通信教育制度です。もちろん受講料は無料です。

SYSTEM CREDIT

●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夏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84回までご自由に設定が可能です。

●追加購入もクレジットだから便利。
追加購入も買い換えもご利用中のIPLクレジットを月々僅か1,000円ずつの調整でOK。

ボーナスの支払いも自由自在
夏のボーナスはもちろん、今から冬のボーナス払いもOK!
夏冬のボーナス2回払いも可能です。ボーナス月(6・7・8・12・1)も自由に指定、さらに、2～3年後から開始のボーナス払いもOK!

ゆとりの8ヶ月先のお支払い!
もちろん商品はすぐお手元に。お支払いは翌月一括から8ヶ月先まで自由に設定。
●月々の端数処理は初回で調整させて頂きます。

お申込はアクセスNo.で!

IPL独自の超低価格＋安心サポート＋安心保証付き

記載製品は、使用環境を考慮してセレクトされていますが、お客様のご要望に応じて変更もしくは、別のセットとの自由な組合せが可能です。

BIG SUPPORT＋PRESENT
IPLではセットで購入された方に、
●メーカー保証の3倍保証●1ヶ月間の初期不良交換サービス●キーボードレッスン(PC98シリーズ、EPSON286シリーズ但しラップトップは除きます)
●スケジュールなどを記憶できる、電話帳電卓をプレゼント

アクセス No. 0501
価格¥1,269,200➡特価CALL!!

PC-9801RA2	¥498,000
N5913L(G)	¥138,000
PC-PR201H3	¥225,000
ペーパー15°(500枚)	¥2,100
PS88-587-HMW	¥20,000
Lotus 1-2-3	¥98,000
DISKで学ぶ1-2-3	¥15,000
PS88-015-HMW	¥18,000
MS-DOS入門書	¥1,800
PS88-371-HMW	¥17,000
一太郎 Ver.3	¥58,000
花子	¥58,000
花子応用ガイド	¥2,500
Z'staff KID	¥28,000
GT-1000	¥79,800
GT-1000用RS-232Cケーブル	プレゼント中!
PC-8872U	¥10,000

¥5,000×72回	ボーナス6.78万×12回
¥10,000×72回	ボーナス3.78万×12回
¥10,600×60回	ボーナス5.0万×10回
¥15,000×48回	ボーナス4.58万×8回
¥20,900×36回	ボーナス5.0万×6回

記載の支払い例はほんの一例です。最長84回、ボーナスの変則的なお支払いから、ステップアップ方式、8ヶ月先からのクレジットなどIPLならではのゆとりあるクレジットがご利用できます。

ORDER TELEPHONE

電話受付：AM10:00～PM8:00 水曜日定休

●本 社 0467-24-7511
●大 阪 06-311-2736

●銀 座 03-541-3058	●仙 台 022-266-0531
●青 山 03-470-0061	●広 島 082-293-7881
●札 幌 011-621-1444	●福 岡 092-481-2644

●IPL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
●IPL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
●IPL 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
●IPLご注文お問合せ……0467-24-1154
●IPLビギナーズホットライン……0467-24-0941
●IPL下取りホットライン……0467-24-2040

IPL 株式会社 アイピーエル
本社：〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12 雪ノ下ビル
商品管理部：鎌倉市雪ノ下3-4-23

NEC

NEC PC-8801FE

アクセス No.B0601

価格¥251,200➡超特価CALL!!

PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D＊2FDD)……¥129,000
PC-KD854N(上下左右自由自在回転台付0.39アナログRGBカラーCRT)……¥ 84,800
3Mブランクディスケット(5"2D＊10枚)……¥ 12,000
ラストハルマゲドン……¥ 7,800
イースII……¥ 7,800
ソーサリアン……¥ 9,800

¥1,200×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥2,600×36回	ボーナス 20,000× 6回
¥5,000×24回	ボーナス 21,400× 4回
¥3,800×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0602

価格¥404,670➡超特価CALL!!

PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D＊2FDD)……¥129,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)…¥138,000
3Mブランクディスケット(5"2D＊10枚)……¥ 12,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき可)……¥ 69,800
A4カット紙(100枚)……¥ 470
ユーカラ mini(ハガキが得意(年賀状、暑中見舞、各種カード)、簡単操作のワープロ)…¥ 9,800
PC-8872U(マウス)……¥ 9,800
SA-600T(場所を取らないキャスター付きラックでコンパクトにまとめる)…¥ 35,800

¥2,900×60回	ボーナス 20,000×10回
¥4,100×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥5,000×36回	ボーナス 27,300× 6回
¥8,000×24回	ボーナス 35,500× 4回

アクセス No.B0603

価格¥308,600➡超特価CALL!!

PC-8801FE(FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D＊2FDD)……¥129,000
PC-TV353(15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付)……¥102,600
3Mブランクディスケット(5"2D＊10枚)……¥ 12,000
PC-8801-25(サウンドボードII)……¥ 39,800
イースII……¥ 7,800
ソーサリアン……¥ 9,800
ソーサリアン(追加シナリオVOL.1)……¥ 3,800
ソーサリアンシナリオVOL.(戦国ソーサリアン)……¥ 3,800

¥2,500×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥3,000×36回	ボーナス 27,100× 6回
¥6,000×24回	ボーナス 30,000× 4回
¥4,900×60回	ボーナス なし

NEC PC-88VA2

アクセス No.B0607

価格¥779,200➡超特価CALL!!

PC-88VA2(16ビットIMS"2FDDマウス、アニメフレーマ添付)……¥298,000
PC-KD863S(15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付)……¥118,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
PC-88VA-11K(ビデオボード)……¥ 39,800
PS88-VA104-HMW(絵、音、文字、アニメーションを画面でカード感覚で統合OK)…¥ 28,000
P.1(ピーワン)(直接作画、写真取込、拡大縮小重ね合わせハードコピー機能付)……¥ 40,000
88 CARD(カード型データベース、住所録、名刺管理に威力発揮)……¥ 28,000
HS-7R(ハンディイメージスキャナ)……¥ 39,800
COMSTAR 2424 AT/4(2400/1200全二重モデム)……¥ 50,000
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(金2本銀1本リボンパック、お祝い、案内、挨拶状、カード)…プレゼント中
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシミュレーションゲーム)……¥ 19,800

¥ 3,000×72回	ボーナス 46,000×12回
¥ 5,000×72回	ボーナス 33,900×12回
¥ 7,400×60回	ボーナス 30,000×10回
¥ 9,800×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥19,100×36回	ボーナス なし

NEC PC-9801UV11

アクセス No.B0608

価格¥703,600➡超特価CALL!!

PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)…¥265,000
PC-KD854N(上下左右自由自在回転台付0.39アナログRGBカラーCRT)……¥ 84,800
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
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
PC-PR201T-15(連続紙を使う場合に必要。ピンフィーダ)……¥ 10,000
PC-PR201TL-04(カット紙を連続して送る場合必要)……¥ 25,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 58,000
The CARD 3(情報をカードの形で手軽に管理、使い勝手の良さ抜群の高速検索)…¥ 48,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥ 10,000
SA-600F(フラットなプリンタ棚、キーボード格納省スペース型キャスタ付)……¥ 39,800
SA-600用原稿用スタンド(¥8,000)……プレゼント中

¥ 3,000×72回	ボーナス 37,500×12回
¥ 5,000×72回	ボーナス 25,500×12回
¥ 7,900×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥10,000×36回	ボーナス 39,600× 6回

アクセス No.B0609

価格¥618,400➡超特価CALL!!

PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)…¥265,000
CU-14CD(超高解像度0.3(オーバースキャン2000'4050字カラー)……¥ 84,800
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
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
APCSF(カットシートフィーダ、ハガキ50枚、A4で150枚セット可)……¥ 20,000
PS98-013-HV(MS-DOS(Ver.3.3)磁気ディスクを効率良(サポート)……¥ 18,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥ 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
TF-14ED(上下左右角度調節自由、チルト台 ¥5,800)……プレゼント中
APCRP2(金2本銀1本リボンパック、お祝い、案内、挨拶状、カード)…プレゼント中

¥ 3,000×72回	ボーナス 31,000×12回
¥ 5,000×48回	ボーナス 38,200× 8回
¥10,000×36回	ボーナス 28,000× 6回
¥21,400×24回	ボーナス なし
¥ 9,500×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0610

価格¥413,000➡超特価CALL!!

PC-9801UV11(処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD)…¥265,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)…¥138,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥ 10,000

¥2,900×60回	ボーナス 20,000×10回
¥3,000×48回	ボーナス 27,000× 8回
¥5,000×36回	ボーナス 28,000× 6回
¥8,300×24回	ボーナス 35,000× 4回
¥5,400×72回	ボーナス なし

NEC PC-8801MA2

アクセス No.B0604

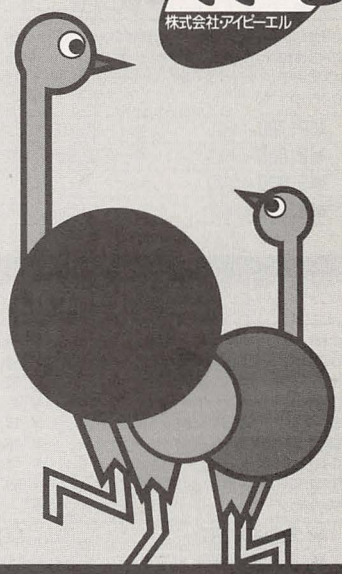
価格¥477,900➡超特価CALL!!

PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音IMS"2HD)…¥168,000
PC-TV353(15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付)……¥102,600
3Mブランクディスケット(5"2D＊10枚)……¥ 12,000
P.1(ピーワン)(直接作画、写真取込、拡大縮小重ね合わせハードコピー機能付)……¥ 40,000
PC-PR406HS(10"24ピン漢字ハガキ飾り文字可スキャナカラープリンタ)…¥138,000
PC-CA601(RS-232Cケーブル)……¥ 7,500
PC-8872U(マウス)……¥ 9,800

¥ 3,000×72回	ボーナス 20,500×12回
¥ 5,000×48回	ボーナス 23,800× 8回
¥ 6,600×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥10,000×24回	ボーナス 41,000× 4回
¥ 7,500×60回	ボーナス なし

システムを知的にコーディネイト

IPL 株式会社アイピーエル



BIG SUPPORT + PRESENT

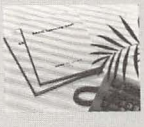
ビギナーの方も、システムアップされる方も、あなたの用途に一番お役に立てるよう、これがIPLの基本姿勢です。



1
IPL保証書付き安心の3倍保証システム
メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証



2
ワイドに1ヶ月間の初期不良交換サービス
(月々わずかな料金で、年間保守契約もできます。)



3
ひとりひとりをしっかりフォローする添削付通信講座(無料)



4
キーボードレッスン添削(PC98、EPSON286シリーズ)
※ただしラップトップは除きます。

NEC PC-8801MA2

アクセス No.B0605

価格￥327,800➡超特価CALL!!

PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD)…￥168,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)…￥138,000
3Mブランクディスケット(5"2D＊10枚)…￥12,000
PC-8872U(マウス)…￥9,800

¥2,700×48回	ボーナス20,000×8回
¥2,800×36回	ボーナス30,000×8回
¥5,000×60回	ボーナス なし
¥8,000×24回	ボーナス20,000×4回

アクセス No.B0606

価格￥456,870➡超特価CALL!!

PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"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
3Mブランクディスケット(5"2D＊10枚)…￥12,000
PC-8801-17(ビデオアートボード65536表示スーパーインポーズ可)…￥49,800
PS88-012-2W(ビデオアートボードペイントツール)…￥15,000
PS88-013-2W(インスタントミュージック)…￥14,000
PC-8872U(マウス)…￥9,800
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき、年賀状、暑中見舞、各種カード)…￥69,800
A4カット紙(100枚)…￥470

¥3,000×72回	ボーナス20,000×12回
¥5,000×48回	ボーナス22,500×8回
¥6,300×36回	ボーナス30,000×6回
¥10,000×24回	ボーナス38,800×4回

NEC PC-9801VM11

アクセス No.B0611

価格￥638,400➡超特価CALL!!

PC-9801VM11(V30(10/8MHz)1Mバイト FDD×2、HDD内蔵可)…￥328,000
CU-14CD(超高解像度0.3ドットオーバースキャン2000/4050字カラー)…￥84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由、チルト台 ¥5,800)…プレゼント中
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84縦可)…￥99,800
APCSF(カットシートフィーダ、ハガキ50枚、A4で150枚セット可)…￥20,000
APCRP2(金2本銀1本リボンパック、お祝い、案内、挨拶状、カード)…プレゼント中
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver.3.3)ディスクを効率良く活用する)…￥18,000
MS-DOS入門書(MS-DOSいたれりつくせり本)…￥1,800
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)…￥58,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…￥10,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…￥18,000

¥3,000×72回	ボーナス31,700×12回
¥5,000×60回	ボーナス27,800×10回
¥6,600×48回	ボーナス30,000×8回
¥10,000×36回	ボーナス29,200×6回
¥21,700×24回	ボーナス なし

アクセス No.B0612

価格￥450,400➡超特価CALL!!

PC-9801VM11(V30(10/8MHz)1Mバイト FDD×2、HDD内蔵可)…￥328,000
PC-TV353(15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付)…￥102,600
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…￥10,000
信長の野望郡雄伝…￥9,800

¥2,600×72回	ボーナス20,000×12回
¥4,900×48回	ボーナス20,000×8回
¥5,600×36回	ボーナス30,000×6回
¥10,000×24回	ボーナス32,600×4回
¥6,900×60回	ボーナス なし

ビギナーズホットライン

初心者の方々のために、常設の無料相談窓口を設けました。お気軽にご相談ください。

NEC PC-9801CV21

アクセス No.B0613

価格￥442,600➡超特価CALL!!

PC-9801CV21(アナログカラーCRT一体型、3.5"×2FDD)…￥355,000
PC-PR102TL3(10"24ドット日本語熱転写プリンタ)…￥50,000
信長の野望郡雄伝…￥9,800
ソーサリアン…￥9,800
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)…￥18,000

¥2,300×72回	ボーナス20,000×12回
¥2,800×48回	ボーナス30,000×8回
¥5,000×36回	ボーナス30,000×6回
¥8,000×24回	ボーナス39,300×4回
¥6,500×60回	ボーナス なし

NEC PC-9801RX2

アクセス No.B0614

価格￥571,000➡超特価CALL!!

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1M5"FDD＊2)…￥398,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)…￥138,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ3重和音オーディオ出力単＊付きサウンド)…￥25,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…￥10,000

¥3,000×72回	ボーナス26,600×12回
¥5,000×48回	ボーナス32,200×8回
¥8,000×36回	ボーナス32,200×6回
¥10,000×30回	ボーナス35,800×5回
¥19,500×24回	ボーナス なし

アクセス No.B0615

価格￥1,024,100➡超特価CALL!!

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1M5"FDD＊2)…￥398,000
PC-KD854N(上下左右自由自在回転台付0.39アナログRGBカラーCRT)…￥84,800
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ3重和音オーディオ出力単＊付きサウンド)…￥25,000
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
1-2-3- Card(マルチ条件検索、大容量データ高速処理機能応用自在なカード型)…￥32,000
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver.3.3)ディスクを効率良く活用する)…￥18,000
MS-DOS入門書(MS-DOSいたれりつくせり本)…￥1,800
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)…￥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
花子応用ガイド(花子の図形データ構造を具体的に解説)…￥2,500
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1677万色カラーA7文書に威力)…￥79,800
GT-1000用RS-232Cケーブル…プレゼント中
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84縦可)…￥99,800
APCSF(カットシートフィーダ、ハガキ50枚、A4で150枚セット可)…￥20,000
APCRP2(金2本銀1本リボンパック、お祝い、案内、挨拶状、カード)…プレゼント中
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム)…￥19,800
信長の野望郡雄伝…￥9,800
Super大戦略98…￥8,800

¥5,500×72回	ボーナス50,000×12回
¥8,000×72回	ボーナス34,700×12回
¥10,000×60回	ボーナス35,800×10回
¥10,900×48回	ボーナス50,000×8回
¥24,700×36回	ボーナス なし

アクセス No.B0616

価格￥675,000➡超特価CALL!!

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1M5"FDD＊2)…￥398,000
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver.3.3)ディスクを効率良く活用する)…￥18,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)…￥58,000
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
ミュージくん(MT-32＋MPU-PC98、音楽ソフト付き)…￥93,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…￥10,000

¥3,000×72回	ボーナス34,900×12回
¥5,000×60回	ボーナス31,500×10回
¥7,300×48回	ボーナス30,000×8回
¥10,000×36回	ボーナス35,000×6回
¥23,100×24回	ボーナス なし

アクセス No.B0617

価格￥554,300➡超特価CALL!!

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1M5"FDD＊2)…￥398,000
PC-TV454(0.35ピッチS端子文字放送ビデオボードTV回転台リモコン)…￥128,300
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…￥10,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…￥18,000

¥3,000×72回	ボーナス23,800×12回
¥5,000×48回	ボーナス28,300×8回
¥7,600×36回	ボーナス30,000×6回
¥18,300×24回	ボーナス なし
¥8,100×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0618

価格￥1,040,100➡超特価CALL!!

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1M5"FDD＊2)…￥398,000
CU-14CD(超高解像度0.3ドットオーバースキャン2000/4050字カラー)…￥84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由、チルト台 ¥5,800)…プレゼント中
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…￥18,000
PS98-507-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能/日本語MS-WINDOW)…￥20,000
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver.3.3)ディスクを効率良く活用する)…￥18,000
MS-DOS入門書(MS-DOSいたれりつくせり本)…￥1,800
PS98-371-HMW(MS-DOS上でBASICを起動させるソフト(Ver.6.0)…￥17,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)…￥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
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…￥10,000
Z's STAFF KID 98(説得/文書とイメージの融合、カラーハードコピーグラフィック)…￥28,000
The CARD 3(情報をカードの形で手軽に管理、使い勝手の良さ抜群の高速検索)…￥48,000
NM-9950II(15"24ピン漢字60字/秒カラー圧縮印刷可)…￥245,000
ペーパー15"(500枚)…￥2,100
トップマネジメント(ビジネスセンスを磨き実践に役立つシュミレーションゲーム)…￥19,800
ソーサリアン…￥9,800
ピラミッドソーサリアン(ソーサリアンシナリオVol.3)…￥3,800

¥5,000×72回	ボーナス45,300×12回
¥8,000×72回	ボーナス27,300×12回
¥10,000×48回	ボーナス45,000×8回
¥15,000×36回	ボーナス45,000×6回
¥14,600×60回	ボーナス なし

NEC PC-9801LV22

アクセス No.B0623

価格￥516,970➡超特価CALL!!

PC-9801LV22(白液晶ディスプレイ8階調キーボード一体型1MB3.5"＊2)…￥378,000
PC-9801LV-01(テンキーボード、数値入力を楽にするために必携)…￥12,500
PC-PR102TL3(10"24ドット日本語熱転写プリンタ)…￥50,000
A4カット紙(100枚)…￥470
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)…￥58,000
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)…￥18,000

¥3,000×72回	ボーナス25,500×12回
¥5,100×48回	ボーナス30,000×8回
¥8,000×36回	ボーナス30,000×6回
¥10,600×24回	ボーナス50,000×4回
¥8,400×60回	ボーナス なし

NEC PC-9801RA2

アクセス No.B0622

価格￥893,800➡超特価CALL!!

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)…￥498,000
PC-TV455(0.31ピッチ、S端子、ビデオボード、回転台、TVリモコン)…￥147,000
COMSTAR 2424 AT/4(2400/1200全二重モデム)…￥50,000
まいとーく(高速通信効率経済的にデータ転送株式ホームトレーディング対応)…￥28,000
ミュージくん(MT-32＋MPU-PC98、音楽ソフト付き)…￥93,000
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver.3.3)ディスクを効率良く活用する)…￥18,000
MEDIAGRAPH-10(細かい線、複雑な絵、なぞり書き等、小径可能のマウスタブレット)…￥49,800
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))…￥10,000

¥5,000×72回	ボーナス42,800×12回
¥8,000×72回	ボーナス24,800×12回
¥10,000×48回	ボーナス41,200×8回
¥21,800×36回	ボーナス なし
¥14,100×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0619

価格¥870,400➡超特価 CALL!!

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)…¥498,000
CU-14CD(超高解像度0.31オーバースキャン2000/4050字カラー)…¥84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由、チルト台 ¥5,800)……プレゼント中
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)……¥58,000
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
APCSF(カットシートフィーダ、ハガキ50枚、A4で150枚セット可)……¥20,000
APCRP2(金2本銀1本リボンパック、お祝い、案内、挨拶状、カード)…プレゼント中
PV-A2400MNP4(2400/1200/300bps全二重モデム クラス4)……¥46,800
まいとーく(高速通信効率経済的にデータ転送株式ホームトレーディング対応)……¥28,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)……¥25,000

¥5,000×72回	ボーナス39,800×12回	
¥8,000×72回	ボーナス21,800×12回	
¥10,000×48回	ボーナス37,000× 8回	
¥20,900×36回	ボーナス	なし
¥13,500×60回	ボーナス	なし

アクセス No.B0620

価格¥1,292,200➡超特価 CALL!!

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)…¥498,000
N5913L(G)(超高解像度0.31反射防止処理、上下左右方向調節可)¥138,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥18,000
NM-9950II(15"24ピン漢字60字/秒カラー圧縮印刷可)……¥245,000
ペーパー15"(500枚)……¥2,100
PS98-507-HMW(1画面で複数のソフトを操作可能/日本語MS-WINDOW)…¥20,000
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
PS98-013-HMW(MS-DOS(Ver.3.3)ディスクを効率良く活用する)…¥18,000
MS-DOS入門書(MS-DOSいたれりつくせり本)……¥1,800
PS98-371-HMW(MS-DOS上でBASICを起動させるソフト(Ver.6.0))…¥17,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)…¥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ノ)……¥58,000
花子応用ガイド(花子の図形データ構造を具体的に解説)……¥2,500
Z' staff KID 98(640＊900の仮想画面18種の筆先エアーブラシハードコピ)……¥28,000
GT-1000(写真地図新関本等なぞるだけ1677万色カラーA7文書に威力)……¥79,800
GT-1000用RS-232Cケーブル……プレゼント中
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥10,000

¥5,000×72回	ボーナス64,800×12回	
¥10,000×72回	ボーナス35,000×12回	
¥10,000×60回	ボーナス50,000×10回	
¥13,700×48回	ボーナス50,000× 8回	
¥20,000×36回	ボーナス50,000× 6回	

アクセス No.B0621

価格¥1,253,800➡超特価 CALL!!

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)…¥498,000
PC-KD853N(14"0.31ドットチルトスタンド付き)……¥118,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥18,000
TURBO C 2.0(C)……¥29,800
MIFES-98 Ver.4.0(超高速スクロールスクリーンエディタ(MS-DOS要))…¥38,000
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)……¥18,000
HG-3000PC(静電/漢字高速で220字/秒、耐久性と信頼性を約束)……¥248,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)…¥58,000
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥10,000
HDD-40R(40MBHDD代替処理機能付フォーマットアクセス28ms)……¥218,000
バックアップユーティリティ(HDD2FDDを高速データ転送によりバックアップ、リストア)…プレゼント中

¥5,000×72回	ボーナス65,600×12回	
¥10,000×72回	ボーナス35,600×12回	
¥10,200×60回	ボーナス50,000×10回	
¥13,800×48回	ボーナス50,000× 8回	
¥28,600×36回	ボーナス	なし

EPSON

EPSON PC-286VE STD

アクセス No.B0625

価格¥843,300➡超特価 CALL!!

PC-286VE-STD(CPU80286、12MHz、5"2FDD)……¥298,000
CU-14CD(超高解像度0.31オーバースキャン2000/4050字カラー)……¥84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由、チルト台 ¥5,800)……プレゼント中
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥18,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)¥25,000
PC-286P01(日本語MS-DOS/Ver3.1)……¥18,000
MS-DOS入門書(MS-DOSいたせりつくせり本)……¥1,800
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)…¥58,000
Microsoft Quick C(予備知識無しでもの学習可能、各操作を一つの画面上で可)…¥20,000
DISKで学ぶC(実際にパソコン上で実行しながら無理なく言語を学ぶ)…¥18,000
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-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥9,800
NM-9950II(15"24ピン漢字60字/秒カラー圧縮印刷可)……¥245,000
ペーパー15"(500枚)……¥2,100
PC-286DC(コンピューターの大敵のホコリを防ぐダストカバー)……プレゼント中

¥3,000×72回	ボーナス40,300×12回	
¥5,000×72回	ボーナス28,300×12回	
¥8,000×48回	ボーナス33,200× 8回	
¥10,000×36回	ボーナス44,800× 6回	
¥25,400×24回	ボーナス	なし

アクセス No.B0626

価格¥558,800➡超特価 CALL!!

PC-286VE-STD(CPU80286、12MHz、5"2FDD)……¥298,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)…¥138,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥18,000
PC-9801-26K(FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)¥25,000
Z's taff KID 98(640＊900の仮想画面18種の筆先エアーブラシハードコピ)……¥28,000
Let's アイリス2.0(カード型データベース)……¥42,000
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥9,800

¥3,000×72回	ボーナス24,300×12回	
¥4,900×48回	ボーナス30,000× 8回	
¥7,700×36回	ボーナス30,000× 6回	
¥18,500×24回	ボーナス	なし
¥8,200×60回	ボーナス	なし

EPSON PC-286LS-STD

アクセス No.B0627

価格¥835,400➡超特価 CALL!!

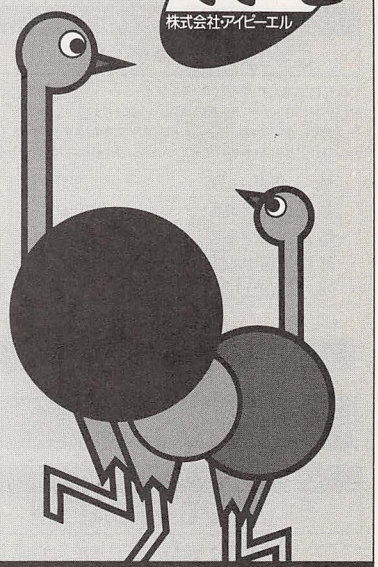
PC-286LS-STD(3.5"2FDD処理速度2倍向上8階調、白液晶ディスプレイ)…¥478,000
PCLTP2(テンキーパッド(数値入力を楽にする為に必携ノ))……¥17,000
AP-800PC(初/美しい印字48ドットカラー漢字熱転写はがきからB4縦可)…¥99,800
APCRP2(金2本銀1本リボンパック、お祝い、案内、挨拶状、カード)…プレゼント中
Lotus 1-2-3(世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース)……¥98,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)¥58,000
PV-A2400MNP4(2400/1200/300bps全二重モデム クラス4)……¥46,800
まいとーくmono(対話・三者選択方式通信BBS商用データベースMSDOS対応)……¥28,000
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥9,800

¥5,000×72回	ボーナス38,400×12回	
¥8,000×72回	ボーナス20,400×12回	
¥10,000×48回	ボーナス35,200× 8回	
¥20,500×36回	ボーナス	なし
¥13,300×60回	ボーナス	なし



システムを知的にコーディネイト

IPL 株式会社アイピーエル



IPLインフォメーション

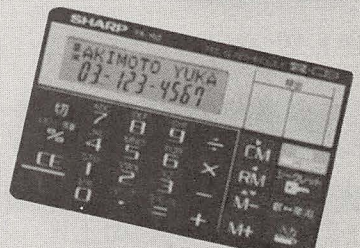
●商品先取り8ヵ月先のらくらく設計

IPLでは、リフレッシュを含めた全てのクレジットに8ヵ月先からのクレジットが可能です。今やクレジットの時代、上手に計画的に利用するのが、お得です。IPL独自のシステムクレジットは、お客様のライフプランを尊重致します。どうぞご利用ください。

●見えないところでも頑張ります

IPLでは、日本テレビ系火曜サスペンス劇場・テレビ朝日系土曜ワイド劇場等多数の番組に使用するコンピュータプログラムを制作しています。IPLの開発スタッフは、お客様の目に見えない分野でも活躍しています。

システムセットプレゼント



IPLでは、システムをセットでお買い上げの方に4つのビックサポートの他に特別プレゼントを用意させていただきました。電話番号、スケジュールなどを記憶し、10桁の電卓機能をもつ電話帳電卓をもれなくプレゼント。

●クレジット価格には、消費税が含まれております。

EPSON

EPSON PC-286LE STD

アクセス No.B0628

価格¥564,000➡超特価CALL!!

PC-286LE-STD(8階調表示白液晶3.5"FDD＊2)……¥368,000
PC-KD863G(PCエンジンゲーム機能内蔵スピーカー回転台付15"カラー)…¥138,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7素早い文書作成実現)…¥ 58,000
PC-286LCC(携帯に便利キャリングケース、もちろんホコリ除けにも)プレゼント中

¥ 3,000×72回	ボーナス27,600×12回
¥ 5,000×48回	ボーナス33,500× 8回
¥10,000×36回	ボーナス21,800× 6回
¥14,900×24回	ボーナス30,000× 4回
¥ 8,800×60回	ボーナス なし

SHARP

SHARP CZ-652C

アクセス No.B0630

価格¥576,000➡超特価CALL!!

CZ-652C(メインメモリ1MB、FM音源8重和音65536色マウス同梱)……¥298,000
CZ-603D(高解像度0.31ドットピッチ、オーバースキャン、チルト付)……¥ 84,800
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
CZ-247MS(MIDI楽器演奏が楽しめるMUSICPRO68K MIDI)……¥ 28,800
CZ-6BMI(MIDIボード)……¥ 26,800
CZ-221HS(NEW Print Shop様々なカードなどを自由に作成)……¥ 19,800
CZ-8PC4(美しい印字/48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等)……¥ 99,800

¥ 3,000×72回	ボーナス30,800×12回
¥ 6,300×48回	ボーナス30,000×12回
¥14,600×36回	ボーナス なし
¥21,200×24回	ボーナス なし
¥ 9,400×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0631

価格¥558,800➡超特価CALL!!

CZ-652C(メインメモリ1MB、FM音源8重和音65536色マウス同梱)……¥298,000
CZ-611D(高解像度0.31ミリアナログ3モードオートスキャンTV付)……¥134,000
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53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
信長の野望全国版……¥ 9,800

¥ 3,100×72回	ボーナス30,000×12回
¥ 6,300×48回	ボーナス30,000× 8回
¥10,000×36回	ボーナス27,000× 6回
¥12,800×24回	ボーナス50,000× 4回
¥ 9,400×60回	ボーナス なし

SHARP CZ-602C

アクセス No.B0632

価格¥478,200➡超特価CALL!!

CZ-602C(メインメモリ2MBマウス・トラックボール付FM音源8重和音)…¥356,000
CZ-603D(高解像度0.31ドットピッチ、オーバースキャン、チルト付)……¥ 84,800
大海令……¥ 12,800
デスブリンガー……¥ 9,800
太平洋の嵐DX……¥ 14,800

¥ 3,000×72回	ボーナス23,800×12回
¥ 5,000×48回	ボーナス28,200× 8回
¥ 7,600×36回	ボーナス30,000× 6回
¥10,000×24回	ボーナス50,000× 4回
¥ 8,100×60回	ボーナス なし

SHARP CZ-611C

アクセス No.B0633

価格¥714,600➡超特価CALL!!

CZ-611C(メインメモリ1MB20MBHDDFM8重音源トラックボール)……¥399,800
CZ-611D(高解像度0.31ミリアナログ3モードオートスキャンTV付)……¥134,000
CZ-6ST1(上下左右角度調節自在チルト台 ¥5,800)……プレゼント中
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)……¥ 18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)……¥ 15,800
CZ-8PC4(美しい印字/48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等)……¥ 99,800
大海令……¥ 12,800
Super大戦略68K……¥ 8,800
サンダースフォース2……¥ 6,800
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000

¥ 3,000×72回	ボーナス37,800×12回
¥ 5,000×72回	ボーナス25,800×12回
¥ 8,000×48回	ボーナス30,000× 8回
¥10,000×36回	ボーナス40,000× 6回
¥24,300×24回	ボーナス なし

SHARP CZ-662C

アクセス No.B0634

価格¥797,800➡超特価CALL!!

CZ-662C(メインメモリ1MB40MBHDDFM音源8重和音マウス付)……¥408,000
CZ-603D(高解像度0.31ドットピッチ、オーバースキャン、チルト付)……¥ 84,800
BF-68PRO(目を守ろう!反射、紫外線、静電気、ホコリの付着防止フィルタ)……¥ 19,800
CZ-8PC4(美しい印字/48ドットカラー年賀状、暑中見舞、各種カード等)……¥ 99,800
CZ-6BE1A(1MB増設RAMボード)……¥ 38,000
CZ-226BS(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)……¥ 29,800
CZ-211LS(C compilerソフト開発を効率良くサポート)……¥ 39,800
CZ-221HS(NEW Print Shop様々なカードを自由に作成)……¥ 19,800
Z's STAFF PRO 68K(グラフィックツール)……¥ 58,000

¥ 5,000×72回	ボーナス39,800×12回
¥ 8,000×72回	ボーナス21,800×12回
¥10,000×48回	ボーナス37,000× 8回
¥20,900×36回	ボーナス なし
¥13,500×60回	ボーナス なし

FUJITSU

FM TOWNS

アクセス No.B0635

価格¥583,800➡超特価¥448,000

FMTOWNS-2(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2)……¥398,000
FMT-DP531(14"38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)……¥ 89,800
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)……¥ 20,000
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアーVI. I)……¥ 20,000
TOWNS PAINT V1.1(複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作)……¥ 38,000
B276A100(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)……¥ 18,000

¥ 3,100×72回	ボーナス30,000×12回
¥ 5,000×48回	ボーナス37,000× 8回
¥10,000×36回	ボーナス26,500× 6回
¥12,700×24回	ボーナス50,000× 4回
¥ 5,000×60回	ボーナス26,000×10回

アクセス No.B0636

価格¥663,600➡超特価CALL!!

FMTOWNS-2(32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2)……¥398,000
FMT-DP531(14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン)……¥ 89,800
FMT-KB101(TOWNS用JISキーボード)……¥ 20,000
FMT-FD301(内蔵用3.5"フロッピーディスクドライブ)……¥ 28,000
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアーVI. I)……¥ 20,000
B276A100(MS-DOSエミュレータ、Rシリーズソフト動作可能)……¥ 18,000
FMPR-204(B)(W)(24ドットカラー漢字熱転写10")……¥ 80,000
AFTER BURNER……¥ 9,800

¥ 3,000×72回	ボーナス38,000×12回
¥ 5,000×72回	ボーナス26,000×12回
¥ 8,000×48回	ボーナス30,000× 8回
¥10,100×36回	ボーナス40,000× 6回
¥10,900×60回	ボーナス なし

IPL FORUM ひとりひとりを しっかりフォロー IPL PROSHOP SERVICE



リフレッシュコンピュータ

IPLでは、すでに使用されたコンピュータ、周辺機器などをお客様に安心してご使用になれるよう、専門スタッフがボディフェイスから細部までを、厳重なチェック及び完璧なクリーンアップでご提供致します。
20項目のリフレッシュと80項目以上をチェック。製品には6ヶ月以上の保証付き、IPLならではのサポートシステムです。お支払いは、IPL独自の各種システムクレジットがご利用いただけます。



写真は本社ショールーム

NEC

PC-8801FH/30(CPU)	¥168,000➡	¥ 86,000
PC-8801FH/30(B)(CPU)	¥168,000➡	¥ 86,000
PC-8801MA(CPU)	¥198,000➡	¥106,000
PC-8801MH(CPU)	¥208,000➡	¥102,000
PC-8801MK2/FR30(CPU)	¥178,000➡	¥ 80,000
PC-8801MK2/MR(CPU)	¥238,000➡	¥ 86,000
PC-88VA(CPU)	¥298,000➡	¥146,000
PC-9801F2(CPU)	¥398,000➡	¥ 96,000
PC-9801M2(CPU)	¥415,000➡	¥176,000
PC-9801U2(CPU)	¥298,000➡	¥ 86,000
PC-9801UV2(CPU)	¥298,000➡	¥168,000
PC-9801VM2(CPU)	¥415,000➡	¥196,000
PC-9801VM21(CPU)	¥390,000➡	¥198,000
PC-98LT model2(CPU)	¥288,000➡	¥108,000
PC-60M43	¥658,000➡	¥ 18,000
PC-8853(14インチ0.31ドットカラーアナログCRT)	¥188,000➡	¥ 36,000
PC-KD852(14インチ0.39ドットカラーアナログCRT)	¥ 99,800➡	¥ 48,000
PC-KD863S(W)新品(15インチ0.39ドット、SP、チルトスタンド付き)	¥118,000➡	¥ 68,000
PC-TV452(15インチ0.39ドットTVチルト付きカラーCRT)	¥128,000➡	¥ 92,000
PC-80S31(5"2Dフロッピーディスクユニット)	¥168,000➡	¥ 38,000
PC-9881(8"2Dフロッピーディスクユニット)	¥320,000➡	¥ 46,000
PC-PR201(15インチ24ドット日本語シリアルプリンタートラクタ付き)	¥298,000➡	¥ 70,000
PC-PR102TL2(W)(10インチ24ドット漢字熱転写プリンター)	¥ 50,000➡	¥ 28,000

SHARP

CZ-822CB 新品(CPU, X1G model30ブラック)	¥118,000➡	¥ 48,000
CZ-811CR 新品(CPU, X1F model10レッド)	¥ 89,800➡	¥ 16,000
CZ-820CB 新品(CPU, X1G model10ブラック)	¥ 69,800➡	¥ 16,000
MZ-2521(CPU)	¥198,000➡	¥ 52,000
CU-14H1(14インチ0.39ドットRGBカラーCRT)	¥ 99,800➡	¥ 48,000
CU-14AD(14インチ0.31ドットアナログカラーディスプレイ)	¥ 84,800➡	¥ 48,000
14M-111C(14インチカラー1,000文字CRT)	¥ 67,800➡	¥ 14,000
CZ-850DE(15インチ0.4ピッチカラーディスプレイテレビ)	¥129,800➡	¥ 42,000
CZ-880DB(14インチカラーRGBテレビ)	¥109,800➡	¥ 64,000
MZ-IP17 新品(10インチ24ドットカラー漢字サーマルプリンター)	¥ 79,800➡	¥ 42,000
MZ-IP17B 新品(10インチ24ドットカラー漢字サーマルプリンター)	¥ 79,800➡	¥ 42,000

FUJITSU

FM-77L2(CPU)	¥193,000➡	¥ 45,000
FM-77L4(CPU)	¥238,000➡	¥ 58,000
FM-TV154(15インチ0.39ドットカラー、リモコン付き)	¥138,000➡	¥ 58,000

ビジネス向けパソコンリース

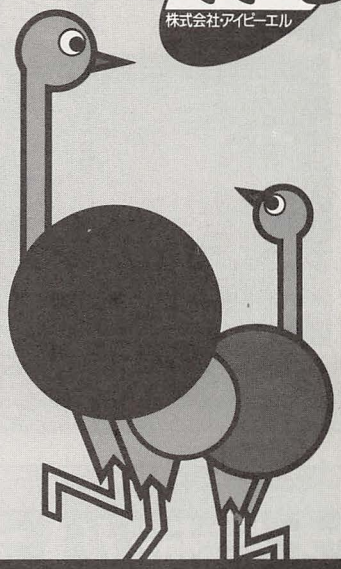
ぐっとお得なリース契約

●経費として処理ができるリース料。

●月々わずかな料金で保守契約でき、しかもリース期間中に故障が生じた場合でも、代替え機を即日納めさせていただきます。
詳しいお問い合わせは、当社リース担当者へお問い合わせください。 担当：多田TEL0467-24-7511

システムを知的にコーディネイト

IPL 株式会社アイピーエル



今買って冬のボーナスからのお支払い

パソコンは周辺機器からソフトまですべて揃えば安心感が湧いてくるものです。初心者の方で思いきりフルセットで購入されたいという方でもIPL独自のワイドサポートであなたを応援致します。
夏のボーナスの使い道が決まっている方でも、冬のボーナスからの支払いならば無理なく計画的な購入が出来ます。

ハードディスクでパワフルなパソコンライフ

ハードディスクとソフトを上手に使うことでパソコン環境が大幅にグレードアップ!

文書・企画書などは、一太郎＋花子
難しい表計算なら、ロータス1・2・3
面倒な見積書・請求書・予算管理は
フォーミュラIII。ビジネスマンの必需品!

アクセス No.10601

価格¥500,000➡超特価CALL!!

HDD-40R(40MBHDD代替処理機能付フォーマットアクセス28ms)	¥218,000
バックアップユーティリティ(HDDとFDDを高速データ転送によりバックアップ・リストア)	プレゼント中
一太郎Ver.4(Ms-DOS版ワープロソフト、ATOK7装着、より文書作成実現)	¥ 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
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
フォーミラIII(見積・請求書発行タイプの予算管理ソフト)	¥ 68,000

¥5,700×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥4,900×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥5,900×72回	ボーナス なし

ハード及びソフトは各種取り揃えておりますのでご希望の商品を、お問い合わせください。

君はもう TOWNS(富士通 タウンズ)を買ったかい!



●FM TOWNS 発売記念セール!!
(5月末日まで)
新登場

●TOWNSお買い上げの方に、アイ・ツーオリジナル テレフォンカード(2種2枚)プレゼント!

モデル1セット **大特価!!**

モデル2セット **大特価!!**

とにかくTELください! ☎

消費税 また出たゾ! SHARP 新品 X1Gmodel 30



¥29,800
RFコンバーター サービス中!!

ご家庭のテレビに直接つなげます!
定価¥118,000



X68000 NEW
お好きな組合せで
大特価セール

X68000 PERSONAL WORKSTATION EXPERT・EXPERT HD

X68000 PERSONAL WORKSTATION PRO・PRO HD

NEC・EPSON・SANYO・SONY その他なんでもTEL下さい!

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!!

●ビジネスソフト・ゲームソフト●

●この広告では書ききれません! 大特価にて展示中
あなたのお電話おまちしています!

君のファミコンをグレードアップ!!

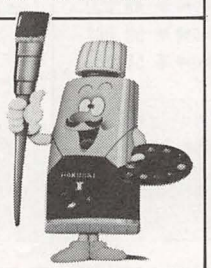
ファミリーコンピュータ開発ツール 創世機ファミ

新発売
■ファミリーコンピュータ開発ツール
本体価格 + (添付ソフト1枚) = ¥19,800

●ファミコン・ファミリーコンピュータは任天堂の商標です

まもなく発売!

グラフィックエディター ホクサイ



ゲームの好きな画面をとりこんで、自由に改造できる。もちろんオリジナル画面だって つくれる驚異のお絵かきツールだ!!!

予価¥6,800

アイ・ツーではホクサイ発売を記念して、ホクサイで作ったユーザーのグラフィックを募集します。入選者にはアイ・ツーのすてきな、オリジナルグッズを進呈。
アイ・ツーのキャラクターなんかは絶対つくってネ!(詳細は次号で)

●ファミコングルメのための特別メニュー●

■大好評発売記念 セット特別価格 1989年5月末日まで

- 創世機+ジンゴロー ——— ¥25,000
- 創世機+ジンゴロー+ファミコン生ディスク10枚(¥27,500)20枚(¥30,000)
- 創世機+トンカチエディター ——— ¥26,000
- 創世機+トンカチエディター+ファミコン生ディスク10枚(¥28,500)20枚(¥31,000)
- 創世機+子育てゴッコ ——— ¥25,000
- 創世機+子育てゴッコ+ファミコン生ディスク10枚(¥27,500)20枚(¥30,000)
- トンカチエディター+子育てゴッコ ——— ¥11,000
- トンカチエディター+子育てゴッコ+ファミコン生ディスク10枚 ¥13,000
- トンカチエディター+子育てゴッコ+ファミコン生ディスク20枚 ——— ¥15,000

「トンカチ」「子育て」「創世機」の代理店募集中!
詳しくはお電話下さい。(06-633-9800)

●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。尚、直接お申し込みの場合は、現金書留でお申し込み下さい。(送料は当社負担です。)

〈通販で御購入のお客様へ〉
アイ・ツーのメンバーカードをお持ちのお客様は、必ずカードをいっしょにお送り下さい。

君は損をしている

不用になったパソコンやワープロが
ホコリをかぶっていませんか?
遊びあきたソフトが眠ってはいませんか?

アイ・ツーはなんでも現金で買い取ります。
お近くのアイ・ツーへお持ちいただくか
または、郵送してください。
ハードもソフトもほっておくとクズに
なるだけですヨ!

キリトリセン

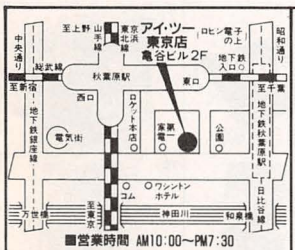
銀行振込依頼書

フリガナ			支店名	
口座名義人				
銀行名		普通・預金 当座	口座番号	

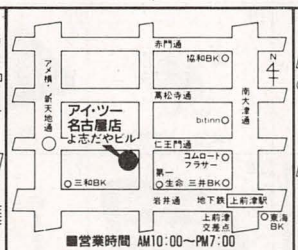
※ご記入にまちがいのあった場合の再振込手数料はお客様負担となります。

※買取代金の支払いは銀行振込か店頭払いのいずれかになります。

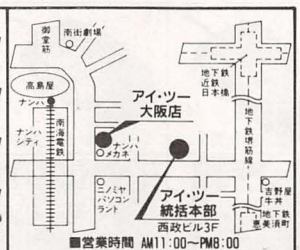
キリトリセン



■営業時間 AM10:00〜PM7:30



■営業時間 AM10:00〜PM7:00



■営業時間 AM11:00〜PM8:00

通販窓口 東京 03-258-1198 258-3539

通販窓口 名古屋 052-263-1198 263-1225

通販窓口 大阪 06-649-7881 649-0810

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 06-641-2535
名古屋 052-251-0098
東京 03-258-3868

年中無休

Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

大阪店/〒542 大阪市中央区難波千日前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

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&周辺機器 (送料1個口につき1,000円/消費税込み)

PC-9801 RA2



PC-9801RA2 定価 ¥498,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥415000

PC-9801 RX2



PC-9801RX2 定価 ¥398,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥339800

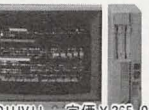
PC-9801 VM11



PC-9801VM11 定価 ¥328,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥294000

PC-9801 UV11



PC-9801UV11 定価 ¥265,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥246000

PC-286 VE



PC-286VESTD 定価 ¥298,000
PC-KD854N 定価 ¥848,00

セット特価 ¥265000

PC-286VS



PC-286VS-STD 定価 ¥388000
PC-KD854N 定価 ¥84800

セット特価 ¥348000

PC-88 VA3



PC-88VA3 定価 ¥398,000
PC-KD863G 定価 ¥138,000

セット特価 ¥385000

PC-88 VA2



PC-88VA2 定価 ¥298,000
PC-KD863G 定価 ¥138,000

セット特価 ¥313000

PC-8801 MA2



PC-8801MA2 定価 ¥168,000
PC-KD863G 定価 ¥138,000

セット特価 ¥219800

PC-8801 FE



PC-8801FE 定価 ¥129,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥149000

FS-A1 WX



FS-A1WX 定価 ¥69,800
(例)レイドック2 定価 ¥6,800

セット特価 ¥ 63000

FM TOWNS



FMTOMNSモデル2 定価¥527,800

セット特価 TELにて

モニター&プリンター

PC-KD854N	特価	~~¥58,000~~
PC-KD863S	特価	~~¥85,000~~
PC-KD863G	特価	~~¥99,800~~
PC-TV353	特価	~~¥71,000~~
PC-TV454	特価	~~¥90,000~~
PC-TV455	特価	~~¥105,000~~
CU-14CD	特価	~~¥58,000~~
PC-PR201TH	特価	~~¥103,000~~
PC-PR201G	特価	~~¥106,000~~
PC-PR101G	特価	~~¥99,000~~
PC-PR101E2	特価	~~¥69,800~~
PC-PR101TL2	特価	~~¥58,000~~
NM-9950 II	特価	~~¥119,000~~
CR-3415CL	特価	~~¥114,000~~
TX-24CL	特価	~~¥49,800~~

外付&ハードディスク

CA-44LG(40MB.18ms)	特価	¥118,000
CA-40LGS(40MB.35ms)	特価	¥148,000
CA-80LGS(80MB.18ms)	特価	¥228,000
CA-818 (80MB.18ms)	特価	¥184,000
CRC-HD2A(20MB.65ms)	特価	¥61,500
CRC-MH4H(40MB.28ms)	特価	¥109,000
CRC-MH8(80MB.24ms)	特価	¥188,000
CRC-MH4-L(40MB.38ms)	特価	¥110,000
CRC-MH4HL(40MB.28ms)	特価	¥126,000
CRC-MH8-L(80MB.24ms)	特価	¥204,000
KMF-35(3.5"1FDD)	特価	¥29,800
KMF-35TWIN(3.5"2FDD)	特価	¥49,800
KF-5S(5"1FDD)	特価	¥39,800
FDC-357(3.5"1FDD自動切替)	特価	¥47,000
FDC-57(5"1FDD自動切替)	特価	¥49,800

周辺機器

PC-88VA-12	特価	¥32,800
PC-8801-23	特価	¥32,800
PC-8801-24	特価	¥32,800
PC-8801-17	特価	¥40,300
PC-88VA-11K	特価	¥32,800
PC-9801-26K	特価	¥21,000
MS-DOS Ver3.3A	特価	¥16,300
MS-WINDOWS Ver2.0	特価	¥18,300
PIO-9234-0.25MF	特価	¥12,900
PIO-9234G-2MG	特価	¥45,900
PIO-9X34P-2MG	特価	¥54,300
IOS-10	特価	¥3,600
文豪ミニ7HG	特価	¥139,800
PC-8801MA2(新古品)	特価	¥116,000
PC-8801MH(中古品)	特価	¥92,800

周辺機器

HVS-10(ビデオスキャナー98)	特価	¥26,500
HWS-10G(ワイドスキャナー98G)	特価	¥30,300
HIS-10Y(ハンディースキャナー98Y)	特価	¥26,500
HWP-10(ハンディープリンター98W)	特価	¥26,500
SC-1	特価	¥23,400
COMSTAR2424AT/4	特価	¥39,800
PC-8872U	特価	¥8,500
PC-9872U	特価	¥8,500
MS-50HR	特価	¥7,980
プリンター切替器	特価	¥8,500
RS-232C切替器	特価	¥8,500
モデム切替器	特価	¥10,500
キーボード 延長ケーブル	特価	¥1,800
マウス 延長ケーブル	特価	¥1,800
セガ・メガドライブ	特価	¥18,000

SUPPLY & 周辺機器 (送料1000円 合計金額1万円以下の場合は800円/消費税込み)

1


特価 ¥17,800

2


特価 ¥99,800

3


特価 ¥112,000

4


特価 ¥94,800

5


特価 ¥66,800

6

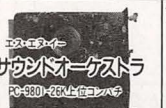

特価 ¥65,800

7


特価 ¥ 49800

8


特価 ¥15,000
FM-1コンサート+特価¥23800

9


特価 ¥21,300

10


特価 ¥49,000

11


特価 ¥ 8,450

12

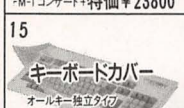

特価 ¥ 4,650

13

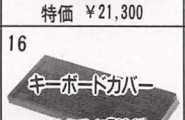

特価 ¥ 8,500

14


特価 ¥ 8,500
特価 ¥10,500

15


特価 ¥ 2,500

16


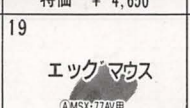
特価 ¥ 2,500

17


特価 ¥ 3,980

18


特価 ¥4,980

19


特価 ¥4,800

20

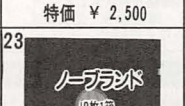

特価 ¥1,600

21


特価 ¥ 3,500

22

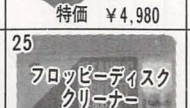

5"2HD 特価¥ 1,480

23


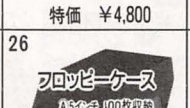
5"2HD 特価 ¥ 800
5"2D 特価 ¥ 500

24

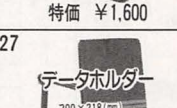

3.5"2HD 特価 ¥ 2,500
3.5"2DD 特価¥ 1,450

25


特価¥1,000

26


特価 ¥ 1,500

27


特価 ¥3,800

28


特価 ¥10,000

お問合せ
ご注文は ☎03-785-7855 受付時間 AM11:00▶PM7:00
日曜定休(祭日営業) 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1個につき1000円/消費税込み)

注番B-1



特価 ¥10,600
600(幅)×600(奥)×670(高)㎜ パソコン&ワープロ両用タイプ(オーバーハウフテープ別売¥7000)

注番B-2



Ⓐ特価 ¥15800
Ⓑ特価 ¥19800
マウステーブル付
650(幅)×700(奥)×1260(高)㎜
中間棚板4段階調節可能

注番B-3



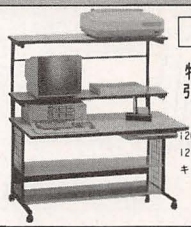
特価 ¥29800
940(幅)×700(奥)×1265(高)㎜
上から二番目の棚板は高さが100・165・395の3段階に調節可能 コンセント2個付

注番B-4



特価 ¥30800
1100(幅)×780(奥)850~1200(高)
上段棚板は50㎜間隔で高さの調節可能
キャスター付

注番B-5



特価 ¥39800
引き出しユニット付
1200(幅)×750(奥)1215~1315(高)㎜
キャスター付

注番B-6



Ⓐ特価 ¥9,300
Ⓑ特価 ¥13,000
(ヒジカケ付)

注番B-7



特価 ¥17,000
624(幅)×400(奥)×660(高)㎜
キーボードテーブル
はスライド式で
ハンドレスト付

新作ゲームSOFT (送料1本400円、2本700円、3本以上1000円/消費税込み)

ア行

麻生澪のセクシーパズル	¥ 7,020	SR
アドヴァンスト・ファンタジア	¥ 7,020	SR
アップルクラブ1~2	¥ 3,420	SR
R-TYPE	¥ 7,020	X68
〃	¥ 6,570	MSX
アフターバーナー	¥ 8,820	TOWNS
イースII	¥ 7,020	98/SR/X1t/AV/MSX2Ⓓ
囲碁2	¥13,320	98
イシュラル	¥ 5,580	X1
維新の嵐	¥ 8,820	98/88/VA
倉駐天いかせ男	¥ 6,120	SR
いろはにほへと	¥ 6,120	98V/SR/X1/X68/AV/MXX2 SX
インサイダース	¥ 8,820	98
インビテーション	¥ 8,820	TOWNS
ヴァルナ	¥ 7,020	SR
WIZARD98	¥15,120	98
WIZARDきゃら	¥12,420	98
WIZARD88	¥11,520	88
ウィザードリィIV	¥11,520	98/88/X1
ヴェイクス	¥ 7,020	SR
美しき獲物たち4~6	¥ 3,600	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
内山亜紀の超番外図鑑+	¥ 7,020	98/SR/X68/MSX2
エクザイルII	¥ 7,920	98/SR/MSX2
FMパナアミューズメント	¥ 7,020	MSX
F-1スピリットSPECIAL	¥ 6,120	MSX+
F-15ストライクイーグル	¥ 7,020	98/88
〃	¥ 5,220	MSX2Ⓓ
F-16ファイティングファルコン2	¥ 8,820	98V
エボリューション	¥ 8,820	TOWNS
お嬢様くらぶ	¥ 6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ
おちゃめなゆうれい	¥ 6,120	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2

カ行

カインドゥ・ギャルズ	¥ 6,120	98/88/X68/MSX2
からいかあまいかしょっぱいか	¥ 6,120	88
カラテカ	¥ 5,850	98
ガルフォース・惑星のカオス	¥ 7,020	X68
機動戦士ガンダム	¥ 6,120	MSX2Ⓓ
GALナンバ大作戦	¥ 6,120	MSX2Ⓓ
GALWARSきゃびきゃびるん	¥ 6,120	SR
きまぐれオレンジロード	¥ 7,020	98/SR/MSX2Ⓓ
銀河英雄伝説	¥ 7,920	98/88
キングオブマジック	¥ 7,920	98
クイズ勝手に成ジャン	¥ 6,120	98/88/MZ25/MSX2Ⓓ
口説きかた教えます	¥ 6,120	98/88/X1/X68/MSX2Ⓓ
首斬り館	¥ 7,920	MSX2Ⓓ
クライシス	¥ 7,920	88
グランドマスター	¥ 8,820	98V/X68
クリムゾン2	¥ 7,020	88
クリスタルドリーム	¥ 7,020	88
クレアスター	¥ 8,820	98
グレイテストドライバー	¥ 7,020	MSX2Ⓓ
源平討魔伝	¥ 7,020	X68
ゴーファーの野望	¥ 5,220	MSX
極道陣取り	¥ 6,120	88/X1/77/MSX2
コスモスクラブ	¥ 7,920	98/88/MSX2
琥珀色の遺言	¥ 8,820	98/SR/X1t/X68/AV/MSX2
小林愛のどきどきラリー	¥ 7,020	SR
ごらくいん	¥ 6,120	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
コリンピック	¥ 4,320	SR
魂斗羅	¥ 5,520	MSX2R

サ行

サーク	¥ 7,920	98/88
サイオブレード	¥ 7,920	98/SR/X1t/AV/MSX2Ⓓ
サイバーシティー	¥ 8,820	TOWNS
早乙女学園入学案内	¥ 4,320	98/88/X1/X68/MSX2
殺意の接吻	¥ 5,220	98/88/X1/X68/77
〃	¥ 6,120	MSX2Ⓓ
ザ・キングオブシカゴ	¥11,520	X68
ザ・スーパーラスベガス	¥11,520	98/X68
サバッシュ	¥ 7,020	SR
ザ・ファイルマスター	¥13,320	98
〃	¥11,520	88/X1/X68/77
〃	¥ 7,920	MSX2Ⓓ
サルベーション	¥ 7,020	98V/SR/X1/X68/MSX2
三国志	¥13,320	98/88/X1/X68/77/MZ25
〃	¥11,520	MSX2Ⓓ
時空の花嫁	¥ 7,020	98/88/MSX2
自己中心派2	¥ 7,020	98
〃	¥ 6,120	MSX2
自己中心派3	¥ 6,120	SR
死体置場で夕食を	¥ 8,820	98
シャティ	¥ 7,920	88/X1
少女遊戯	¥ 7,020	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
ジンギスカン	¥ 8,820	98/88/X1/X68/77/MSX2Ⓓ
新10倍カートリッジ	¥ 5,220	MSX
水滸伝	¥ 8,820	98/88/X1t
スーパー大戦略	¥ 7,200	SR/X1t
〃	¥ 7,920	98/X68
スターシップランデブー	¥ 7,020	SR/MSX2Ⓓ
スタートレイダー	¥ 7,830	88
スティルソードFor Adult	¥ 4,320	SR
スナッチャー	¥ 7,920	SR
〃	¥ 8,820	MSX2Ⓓ
スペースハリアー	¥ 7,020	SR/X1
セーラー服美少女図鑑1~6	¥ 3,420	98V/SR
ゼビウス	¥ 6,120	MSX2R
千之ナイフ・迷宮の魔少女	¥ 7,020	98/SR/MSX2Ⓓ
ソーサリアン	¥ 8,820	98/SR/VA/X1t
ソーサリアン・追追シナリオ1~3	¥ 3,420	98/SR/VA/X1t
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98/SR/VA/X1t
ソフトでハードな物語2	¥ 7,020	X68

タ行

大海令	¥11,520	98V/X68
大戦略II SP	¥ 7,920	98
太平洋の嵐DX	¥13,320	98/VA
太平洋の嵐パワーアップキット	¥ 5,220	98/VA
堕天使KYOUKO	¥ 7,020	98/SR
ダ・ビンチ	¥ 6,120	88/X1/77
たんば	¥ 6,120	98/SR/X1/AV/MSX2
〃	¥ 7,020	X68
中華大仙	¥ 6,120	MSX2Ⓓ
ちょっと名探偵	¥ 6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ
ディガンの魔石	¥ 7,920	MSX2Ⓓ
〃	¥ 9,000	88
D.Cコネクション	¥ 8,820	98
ティルナ・ノーグII	¥ 8,820	98
デス・ブリンガー	¥ 8,820	98/VA/X68
テトリス	¥ 6,120	98/88/X1/X68/77/MSX2Ⓓ
デュアルターゲット	¥ 7,020	MSX2Ⓓ
テラクレスタ	¥ 6,120	MSX2Ⓓ
デリンジャー	¥ 7,020	98/SR/MSX2Ⓓ
テレホンクラブストーリー	¥ 7,020	98V/SR/MSX2Ⓓ
電脳将棋	¥ 8,820	98V
天使たちの午後番外II	¥ 7,020	98/SR/MSX2Ⓓ
天使たちの午後II美奈子	¥ 7,020	98/SR/X1/AV/MSX2Ⓓ
ドーム	¥ 8,820	98/88/X1/X68/MSX2Ⓓ
東京女子高生セーラー服1~3	¥ 4,320	98V/SR/MSX2Ⓓ
東京女子高制服図鑑1~3	¥ 7,020	98/88/X1t/X68/MSX2
ドキドキシャッターチャンス	¥ 4,320	98/88
ときめきスポーツギャル2~3	¥ 5,220	98/SR/MSX2Ⓓ
ドラゴン	¥ 6,120	SR/MZ25
ドラゴンスピリット	¥ 7,920	X68
トリトーンファイナル	¥ 8,820	X68
どろろ	¥ 7,920	SR
トワイライトゾーン2	¥ 7,020	98/88/X1/MSX2Ⓓ

ナ行

熱血高校ドッチボール部	¥ 7,020	X68
信長の野望・全国版	¥ 8,820	98/88/X1/X68/77/MZ25
〃	¥ 7,920	MSX2Ⓓ
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,820	98/88/X1t

ハ行

パーソナル・ミュージシャンPC88	¥10,800	SR
ハード・グラフィックス(総集編)	¥ 5,220	98V/SR/77/MSX2Ⓓ
はぁちゃけあさん	¥ 3,420	98/88/MSX2
ハイドラドIII	¥ 7,020	98V
牌の魔術師	¥ 5,220	MSX2R
バックマニア	¥ 6,120	MSX2Ⓓ
パチプロ伝説	¥ 5,220	MSX2R
花の清里	¥ 7,020	98V/SR/MSX2Ⓓ
花札放浪記	¥ 6,120	X68
バビロンの黄金伝説	¥ 4,410	88
早川愛美のスネークキャンプ	¥ 7,020	88
原宿AFTeRDARK	¥ 7,920	98/SR/X1t/MSX2Ⓓ
バランスオブパワー	¥11,520	98V/MSX2Ⓓ
パワーリーグ	¥ 7,020	X68
パワフルまあじゃん2	¥ 7,020	98/SR/X1t/X68/MSX2
ヒストリーオブエルスリード	¥ 8,820	X68
美少女コントロール	¥ 6,120	MSX2
美少女写真館III	¥ 6,120	98/SR/MSX2Ⓓ
蝠少女NORIKO	¥ 7,020	98/SR
白夜物語	¥ 7,020	SR/X1/77/MSX2Ⓓ
〃	¥ 8,820	98/X68
ビリヤードきゃびきゃびるん	¥ 7,020	98V/SR
ファーストクイーン	¥ 7,920	98V
ファミリースタジアム	¥ 6,120	VA
ファンタジーIII	¥ 8,820	98/SR/X1/X68/AV
V/STOLファイター	¥ 7,020	MSX2Ⓓ
ふぇありいてぃる	¥ 4,320	MSX2Ⓓ
〃	¥ 7,020	98V/SR
プライベートスクール	¥ 6,120	98/88/MSX2
ブラックウイング	¥ 7,020	88/X1
プリントショップII	¥17,820	98/VA
フルスロットル	¥ 7,920	X68
ブレイカー	¥ 7,020	MSX2
プロヴィデンス	¥ 7,020	
ベトナム1968	¥ 8,820	98V
ぺんぎんくんWARS2	¥ 6,120	MSX2Ⓓ
ポスコニアン	¥ 6,120	X68
ポッキー	¥ 6,120	MSX2
〃	¥ 7,020	98/SR
ほっとMILK	¥ 4,320	MSX2Ⓓ
〃	¥ 7,020	98V/SR
Hopper	¥ 4,320	MSX2Ⓓ
ホテルウォーズ	¥ 8,820	X68
ホワッツ・マイケル	¥ 7,020	98/SR

マ行

マーダークラブDX	¥ 7,020	X68
マイト&マジック2	¥ 8,820	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
麻雀狂時代スペシャル	¥ 6,120	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
〃	¥ 7,020	X68
麻雀悟空	¥ 6,120	98/88/X1/AV/MSX2R
〃	¥ 7,020	X68
麻雀大会	¥ 8,820	98
麻雀武蔵	¥ 8,820	98
牧本千幸のメランコリー	¥ 7,020	88
魔剣士KUMIKO	¥ 7,020	98/SR
マジカルハウス	¥ 6,120	88
まじゃべんちゃ・ねぎ麻雀	¥ 6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ
魔浄理子	¥ 7,920	88
〃	¥ 8,820	98V
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 6,120	MSX2
〃	¥ 7,200	SR/X1t
Mrプロ野球	¥ 8,820	98V/SR
ミッド・ガルツ	¥ 8,820	98V
ミッド・ガルツA-B	¥ 7,020	88
ミッド・ガルツ デュアルサイド	¥11,520	88/MSX2
三つ目が通る	¥ 7,020	MSX
名監督II	¥ 8,820	98/X68
めぞん一刻完結編	¥ 7,020	98/88/X1/77/MSX2Ⓓ
〃	¥ 8,820	X68
モンモンモンスター	¥ 6,120	MSX2

ヤ行

やりたい放題	¥ 5,220	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
幽霊君	¥ 6,120	MSX2R

ラ行

ライトニングバッカス	¥ 7,020	SR
〃	¥ 7,380	98
〃	¥ 8,820	X68
ライトターゲット	¥ 7,020	SR
ラストハルマゲドン	¥ 7,020	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
〃	¥ 8,820	X68
リーチフォーザスターズ	¥ 8,820	98V
リップスティックADV	¥ 6,120	98/SR
リトルバンパイア	¥ 6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ
リングマスター	¥ 7,020	98V
リングマスターII	¥ 7,020	98V
レイドック2	¥ 6,120	MSX2+
ローグ・アライアンス	¥ 8,820	98
ロードス島戦記	¥ 8,820	98V

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。

〈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 普通: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
購入予定の①商品名②メーカー名③定価をハガキに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。
※当社の広告は全て消費税込の価格で掲示しております。

書留申込書BM6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

オクトで始まるパソコンワールド。

店頭にて、ゲームソフト25%OFF!!

パソコンプラザ

オクト

案内図



店頭セール実施中

オクトで始まるパソコンワールド

☎03-730-6271

●営業時間 AM 11:00～9:00/日曜・祭日PM7:00

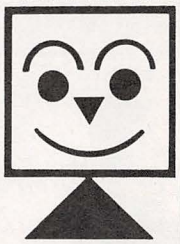
〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-730-6273

全国通販

●定休日：毎週火曜日
祭日の場合翌日になります。

電話一本で、ハイ即納

オクト
セレクテッドシステム



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!
- ▶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

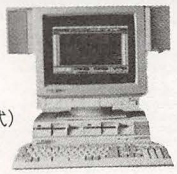
オクト-1蒲田 OPEN

消費税なんかコワくない!!
イッキに行こう ウキウキセール実施中!!

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(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥193,800
特価¥127,000

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

定価合計 ¥232,800
特価¥155,000

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¥248,000

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¥316,000

SHARP AN-8TU

パソコンディスプレイでTVが見れる!!

対応機種
- ●CU-14BD/ED/CD
- ●CU-21CD
- ●PC-KD862/863S
- ●PC-KD863G/861

88とディスプレイセットの場合 ＋¥ 28,000

★上記セットでディスプレイ変更の場合

- ●CU-14ED……＋¥ 8,000
- ●CMT-147L……＋¥ 8,000
- ●CMT-147H……＋¥14,000
- ●PC-KD863S……＋¥42,000
- ●PC-TV454……＋¥59,000
- ●PC-TV353……＋¥35,000
- ●CU-14CD……＋¥15,000
- ●PC-KD863G……＋¥56,000
- ●PC-KD854N……＋¥16,000

を、加算して下さい。

迫力のゲームが楽しめる! 21インチ!!

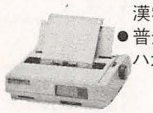
※88とセットで! コレはスゴイ!
SHARP CU-21CD-GY
定価¥139,800
- ●21インチ、カラー
- ●2モード・オートスキャン
- ●ビデオアートボード対応
- ●4050文字対応

※88セットでディスプレイ変更の場合 ＋¥ 60,000

PC-88シリーズ用 プリンター コーナー (ケーブル・A4熱転写用紙100枚付)

送料¥1,000

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¥53,000

EPSON AP-550PC

NEW



- ●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¥48,000

STAR TX-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¥44,000

- ◉STAR CX-2410 (定価¥79,800) ……特価¥57,000
- ◉BROTHER M-1224P/X (定価¥79,800) NEW ……特価¥52,000
- ◉EPSON AP-800PC (定価¥99,800) ……特価¥69,000
- ◉NEC PC-PR406H ……特価¥55,000

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
JETターミナル88	通信	5D/5HD	¥ 9,800	¥ 7,500

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 4/1 現在ですので、まずはお電話にてご確認下さい。 定休日：火曜/祭日の場合、翌日になります。

※上記料金には、消費税は含まれておりません。4月1日以降、消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。

■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。

X68000フェア SHARP X68000 組合せセット!! キミはどれを選ぶ? 送料無料

X68000EXPERT EXPERT-HD

NEW
(A)EXPERT・CZ-602C
定価￥356,000
(B)EXPERT-HD
●CZ-612C(BK)定価￥466,000

X68000PRO PRO-HD

NEW
(A)PRO
●CZ-652C(BK)定価￥298,000
(B)PRO-HD
●CZ-662C(BK)定価￥408,000

X68000ACE



ご存知! ハイコスト パフォーマンス機 FDモデル

ACE
●CZ-601C(GY)定価￥319,800

X68000ACE-HD



20MB ハードディスク 内蔵の高性能機

ACE-HD
●CZ-611C(BK)定価￥399,800

大特価中(お電話下さい)

●頭金ナシ!!
●1回～60回クレジットOK!!
●組合せ自由! TEL下さい。

ディスプレイ組合せ
①CZ-601D
②CZ-611D
③CZ-603D
④CU-21CD

※MD-2HD10枚
※ドラゴンスピリッツ プレゼント中!!

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) ㊙大特価!!

SHARP CZ-8PC4
48ドット熱転写カラー漢字プリンター
(定価¥99,800) 得大特価!!

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
XC-COMPILER PRO68	C言語	¥39,800	特価
SAMPLING PRO68K	ミュージックソフト	¥17,800	特価

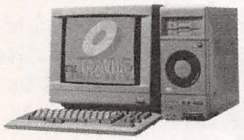
X-1ターボII/X-1TWIN用ソフト/周辺機器

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	特価
CZ-8BS1	FM音源	¥23,800	特価

富士通 FM-TOWNS 発売記念フェアー!! (送料無料)

富士通 FM-TOWNS

NEW モデル1 モデル2



オクト 大特価!! お電話下さい

①TOWNSモデル1
●本体
●カラーCRTディスプレイ
●キーボード
●システムソフトウェア
合計 ￥467,800

②TOWNSモデル2
●本体
●カラーCRTディスプレイ
●キーボード
●システムソフトウェア
合計 ￥527,800

FM-TOWNSセットで お買い上げの方!!
(a)アフターバーナー(ゲーム)
(b)ジョイカード
(c)MF-5HD 5枚
プレゼント!!
組合せ多数ありますので お電話下さい
安いゾ!!

SHARP(送料無料)

X-1Gモデル30

オクト 特選品!! 限定
●CZ-882C
●MD-2HD10枚
●ジョイカード(連射)
●ゲームソフト1本

買わなきゃソンをする!!
早い者勝ち!!
得大特価¥29,800

NEC PC-98&EPSON PC-286シリーズ特選セット (送料¥2,000)

NEC PC-9801RX-2



●PC-9801RX-2
●シャープCU-14ED
●MD-2HD(10枚)
●マウス+ゲーム
超特価
限定 TEL下さい

EPSON PC-286VE-STD



●PC-286VE-STD
●シャープCU-14ED
●MD-2HD(10枚)
●マウス+ゲーム
推奨 ●MS-DOS
限定 超特価 TEL下さい

●PC-9801UV11+シャープCU-14ED +MF-2HD(5枚)+マウス
￥230,000

●PC-9801VM11+シャープCU-14ED +MD-2HD(10枚)+マウス+ゲーム
特価￥275,000

●PC-9801EX2+シャープCU-14ED +MF-2HD+マウス
超特価 TEL下さい

EPSON
●PC-286US-STD+シャープCU-14ED +マウス+MF-2HD(5枚)+MS-DOS
特価￥235,000

★ディスプレイ変更の場合
●CU-14CD……+¥ 6,000
●CMT-147H……+¥ 7,000
●PC-KD854N……+¥ 8,000
●PC-KD455……+¥60,000
●PC-TV353……+¥34,000
●PC-TV454……+¥46,000
●PC-286CD2……+¥20,000
加算してください。

オクト推奨プリンター(送料¥1,000)

●EPSON VP-1000PC……特価¥88,000
●EPSON VP-135EXPC…特価¥69,000
●NEC PC-PR201TH…特価¥89,000

パソコンラック

H-7



●キミだけのパソコンスペースを作っちゃおう。置き方、自由自在。
1245(H)×614(D)×600(W)㎜

(定価¥22,800) 送料無料
特価¥12,000

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
富士銀行 久ヶ原支店 当NO.1824
株式会社 億人(オクト)

※掲載の価格は 4/1 現在ですので、まずはお電話にてご確認ください。
※銀行振込、または、現金書留でご注文の際には、あらかじめ電話でご確認の上、お申し込み下さい。
※上記料金には、消費税は含まれておりません。4月1日以降、消費税が付加されますので、詳しくは、電話でお問合せ下さい。

オクトで始まるパソコンワールド。

店頭にて、ゲームソフト25%OFF!!

中古パソコン買い取ります。FAXによるお見積り、ご注文もお受けします。FAX052(261)8593

パソコンハウスDyna（ダイナ） Soft & Hard

全国どこでも
楽々通販
クレジットもOK！

今月の目玉

NEW



FM TOWNS
FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER

モデル1本体 ……¥338,000
Townsシステムソフトウェア‥¥20,000
キーボード……¥20,000
カラーCRT(0.38ピッチ)‥‥¥89,800
セット合計 ¥467,800(税別)

モデル2本体……¥398,000
Townsシステムソフトウェア‥¥20,000
キーボード……¥20,000
カラーCRT(0.20ピッチ)…¥138,000
セット合計 ¥576,000(税別)

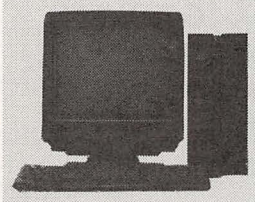
※本商品は単品購入も可能です。

モデル1セット ~~¥405,000~~(税別)　モデル2セット ~~¥500,000~~(税別)

SHARP X68000 EXPERT・PRO

NEW

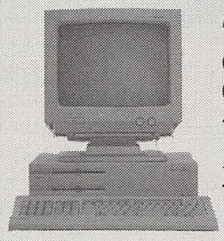
EXPERT



CZ602C-BK……¥356,000
CZ603D-BK……¥84,800
CZ8PC4（48ドット新型プリンター）……¥99,800
熱転写用紙サービス
セット合計 ¥540,600

モデル1セット ¥3☎9,800(税別)

PRO



CZ652C-BK……¥298,000
CZ611D-BK……¥145,000
ゲームソフト(フルスロットル)
……¥8,800
セット合計 ¥451,800(税別)

モデル2セット ¥3☎9,800(税別)

NEC PC8801MA2

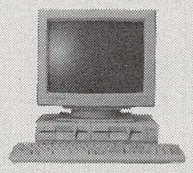


単体でもOK

PC8801MA2
……¥188,000
KD863S
……¥118,000

¥189,000(税別)

NEC PC8801FE



単体でもOK

PC8801FE
……¥127,000
KD855
……~~¥67,800~~

お手軽プライス ¥137,800(税別)

X1 turboZ III CZ880D

新製品



X1の名作turboシリーズの再来
CZ888C-BK
CZ880D-BK

ドッキリ ¥1☎9,000(税別)

特価品コーナー

PC-PR101 TL2



¥49,800(税別)

PC-KD855



¥39,800(税別)

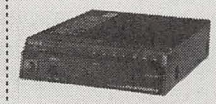
X68000 ACE・HD

展示品限定5台　~~定価¥399,800~~



¥259,000(税別)

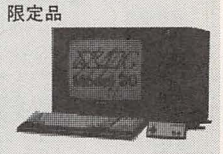
AIWAモデム PVA-1200mKⅡ



¥15,000(税別)

X1 モデル30

限定品



¥49,800(税別)

MSX ワイワイコーナー

本体

SONY

HB-FIXDmkⅡ ¥49,800　HB-FIXDJ……~~¥69,800~~



Dyna特価 ¥36,000(税別)



Dyna特価 ¥51,500

松下

FS-AIFX(MSX2)……~~¥57,800~~　FS-AIWX……~~¥69,800~~



Dyna特価 ¥41,000(税別)



Dyna特価 ¥51,500

記憶装置

SONY 3.5"フロッピーディスクドライブ
HBD-FI ~~¥36,800~~



特価 ¥28,000(税別)

松下 3.5"フロッピーディスクドライブ
FS-FDIA ~~¥39,800~~



特価 ¥29,800(税別)

日本エレクトロニックス MSX拡張スロットボックス
~~¥29,800~~



特価¥26,800(税別)

入力装置

松下 ジョイハンドル
FS-JHI ~~¥19,800~~



Dyna特価 ¥15,900(税別)

松下 マトリガ・ジョイスティック
CF-22H ~~¥3,500~~



Dyna特価 ¥3,400(税別)

SONY 連射ジョイパット
JS-303T ~~¥2,000~~



Dyna特価 ¥1,980(税別)

ソフト買い取り表の見方

◀本誌掲載のパソコンソフトを高価にて買い取り致します▶

★商品名の前のⒶⒷⒸⒹⒺが買い取り表のランクになります。

★Ⓐランク…¥3,000 Ⓑランク…¥2,500
Ⓒランク…¥2,000 Ⓓランク…¥1,500
Ⓔランク…¥1,000

★商品の状態によっては上記価格より変動する場合もあります。

★送金は現金書留でお客様の手本に送られますが、その際の手数料（400円～800円）は、お客様負担となります。

★商品は郵便小包または宅配便でダイナまで。「買い取り希望」と紙に書いて送ってネ！

★さあ、不用になったソフトはどんどんダイナに送ろう。上記商品以外のSOFTの買い取りもしますヨ。

★有効期間は5月30日までとします。

〈PC88シリーズ〉

商品名	価格	割引価格
ⒷミッドガルツSIDE A	7,800	7,350
ⒸウルティマⅠ	6,800	6,300
Ⓑバーニングポイント	8,600	7,950
ⒷクリムゾンⅡ	7,800	7,350
ⒷミッドガルツSIDE B	7,800	7,350
ⓒWhat's Michael?	7,800	7,350
Ⓓスネークキャンプ	7,800	7,350
Ⓓポッキー	7,800	7,350
Ⓑアスプリンガー(VA専用)	9,800	9,200
Ⓑ時空の花嫁	7,800	7,350
Ⓑドキドキシャッターチャンス		
＃1女子高生パート2	3,000	2,900
＃2喜劇婦編	3,000	2,900
＃3バスガイド編	3,000	2,900
Ⓐ天使たちの午後Ⅰ(番外編)	7,800	7,350
Ⓑアドバンストファンタジアン	7,800	7,350
Ⓑ水龍士Ⅱ	7,800	7,350
Ⓑマイトアンドマジック2	9,800	9,100
Ⓓ少女遊戯	7,800	7,350
Ⓒテレフォンクラブストーリー	7,800	7,350
Ⓐ戦国群雄伝	9,800	9,200
Ⓓおちゃめなゆうれい	6,800	6,300
Ⓓ白夜物語	7,800	7,350
Ⓓ花の清里	7,800	7,350
Ⓕセーラー服美少女図鑑＃1～＃6	3,800	3,550
Ⓐソーサリアン	9,800	9,200
ソーサリアン追加シナリオ	3,800	3,650
戦国ソーサリアン	3,800	3,650
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,650
スティルソードフォーアダルト	4,800	4,450
スターシップランデブー	7,800	7,250
Ⓑサイオブレード	特8,800	7,150
Ⓑ美しき獲物たちⅤ	4,000	3,750
Ⓒ新九玉伝	8,800	8,150
Ⓑファミスタ88(VA専用)	6,800	6,300
Ⓒ今夜も朝まで!ワフル麻雀Ⅱ	7,800	7,350
Ⓒ維新の嵐(VA専用)	9,800	9,200
Ⓑ Mr.プロ野球	9,800	9,200
Ⓑ太平洋の嵐DX(VA専用)	14,800	13,400
Ⓓ太平洋の嵐/パワーアップキット(VA専用)	5,800	5,400
Ⓒテトリス(VA専用)	6,900	6,300
Ⓓテトリス	6,800	6,300
Ⓒティアプロ	6,800	6,300
Ⓒいかせ男	6,800	6,300
ⒸプロジェクトA子Ⅱ	2,800	2,900
Ⓒとらわれペンギン	2,800	2,900
ⒷエグザイルⅡ	8,800	8,150
Ⓒライトニングバッカス	7,800	7,350
ⒹCHATTY	8,800	8,150
Ⓓ自己中心派3	6,800	6,300
Ⓐウィザードリィ4	12,800	11,850
Ⓒドラゴン	6,800	6,300
Ⓒトリトーン2	9,800	9,100
Ⓑ源霊戦記	9,800	9,100
Ⓐ水滸伝	9,800	9,100
Ⓐ琥珀色の遺言	9,800	9,100
Ⓐスナッチャー	8,800	8,250
ⒷR-TYPE(VA専用)	7,800	7,350
リップスティックADV	6,800	6,400
ピリヤードきゃぴきゃぴるん	7,800	7,450
Ⓓなぎさの館	8,800	6,600
Ⓓなぎさの館	7,800	7,350
Ⓒサバッシュ	7,800	7,350
Ⓒかわいそう物語	7,800	7,350
ⒸBe/ガール	5,800	5,500
Ⓑヴェイグス	7,800	7,350
ⒸときめきスポーツギャルⅠ	5,800	5,500
ⒸときめきスポーツギャルⅡ	5,800	5,500
Ⓒマスターオブモンスターズ	7,800	7,450
Ⓒアクロジェット	8,000	7,450
Ⓒスタークルーザー	7,800	7,250
Ⓓ美しき獲物たちⅣ(アダルト)	7,800	7,350
ⒸイースⅡ	7,800	7,250
Ⓒアップルクラブ	3,800	3,400
ⒸアップルクラブⅡ	3,800	3,100
別売データ①～⑩	各1,500	1,550
ザリターンオブイシター	6,800	6,300
Ⓓ自己中心派2	6,800	6,300
Ⓓお嬢様くらぶ	6,800	6,300
Ⓓカインドギャルズ	6,800	6,300
Ⓓめぞん一刻(完結編)	7,800	7,250
Ⓒキッスオブマーダー	5,800	5,400
Ⓒスーパー大戦略88	8,000	7,450
Ⓓ小森愛のどきどきラリー	7,800	7,350
Ⓒ今夜も朝まで!ワフル麻雀	6,800	6,300
Ⓒ天使たちの午後2	7,800	7,150
Ⓒソープランドストーリー	7,800	7,150
Ⓒラストハルマゲドン	7,800	7,350
Ⓒスーパー大戦略マップコレクション	4,800	4,550
ⒸファンタジーⅢ	9,800	9,100
Ⓒ水龍士	7,800	7,350
Ⓒ原宿アフターダーク	8,800	8,150
ⒸF15ストライクイーグル	7,800	7,350

〈PC98シリーズS"2DD/2HD〉

商品名	価格	割引価格
What's Michael?	7,800	7,350
霧のカトレア	7,800	7,350
Ⓒバイレーツ	9,800	9,200
プロダクションマネージャー	9,800	9,200
Super大戦略	8,800	8,250
Ⓐ信長の野望戦国群雄伝	9,800	9,100
Ⓐポッキー	7,800	7,350
ⒷマイクロミュージシャンAset	18,000	14,850
ⒷプリントショップⅡ	19,800	16,300
Ⓐ戦国群雄伝	9,800	9,200
Ⓑ水滸伝	9,800	9,200
Ⓑミッドガルツ	9,800	9,200
Ⓒファーストクイーン	8,800	8,150
Ⓓ SUPER大戦略	8,800	8,150
Ⓓティルナノーグ2	9,800	9,200
ⒸエグザイルⅡ	8,800	8,250
Ⓑ美しき獲物たちⅤ	4,000	3,750
Ⓒキングオブマジック	8,800	8,150
Ⓓ麻雀武蔵	9,800	9,100
Ⓒ死体置場で朝食を	9,800	9,100
Ⓒ花の清里	7,800	7,250
Ⓓ麻雀狂時代スペシャル	6,800	6,300
Ⓒ維新の嵐	9,800	9,100
Ⓓテトリス	6,800	6,300
Ⓒ麻雀悟空	6,800	6,300
Ⓓリップスティックアドベンチャー	6,800	6,300
Ⓓマイト&マジック2	9,800	9,100
Ⓓリングマスター	7,800	7,250
Ⓒシュヴァルツシルト	12,800	11,950
Ⓒ殺しのドレス	6,800	6,300
Ⓒなぎさの館	7,800	7,250
Ⓓソーサリアン	9,800	9,200
ソーサリアン追加シナリオ	3,800	3,650
戦国ソーサリアン	3,800	3,650
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,650
Ⓑアスプリンガー	9,800	9,100
Ⓐウィザードリィ4	12,800	11,850
Ⓐ大亜令	12,800	11,850
Ⓒスーパーラスベガス	12,800	11,850
Ⓓ新九玉伝	8,800	8,150
Ⓓスタークルーザー	7,800	7,250
Ⓐ大戦略Ⅱ SP	8,800	8,150
Ⓑ白夜物語	9,800	9,100
Ⓑバランスオブパワー	12,800	11,850
Ⓓあっぷるくらぶ	3,800	3,650
あっぷるくらぶ別売データ＃1～＃5	3,800	3,100
Ⓓやりたい放題	5,800	5,500
大戦略Ⅱマップコレクション	5,000	4,650
ピリヤードきゃぴきゃぴるん	7,800	7,350
Ⓒアクロジェット	7,800	7,350
Ⓒ自己中心派	7,800	7,350
ⒸMrプロ野球	9,800	9,200
Ⓑ美しき獲物たちⅣ(アダルト)	4,000	3,650
ⒸイースⅡ	7,800	7,350
Ⓑ信長の野望全国版	9,800	9,100
Ⓑ今夜も朝まで!ワフル麻雀	6,800	6,400
今夜も朝まで!ワフル麻雀2	7,800	7,350
ⒷグランドスラムVol2	12,000	9,900
Ⓑスタージップランデブー	8,800	8,150
Ⓑ蒼き狼と白き牡鹿	9,800	9,100
Ⓒめぞん一刻完結編	7,800	7,250
Ⓑ麻雀大会	9,800	9,100
Ⓑカインドゥギャルズ	6,800	6,300
Ⓒマイト&マジック	9,800	9,100
Ⓒウィザードリィ＃1	9,800	9,100
Ⓒウィザードリィ＃2	9,800	9,100
Ⓒウィザードリィ＃3	9,800	9,100
Ⓒ天使たちの午後Ⅱ	7,800	7,250
Ⓒ天使たちの午後Ⅱ(番外編)	7,800	7,250
Ⓒ原宿アフターダーク	9,800	9,100
Ⓓちょっと名探偵(アダルト)	6,800	6,300
Ⓒ第4のユニットⅡ	7,600	7,050
Ⓑ A列車で行こうⅡ	12,800	11,850
Ⓒラストハルマゲドン	7,800	7,350
ⒷF16ファイティングファルコン2	9,800	9,100
Ⓑロードス島戦記	9,800	9,100
Ⓑ太平洋の嵐DX	14,800	12,200
Ⓑ太平洋の嵐/パワーアップキット	5,800	5,400
Ⓑ琥珀色の遺言	9,800	9,100

〈X1シリーズ〉

商品名	価格	割引価格
Ⓑテトリス	6,800	6,400
トリトーン2	9,800	9,200
Ⓐ戦国群雄伝	9,800	9,200
Ⓑ水滸伝	9,800	9,200
Ⓒマイト&マジック2	9,800	9,200
Ⓑ美しき獲物たちⅤ	4,000	3,750
Ⓑエグザイル(turbo専用)	8,800	8,150
Ⓒ今夜も朝まで!ワフル麻雀(turbo)	6,800	6,300
Ⓒ今夜も朝まで!ワフル麻雀2(turbo)	7,800	7,250
Ⓒ琥珀色の遺言(turbo)	9,800	9,100
Ⓑアークス(turbo)	9,800	9,100
Ⓒジンギスカン(turbo)	9,800	9,100
Ⓒソーサリアン(turbo)	9,800	9,100
ソーサリアン追加シナリオ(turbo)	3,800	3,650
戦国ソーサリアン(turbo)	3,800	3,650
ピラミッドソーサリアン(turbo)	3,800	3,650
お嬢様くらぶ	6,800	6,300
Ⓓリターンオブイシター(turbo)	6,800	6,300
Ⓒスタークルーザー(turbo)	7,800	7,250
Ⓒラストハルマゲドン	7,800	7,250
Ⓒなぎさの館	7,800	7,250
Ⓒサイオブレード(turbo専)	8,800	8,150
ⒷリボルティーⅡ	7,800	7,250
Ⓒマスターオブモンスターズ(turbo専)	8,000	7,450
Ⓓ白夜物語	7,800	7,350
Ⓒ琥珀色の遺言(turbo専)	9,800	9,100
Ⓒやりたい放題	5,800	5,500
Ⓒアークティック(X1 turbo)	5,800	5,500
Ⓒ信長の野望<全国版>	9,800	9,100
Ⓒスーパー大戦略(turbo専用)	8,000	7,450
ⒹウルティマⅣ	9,800	9,100
ⒷファンタジーⅢ	9,800	9,100
ⒷイースⅡ(turbo専用)	7,800	7,250
Ⓒマイト&マジック	9,800	9,100
Ⓒまじゃべんちゃ～ねじ麻雀	6,800	6,300
Ⓓ自己中心派2	6,800	6,300
Ⓒ天使たちの午後Ⅰ	7,800	7,250
Ⓒめぞん一刻完結編	7,800	7,350
Ⓒ第4のユニットⅡ	7,200	7,050

〈X68000〉

商品名	価格	割引価格
Ⓐ今夜も朝まで!ワフル麻雀Ⅱ	7,800	7,350
Ⓐデス・プリンガー	9,800	9,200
Ⓐラスト・ハルマゲドン	9,800	9,200
ウォーニング	7,800	7,350
Ⓑフルスロットル	8,800	8,250
Ⓑ三国志	14,800	13,700
Ⓑカサブランカに愛を	7,800	7,250
ⒸマークラブDX	7,800	7,250
Ⓒ第4のユチット	6,800	6,300
Ⓑパワーリーグ	7,800	7,250
ⒸサンダーフォースⅡ	9,800	9,100
Ⓒ麻雀狂時代SP	7,800	7,250
Ⓒ琥珀色の遺言	9,800	9,100
Ⓒ道化師殺人事件	7,800	7,250
Ⓑ A列車で行こう2	12,800	11,850
Ⓑテトリス	6,800	6,300
Ⓑ信長の野望(全国版)	9,800	9,100
Ⓒマイト&マジック	9,800	9,100
Ⓒダブルヴィジョン	5,800	5,400
Ⓑ花札放浪記	6,800	5,500
Ⓑ沙羅曼蛇	8,800	8,150
ⒸファンタジーⅢ	9,800	9,100
Ⓒめぞん一刻SP	9,800	9,100
Ⓒキングオブシカゴ	12,800	11,850
ⒸウルティマⅣ	9,800	9,100
Ⓒ太平洋の嵐DX	14,800	13,700
Ⓒウォーニング	7,800	7,350
Ⓑ信長の野望全国版	9,800	9,100
Ⓓいろはにほへと	6,800	6,300
Ⓒ源平討魔伝	7,800	7,250
Ⓒスペースハリア	6,800	6,300
Ⓒ殺意の接吻	5,800	5,400
Ⓓ麻雀悟空	7,800	7,250
Ⓑ熱血高校ドッチボール部	7,800	7,250
Ⓑドラゴンスピリット	8,800	8,250

MSX2 ALL20%OFF月間

商品名	価格	割引価格
マスターオブモンスターズ	6,800	6,300
エグザイルⅡ	8,800	8,150
たんば	6,800	6,300
牌の魔術師	5,800	5,500
サイコワールド	6,800	6,300
ウイグマンSP	7,800	7,350
少女遊戯	7,800	7,350
プロ野球FAN	7,800	6,500
ゴーファーの野望	5,800	4,850
トリトーンⅡ	9,800	8,050
華三昧	6,800	6,500
天使たちの午後Ⅱ	7,800	6,500
天使たちの午後番外編Ⅱ	7,800	7,250
サイオブレード	8,800	3,750
美しき獲物たちⅤ	4,800	5,700
ガンダム	6,800	6,500
スターシップランデブっ	7,800	6,500
白夜物語	7,800	5,700
中華大仙	6,800	4,850
孔雀王	5,800	5,700
フォトクラブ	6,800	6,500
FM/パナアミューズメント	7,800	5,700
ソープランドストーリっ	7,800	6,500
きまぐれオレンジロード	7,800	6,800
Rタイプ	7,300	5,700
お嬢様クラブ	6,800	5,700
なぎさの館	7,800	6,500
エグザイル	8,800	7,250
スーパー大戦略	8,800	7,250
コナミゲームコレクションVol1～Vol4	4,800	4,450
クインプル	7,800	6,500
スナッチャーMSX2	9,800	8,050
グレイテストドライバー	7,800	6,500
マイト&マジック	9,800	8,050
麻雀狂時代スペシャル	6,800	5,700
カインドギャルズ	6,800	5,700
激突ペナントレース	5,800	4,550
学園物語	6,800	5,700
ジンギスカン	9,800	8,050
めぞん一刻完結編	7,800	6,500
イースⅡ	7,800	6,500

コピーツール

DISK BACK TOOLメジア68K(X68000)	10,300
ニュータイプ88	12,400
ファイルマスター(88or X1)	各10,300
ファイルマスター(MSX)	8,250
天下無敵(MSX2 DISK)	2,100
バックアッププロ68K(X68000)	2,100
ウィザード98	13,400
ウィザード88	10,300

サプライ

ノーブランド3.5"2DD	1,425
ノーブランド3.5"2HD	2,300
88用マウス	4,050
98用マウス	3,650

※掲載のソフト割引価格には消費税が含まれています。

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… 052-261-8080

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¥650、2コ¥450×2、3コ以上¥350×3です。
④わからないことがありましたら(052)261－8080で尋ねて下さい。

注文書

お名前

ご住所
〒

TEL
（　　）

MBM 5

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
ソフト部 ☎052-261-8080
ハード部 ☎052-261-7830
〒460 名古屋市中区大須3丁目31-28
A.M.11:00～P.M.8:00(年中無休)



中古

JUN・純・セール!

〈88シリーズ〉

PC-8801MK2-30 ……¥45,000
PC-8801MK2SR-30……¥72,000
PC-8801MK2FR-30……¥72,000
PC-8801MK2MH……¥85,000
PC-8801FH30 ……¥76,000
PC-8801FA ……¥90,000
PC-8801MA……¥98,000
PC-8801MA2……¥110,000
PC-8801VA……¥132,000
PC-8801VA2……¥178,000

〈98シリーズ〉

PC-9801F2 ……¥78,000
PC-9801M2……¥135,000
PC-9801UV11……¥165,000
PC-9801VM2……¥180,000
PC-9801VM21……¥200,000
PC-9801VX21 ……¥228,000
PC-9801RX2 ……¥252,000

〈ディスプレイ〉

PC-KD854	¥46,000
PC-KD852	¥46,000
PC-KD862	¥51,000
PC-KD851	¥52,000
PC-KD551K	¥39,800
PC-KD863S	¥65,000
PC-KDTV352	¥59,800
PC-TV 453-N	¥69,000
PC-KD251	¥24,000
CU-14AD	¥45,000
CU-14G	¥20,000
CZ-820D	¥29,800
CZ-855D	¥52,000

〈X1シリーズ〉

X1ターボ40	¥50,000
X1ターボ2	¥64,000
X1ターボZ	¥70,000
X68000セット(HD)	¥310,000
X68000セット	¥260,000

〈FMシリーズ〉

FM-TV154	¥60,000
FM-TV152	¥38,000
FM-TV153	¥48,000

常に在庫、価格は変動しています。

パソコン新世代に君は対応しているか?

●サンマックストレードシステム

〈ディスプレイ〉

希望商品	差　額	下取り商品
PC-KD863S	58,000	KD851
	60,000	KD853
	53,000	TV352
PC-KD863G	53,000	TV453N
	58,000	TV452
	78,000	KD854
PC-TV453N	59,000	KD863S
	73,000	KD862
	71,000	KD861

- 上記以外でもOK!
- 中古から中古トレードOK!

♣今月の買取り情報

- 9801(VX、VM、UV、Fシリーズ)
- 8801(MA、FA、VA、FH、FR)
  (MA2、VA2、FE、MH)
- SHARP
  (X1ターボシリーズ、ターボ30、II、III、Z、ZII)
  (X68000シリーズ、CZ-600C、601C、611C)
- ディスプレイ(各社)OK!!
  (854、852、862、861、TV352、TV453N)
  (820D、850D、855D、880D、TV152、TV154)

＊パソコンをセットで売却したい人、Telして下さい。

◆サンマックス情報

- ゲーム
  セガメガドライブ、PCエンジン
  マスターシステム、MSX2
  MSX2+(数に制限有り)
- ワープロ
  WD-652、WD-580、WD-550、WD-310
  オアシスFII、オアシスシリーズ、
  その他OK!
- 周辺

TR24CL……¥22,000
PC-PR406 ……¥32,000
AP-500 ……¥40,000
マスターピース ……¥9,800
VP-1000……¥85,000
MC-20EX……¥68,000

㈱サンマックス(厚木営業所)
TEL 0462-29-6171㈹
FAX 0462-29-6173(専)
ハガキ 神奈川県厚木市旭町3-9-15

振込先 大和銀行 厚木支店
(普通) 7035682
口座名 ㈱サンマックス
3万円以上無料配送!!

システム・ワールド

SUNMAX

0462-29-6171

AM10:30▶PM7:30

《毎週水曜日定休日》



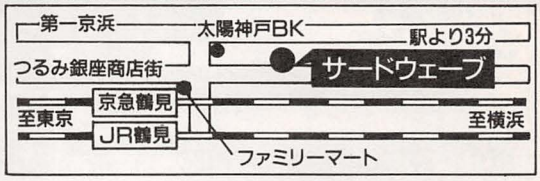
下取・買取高額査定 全国NO.1

ファミコン、MSX他中古ソフト在庫5,000本　中古CD在庫3,000枚

サードウェーブ横浜鶴見店

〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23「11:00～20:00水曜定休」

045-505-2163



下取交換例　その他の機種も大歓迎！どんどんTELしてください

PC8801-MA2への交換		MSX2+、FIXDJ、AIWXへの交換	
下取機種	差額	下取機種	差額
PC8801-MH	¥48,000	MSX2、A1、F1	¥47,000
PC8801-FH/30	¥54,000	PC-CDROM	¥28,000
PC8801-SR/30	¥68,000	セガメガドライブ	¥45,000
PC8801-FR/30	¥75,000	PCエンジン	¥48,000
PC8801-mkⅡ/30	¥83,000	ファミコン	¥51,000
MSX2、A1、F1	¥110,000	MSX	¥56,000

下取・買取対象機種

- PC9801シリーズ
- PC8801シリーズ
- PC286シリーズ
- MSX2
- MSX2+
- PCエンジン
- PCCD-ROM
- メガドライブ
- セガマスターシステム
- ファミコン
- ツインファミコン
- ディスクシステム 及び

以上の附属品・ソフトなど何でも買います。
その他についてもご相談に応じます。

新品

- PC9801シリーズ
- PC8801シリーズ
- PC286シリーズ
- MSX2+
- メガドライブ
- PCCD-ROM
- モニター
- プリンター ほか

中古パソコン売ります!!　絶対に安い・クレジット大歓迎

機種名	現金特価	クレジット(20回払)	機種名	現金特価	クレジット(20回払)
PC9801-RX2	TEL	月々¥ TEL	PC8801-MA2	TEL	月々¥ TEL
PC9801-VX21	¥248,000	月々¥14,200	PC8801-MA	TEL	TEL
PC9801-VM21	¥215,000	¥12,300	PC8801-MH	¥ 88,000	月々¥ 6,500
PC9801-VM2	¥180,000	¥10,900	PC8801-FH/30	¥ 83,000	¥ 4,900
PC9801-UV2	¥155,000	¥ 9,200	PC8801-MR	¥ 66,000	¥ 4,300
PC9801-U2	¥ 65,000	¥ 3,900	PC8801-SR/30	¥ 65,000	¥ 4,300
PC9801-F2	¥ 66,000	¥ 4,100	PC8801-FR/30	¥ 62,000	¥ 3,700
PC88-VA2	TEL	TEL	PC8801-mkⅡ/30	¥ 29,000	———
PC88-VA	¥144,000	¥ 8,200	ラストハルマゲドン(88用)	¥ 5,500	———

機種名	買取価格	販売価格
MSX2+ FIXDJ AIWX	¥28,000	¥33,000
MSX2+ WAVY70FD	¥24,000	¥29,000
PCCDROM	¥31,000	¥37,000
セガメガドライブ	¥ 9,000	¥13,000
ツインファミコン	¥11,000	¥16,000
PCエンジン	¥ 9,000	¥13,000
ファミコン	¥ 4,800	¥ 7,500
セガマスターシステム	¥ 2,500	¥ 5,000
ディスクシステム (アダプタ付)	¥ 3,000	¥ 6,000

その他多数在庫あり、詳しくはTELにて、クレジットの回数はご相談に応じます。　※上記の価格には消費税は含まれていません。

送り方と注意

売りたい場合 まずTELで値段をきいてください。(忙しくてTELするひまのない人、めんどうな人は直接送ってもかまいません)決めたら商品を宅急便等で送ってください。検品終了後直ちに送金します。

買いたい(交換したい)場合 まずTELで在庫・値段(差額)を確認してください。決まりましたら申込書にご記入のうえ現金書留にて送金してください。(交換の場合は商品も)入金確認しだい(検品終了後)直ちに商品を発送いたします。なお、クレジットご希望のお客様はTEL申込の際に「クレジット」とご指定ください。専用の申込用紙をお送りします。

その他 ●上記の価格は中古品のため変動することがありますのでご了承ください。●郵便による無料査定歓迎します。右の無料査定申込書でどんどん送ってください。●中古ソフト通販リスト(88用、MSX用、MSX2用)ご希望の方は切手500円分を同封してご請求ください。

■申込書 ■無料査定申込書 (どちらかに○をつけてください)

●売りたい ●交換したい ●買いたい　　年　月　日

フリガナ
お名前　　才

住 所 〒

保護者名　　㊞

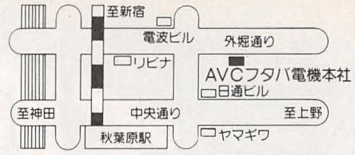
内容(機種名・値段など)

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3-2-3
☎03-253-7661(代)

ディスプレイから目を守るモニターグラス
波長が短く目の焦点と合いにくい青色光線を
シャットアウトする特殊レンズを使用。
全米・プログラマーの間でブームCR-39を
使用、眼科医推奨のレンズだ。(視力に対応は致しかねます。)¥12,800(送料¥500)税別



今すぐ もよりの電話から	
札　幌 011-611-5104	名古屋 052-452-3271
仙　台 022-264-3704	大　阪 06-311-3931
新　潟 0252-75-4175	広　島 082-295-6873
	福　岡 092-481-2494

X68000 PERSONAL WORKSTATION EXPERT

待望の新しい仲間登場!



- 高密度実装を象徴するフォルム・マンハッタンシェイプ
- 新たな領域をひらく3Mバイトの大容量メモリーを標準装備
- メインメモリーは標準で2Mバイト、最大12Mバイトまで拡張可能

CZ-602C 標準価格¥356,000 (FDDタイプ)　CZ-612C 標準価格¥466,000 (HDDタイプ)

¥AVCフタバ特価

X68000 PERSONAL WORKSTATION PRO

- 意表をつくボディコンストラクション、高度な実装技術に裏付けられた新しいスタンダードフォルム
- 高度なシステム化への対応を配慮した拡張I/Oスロット4スロット標準装備

CZ-652C 標準価格¥298,000　CZ-662C 標準価格¥408,000

¥AVCフタバ特価

お勧めディスプレイコーナー

組合せは自由、価格はお気軽にご相談下さい。

CZ-602D	CZ-603D
標準価格 ¥99,800	標準価格 ¥84,800
AVC特価	AVC特価
・0.39mmドットピッチ ・TVチューナー搭載 ・3モードオートスキャン ・チルト台別売	・0.39mmドットピッチ ・TVチューナーなし ・3モードオートスキャン ・チルト台同梱
CZ-612D	**CU-21CD**
標準価格 ¥118,800	標準価格 ¥139,800
AVC特価	AVC特価
・0.31mmドットピッチ ・TVチューナー搭載 ・3モードオートスキャン ・チルト台別売	・0.52mmドットピッチ ・TVチューナーなし ・3モードオートスキャン ・チルト台取付不可

NEC PC-9800シリーズ PC-9801RA2



80386と「日本語MSS/2」更に「日本語MS-WINDOWS/386」を採用。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RA2
標準価格…¥498,000

特価(税別)¥375,000

お支払例 ¥18,993×24回 ¥35,733×12回
(税込み) ¥10,462×48回 ¥13,306×36回

NEC PC-9800シリーズ PC-9801RX2

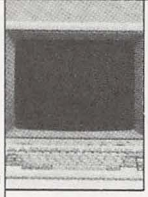


12MHzノーウェイトの80286を搭載しV30も採用している。メモリー容量は最大11.6MBまで拡張可能。
(写真のモニターは別売)
PC-9801RX2
標準価格…¥398,000

特価(税別)¥288,000

お支払例 ¥27,436×12回 ¥14,583×24回
(税込み) ¥10,216×36回 ¥8,033×48回

NEC PC-9801UV11

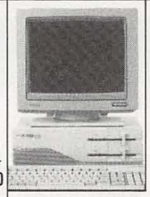


新開発のカスタムVLSIの採用でコンパクトボディを実現、充実のパワーを装備。
(写真のモニターは別売)
PC-9801UV11
標準価格…¥265,000

特価(税別)¥188,000

お支払例 ¥17,908×12回 ¥9,519×24回
(税込み) ¥6,668×36回 ¥5,243×48回

NEC PC-9801VM11



VM21の後継機でCPUに10MHzのV30を使用、20MB、40MBのHDDを内蔵可能、5"FDD2基内蔵。
(写真のモニターは別売)
PC-9801VM11
標準価格…¥328,000

特価(税別)¥238,000

お支払例 ¥22,672×12回 ¥12,051×24回
(税込み) ¥8,442×36回 ¥6,638×48回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801FE



88シリーズの入門機約1300種のソフトウェアを利用でき、ビデオ入力端子付テレビと直結。
(写真のモニターは別売)
PC-8801FE
標準価格…¥129,000

特価(税別)¥96,000

お支払例 ¥9,148×12回 ¥4,863×24回
(税込み) ¥3,407×36回 ¥2,679×48回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801MA2



こちら88FA/MAの後継機で約1.2倍のコストパフォーマンスを図る、1M FDD2基内蔵。
(写真のモニターは別売)
PC-8801MA2
標準価格…¥168,000

特価(税別)¥126,000

お支払例 ¥11,655×12回 ¥6,195×24回
(税込み) ¥4,340×36回 ¥3,413×48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
CU-14CD(シャープ)¥84,800
合計……¥522,800

特価(税別)¥398,000

お支払例 ¥36,815×12回 ¥19,568×24回
(税込み) ¥13,705×36回 ¥10,779×48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
CU-14CD(シャープ)¥84,800
合計……¥382,800

特価(税別)¥264,000

お支払例 ¥25,151×12回 ¥13,368×24回
(税込み) ¥9,365×36回 ¥7,364×48回

パソコンが変わるFM TOWNSが変える!

ビジュアルや音声&サウンド、文字といったマルチデータを利用して、TOwns GEARで簡単にプログラミングしてしまう。しかもCD-ROMソフトが表現力に応える。

快適な操作で、自分流のパソコンアート。イメージどおりに、グラフィックメイク、サウンドメイク、そしてミュージックメイク&プレイ。



モデル1 標準セット ¥467,800

本　体……¥338,000
TOWNSシステムソフトウェア……¥20,000
カラーCRTディスプレイ14……¥89,800
キーボード(JIS/親指選択)……¥20,000

⊙5月中に御購入戴いた皆様にはFDDがもう1基プレゼント、更にハガキで応募すれば、MS-DOSが貰えるダブルチャンス。

AVCフタバ特価

モデル2 標準セット ¥527,800

本　体……¥398,000
TOWNSシステムソフトウェア…¥20,000
カラーCRTディスプレイ14……¥89,800
キーボード(JIS/親指選択)……¥20,000

⊙こちらもハガキで応募するとMS-DOSは勿論、¥38,000のTOWNS PAINT Ver1.1までプレゼント、このチャンスを逃すな。

AVCフタバ特価

●分割回数は3回～48回まで自由に選べます。

メーカー	型番		標準価格	現金特価	20回分割
NEC	PC-KD854N	(ディスプレイ)	¥84,800	¥55,000	¥3,190
	PC-TV454	(ディスプレイ)	¥138,000	¥105,000	¥6,090
	PC-KD863G	(ディスプレイ)	¥138,000	¥105,000	¥6,090
SHARP	CU-14CD	(ディスプレイ)	¥84,000	AVCフタバ特価	
	CU-14ED	(ディスプレイ)	¥74,800	AVCフタバ特価	
	CZ-860C	(ディスプレイ)	¥99,800	AVCフタバ特価	
ビクター	GD-V140	(ディスプレイ)	¥128,000	AVCフタバ特価	
三洋	CMT-147L	(ディスプレイ)	¥79,800	¥48,0000	¥2,865
	CMT-147H	(ディスプレイ)	¥84,800	¥58,000	¥3,463

メーカー	型番		標準特価	現金特価	15回分割
EPSON	AP-800(PC)	(プリンター)	¥99,800	AVCフタバ特価	
	AP-550(PC)	(プリンター)	¥69,800	AVCフタバ特価	
	VP-500PC	(プリンター)	¥87,000	AVCフタバ特価	
	VP-135EX	(プリンター)	¥100,000	AVCフタバ特価	
	VP-1000(PC)	(プリンター)	¥154,000	AVCフタバ特価	
SHARP	CZ-8PC3	(プリンター)	¥65,000	AVCフタバ特価	
	CZ-8PK9	(プリンター)	¥89,800	AVCフタバ特価	
	CZ-8PC2	(プリンター)	¥69,800	AVCフタバ特価	
	CZ-8PC4	(プリンター)	¥99,800	AVCフタバ特価	

メーカー	型番		標準価格	現金特価	48回分割
NEC	PC-88VA3	(8/16bit)	¥398,000	¥298,000	¥8,071
	PC-9801V22	(ラップトップ)	¥378,000	¥288,000	¥8,033
	PC-9801RA2	(32bit)	¥498,000	¥393,000	¥10,963
EPSON	PC-286US(STD)	(ラップトップ)	¥268,000	¥275,000	¥5,823
	PC-286LE(STD)	(ラップトップ)	¥398,000	¥378,000	¥8,613
SHARP	CZ-888C	(8bit)	¥169,800	AVCフタバ特価	
PANASONIC	FS-A1WX	(MSX2+)	¥69,000	¥55,000	
SONY	HB-F1XDL	(MSX2+)	¥69,800	¥57,800	
SANYO	PHC-70FD	(MSX2+)	¥64,800	¥47,400	

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット。	**カレッジクレジット** 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。
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。
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。
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。	
完全保証 すべてメーカー保証書付アフターケア万全。	

AM10時からPM7時まで受付 日曜・祝日も営業

※現金価格は税別、分割価格には3%の消費税を含んでます。

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド 〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

電話でのお申込みは

お申し込みはフリーダイヤルで(料金無料)

0120-483290

お問合せは専用ダイヤルで

0468-483290

年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
株式会社メディアショップ ハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先・名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキで、お知らせ下さい
〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店 当座No.2945
〈郵便振替〉横浜9 42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい
クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい

NEC PC-8801MA2



- PC-8801MA2
こんどのPC8801MA2この高性能、高機能が、僕達の感性になる。
- 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 196	一括払価格 222,000円
36回	初回9,400円・7,400円×35回
48回	初回9,100円・5,800円×47回

NEC PC-8801FE



- PC-8801FE
テレビとつなげばすぐに使え手軽な本格パソコンPC-88FE新登場。
- PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ

標準価格 213,800

商品番号 197	一括払価格 160,000円
24回	初回8,500円・7,800円×23回
36回	初回8,000円・5,300円×35回

EPSON PC-286VE



- PC-286VESTD
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。
- PC-286CD2
14インチカラーディスプレイ

標準価格 392,800円

商品番号 205	一括払価格 298,000円
48回	初回11,600円・7,800円×47回
60回	初回 6,600円・6,600円×59回

EPSON PC-286VS



- PC-286VS STD
クロック周波数16MHzを実現した、拡張自在の超高性能16ビットマシン。
- PC-286CD2
14インチカラーディスプレイ

標準価格 482,800円

商品番号 211	一括払価格 368,000円
48回	初回11,100円・9,700円×47回
60回	初回11,100円・8,100円×59回

NEC PC-9801RX2



- PC-9801RX2
高速・大容量化で高度なビジネスニーズに応えるオフィスの新・標準機。
- PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ

標準価格 482,800円

商品番号 195	一括払価格 375,000円
48回	初回10,600円・9,900円×47回
60回	初回 8,600円・8,300円×59回

NEC PC-9801UV11



- PC-9801 UV11
A4ファイル大のコンパクトサイズに高度なビジネス機能を凝縮した最新鋭3.5インチ16ビット。
- PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ

標準価格 349,800円

商品番品 178	一括払価格 266,000円
48回	初回 8,500円・7,000円×47回
60回	初回11,200円・5,800円×59回

NEC PC-9801VM11



- PC-9801VM11
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。
- PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ

標準価格 412,800円

商品番号 198	一括払価格 315,000円
48回	初回 9,700円・8,300円×47回
60回	初回11,400円・6,900円×59回

NEC PC-9801RA2

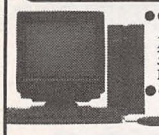


- PC-9801RA2
ハワフルに進化したビジネス仕様の32ビット386 高性能32ビットCPUとマルチタスクOS、MMI機能
- PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ

標準価格 582,800円

商品番号 192	一括払価格 448,000円
48回	初回13,900円・11,800円×47回
60回	初回11,200円・ 9,900円×59回

SHARP X68000 EXPERT

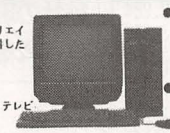


- CZ-602C
ノーブルな機能美が、クリエイターを魅了する。妥協を許したこだわりのX68000。
FDモデル。
- CZ-602D
15型カラーディスプレイテレビ

標準価格 465,800円

商品番号 223	一括払価格 特別価格
48回	初回12,900円・10,200円×47回
60回	初回14,000円・8,500円×59回

SHARP X68000 EXPERT HD



- CZ-602C
ノーブルな機能美が、クリエイターを魅了する。妥協を許したこだわりのX68000。
HDモデル。
- CZ-612D
15型カラーディスプレイテレビ

標準価格 585,800円

商品番号 224	一括払価格 特別価格
48回	初回16,200円・13,100円×47回
60回	初回12,600円・11,000円×59回

SHARP X68000 PRO



- CZ-652C
プロスペックと汎用性を絶妙にバランスさせたX68000。
FDモデル。
- CZ-602D
14型カラーディスプレイテレビ

標準価格 397,800円

商品番号 225	一括払価格 特別価格
48回	初回10,200円・9,100円×47回
60回	初回10,100円・7,600円×59回

SHARP X68000 PRO HD

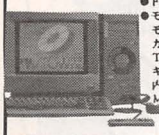


- CZ-652C
プロスペックと汎用性を絶妙にバランスさせたX68000。
HDモデル。
- CZ-612D
14型カラーディスプレイテレビ

標準価格 527,800円

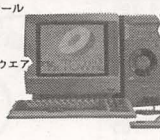
商品番号 226	一括払価格 特別価格
48回	初回16,400円・11,800円×47回
60回	初回13,800円・ 9,900円×59回

富士通 FM TOWNS



- FM TOWNS発売記念セール
- モデル1限定セット
モデル1本体
カラーCRT14インチ
TOWNSシステムソフトウエア
キーボード
内蔵マイクロFDドライブ
MS-DOSエミュレータ

富士通 FM TOWNS



- FM TOWNS発売記念セール
- モデル2限定セット
モデル2本体
カラーCRT14インチ
TOWNSシステムソフトウエア
キーボード
MS-DOSエミュレータ
TOWNS PAINT

富士通 FM77AV40SX



- FM77AV40SX
ビデオ機能が標準装備。編集ソフトもついている。いろいろついて、さらに充実。AV40SX新登場。
- FMTV-155
カラーCRTテレビ-15SD

標準価格 306,600円

商品番号 119	一括払価格 225,000円
36回	初回9,600円・7,500円×35回
48回	初回8,300円・5,900円×47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 398,000円
48回	初回11,500円・10,500円×47回
60回	初回 9,600円・ 8,800円×59回

商品番号 214	一括払価格 398,000円
48回	初回11,500円・10,500円×47回
60回	初回 9,600円・ 8,800円×59回

商品番号 215	一括払価格 448,000円
48回	初回13,900円・11,800円×47回
60回	初回11,200円・ 9,900円×59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カラーTV TH-14G1
標準価格 66,000円 特別価格 56,000円
- A1プリンタ FS-PA1
標準価格 44,800円 特別価格 38,000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
- カラープリンター HBP-F1C
標準価格 49,800円 特別価格 42,000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消費税 一括払い価格は、消費税を含みません。分括払い価格は、消費税込みです。
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。

SHARP X68000 EXEショップ

■ SHARP X1twin(CZ-830C+CZ-210D) 定価278,800円 大特価109,800円

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

エイプラン『2001年』得点,特典プレゼント!!

エイプランでお買い上げの方全員に得点券を差し上げます。
得点券の合計により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――

――全製品完全保証――
――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!!

パソコン本体	定価	現金特価	月々2回
NEC PC8801FE	¥129,000	¥ 93,000	8,448
NEC PC8801MA2	¥168,000	¥121,200	11,009
NEC PC88VA2	¥298,000	¥214,900	19,520
NEC PC88VA3	¥393,000	¥284,100	25,806
NEC PC9801CV21	¥355,000	¥254,500	23,117
NEC PC9801LS2	¥628,000	¥452,800	41,130
NEC PC9801LV21	¥345,000	¥247,000	22,436
NEC PC9801LV22	¥378,000	¥272,600	24,762
NEC PC9801RA2	¥498,000	¥359,100	32,619
NEC PC9801RA5	¥736,000	¥530,300	48,169
NEC PC9801RX2	¥398,000	¥287,000	26,070
NEC PC9801RX4	¥566,000	¥408,100	37,069
NEC PC9801UV11	¥265,000	¥193,500	17,577
NEC PC9801UV21	¥318,000	¥228,700	20,774
NEC PC9801UX21	¥348,000	¥250,300	22,736
NEC PC98RL2	¥735,000	¥530,000	48,142
NEC PC98RL5	¥970,000	¥699,400	63,529
SHARP CZ602C	¥356,000	¥275,100	24,989
SHARP CZ611C	¥399,800	¥300,600	27,305
SHARP CZ612C	¥466,000	¥360,000	32,700
SHARP CZ652C	¥298,000	¥230,200	20,910
SHARP CZ662C	¥408,000	¥315,200	28,631
SHARP CZ888C	¥169,800	¥128,600	11,682
SONY HBF1XDJ	¥ 69,800	¥ 56,100	5,096
東芝 J3100SL002	¥298,000	¥226,400	20,565
東芝 J3100SL011	¥398,000	¥287,000	26,070
東芝 J3100SL021	¥448,000	¥329,600	29,939
富士通 FM77AV40SX	¥178,000	¥128,600	11,682
富士通 FMTOWN.M1	¥358,000	¥276,600	25,125
富士通 FMTOWN.M1セット	¥478,000	¥362,600	32,937
富士通 FMTOWN.M2	¥418,000	¥322,900	29,330
富士通 FMTOWN.M2セット	¥538,000	¥407,900	37,051

CRT	定価	現金特価	月々2回
NEC PCKD853N	¥118,000	¥ 84,200	7,649
NEC PCKD854N	¥ 84,800	¥ 59,600	5,414
NEC PCKD855	¥ 69,800	¥ 49,300	4,478
NEC PCKD861	¥138,000	¥ 98,700	8,966
NEC PCKD862	¥ 99,800	¥ 70,900	6,440
NEC PCKD863G	¥138,000	¥ 98,900	8,984
NEC PCKD863S	¥118,000	¥ 83,300	7,567
NEC PCKD871	¥158,000	¥111,100	10,092
SHARP CU14BD	¥ 64,800	¥ 49,000	4,451
SHARP CU15M1E	¥ 99,800	¥ 77,100	7,004
SHARP CU21CD	¥139,800	¥108,000	9,810
THOMASON 4475N	¥ 99,800	¥ 49,300	4,478
富士通 FMTDP531	¥ 89,800	¥ 69,400	6,304
富士通 FMTDP532	¥138,000	¥106,600	9,683

ディスプレーTV	定価	現金特価	月々2回
NEC PCTV353	¥102,600	¥ 74,000	6,722
NEC PCTV455	¥147,000	¥106,000	9,628
NEC PCTV452	¥119,000	¥ 80,800	7,340
NEC PCTV454	¥128,300	¥ 92,500	8,402
NEC PCTV471	¥230,000	¥165,800	15,060
NEC PCTV472	¥184,000	¥132,700	12,053
SHARP CZ602D	¥ 99,800	¥ 77,800	7,067
SHARP CZ603D	¥ 84,800	¥ 66,200	6,013
SHARP CZ612D	¥119,800	¥ 93,400	8,484
SHARP CZ611D	¥134,000	¥104,500	9,492
SONY KV14MD1	¥ 97,200	¥ 75,100	6,822
富士通 FMDPC232D	¥ 89,800	¥ 66,800	6,068

プリンター	定価	現金特価	月々2回
EPSON AP500PC	¥ 74,800	¥ 54,400	4,942
EPSON VP2000PC	¥158,000	¥122,100	11,091
EPSON VP500	¥ 87,000	¥ 62,900	5,714
EPSON VP900PC	¥128,000	¥ 98,900	8,984
NEC PCPR101G2	¥138,000	¥ 99,500	9,038
NEC PCPR101TL2	¥ 83,800	¥ 59,600	5,414
NEC PCPR201G	¥158,000	¥113,300	10,292
NEC PCPR201H3	¥225,000	¥162,300	14,743
NEC PCPR201TH	¥145,000	¥102,300	9,293
NEC PCPR201V2	¥298,000	¥205,800	18,694
NEC PCPR406H	¥ 94,800	¥ 67,000	6,086
NEC PCPR406M	¥ 59,800	¥ 43,100	3,915
SHARP CZ8PC3	¥ 65,800	¥ 50,800	4,615
SHARP CZ8PK8	¥152,000	¥117,500	10,673
SHARP CZ8PK9	¥ 89,800	¥ 69,400	6,304
SONY HBPF1C	¥ 49,800	¥ 40,000	3,634
富士通 FMPR204W	¥ 80,000	¥ 59,400	5,396
富士通 FMPR302A	¥128,000	¥ 95,600	8,684

ディスク	定価	現金特価	月々2回
EPSON HDD20R	¥128,000	¥ 98,900	8,984
EPSON HDD40R	¥218,000	¥168,400	15,297
ICM MC40S	¥148,000	¥114,400	10,392
ITEC ITH40S	¥168,000	¥129,800	11,791
LAND LDS3VM2	¥ 74,000	¥ 57,200	5,196
LAND LDS5UV2	¥ 78,000	¥ 60,300	5,478
LOGITEC LFD381R	¥ 49,800	¥ 38,500	3,497
LOGITEC LFD391R	¥ 59,800	¥ 46,200	4,197
LOGITEC LHD32NR	¥118,000	¥ 91,200	8,284
LOGITEC LHD34HR	¥198,000	¥152,500	13,852
LOGITEC LHD34HR	¥198,000	¥153,000	13,898
MIDORI LitleB4 A	¥188,000	¥145,300	13,198
TECNOJ. SP340/2	¥115,000	¥ 65,700	5,968
WINTEC HD404HS	¥138,000	¥113,300	10,292

モデム等	定価	現金特価	月々2回
AIWA PVA1200/3	¥ 21,000	¥ 16,900	1,535
AIWA PVA2400MNP4	¥ 46,800	¥ 36,200	3,289
AIWA PVH2400	¥ 98,000	¥ 75,700	6,876
NEC PC9801LV-06	¥ 40,000	¥ 30,900	2,807
SHARP CZ8TM2	¥ 49,800	¥ 38,500	3,497
EPSON GT100V	¥ 44,000	¥ 34,000	3,089

スキャナー	定価	現金特価	月々2回
NEC PC88VA11	¥ 39,800	¥ 32,000	2,907
NEC PCIN502	¥ 99,800	¥ 80,200	7,285
NEC PCIN511	¥ 69,800	¥ 53,900	4,896
OMRON HS7R	¥ 39,800	¥ 32,000	2,907

ワープロ	定価	現金特価	月々2回
CANON α30	¥198,000	¥142,800	12,971
CANON α330	¥218,000	¥157,400	14,298
CANON α3スーパー	¥148,000	¥106,700	9,692
EPSON W/B.LQ	¥158,000	¥113,300	10,292
EPSON W/B.NOTE2	¥ 74,800	¥ 57,700	5,241
EPSON W/B.PEN	¥ 24,800	¥ 20,400	1,853
NATIONAL FWU1P301	¥138,000	¥106,600	9,683
NATIONAL FWU1P551	¥155,000	¥119,700	10,873
NEC PWP50HG	¥148,000	¥106,700	9,692
NEC PWP70HG	¥198,000	¥138,900	12,617
東芝 JW80F2	¥128,000	¥ 89,700	8,148
富士通 OASYS30AF3	¥228,000	¥164,400	14,933
富士通 OASYS30LX	¥198,000	¥142,800	12,971
富士通 OASYS30MS	¥168,000	¥129,800	11,791
SHARP CZ6BC1	¥ 79,800	¥ 61,600	5,596
SHARP CZ6TU	¥ 35,800	¥ 28,800	2,616
SHARP CZ6VT	¥ 69,800	¥ 53,900	4,896
SHARP CZ8BS1	¥ 23,800	¥ 19,700	1,790
SHARP CZ8VB2	¥ 39,800	¥ 31,800	2,889

ソフトウエア	定価	現金特価	月々2回
SOFT ROTUS 1-2-3	¥ 98,000	¥ 67,000	6,086
SOFT SUPER春望2	¥ 37,800	¥ 28,900	2,625
SOFT THE CARD3	¥ 48,000	¥ 37,100	3,370
SOFT 一太郎	¥ 58,000	¥ 44,800	4,070
SOFT 花子	¥ 58,000	¥ 44,800	4,070
SOFT 将軍2	¥ 34,800	¥ 26,800	2,435
SOFT 隼	¥ 39,800	¥ 30,700	2,789
SOFT 竜馬	¥ 68,000	¥ 49,100	4,460
SOFT テラQUEEN3	¥ 58,000	¥ 44,800	4,070
SOFT ユーカラVA	¥ 36,000	¥ 27,900	2,535
SOFT ユーカラアート	¥ 30,000	¥ 23,200	2,108

FAX	定価	現金特価	月々2回
MURATA M1	¥ 99,800	¥ 71,900	6,531

弊社の現金特価は89年4月1日以降の消費税を含んだ価格です。



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

送料当社負担：商品は完全梱包の上、送料当社負担でお届けいたします。但し、当紙面上に掲載されていない商品及び沖縄を含む島部の場合は送料別料金となりますのでお問合せ下さい。お届けは通常2週間前後です。
交換及び返品をお受けします：交換・返品のお申出は、商品到着後8日以内にお願いいたします。お客様のご都合で返品なさる場合の返送料は、お客様負担とさせていただきます。ご使用後の交換・返品はご容赦ください。
広告有効期限：次号発行まで

- 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）

商品注文後のお問い合せは：東京03-864-7468へ AM10:00～PM6:00迄（日・祝日は休業）



発売記念特価セール!

X68000シリーズ ¥288,000より 各種組合せで 大特価!!



FM TOWNS

〈MODEL 1セット〉①本体FM TOWNS-1(1MB、1FD) ②CRT FMT-DP531(0.38mmピッチ) ③キーボードFMT-KB101(JIS又は親指) ④OS TOWNSシステムソフトウェアV1.1 ⑤本体増設 内蔵マイクロFDドライブ(3.5インチ1MB) ⑥OS MS-DOSエミュレータV1.1

①～⑥計 標準価格¥478,000(消費税別)→**特価¥398,000**(消費税別)

〈MODEL 2セット〉①本体FM TOWNS-2(2MB、2FD) ②CRT FMT-DP531(0.38mmピッチ) ③キーボードFMT-KB101(JIS又は親指) ④OS TOWNSシステムソフトウェアV1.1 ⑤グラフィックツールTOWNS PAINT V1.1 ⑥OS MS-DOSエミュレータV1.1

①～⑥計 標準価格¥538,000(消費税別)→**特価¥448,000**(消費税別)

アイビット特選ディスプレイ

●シャープCU-15M1
15型カラーディスプレイ
(0.39mm/デジアナRGB)
¥99,800→特価¥79,000



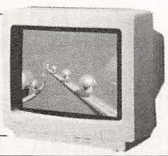
●シャープMZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800



●シャープCZ-830D
14型カラーディスプレイ
(アナ・デジ15KHz/24KHz)
¥98,000→特価¥59,800



●シャープCU-14BD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050/アナRGB)
¥64,800→特価¥49,800



●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:MSX II、FM77AVシリーズ
21ピン/アナログMSX II 対応ケーブルプレゼント!



●シャープCZ-612D-GY/BK
15型カラーディスプレイ
(0.31mmドット/チルト台付)
新発売¥119,800



周辺機器も豊富/その他もお問い合せ下さい。

●MZ-1M08(ボイスボード)……¥10,000→¥ 6,000
●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-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-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-31F(CZ-300F増設ドライブ)……¥59,800→¥ 7,000
●CZ-502F(ミニフロッピーディスク)……¥99,800→¥75,000
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……¥49,800→¥34,000
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……インタフェイスなし¥30,000
●CZ-6BE1(X68000用1MRAMボード)……¥35,000→¥29,800
●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)……¥69,800→¥59,800
●CZ-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

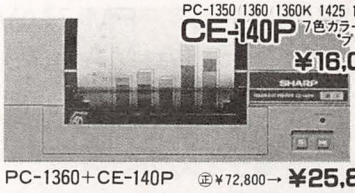
CZ-300F+CZ-3CPM(CP/M V2.2)……特価¥13,000

●CZ-8EP(X1拡張ボート)……¥11,800→¥10,000
●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……¥198,000→¥168,000
●CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)……¥79,800→¥48,000
●CZ-8PK5(24ピン漢字プリンタ、80桁)……¥129,000→¥59,800
●CZ-8PK6(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥158,000→ ¥69,800
●CZ-8PK8(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥152,000→¥122,000
●CZ-8PD2(プリンタ)……¥79,800→¥25,000
●CZ-8PD3(ドットプリンタ)……¥59,800→¥16,000
●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-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→¥ 特価
●AN-8TU(RGBシステムチューナー)……新発売¥35,800
●X1シリーズ用キーボード……¥10,000
●X1G本体……¥10,000
●MZ-2000/2200キーボード……¥10,000
●MZ-5500キーボード……¥10,000
●CZ-64H(CZ602C、652C内蔵用/ハードディスク)……¥120,000→特価
●CZ-219SS……¥29,800→¥25,300
●C&Cプロフェッショナル/パッケージ……¥58,000→¥49,300
●ワープロ春望クリエイティブ(MZ-2500用3.5")……¥34,800→¥29,000
●ワープロ春望クリエイティブ(X1ターボ用2D、2HD)¥34,800→¥29,000
●ワープロユーカラK2(X1ターボ用2D)……¥32,000→¥27,000
●ビジレス(X1ターボ用)……¥48,000→¥42,000
●CZ-8WB51(X1ターボ用BASIC、2D)……¥ 9,800→¥ 3,800
●CZ-137Z's STAFF……¥19,800→¥16,800
●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)……¥14,800→¥12,600
●CZ-211LS(ココンパイラPRO-68K)……¥39,800→¥ 特価
●CZ-141SF(X1ターボZ ニューベーシック)……¥18,800→¥ 特価
●CZ-128SF(X1 CP/M)……¥ 9,800→¥ 8,500
●CZ-3CPM(CP/MV2.2)……¥16,800→¥ 4,800
●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
●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)……¥13,800→¥11,700

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→¥ 95,000
●シャープCZ-881C……¥179,800→¥138,000
●シャープCZ-822C……¥118,000→¥ 39,800
●シャープMZ-2861(チャートUP付)¥383,000→¥大特価
●シャープMZ-2520……¥159,800→¥ 78,000
●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→¥39,800
●富士通FM77AV-2……¥158,000→¥49,800
●富士通FM77AV40……¥228,000→¥79,800
●富士通FM NEW7……¥ 99,800→¥25,000

PC-1350 1360 1360K 1425 1475用
CE-140P 7色カラープリンタ
¥16,000



PC-1360+CE-140P ㊣¥72,800→**¥25,800**

全国通信販売

北海道から沖縄まで——信用をモットーに、よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

ALBIT
アイビット電子株式会社
☎0426(45)3001～3
〒192 東京都八王子市北野町560-5
●営業時間:10:00～19:00
●電話受付:20:00迄可
●休日:日曜日
〈御振込先〉富士銀行八王子支店(普通)1752505
FAX. 0426-44-6002

※正価は発売時のメーカー標準価格です。 掲載されている商品は全て新品保証付です。 ※本表示価格に消費税が加算されます。

コンピュータ&ビジュアル

マイクロアーツ

通販専門ショップ

レビュー

●パソコンクリエーター御用達
〈ホビーからビジネスまで〉

FM TOWNS　X68000 PRO.EXPERT

PC-9801 VM.RX　MSX2+

PC-8801 FE.MA2

新品・中古パソコン全国通販

ご注文・お問い合せは → ☎0462(54)3300　毎週水曜定休日 AM10:00〜PM8:00

中古パソコン

下取交換もOK!!

(NEC本体)

PC-8801mk2-30	¥ 45,000	PC-9801	¥ 40,000	PC-KD551	¥ 40,000
PC-8801SR30	¥ 68,000	PC-9801F2	¥ 80,000	PC-KD852	¥ 45,000
PC-8801FR30	¥ 68,000	PC-9801M2	¥140,000	PC-KD854	¥ 46,000
PC-8801FH30	¥ 80,000	PC-9801U2	¥ 75,000	PC-KD862	¥ 50,000
PC-8801MH	¥ 86,000	PC-9801UV2	¥143,000	PC-KD863S	¥ 68,000
PC-8801FA	¥ 95,000	PC-9801VF2	¥100,000	CZ-850D	¥ 52,000
PC-8801MA	¥ 99,000	PC-9801VM2	¥178,000	CZ-880D	¥ 62,000
PC-8801FE	¥ 82,000	PC-9801VX21	¥228,000	CU-14FA	¥ 28,000
PC-88VA	¥130,000	PC-9801UV11	¥158,000	2000文字カラー	¥ 19,000より
PC-88VA2	¥168,000	PC-9801LV21	¥198,000	4000文字カラー	¥ 32,000より

(各社ディスプレイ)

(MSX)

HB-FⅠⅡ	¥15,000	XIターボ30	¥ 55,000
HB-FⅠXD	¥32,000	XIターボ40	¥ 49,000
HB-FⅠXDJ	¥48,000	XIターボ2	¥ 60,000
FS-AⅠF	¥32,000	XIターボZ	¥ 70,000
FS-AⅠMKⅡ	¥19,500		
FS-AⅠWX	¥48,000		
MSX2本体	¥12,000より		
MSX2(ディスク付)	¥28,000より		
MSX用ドライブ	¥20,000		
各社マウス	¥ 2,000より		

(シャープ本体)

(X68000)

X68000ACE/HD	¥248,000
X68000セット	¥268,000
X68000HDセット	¥299,000

(富士通本体)

FM-77D2	¥32,000
FM-77AV2	¥42,000
FM-77AV40	¥62,000

(アラカルト)

PCエンジン	¥ 13,000
ツインファミコン	¥ 14,000
メガドライブ	¥ 14,000
ディスクシステム	¥ 6,000

(在庫は毎日変動しますので必ずお電話下さい)

TEL 0462(54)3300(予約も可)

ワープロ中古有

中古ゲームソフト(MSX.88.98.XI.X68000他)
特価販売中買取りもOK!!

32ビットパソコン(マニアに大人気)
富士通 FM TOWNS
モデル1、モデル2
……好評発売中です……

〜新しくパソコンをご購入の方〜
アーツが親切アドバイス〜
…買替えのご相談もどうぞ……

高額下取中



新品パソコンも大特価!!

NECPC-8801FE+4000文字アナログ……特価
NECPC-8801MA2+PC-KD863S……特価
NECPC-9801VM11+PC-KD854N……特価
シャープX68000PRO/PRO-HD……特価
各社ワープロ・MSX2+(松下・ソニー)……特価

◎ビックリ下取価額でらくらくグレードアップ

ビッグに高額買取実施中!!

周辺機器も(PC-88、98)OK!

PC-8801シリーズ　FM-77AV
(FH・MH・FE・FA・MA・VA)
PC-9801シリーズ
(F・M・UV・VM・LV・VX・RX)
MSX2・各種ディスクドライブ
ファミコン・PCエンジンなどなど

各種ゲームソフト(ディスク・ロム)
(PC-88・98・MSX・XI・77)
X68000シリーズ・PC-6601
XIターボシリーズ&周辺機器
4000文字ディスプレイ(デジタル・アナログ)
マイクロアーツ買取システムへ

《お知らせ》

—好評ですアーツリスト—

随時発行しておりますパソコン、中古ゲーム、ソフト在庫を掲載しましたアーツリストをご希望の方は封書に62円切手3枚同封の上お申し込みください。(現在ご使用のパソコン機種名もご記入下さい。

コンピュータ&ビジュアル
マイクロアーツ
〒228 神奈川県座間市入谷5-2591-19-2F
㈲マイクロアーツ
TEL.0462(54)3300(代表)　FAX.0462(54)3336

ハガキ、FAXによるお問い合せ大歓迎
お支払いは銀行振込か現金書留で
30,000円以上のお買い上げの場合、無料配送
振込銀行　横浜銀行　座間駅前支店　普通707388
㈲マイクロアーツ

ゴールデンセール 激安 プランニングフェア

単品でもOK!!です。

掲載の商品価格には、消費税は含まれておりません。

☆2倍お得なこのチャンスをお見逃しなく。☆

中古品高額下取り・買取りフェア——実施中 高額下取り一例（4月15日現在）

PC-9801VX21	¥200,000	PC-9801M2	¥80,000
PC-9801VX2	¥190,000	X68000セット	¥180,000
PC-9801VM21	¥150,000	PC-8801MA	¥80,000
PC-9801VM2	¥140,000	2000文字モニター	5,000〜10,000
PC-9801UV21	¥130,000	4000文字モニター	20,000〜30,000
PC-9801UV2	¥120,000	プリンター各種	高額下取り中

その他パソコン本体・周辺機器超高額下取り中!!

※買取り価格は変動ある場合がございますので、お電話ですご確認下さい。

新同 PC-9801 RX2 CMT147L ¥398,000 ¥ 79,800 ¥477,800 セットで特価¥323,000

新同 PC-9801 RA2 CMT147L ¥498,000 ¥ 79,800 ¥577,800 セットで特価¥400,000

新同 PC-9801 UV11 CMT147L ¥265,000 ¥ 79,800 ¥344,800 セットで特価¥235,000

PHC70FD DM-405S(MSX用モニター) ¥64,800 ¥ 69,800 ¥134,600 セットで特価¥80,000

新同 X68000PRO CZ603D ¥298,000 ¥ 84,800 ¥382,800 セットで特価¥285,000

新同 X68000EXPART CZ602D ¥356,000 ¥ 99,800 ¥455,800 セットで特価¥345,000

下記掲載価格は、新品同様品の価格です。全商品、新品も新同品と変らぬ安さで販売いたします。TELにてどしどしお問い合わせ下さい。

〈パソコン本体〉

PC-9801RLm2	¥539,000
〃 RA2	¥355,000
〃 RX2	¥278,000
〃 VM11	¥235,000
〃 UV11	¥189,800
〃 LV22	¥268,000
〃 LX2	¥338,000
〃 LX4	¥445,000
〃 EX2	¥263,800
〃 ES2	¥338,000
PC-8801MA2	¥122,000
〃 MA	¥106,000
〃 FE	¥93,000
〃 FR30 (中古)	¥65,000
PC-88VA2	¥220,000
PC-286VE-STD	¥195,000
〃 H20	¥298,000
〃 VS-STD	¥398,000
〃 H20	¥386,000
〃 LE-STD	¥256,000
〃 H20	¥373,000
〃 LS-STD	¥359,000
〃 US-STD	¥198,000
X68000PRO	¥228,000
〃 PRO HD	¥310,000
〃 EXPERT	¥272,000
〃 EXPERT HD	¥355,000
X-1G/30 (中古)	¥35,000
X-1F/30 (中古)	¥29,800
X-1F/10 (中古)	¥12,800
MSX2+	¥50,000ヨリ

その他本体大安売り!!

〈ディスプレイ〉

PC-TV455	¥108,000
PC-TV454	¥94,000
PC-TV353	¥76,000
PC-KD854N	¥55,000
PC-KD863G	¥100,000
PC-853N	¥84,000
N5913L	¥180,000
CU14CD	¥52,000
CMT147H	¥52,000
CMT147L	¥45,000
CZ-603D	¥62,000
CZ-602D	¥78,000
CZ-611D	¥103,000
CZ-860D	¥78,000
FM-DPC433	¥69,800

その他ディスプレイ大安売り!!

〈プリンター〉

PC-PR201G	¥98,000
PC-PR201H3	¥159,000
PC-PR101E2	¥65,000
PC-PR101TL2	¥56,000
PC-PR102TL3	¥38,000
NM9950 II	¥19,000
VP-2000PC	¥133,000
VP-1000PC	¥98,800
AP-800PC	¥78,000
AP-550PC	¥50,000
HG-2000	¥147,000
HG2500+CSF (中古)	¥98,000
M1724P	¥63,000
CR3415CL	¥103,000
TX24CL	¥49,800
CZ-8PC3	¥52,000
CZ-8PC4	¥78,000

その他プリンター大安売り!!

〈ドライブ〉

SR-80 (80MB)	¥165,000
MC-40S (40MB)	¥113,000
MC-20EX (20MB)	¥80,000
CA-428 (40MB内蔵)	¥114,000
CA-818 (80MB内蔵)	¥190,000
CA-80LG (80MB)	¥160,000
CA-40LG (40MB)	¥108,000
ビルト4 (40MB内蔵)	¥108,000
FDC-56N (5"2ドライブ)	¥54,000
FX-51N (5"1ドライブ)	¥39,000
FX-351N (3.5"1ドライブ)	¥29,800
FX-352N (3.5"2ドライブ)	¥39,800
KF-5LV (98LV用5"1ドラ)	¥48,000
FDC-357 (3.5"自動切替)	¥48,000
FDC-358 (3.5"自動切替)	¥62,000
FDC-57N (5"自動切替)	¥49,800
FDC-58N (5"自動切替)	¥65,000

その他ドライブ大安売り!!

〈小物〉

FM-1	¥13,500
CZ-8BS1	¥19,500
LHC-11(2HDケーブル)	¥5,800
I/Oデータ2MB RAMボード	¥42,000
I/Oデータ1.5MB	¥34,000
MD-1200A2	¥16,800
MD-2400F	¥42,000
切替機各種	¥8,300
ディスク保護リング	¥1,000
AR2415用 512Kバッファ	¥21,000
キーボードカバーVX	¥2,100
キーボードカバーRX	¥2,100
VP80,600リボン	¥1,200
MZ-1E14	¥980
MZ-1E18	¥980
MZ-5Z002	¥980
MZ-1M08	¥1,980
MZ-6P09	¥980
MZ-6P07	¥980
MZ-1C26	¥980
98バスマウス	¥3,000
JOYCARD スーパー	¥1,680

その他小物大安売り!!

〈ソフト〉

アスキー、サムシンググッド、ミルキーウェイ、dBソフト	20%〜25% OFF
管理工学、日本マイコン、マイクロソフト	25%〜30% OFF
ジャストシステム	25%〜34%OFF
東海クリエイト	25%〜35%OFF
PCA	20%〜30%OFF
ロータス	25%〜33%OFF
テクニカルソフト	20%〜30%OFF
ライフボード、MSA、	15%〜25%OFF

その他ソフト大安売り!!

〈ワープロ〉

OASYS30AF III	¥148,000
OASYS30MS	¥123,000
OASYS FROM11D	¥84,800
ルポ90FX	¥12,000
ES-100	¥120,800
OASYS30AF (中古)	¥69,800
OASYS from10S	¥65,000

その他ワープロ大安売り!!

掲載商品は、ほんの一例だけです。その他、ソフトからハード・周辺機器まで全商品格安にて販売いたします。

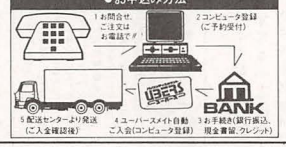
NEC、SHARP、富士通、EPSON、その他、国内メーカー超ディスカウント。

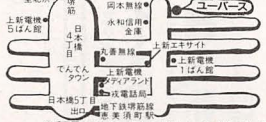
新品パソコンをお求めのお客様には、ユーズドパソコン並の価格で超ディスカウント販売いたします。新品の価格は、誌上での発表ができません。申し訳ございませんが、お電話をお待ちいたします。

●代金引換システム

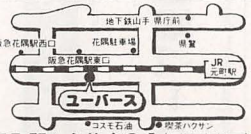
現金払いでお買い上げの場合、商品をお受け取りいただく時に、商品と引換えで代金をお支払いいただくシステムです。

●お申込み方法

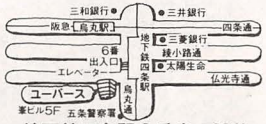




恵美須町駅から徒歩3分



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

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。

日本橋阪店	大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(椿本ビル2F)	神戸店	神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街)	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)
	☎(06)631—4016 FAX06(631)8145		☎(078)371—1030		☎(075)341—1444 FAX075(343)4226
	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		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		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

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。



〈会員募集のお知らせ〉

ユーバースの会員が新しくなります。金800円と住所、氏名、電話番号を記入したメモを同封のうえ、現金書留、郵便為替でお近くのユーバースへお送り下さい。特典①会員証発行 ②お得な会報発行 ③会員特別バザール開催（予定・通販も可）④その他特典がいっぱい ※旧会員の方も上記の方法で再申込みお願いします。

パソコンディスカウント UBERS ユーバース

御家庭の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

●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。

■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

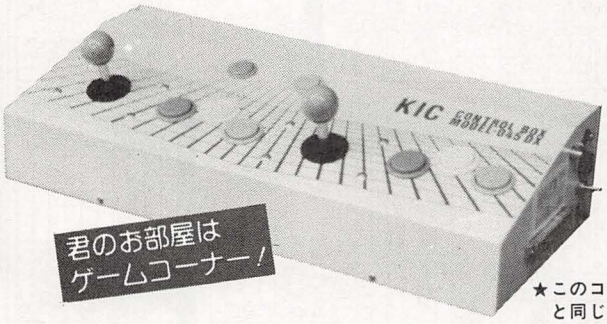
新発売 バージョンアップでますます充実 インターフェースカード

KIC-045DXは、業務用ゲーム基板だけでなく、インターフェースカードを使用すれば、Fコン・PCエンジン・メガドライブ・X68000他のコントローラとして、アーケードゲームの感覚でプレイできます。

KIC-045DXをお持ちの方は、いつでも新型と同じ機能で楽しめます。詳細はハガキにて当社サービス部までバージョンアップ資料を御請求下さい。

New

本物ゲームがステレオになった!
AV感覚満点



君のお部屋はゲームコーナー!

ついに実現!
こだわる方へ!
ステレオサウンドで
迫力ある音楽
(ステレオヘッドホン端子付)

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。●2スピーカー(ステレオ用)ヘッドホン端子(3.5φ)●8方向ジョイスティック×2●トリガーボタン/30φ6個、24φ3個付き●スイッチング電源/5V7A、+12V1A、−5V1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

★ただ今発売記念セール中!

★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。(VHF1〜2ch)
★寸法:W450×D200×H100㎜。

実用新案申請済

■KIC-045 各タイプの特長 (ⒶⒷⒸすべてステレオサウンドが楽しめます)

Ⓐ●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。

New ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる
KIC-045 組立てフルキット
〈図解入り、マニュアル付〉

★ハードに強くなろう
組立フルキットにチャレンジ!!
組立てフルキットは各タイプ(ⒶⒷⒸ)共、完成品価格の5,000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。

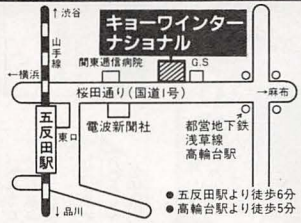
中古ゲーム基板も在庫豊富 3000円より
コントロールBOX用パーツ 各種販売中

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

展示販売中 ぜひ御来店下さい。

コントロールBOX
KIC-045DX
取扱販売店

中部地区 宇宙堂 ☎052-916-1407
関西地区 テクナート ☎06-643-7641



(日・祭日もオープンしています)
ショールーム営業時間 午後1:00〜6:00

★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。

★代金引換えシステムも御利用下さい。
代金は商品到着時でOK!詳細は在庫価格表をご覧下さい。

㈱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・FAX03-448-8060

企画・技術者募集! 高給優遇、アルバイト可詳しくはお問い合せ下さい。

アーケードゲーム大旋風!! ＊全国通信販売＊

本物のアーケードゲーム(ゲーセン版)が自宅で体験できる、ゲーム基板の送料無料、全国どこで買っても同一価格

◎ゲーム基板在庫多数……¥3,000より　◎18インチゲーム機(完全整備済)……¥35,000～¥43,000

★特選PCB在庫リスト★

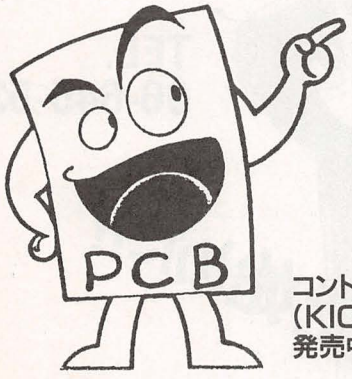
ブレイウッド	18K	ライフフォース	43K	中華大仙	35K
ザインドスリーナー	17K	奇々怪界	13K	ガントレット/配線付	45K
ワードナーの森	28K	イーアルカンフー	9K	上海	38K
フェアリーランドストーリー	18K	エレベーターアクション	6K	ヘビーユニット	50K
虎への道	35K	ロードファイター	8K	ボンジャック	12K
ダークミスト	10K	影の伝説	10K	究極タイガー	60K
ブラックドラゴン	25K	サイドアーム	18K	タイムパイロット	5K
ジェミニウイング	33K	バラデューク	15K	ローリングサンダー	58K
セクションZ	10K	トイポップ	18K	F1ドリーム	38K
コブラコマンド	45K	くにおくん	13K	レインボーアイランド	57K
ニュージーランドストーリー	60K	R-TYPE	53K	源平討魔伝	45K
地獄めぐり	55K	ガンスモーク	13K	ワンダーモモ	48K
テラフォース	35K	ドラゴンバスター	15K	モンスターランド	25K
アレックスキッド	45K	SRD	28K	黄金の城	18K
銀河任侠伝	18K	バルトリック	18K	ツインビー/電源配線付	38K

＊必ず電話で在庫確認、予約をしてから送金してください＊その他多数在庫有り　◆1K＝千円　◆P付＝専用パネル付

詳しい資料—無料提供中!! ハガキでお申込みください。
宛先……〒183 東京都府中市新町3－15－5 BM係り

タイムマシン ☎0423-67-1129
受付時間 午後4:00～8:00

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。

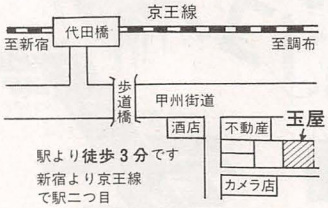
(ゲーム基板は常時在庫2,000枚。新製品から低価格基板、テーブルゲーム機、パーツまで豊富に取り揃えています。)

コントロールBOX
(KIC-045DX)も
発売中!

全国通信販売

販売リストを御希望の方はハガキで住所・氏名(フリガナ)・電話番号を明記の上、御請求下さい。玉屋「BM係」まで

ショールームオープン
展示販売中



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
営業時間：AM9:00～PM7:00(平日)
AM10:00～PM5:00(日,祭)



★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!! コントロールBOX(KIC-045DX)もさらにパワーアップして登場。ステレオ2スピーカー、ヘッドホン端子付、ビデオ/RF出力も高画質になりました。しかも価格はすえおき、買うなら今しかない!!(旧タイプをお持ちの方は実費のみで改造致します。ゲーム基板も格安で販売中、アフターサービスも万全です。)

★ゲーム基板の価格は、本誌バイヤーズガイドをごらん下さい。　★代金引き換え発送もできます。

KIC-045DX

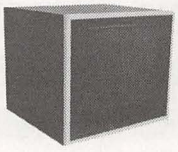


㈱キョーワインターナショナル製

Ⓐビデオ出力タイプ ――― ¥34,000
ⒷRGB出力タイプ ――― ¥28,000
ⒸA+Bタイプ ――― ¥37,000

●組立キットはそれぞれ¥5,000円引

18インチ高画質RGBモニター



●15kHz/24kHz切り替え可能
●高画質対応
●マルチ21PIN/15PIN入力端子付
●画面反転機能付
●タテ画面ヨコ画面兼用

¥78,000

通信販売もやってます

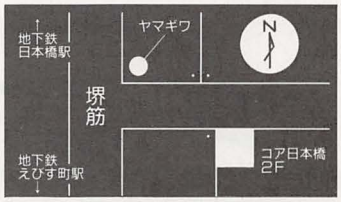
●詳しい資料ご希望の方は62円切手2枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

テクナート

●本社ショールームにて、展示販売中!!

●営業時間:AM10:00▶PM8:00
日・祭日もやってます!!

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL. 06-643-7641



マニア向
ゲーム基板販売
ソフトランド

ソフトランド通信

BAUDLATE
300/1200/2400 NMP5
PROTOCOL
N81XN SHIFTJIS
TIME 24H

TEL.
06-645-5360



ソフトランド秀和がパソコン通信を始めた!!



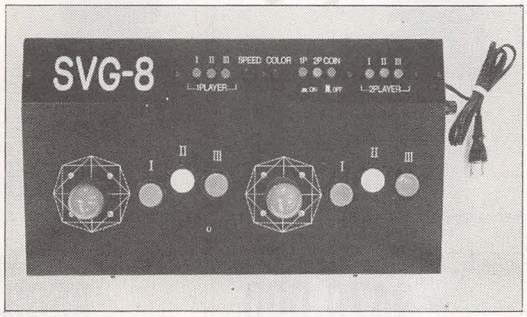
ゲーム基板販売
SOFTLAND
ソフトランド 秀和

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F
TEL 06-649-7177
FAX 06-649-7222

新開発

色あざやか 画面が美しく 連射機能が付いている

ニューバージョン



SVG-8
¥34,800

- 当社独自の開発により画面がキメこまやかな色彩である
  （新機種はさらに鮮明です）
- カラー調整がかんたんにできる
- 連射のスピードが調整できる
- 連射はすべてのボタン（6個）で、できる
- テレビのビデオ端子に接続するだけです
- ビデオ端子＋RGB21ピン共用タイプ（¥37,800）
- 麻雀や特殊パネルにも対応できる
- トリガボタンが30ミリの大型ボタンに変更

ソフトランド秀和にて店頭販売を行なっています。

ゲーム基板販売
SOFTLAND ソフトランド 秀和
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F
TEL 06-649-7177
FAX 06-649-7222

中古基板も多数取りそろえています。TELにてお問い合わせください。

ジョイシステムPMF-8近日発売
SVG-8を使ってメガドライブ、PC Engine、マーク3、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

お申込方法

●ハガキに住所・氏名・電話番号・年令・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。●代金は商品と引き換えで、お支払下さい。●商品到着後、1週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。●3ヶ月間保証書付です。
●アフターサービスは完全ですので安心してください。

ハッピー商会

〒662 兵庫県西宮市獅子ヶ口町13-2 BM係
TEL 0798−71−2910
※Shin企画が社名変更しました。

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）100円
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） 100円 プラスチックケース付
2D （1枚） 100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
2HD（1枚） 360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枚で送料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。

当広告は全て消費税込みの価格で表示しております。安心してお申し込みください。

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
100円×20＋370円×2＋1,600円＋260＝4,600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。

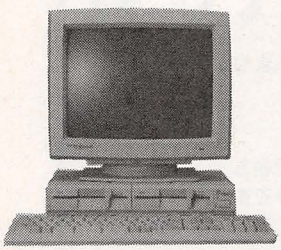
㈱アルファコーポレーション

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

NOVAに技あり、安さあり…！

PC-8801FE

注文No.B-0601



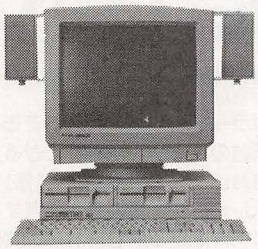
N E C PC8801FE　¥129,000
サンヨー CMT147LW　¥ 79,800
定価合計　¥208,800

特価139,000円

初回¥5,145／月々¥3,800×23回／㊎1.7万×4回

PC-8801MA2

注文No.B-0602

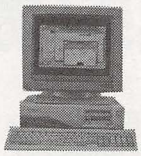


N E C PC8801MA2　¥168,000
サンヨー CMT147LW　¥ 79,800
定価合計　¥247,800

特価169,000円

初回¥4,800／月々¥4,800×23回／㊎2万×4回

PC9801EX2/EX4 新登場



注文No.B-0603

N E C PC9801EX2　¥348,000
サンヨー CMT147LW　¥ 79,800
定価合計　¥427,800

特価305,000円

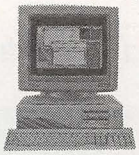
初回¥5,300／月々¥5,000×47回／㊎1.8万×8回

注文No.B-0604　PC9801EX4/CMT147LW　定価合計　¥667,800

特価470,000円

初回¥11,000／月々¥7,600×47回／㊎2.8万×8回

PC9801ES2/ES5 新登場



注文No.B-0605

N E C PC9801ES2　¥448,000
サンヨー CMT147LW　¥ 79,800
定価合計　¥527,800

特価378,000円

初回¥10,280／月々¥6,000×47回／㊎2.3万×8回

注文No.B-0606　PC9801ES5/CMT147LW　定価合計　¥717,800

特価508,000円

初回¥9,780／月々¥8,300×47回／㊎3.0万×8回



注文No.B-0607
NEC PC9801LX2
¥448,000
特価???円

注文No.B-0608
NEC PC9801LX4
¥588,000
特価???円

注文No.B-0609
NEC PC9801LX5
¥638,000
特価???円

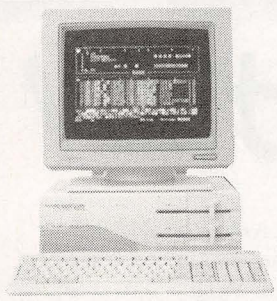
注文No.B-0610
NEC PC9801LV22
¥378,000
特価???円

注文No.B-0611
エプソン PC286LE
¥368,000　STD-N
特価???円

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-0612



PC-9801VM11

N E C PC9801VM11　¥328,000
サンヨー CMT-147LW　¥ 79,800
定価合計　¥407,800

特価287,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	12,705	9,600×35
	48	0	9,120	7,500×47

限定30セット　注文No.B-0613



NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

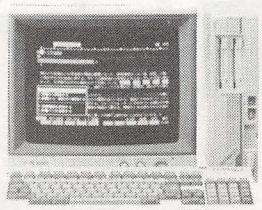
PC-9801RX2

N E C PC9801RX2　¥398,000
サンヨー CMT-147LW　¥ 79,800
定価合計　¥477,800

特価335,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	11,525	11,300×35
	48	0	13,200	8,700×47

限定30セット　注文No.B-0614



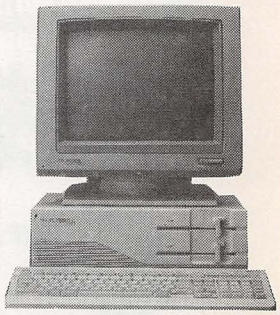
PC-9801UVII

N E C PC9801UV　¥265,000
サンヨー CMT-147LW　¥ 79,800
定価合計　¥344,800

特価235,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,025	7,900×35
	48	0	9,400	6,100×47

注文No.B-0615



PC-9801RA2

N E C PC9801RA2　¥498,000
サンヨー CMT-147LW　¥ 79,800
定価合計　¥577,800

特価412,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	14,080	13,900×35
	48	0	11,520	10,800×47

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。

表示価格には消費税は含まれておりません。

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0319436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

ますます身近な、MSX2。これは凄いゾ MSX2+！

注文№B-0616

MSX2+ F1XDJ



SONY HB-FIXDJ
「ゲームプログラミングツール」、
「ゲームプログラミング解説本」付
¥69,800 特価53,500円

注文№B-0619

MSX2+ AIFX



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
特価 ？？？ 円

注文№B-0617

MSX2 F1XD mk2



SONY HB-FIXDmk2
¥49,800 特価38,500円

注文№B-0618

MSX2+ PHC-70FD



SANYO PHC-70FD
¥64,800 特価46,000円

注文№B-0620

MSX2+ AIWX



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
特価 ？？？ 円

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

MSX周辺機器も、ノバが安い!!

SONYサーマルカラー漢字プリンタ HBP-FIC

プリントショップIIと組み合わせれば7色カラー印刷だ。



注文№B-0621
¥49,800
特価41,500円

注文№B-0622

手づくり印刷キット
プリントショップII HBS-B014D
¥12,800 特価10,500円

つくる楽しみがまた増えた。待ちに待ったカラープリント。

注文№B-0623

ナショナルFS-PA1



¥44,800
特価 ？？？ 円

SANYOカラーディスプレイ

注文№B-0624



CMT-A14F1
14インチカラー
アナログRGBケーブル付
¥64,800
特価43,000円

注文№B-0625

SONY3.5インチ
フロッピーディスクドライブ



HBD-F1
¥36,800
特価30,500円



注文№B-0626

SONY MSX通信カートリッジ
HBI-1200 ¥32,800
特価 ？？？ 円

注文№B-0627

住所録ソフト
はがき書右衛門 HBS-013D
¥7,800
特価6,500円

注文№B-0628

日本語ワープロソフト
文書作左衛門 HBS-B012D
¥6,800
特価5,700円

注文№B-0629

ナショナルMSX用マウス
FS-JM1-H



¥7,800 特価 ？？？ 円

日本一の大特価

SHARP X68000 新シリーズ登場 詳しくは次ページをご覧下さい。

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

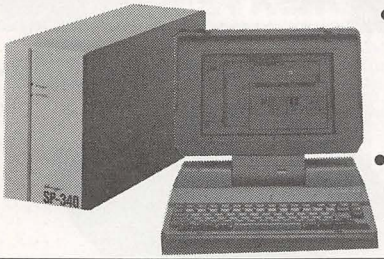
〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404
☎03(591)8761(代) FAX03(501)6348

表示価格には消費税は含まれておりません。

周辺機器もノバが安い!!

今月の目玉商品／ハードディスク・ディスプレイ

- 日本テクサ RA-HC40 ¥138,000 特価 ??? 円
- Snapper SP-340II 特価 ??? 円
- サンヨー CMT-147HW ¥84,800 特価 ??? 円
- サンヨー CMT147LW ¥79,800 特価 ??? 円



- Snapper SP-340 40MB ¥125,000 B級品・外箱汚れ 10台限 **68,000円**
- NEC PC9801LS2 中古A級品・¥628,000 10台限 **380,000円**

モデム

- オムロン MD-2400B ¥49,800➡ **35,800円**
- オムロン MD-1200A2 ¥24,800➡ **16,000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-A1200mkIII ¥21,000➡ **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-50H（マウス）…¥9,800➡ **6,500円**
- NEOS MS-40（マウス）…¥12,800➡ **7,800円**
- スピタル MT98L（マウス）…¥6,800➡ **2,800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 VP135KEXPC ¥100,000➡**電話にて激安**
- スター精密 TX-24CL（PC、AX・J3100対応、24ドット熱転写カラー、ケーブル付 ¥69,800➡電話にて激安
- スター精密 CR3415CL ¥148,000➡電話にて激安
- 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**

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202　福岡 ☎092-471-7474

SHARP X68000 PRO・EXPERT



PRO・PRO HD　注文No.B-0630 PRO
CZ652C/CZ611D ¥443,000 **お電話にて激安**

注文No.B-0631 PRO HD
CZ662C/CZ611D ¥553,000 **お電話にて激安**



EXPERT・EXPERT HD　注文No.B-0632 EXPERT
CZ602C/CZ611D ¥501,000 **お電話にて激安**

注文No.B-0633
CZ612C/CZ611D ¥611,000 **お電話にて激安**

FM TOWNS



注文No.B-0634 MODEL2 基本システム
FM TOWNSモデル2本体/JISキーボード/カラーディスプレイ14/TOWNSシステムソフトウェア ¥527,800 **お電話にて激安**

注文No.B-0635 MODEL1 基本システム ¥467,800
FM TOWNSモデル1本体/JISキーボード カラーディスプレイ14/TOWNSシステムソフトウェア **お電話にて激安**

超特価特選中古パソコン／全品完全保証付

CPU

- PC-8801mkIIFR30 ¥69,800ぢ
- PC-8801mkIIMR ¥69,800ぢ
- PC-8801FH30 ¥79,800ぢ
- PC-8801MH ¥88,000ぢ
- シャープ X1Gmodel10 ¥8,000ぢ
- X1Fmodel20 ¥29,800
- ナショナル FS-A1(MSX2) ¥12,800
- FS-A1F ¥25,000
- HB-F1(MSX2) ¥12,800
- HB-F1XD ¥29,800

プリンター

- NEC PC-PR201H3 ¥157,000
- PC-PR201G ¥98,000
- PC-PR101TL2 ¥47,000
- NEC PC-PR201TH ¥88,000
- エプソン HG2550 ¥98,000
- AP80K ¥19,000

ディスクユニット

- ランド LDS3VM ¥25,000
- クロアシステムズGD-50HS(98用) ¥33,000
- クロアシステムズGD-35S(98用) ¥25,000

ディスプレイ

- シャープ CZ820D(チューナー付) ¥34,800
- CU14CD ¥52,000
- サンヨー CMT-147L(新同) ¥43,000

ワープロ

- NEC 文豪5HL ¥168,000➡**¥112,000**
- 文豪5HG ¥148,000➡**¥98,000**
- キャノン アルファー3スーパー ¥148,000➡**¥98,000**
- 東芝 JW-90HX ¥198,000➡**¥132,000**
- 富士通 オアシス30AF3 ¥228,000➡**¥158,000**

その他デバイス

- 20MBハードディスク ¥49,800ぢ
- ミドリ DAXH-5 ¥69,800

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)　FAX03(501)6348

表示価格には消費税は含まれておりません。

キリトリ線

BM6月号 **商品申込用紙**　●お申込の前に在庫・消費税額・送料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	

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10:00～7:00

新品超特価コーナー日本一!

NEC9801、エプソン286シリーズ……とにかく安い!!
(一例)PC9801RX2→269,000円、PC9801VM11→230,000円
PC9801UV11→181,000円、PC286VE-STD→190,000円
X68000、ソフト、周辺機器……どこよりも安くします。一度電話してね。
(一例)X68000PRO＋専用モニター……280,000円
X68000EXPERT、X68000PRO……特価です。
各社モニター・プリンター……ビックリプライス!
(一例)KD854N・52,000円、KD863S・78,000円、
CU14CD→51,000円、サンヨーCMT147H→51,000円、
PC TV454→85,000円、DM405(21ピン)→28,800円、
NM9950Ⅱ→104,000円、PR201G・95,000円、
VP2000PC→109,000円、VP900PC→90,000円、
AR2415→57,000円、MI724P→56,000円、CR3410→71,000円
CR3415→97,000円、AP550PC→48,000円、
CZ8PC3→47,800円、CZ8PC4→75,000円
PC8801FE、MA2……87,500円、114,000円
PC88VA2、PC88VA3……198,000円、268,000円
サウンドボードⅡ、PC9801-26K……31,000円、18,900円
PC9801、PC8801用マウス……3,700円
X1Gモデル30＋RFコンバーター……29,800円
X1用FM音源ボード、CZ52F……18,000円、19,000円
PCエンジン、セガメガドライブ……17,000円、15,000円
FS-A1FX、FS-A1WX……41,000円、49,800円
FM77AV40SX＋TV155……204,000円
FM77AV40EX＋TV154……179,000円
FM77AV20EX＋TV152……109,000円
FMタウンズ……お問い合せ下さい。
※広告の価格には消費税は含まれていません。

中古コーナー

中古機種	買取り価格	販売価格
ファミコン	4,500	7,800
ディスクシステム	2,500	5,000
PCエンジン用CDロム I/F付	32,000	39,000
PCエンジン	10,000	14,000
マスターシステム	———	4,800
セガメガドライブ	10,000	14,000
アップルⅡC,e(Ⅱeは5千円安)	25,000	45,000
データーレコーダー	1,500	4,500
ソフト・ゲーム他	TELで	定価の半額

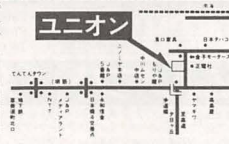
中古機種	買取り価格	販売価格
9801RX2(RA2は7万円高)	210,000	230,000
9801VX2(VX21は1 万円高)	195,000	210,000
9801LV21、PC286L-N	150,000	170,000
9801VM2(VM21は1万円高)	150,000	170,000
9801UV2(UV21は5千円高)	125,000	140,000
9801VF2	90,000	110,000
9801M2	100,000	120,000
9801F2	50,000	68,000
98LTモデル1(モデル11は5千円高)	42,000	62,000
PC286VSTD(VEは1万円高)	145,000	165,000
PC88VA(VA2は4万円高)	100,000	120,000
8801MA(MA2は3千円高)	83,000	97,000
8801FA	80,000	90,000
8801MH	70,000	82,000
8801FH30、FE	65,000	77,000
8801MR	52,000	67,000
8801FR30(SRは3000円高)	48,000	63,000
8801FR20(SRは3000円高)	35,000	53,000
8801mkⅡ30	15,000	35,000
漢字プリンター	TELで	特価
MSX2用ディスクドライブ	14,000	21,000
MSX2 A1、F1	4,000	9,000
MSX2ディスク付(2+は8千円高)	17,000	30,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000セット	210,000	250,000
X1ターボZII	65,000	82,000
X1ターボIII(Zは8千円高)	42,000	58,000
X1ターボII	40,000	55,000
X1ターボ40	36,000	50,000
X1ターボ30	38,000	54,000
X1ターボ20	25,000	45,000
X1G30	12,000	25,000
X1F20	9,000	19,000
MZ1500	5,000	10,000
MZ2500	20,000	30,000
X1ターボ用純正モニター	32,000	47,000
X1用Wディスク＋IF＋ケーブル	18,000	28,000
X1用FM音源ボード	7,000	16,000
CZ503F	10,000	20,000
FM77AV20(40は1万円高)	25,000	39,000
FM77AV2	18,000	36,000
FM77L2、L4	16,000	32,000
FM77D2	15,000	30,000
FMTV151(152は4,000円高)	24,000	40,000
FM7用WディスクＩF＋ケーブル	15,000	25,000
200ラインカラーモニター	7,000	18,000
400ラインカラーモニター	20,000	30,000

通販は、信頼と実績のユニオンへ!

広告の商品はほんの一例です。その他多数格安にて販売中です。お問合せ下さい。

■お振り込み先
近畿銀行
日本橋支店
普通0347632
パソコンショップユニオン



パソコンショップ
ユニオン

〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23
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)
TEL.0724-44-1781
FAX. 06-644-5954

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8,980円維新の嵐、戦国群雄伝、水滸伝、ソーサリアン、シンギスカン、デスブリンガー(VA)、サーク、マイト&マジックⅡ、トリトーンⅡ、怨霊戦記、ファンタシーⅢ、琥珀色の遺言、ロードス島戦記Ⅰ(VA)、ウイザードリィ・Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ、Mr・プロ野球、各7,980円スタートレーダー、スナッチャー、首斬り館、どろろ、麻雀理子、シャティ、サイオブレード、エグザイル・2、ハイパーニア、各7,100円、クリムゾンⅡ、ミッドガルツA、B、ラストハルマゲドン、イース・Ⅰ、R-TYPE(VA)、アークス、ライトニングバッカス、ハイドライド3、ウイングマンSP、めぞん一刻完結編、ジーザス、スタークルーザー、花の清里、時空の花嫁、ディレクター物語、白夜物語、気まぐれオレンジロード、サバッシュ、ヴェイクス、スターシップランデブー、アドバンスドファンタジアン、ワールドゴルフⅡ、水龍士Ⅱ、ハイテッガー、クリスタルドリーム、ウルティマⅡ、プロヴィデンス、なぎさの館、天使たちの午後・Ⅰ、番外・Ⅱ、ポッキー、ヒリヤードきゃびきゃびるん、まあじゃん2、やじうまペナントレース、F-15ストライクイーグル、アクロジェット、スカイフォックス、映画狂殺人事件、各6,180円ウルティマⅠ、銀ＬＯＤＥＳ2、リップスティックアドベンチャー、カインドゥギャルス、章駄天いかせ男、ファトクラブⅢ、たんば、お嬢様くらぶ、ソリティアロイヤル、麻雀吾空、麻雀狂時代SP、自己中心派・2・3、上海、ディアブロ、テトリス、極道陵取り、シルフィード、恐怖の館、プライベートスクール、うる星やつら、めぞん一刻、ウォーニング、ファイナルロリータ、各5,300円アークティック、ザ・コックピット、フライトシュミレーター、殺意の接吻、各3,680円美しき種族たちPart・Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ・Ⅴ、アップルクラブ1・2、(データ集1～10各1380円)各3,480円ソーサリアンシナリオVol.1・2・3、各4,400円スティルソーfor アダルト、ゴリンピック、どきどきシャッターチャンス、マスターオブモンスターマップ、各7,480円アンジェラス、ローズボーション、各7,300円マスターオブモンスター、スーパー大戦略、各2,780円サ・FOCUS、リップスティクI～S、各11,500円ウイザードリィ#4、ミッドガルツDual、各13,300円三国志、太平洋の嵐DX(VA)、7,880円バーニングポイント、9,100円ディガンの魔石、

PC-9801シリーズ

各8,980円信長の野望、戦国群雄伝、水滸伝、クレアスター、D・C・コネクション、ティルナノーグⅡ、ジンギスカン、ライトニングバッカス、維新の嵐、トリトーンⅡ、マイト&マジックⅡ、ソーサリアン、リーチ・フォー・ザ・スター、F-16・ファイティングファルコンⅡ、ロードス島戦記Ⅰ、白夜物語、ミッドガルツ、琥珀色の遺言、ウルティマⅣ、ファンタシーⅢ、ウイザードリィⅠ・Ⅱ・Ⅲ、大戦略Ⅲ、Jet、サーク、電脳将棋、麻雀武者、麻雀理子、ログアライアンス、各7,980円スーパー大戦略、アランティア、サーク、大戦略Ⅱ SP、ファーストクイーン、銀河英雄伝、サイオブレード、エグザイル2、天使たちの午後Ⅲ、各7,100円時空の花嫁、ポッキー、リンクマスターⅠ、ハイテッガー、スタークルーザー、イース・2、ディレクター物語、天使たちの午後Ⅱ、番外・Ⅱ、ラストハルマゲドン、F-15ストライクイーグル、アークス、気まぐれオレンジロード、映画狂殺人事件、めぞん一刻完結編、自己中心派2、各6,180円リップスティックAD、テトリス、たんば、プライベートスクール、めぞん一刻、お嬢様くらぶ、カインドゥギャルス、ファイナルロリータ、天九牌、殺しのドレス2、テストドライブ、ウルティマⅠ、各11,500円シュウルツシルト、大海令、A列車で行こうⅡ、ウイザードリィⅡ、囲碁「大将位」、バランスオブパワー、ザ・スーパーラスベガス、囲碁定石大将、A囲碁、ザ・キングオブシカゴ、各3,480円ソーサリアン追加シナリオⅠ～3、9,100円ディガンの魔石、7,680円ロードオブウォーズ、各13,300円三国志、囲碁Ⅱ、9,980円将棋大将V2、8,980円森田将棋Ⅱ、7,380円ラクヒスリッター、各49,800円一太郎Ver4.0、花子Ver2.0、21,000円S-TERM2、9,380円Power・C 25,900円TURBO・CV2・0、33,800円忍者3、29,500円遥・名人、24,800円よいこ～(Ver・2、96,800円ミュージくん+五連奏、121,000円ミュージくん+BALLADE、33,800円MIFES-98Ver. 4.0、各3,180円ミュージくんデータ曲集1～12、16,700円MS-DOS(Ver3.3)NEC、

X-1シリーズ

各8,980円信長の野望、戦国群雄伝、水滸伝、トリトーンⅡ、アークス、琥珀色の遺言、ソーサリアン、マイト&マジック・Ⅱ、ジンギスカン、ウルティマⅣ、ウイザードリィ・Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ、各7,980円サイオブレード、エグザイル、各7,100円白夜物語、スタークルーザー、まあじゃん2、ラストハルマゲドン、めぞん一刻完結編、イース・2、ミュール、スペースハリアー、天使たちの午後Ⅱ、リボルティーⅡ、ハイドライド3、ウルティマⅡ、ガンダーラ、各6,180円テトリス、たんば、ディアブロ、ウルティマⅠ、極道陵取り、大戦略、ザ・リターン・オブ・イシター、スーパーレイドック、めぞん一刻、うる星やつら、お嬢様くらぶ、各7,300円スーパー大戦略、マスターオブモンスター、各3,480円ソーサリアン追加シナリオⅠ～3、13,300円三国志、6,800円ゼリアード、

X-68000シリーズ

各8,980円ラストハルマゲドン、マイト&マジックⅡ、ホテルウォーズ、アークス、白夜物語、ライトニングバッカス、信長の野望全国版、ヒストリー・オブ・エルスリード、トリトーンⅡ、ファイナル、ファンタジーⅢ、デスブリンガー、プロダクションマネージャー、めぞん一刻完結編SP、名監督Ⅱ、サンダーフォースⅡ、DOME、ウルティマⅤ、各7,980円スーパー大戦略、第4のユニット3、フルスロットル、ドラゴンスピリット、サラマンダ、スターシップランデブー、雪の国クルージュ、各7,100円R-TYPE、マダークラブDX、ウオーニング、パワーリーグ、ガルフォス2、ザ・マン・アイ・ラブ、カサブランカに愛を、マンハッタンレクイエム、ザ・リターン・オブ・イシター、第4のユニット2、熱血高校ドッチボール部、桃太郎伝説、アルカノイド、麻雀吾空、麻雀狂時代SP、源平討魔伝、パックマニア、今夜も朝までパワフルまあじゃん2、各13,500円三国志、太平洋の嵐DX、各6,180円テトリス、スペースハリアー、第4のユニット、花札放浪記、いろはにほへと、ザ・コックピット、(ぐとう方教えます、カインドゥギャルズ、ボスコニアン、各11,600円A列車で行こう1Ⅱ、大海令、83,800円アフターバーナー、26,300円OS-9、49,500円C・コンパイラ&プロフェッショナルパック、15,800円サンプリングPRO、16,500円MUSIC PRO、25,800円CARD PRO、49,500円DATA PRO、17,300円NEW Print Shop、コミュニケーション PRO、18,650円ハイパーUD、49,800円Z's STAFF PRO、45,000円Music Studio+MIDIパート、5,400円D-リターン、4,550円サイクロンアニメキット、5,300円あの娘のDNA、ソングファイル、

FM-77AVシリーズ

各8,980円アークス、琥珀色の遺言、怨霊戦記、ジンギスカン、ファンタジーⅢ、DOME、マイト&マジック、ウィザードリィ#1・Ⅱ・Ⅲ、信長(全国)、各7,100円白夜物語、めぞん一刻完結編、(リーとシモン、花の清里、ワールドゴルフⅡ、マンハッタンレクイエム、天使たちの午後Ⅱ、ガンジス、イース・Ⅱ、ジーザス、王子ピンピン物語、各6,180円シルフィード、ソリティアロイヤル、テトリス、ザ・リターンオブイシター、たんば、大戦略FM、麻雀吾空、麻雀狂時代SP、うる星やつら、めぞん一刻、アメリカン・サクセス、13,300円三国志、6,780円スペースハリアー、11,500円ウイザードリィ#4(リタンオブワードナー)

MSXシリーズ

各8,980円スナッチャー、アークス、シュヴァルツシルト、ファンタジーⅢ、琥珀色の遺言、トリトーンⅡ、DOME、ウイザードリィ、マイト&マジック、Gaban、波動の標的、ジンギスカンD・R、各7,980円雪の国クルージュ、サイオブレード、スーパー大戦略R、原宿アフターダーク、エグザイル・2、ディガンの魔石、首斬り館、信長の野望(全国版)、ミッド・ガルツA、B、各7,100円ラストハルマゲドン、イース・Ⅱ、第3のユニット3、時空の花嫁、ウルティマⅡ、メンバーシップゴルフ、スターシップランデブー、白夜物語、気まぐれオレンジロード、3つ目が通る、今夜もパワフルまあじゃん2、真・魔王ゴルベリアス、V/STOL FIGHTER、アルギースの翼R、めぞん一刻完結編R、マンハッタンレクイエム、ワールドゴルフⅡ、ジーザス、ラプラスの魔、花の清里、ウイングマンSP、セイレーン、グレイテストドライバー、死霊戦線2、ミュール、新九玉伝、天使たちの午後・Ⅱ、番外Ⅱ、なぎさの館、ソープランドストーリィー、殺人倶楽部R・D、カオスエンジェル、各6,180円プレイボールⅡ、幽霊君、ザ・ゴルフ、アメリカンサクセス、ウルティマⅠ、テトリス、熱血柔道R ゼビウス「ファードラウド伝説」R、ティアプロ、マスターオブモンスター、機動戦士ガンダム、極道陵取り、クリムゾンの瞳三目玄、天九牌、麻雀吾空、麻雀狂時代SP、制覇、自己中心派1・2、テーブダンジョン！・ⅡR、ドラゴンクエストⅡ、テスタメント、ソリティアロイヤル、T・D・F、学園戦記、学園物語D・R、リバイバー、カインドゥギャルズ、めぞん一刻、うる星やつら、バックマニア、LAYDOCK2、F-1スピリットDSP、フォトクラブ恐怖の館、たんば、お嬢様くらぶ、おちゃめなゆうれい、ザ・コックピットR、インターの復活R 各5,300円ゴーファーの野望R、牌の魔術師R、パロディウスR、F1スピリットR、Be.ノ'ガール、新10倍カートリッジR、パチプロ伝説R、ケンペレチェスR、阿佐田のA級麻雀R・D、F-15ストライクイーグルR・D、マラヤの秘宝R、11,500円ウイザードリィ#1R、ミッドガルツ、バランスオブパワー、プリントショップⅡ、三国志、7,480円アンジェラスR、6,680円R-TYPER、3,680円ディスクステーションスペシャル春号、(他は1,900円)、16,980円MSX-C Ver1.2、MSX-S BUG2、13,500円MSX-DOS2TOOLS、G-CALK、6,280円文書作左衛門、7,200円はがき書右衛門、26,000円HAL NOTE、21,500円msx-writeⅡ、

FM-TOWNS

各8,980円アフターバーナー、R-TYPE、EVOLUTION、サイバーシティ、インビテーション、ソフトでハードな物語、囲碁道場、各7,980円スーパー大戦略、麻雀吾空、アメリカンサクセス、

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税３％が含まれています。
- 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400円2本以上510円ハードは別途申し受けます。
- 代金引き替えの方は送料の他に210円プラスです。御自宅で商品と引き換えて下さい。
- ファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。
- 営業時間 月曜～土曜12：00～20：00、日祭10：00～19：00
  定休日 第２、第３月曜日
- 特価品カタログ御希望の方は、機種名を書いて切手124円同封して申込み下さい。

駅より徒歩2分

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

ゲームもおまかせ！大特価販売

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！日本マイコン流通センターへ
"日本マイコン流通センター　広告1ページ目

消費税

当社は内税方式です

当社広告は全て消費税込みの価格で表示してあります。
ほとんどの商品が消費税込みで3月までと同じ代金で買えます。

今月の特選中古パソコン

（このコーナーは限定の中古品のため、必ずお電話で在庫を確認の上、その場でお申し込み下さい。）

注文番号 B-FU01 富士通 FM-77AV20-2



定価 ~~¥168,000~~

- 漢字第1、第2水準ROM搭載
- 3.5"2DDドライブ2基内蔵
- FM音源標準装備によりFM音源3音＋PSG3音出力可能
- 26万色（320×200）のカラー表現

大特価 ¥55,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,800	¥9,700
10回	¥6,850	¥5,900
20回	¥4,900	¥3,100

注文番号 B-FU02 NEC PC-8801

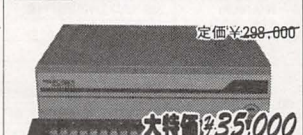


定価 ~~¥228,000~~

- 初心者に最適
- PC88シリーズの数多いソフトが使えます（ただし、SR以降用のソフトは不可）
- 5"2DディスクI/F、RS232C I/F内蔵

現金特価 ¥18,000

注文番号 B-FU03 NEC PC-9801



定価 ~~¥298,000~~

- 16ビット高速処理
- 5"2HD/8"2D I/F標準装備

大特価 ¥35,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥12,200	¥12,100
6回	¥ 6,600	¥ 6,100
12回	¥ 3,650	¥ 3,200

注文番号 B-FU04 SHARP X1turbo 30 CZ-852C



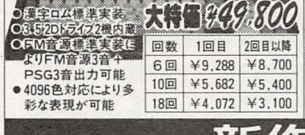
定価 ~~¥278,000~~

- 漢字ROM搭載
- 640×400ドットのカラー二表示が可能
- 5"2DDディスク2基内蔵
- 8オクターブ3和音のサウンドジェネレータ搭載

大特価 ¥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
12回	¥ 5,878	¥ 5,500
20回	¥ 4,768	¥ 3,400

注文番号 B-FU05 富士通 FM77AV2



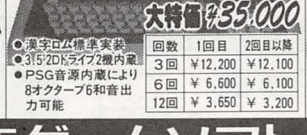
定価 ~~¥158,000~~

- 漢字ROM標準実装
- 3.5"2DDドライブ2機内蔵
- FM音源標準実装によりFM音源3音＋PSG3音出力可能
- 4096色対応により多彩な表現が可能

大特価 ¥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

注文番号 B-FU06 富士通 FM77D2



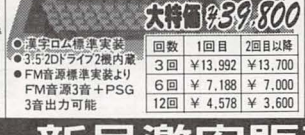
定価 ~~¥228,000~~

- 漢字ROM標準実装
- 3.5"2DDドライブ2機内蔵
- PSG音源内蔵により8オクターブ6和音出力可能

大特価 ¥35,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥12,200	¥12,100
6回	¥ 6,600	¥ 6,100
12回	¥ 3,650	¥ 3,200

注文番号 B-FU07 富士通 FM77L2



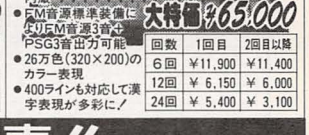
定価 ~~¥193,000~~

- 漢字ROM標準実装
- 3.5"2DDドライブ2機内蔵
- FM音源標準実装よりFM音源3音＋PSG3音出力可能

大特価 ¥39,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥13,992	¥13,700
6回	¥ 7,188	¥ 7,000
12回	¥ 4,578	¥ 3,600

注文番号 B-FU08 富士通 FM77AV40



定価 ~~¥228,000~~

- 漢字第1、第2水準ROM搭載
- 3.5"2DDドライブ2基内蔵
- FM音源標準装備によりFM音源3音＋PSG3音出力可能
- 26万色（320×200）のカラー表現
- 400ラインも対応して漢字表現が多彩に！

大特価 ¥65,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥11,900	¥11,400
12回	¥ 6,150	¥ 6,000
24回	¥ 5,400	¥ 3,100

新作ゲームソフト 新品激安販売!!

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-FS01	MUSICネットワーク	パーソナル・ミュージシャンPC88	12,000	10,800
B-FS02	B. P. S.	テトリス	6,800	6,120
B-FS03	Falcom	STARTRADER	8,700	7,830
B-FS04	Falcom	ソーサリアン	9,800	8,820
B-FS05	Falcom	戦国ソーサリアン(ソーサリアンシナリオ2)	3,800	3,420
B-FS06	Falcom	ビラシドソーサリアン(ソーサリアンシナリオ3)	3,800	3,420
B-FS07	JAST	天使たちの午後 PartII 美奈子	7,800	7,300
B-FS08	JAST	天使たちの午後II -番外編-	7,800	7,700
B-FS09	T&Eソフト	サイオブレード	8,800	7,920
B-FS10	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7,800	7,020
B-FS11	dBソフト	P. 1（ピーワン）	40,000	32,000
B-FS12	アーテック	ディガンの魔石(3月発売予定)	10,000	9,000
B-FS13	アイセル	KYAN KYAN COLLECTION	5,800	4,900
B-FS14	アイセル	Five Gals Connection	5,800	4,900
B-FS15	ウルフチーム	ミッド・ガルツ SIDE A	7,800	7,020
B-FS16	ウルフチーム	ミッド・ガルツ SIDE B	7,800	7,020
B-FS17	ウルフチーム	ミッド・ガルツ DUAL SIDE	12,800	11,520
B-FS18	エニックス	The Old Village Story	8,200	7,700
B-FS19	エニックス	バーニングポイント	8,600	8,100
B-FS20	コナミ	スナッチャー	8,800	7,920
B-FS21	ソフトタウン	NEW TYPE 88	16,800	15,120
B-FS22	ポーステック	銀河英雄伝説(4/14発売)	8,800	7,920
B-FS23	ポーステック	ザ・スネーク	7,800	7,020
B-FS24	京都メディア	ザ・ファイルマスター 88	12,800	11,520
B-FS25	光栄	水滸伝	9,800	8,820
B-FS26	光栄	信長の野望・戦国群雄伝	9,800	8,820
B-FS27	徳間書店	LALF	12,800	11,520
B-FS28	日本テレネット	デスブリンガー	9,800	8,820
B-FS29	クエイザーソフト	どろろ	8,800	7,920
B-FS30	クリスタルソフト	クリムゾン	7,800	7,020
B-FS31	ゲームアーツ	VEIGUES	7,800	7,020
B-FS32	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派3	6,800	6,120
B-FS33	ゲームアーツ	ファミリースタジアムペナントレース版	6,800	6,120
B-FS34	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-FS35	ファミリーソフト	囲人ソフトセレクションNo.1(4/21発売)	5,800	5,220
B-FS36	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-FS37	ブレイングレイ	ラスト・ハルマゲドン	7,800	7,020
B-FS38	ポニーテールソフト	ポッキー	7,800	7,700
B-FS39	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-FS40	マイクロキャビン	サーク(4/21発売)	8,800	7,920
B-FS41	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

MSX・MSX2用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-FS42	HAL研究所	ハルノート(MSX2/DISK)	29,800	26,820
B-FS43	HOT・B	中華大仙(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-FS44	JAST	天使たちの午後II -美奈子-(MSX2/DISK)	7,800	7,500
B-FS45	JAST	天使たちの午後II・番外編(MSX2/DISK)	7,800	7,500
B-FS46	T&Eソフト	グレイテストドライバー(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-FS47	T&Eソフト	サイオブレード(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-FS48	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん2(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-FS49	アーテック	ディガンの魔石(3月発売)(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-FS50	アイセル	千之ナイフの魔少女館(MSX2/DISK)	4,800	4,000
B-FS51	ウルフチーム	アークス(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-FS52	ウルフチーム	ミッドガルツ SIDE A(4月発売)(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-FS53	ウルフチーム	ミッドガルツ SIDE A(5月発売)(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-FS54	ウルフチーム	ミッドガルツ DUAL SIDE(3/25発売)(MSX2+専用)	12,800	11,520
B-FS55	コナミ	王家の谷・エルギーザの封印・(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-FS56	コナミ	王家の谷・エルギーザの封印・(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-FS57	コナミ	THEプロ野球 激突!ペナントレース(MSX2/ROM	5,800	5,220
B-FS58	コナミ	スナッチャー(DISK+SCCカートリッジ)(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-FS59	コナミ	パロディウス(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-FS60	コンパイル	真・魔王ゴルベリアス(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-FS61	ソニー	はがき書右衛門(MSX2/DISK)	7,800	7,300
B-FS62	ソニー	プリントショップII(MSX2/DISK)	12,800	11,520
B-FS63	ソニー	文書作左衛門(MSX2/DISK)	6,800	6,300
B-FS64	テレネット	XZRII（エグザイル2）(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-FS65	パナソフト	FMパナアミューズメントカートリッジ(MSX/ROM)	7,800	7,020
B-FS66	光栄	信長の野望 全国版(MSX2/ROM)	9,800	8,820
B-FS67	イタコンピュータC	フォーカスVer.2(MSX2/DISK)	8,800	7,900
B-FS68	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派2(4/2発売限定)(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-FS69	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-FS70	データウエスト	第4のユニット3デュアルターゲット(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-FS71	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-FS72	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〜(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-FS73	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編(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。

X68000用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-FS74	B. P. S.	TETRIS	6,800	6,120
B-FS75	NCS	ヒストリーオブエルスリード	9,800	8,820
B-FS76	NCS	ライトニングバッカス	9,800	8,820
B-FS77	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	7,800	7,020
B-FS78	XAINソフト	トリトーンファイナル	9,800	8,820
B-FS79	XAINソフト	雪の国・クルージュ	8,800	7,920
B-FS80	dBソフト	今夜も朝までパワフルマージャン2	7,800	7,020
B-FS81	アンス・コンサルタンツ	彩クロン(PSY-CRONE) 68K	58,000	52,200
B-FS82	シャープ	OS-9/X68000 CZ219SS	29,800	26,820
B-FS83	シャープ	C compiler PRO-68K(CZ-211LS)	39,800	35,820
B-FS84	シャープ	NEW Print Shop PRO-68K	19,800	17,820
B-FS85	シャープ	パックマニア	7,800	7,020
B-FS86	テクノソフト	サンダーフォースII	9,800	8,820
B-FS87	ハドソン	パワーリング	7,800	7,020
B-FS88	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン	9,800	8,820
B-FS89	ポーステック	ザ・キング・オブ・シカゴ	12,800	11,520
B-FS90	マイクロキャビン	めぞん一刻・完結篇 スペシャル	9,800	8,820
B-FS91	リバーヒルソフト	殺人倶楽部 DX	7,800	7,020
B-FS92	京都メディア	THE FILE MASTER	12,800	11,520
B-FS93	光栄	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-FS94	光栄	三国志	14,800	13,320
B-FS95	光栄	信長の野望・全国版	9,800	8,820
B-FS96	電波新聞	アフターバーナー	9,200	8,700
B-FS97	電波新聞	ドラゴンスピリット	8,800	8,000
B-FS98	電波新聞	ボスコニアン	6,800	6,300
B-FS99	日本テレネット	デスブリンガー	9,800	8,820
B-FS100	マイクロソフトウェア	C&プロフェッショナル・パッケージ	58,000	52,200

※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。

●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



ソフトのお申し込み方法

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。

中古パソコンのお申込み方法

必ずお電話で在庫を確認の上、その時に申し込みをして下さい。

〈ソフト申込書〉

キリトリ線

注文番号	品名

キリトリ線

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

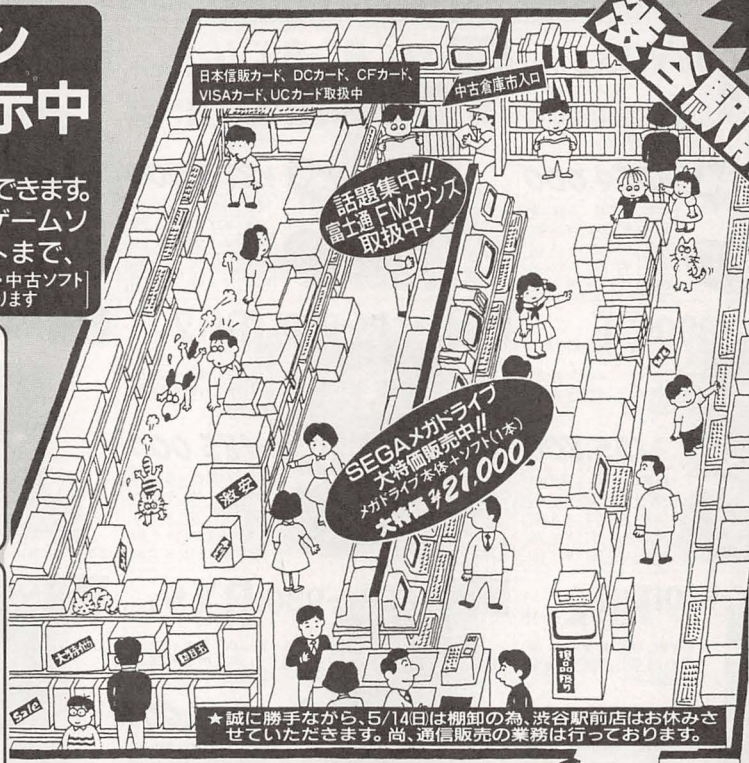
中古マイコン激安

中古品在庫500台

渋谷駅前店

中古マイコン500台展示中

- 常時、倉庫を開放!! 手にとって、商品を確認できます。
- 本体から、周辺機器、ゲームソフト、ビジネスソフトまで、中古品大放出 [中古基板・中古ソフトもあります]



※実際の店舗とは若干異なります。ご了解下さい。

NEC
SHARP
EPSON
富士通
各種
取扱店

6インチカラーTV
¥20,000より
各種無線機
ビデオ
ビデオカメラ
取扱中!!
お気軽にお問合せ下さい

日本マイコン流通センター
5階フロアオープン

大安売り

オリックスクレジット、日本信販、セントラルファイナンス、オリエントファイナンス、ジャックス、各社分割払い取扱い(カード利用はこの限りではありません)

中古ソフト買い取ります。

(ファミコン、PC-98、PC-88、X68K、MSX2用など)
※箱、説明書付に限ります。電話での問い合せは出来ません。直接お店に持ってくるか、5本以上ならお送り下さい。

正社員募集中!!

若さあふれる社員募集
18才〜25才くらい迄

- 勤務地　渋谷駅前店 又は 渋谷営業本部
- 給　与　160,000円〜250,000円
- 賞　与　年2回、昇給年1回
- 待　遇　ソフト無料貸出制度あり 社員特別価格販売制度
- 業　務　通信販売の電話受付け 店頭販売スタッフ
- お問合せ：03−463−2361 担当：弘瀬(ヒロセ)

日本マイコン流通センターの広告はP.98と、P.378〜P.385に掲載されています。あわせてごらん下さい。

中古品を下取りして中古を買う。
中古品を下取りして新品を買う。
中古の買い取りOK!!
中古の販売OK!!

下取り販売・買い取り大歓迎!!

PC 98、88、カラーディスプレイ
漢字プリンター　特に高く買い取り可
・お電話でお申込み頂くか、直接お持ち下さい。

(秘)ソフト大量展示中!!

ファミコン用、MSX2用、
PC-98用、PC-88用など
他店にはない品も豊富に在庫、みんなで買いに来てね

パソコンデスク展示中!

¥14,800より



- あなたのパソコンに合わせて数種類の机を用意!!
- 他店にはないオリジナルアイデアデスクを展示中!!

全国配送致します。

もちろん新品もあります

NEC、SHARP、EPSONなど、本体から周辺機器、ソフトまで激安価格で大放出!!

- 中古品と組み合わせての購入OK! (本体は新品でTVは中古…などもOK!)

人気パソコン新品・中古激安!! 買取り、下取り大歓迎!

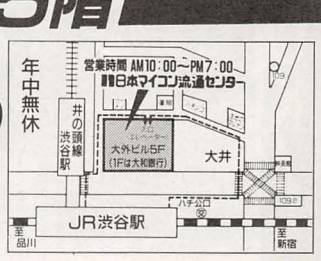
広告2ページ目

渋谷駅ハチ公口前大和銀行の5階

東京03[463]4455

ヨシコ

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

新製品も安い！これなら買える！

分割払い月々3,000円より、ボーナス併用払いOK！
日本マイコン流通センター　広告3ページ目

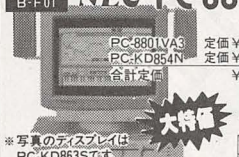
消費税　当社は内税方式です

当社広告は全て消費税込みの価格で表示してあります。ほとんどの商品が消費税込みで3月までと同じ代金で買えます。

※只今NEC製品（当社指定の商品に限る）をお買上げの方にもれなく"斉藤由貴の特製ポストカード"をプレゼント！

注文番号 B-F01

NEC PC-88 VA3 セット



PC-8801VA3　定価￥398,000　特価￥298,000
PC-KD854N　定価￥ 84,800　特価￥ 56,000
合計定価 ~~￥482,800~~

大特価 ¥354,000

※写真のディスプレイはPC-KD863Sです。

VA2の機能をさらに強化！
3.3メガ3.5マイクロフロッピーディスク内蔵

回数	1回目	2回目以降
18回	￥22,760	￥22,400
24回	￥17,520	￥17,400
36回	￥15,500	￥12,200
60回	￥10,620	￥ 8,100

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-F02

NEC PC-88 VA2 セット



PC-8801VA2　定価￥298,000　特価￥229,000
PC-KD854N　定価￥ 84,800　特価￥ 56,000
合計定価 ~~￥382,800~~

大特価 ¥285,000

※写真のディスプレイはPC-KD863Sです。

5.2HD/2DディスクX2基内蔵
FM音源（ステレオ12音源）搭載、デジタルサンプリング機能、漢字第1第2水準搭載、16ビット高速処理

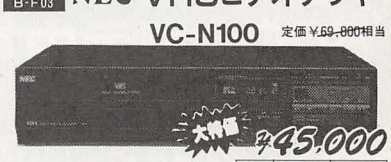
回数	1回目	2回目以降
15回	￥22,400	￥21,200
24回	￥14,300	￥14,000
36回	￥13,250	￥ 9,800
60回	￥ 9,800	￥ 6,500

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-F03

NEC VHSビデオデッキ VC-N100

定価 ~~￥69,800~~相当



大特価 ¥45,000

VHS録画/再生ビデオ
HQ方式の高画質
ワイヤレスリモコン付

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

注文番号 B-F04

NEC PC-8801 FE セット



PC-8801FE　定価￥129,000　特価￥99,800
PC-KD854N　定価￥ 84,800　特価￥56,000
合計定価 ~~￥213,800~~

大特価 ¥155,800

※写真のディスプレイはPC-KD854Nです。

TVとつなげる本格パソコン5.2Dディスク2基内蔵
FM音源（モノラル）搭載
漢字第1・第2水準搭載

回数	1回目	2回目以降
12回	￥14,538	￥14,400
18回	￥11,012	￥ 9,800
30回	￥ 6,597	￥ 6,300
60回	￥ 8,504	￥ 3,500

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-F05

NEC PC-8801 MA2 セット



PC-8801MA2　定価￥168,000　特価￥129,000
PC-KD854N　定価￥ 84,800　特価￥ 56,000
合計定価 ~~￥252,800~~

大特価 ¥185,000

※写真のディスプレイはPC-KD863Sです。

5.2D/2HDディスク2基内蔵
FM音源（ステレオ12音源）搭載、漢字第1第2水準搭載、デジタルサンプリング機能付

回数	1回目	2回目以降
15回	￥14,000	￥13,800
24回	￥11,300	￥ 9,000
36回	￥ 7,250	￥ 6,400
60回	￥ 7,500	￥ 4,200

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-F06

NEC PC-9801 CV21

定価 ~~￥355,000~~



大特価 ¥238,000

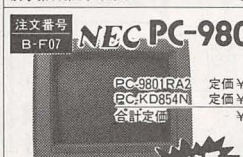
3.5 2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載
FM音源ボード搭載、カラーCRT装備で超コンパクト

回数	1回目	2回目以降
15回	￥18,760	￥17,700
24回	￥11,740	￥11,700
36回	￥10,500	￥ 8,200
60回	￥ 9,840	￥ 5,400

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-F07

NEC PC-9801 RA2 セット



PC-9801RA2　定価￥498,000　特価￥365,000
PC-KD854N　定価￥ 84,800　特価￥ 56,000
合計定価 ~~￥582,800~~

大特価 ¥425,000

※写真のディスプレイはN-5913Lです。

5.2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載
80386CPU搭載でMS-OS 2に対応、32ビット超高速処理

回数	1回目	2回目以降
18回	￥27,200	￥26,900
24回	￥23,100	￥20,800
36回	￥16,750	￥14,700
60回	￥14,200	￥ 9,700

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-F08

NEC PC-9801 RX2 セット



PC-9801RX2　定価￥398,000　特価￥298,000
PC-KD854N　定価￥ 84,800　特価￥ 56,000
合計定価 ~~￥482,800~~

大特価 ¥354,000

※写真のディスプレイはN-5913Lです。

5.2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載
80286CPU搭載でMS-OS 2に対応

回数	1回目	2回目以降
18回	￥22,760	￥22,400
24回	￥17,520	￥17,400
36回	￥15,500	￥12,200
60回	￥10,620	￥ 8,100

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-F09

NEC PC-9801 VM11 セット



PC-9801VM11　定価￥328,000　特価￥249,000
PC-KD854N　定価￥ 84,800　特価￥ 56,000
合計定価 ~~￥412,800~~

大特価 ¥305,000

※写真のディスプレイはN-5913Lです。

5.2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載

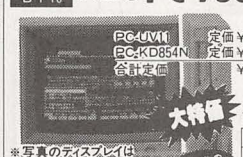
回数	1回目	2回目以降
18回	￥19,600	￥19,300
24回	￥17,200	￥14,900
36回	￥13,750	￥10,500
60回	￥ 7,900	￥ 7,000

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

※PC-9801VM11、RX2、RA2用内蔵40MB HDD（キャラベル製、PC-9801RA-35同等品）増設可能（プラス￥110,000）

注文番号 B-F10

NEC PC-9801 UV11 セット



PC-UV11　定価￥265,000　特価￥199,000
PC-KD854N　定価￥ 84,800　特価￥ 56,000
合計定価 ~~￥349,800~~

大特価 ¥255,000

※写真のディスプレイはPC-KD854Nです。

3.5 2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載
FM音源ボード搭載

回数	1回目	2回目以降
18回	￥17,000	￥16,100
24回	￥13,400	￥12,500
36回	￥10,750	￥ 8,800
60回	￥ 9,700	￥ 5,800

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-F11

EPSON PC-286VE -STDセット



PC-286VE-STD定価￥298,000　特価￥229,000
PC-KD854N　定価￥ 84,800　特価￥ 56,000
合計定価 ~~￥382,800~~

大特価 ¥285,000

※写真のディスプレイはPC-286CD2です。

PC9801RX2コンパチ
5.2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載
80286CPU搭載
12MHzクロック高速処理

回数	1回目	2回目以降
15回	￥22,400	￥21,200
20回	￥17,100	￥16,500
30回	￥12,775	￥11,500
60回	￥ 9,800	￥ 6,500

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-F12

EPSON PC-286US -STDセット



PC-286US-STD　定価￥268,000　特価￥198,000
PC-KD854N　定価￥ 84,800　特価￥ 56,000
合計定価 ~~￥352,800~~

大特価 ¥254,000

※写真のディスプレイはPC-286CD2です。

PC9801UX21コンパチ
3.5 2HD/2DDディスク2基搭載、FM音源搭載
漢字第1第2水準搭載
80286CPU搭載
10MHzクロック高速処理

回数	1回目	2回目以降
18回	￥17,560	￥16,000
24回	￥14,520	￥12,400
36回	￥ 9,500	￥ 8,800
60回	￥ 8,320	￥ 5,800

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-F13

NEC PC-9801 LS2

定価 ~~￥528,000~~



大特価 ¥458,000

3.5 2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載
80386CPU搭載でMS-OS 2に対応、32ビット超高速処理ラップトップ、8階調表示可能、カラーモニターを接続してカラー表現可能

回数	1回目	2回目以降
18回	￥29,120	￥29,000
24回	￥22,940	￥22,500
36回	￥16,000	￥15,900
60回	￥12,540	￥10,500

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-F14

NEC PC-9801 LV22

定価 ~~￥378,000~~



大特価 ¥284,000

3.5 2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載
16ビット高速処理ラップトップ
白黒8階調表示可能、カラーモニターを接続してカラー表現可能

回数	1回目	2回目以降
18回	￥19,460	￥17,900
24回	￥15,420	￥13,900
36回	￥12,000	￥ 9,800
60回	￥ 8,420	￥ 6,500

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号 B-F15

EPSON PC-286LE -STD

定価 ~~￥368,000~~



大特価 ¥269,000

PC9801UV11コンパチ
3.5 2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載、70116相当CPU搭載
ラップトップ、10MHzクロック高速処理、8階調表示可能
カラーモニターを接続してカラー表現可能

回数	1回目	2回目以降
18回	￥17,660	￥17,000
24回	￥13,820	￥13,200
36回	￥10,750	￥ 9,300
60回	￥11,320	￥ 6,100

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

上記のディスプレイ（PC-KD854N）を他の機種へ変更の場合の差額一覧

変更する機種	差　額	変更する機種	差　額
NEC PC-KD853N（定価￥118,000）	プラス￥38,000	NEC PC-TV454（定価￥128,300）	プラス お電話にて！
NEC PC-KD862（定価￥ 99,800）	プラス￥18,000	NEC PC-TV472（定価￥184,000）	プラス ￥102,000
NEC PC-KD863S（定価￥118,000）	プラス￥29,000	SHARP CZ-611D（定価￥134,000）	プラス ￥ 56,000
NEC PC-KD863G（定価￥138,000）	プラス￥54,000	SANYO CMT-147H（定価￥ 84,800）	マイナス ￥ 2,000
NEC PC-TV353（定価￥102,600）	プラス￥22,000	SANYO CMT-147L（定価￥ 74,800）	マイナス ￥ 6,000

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

~~消費税~~ 当社は内税方式です

当社広告は全て**消費税込み**の価格で表示してあります。ほとんどの商品が消費税込みで3月までと同じ代金で買えます。

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!

ハードディスクが安くなった!! 今がチャンス!!

注文番号 B-F16 テクノジャパン SP-340II 40MB
定価 ~~¥115,000~~
特価 ¥89,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,378	¥8,300
20回	¥5,368	¥5,200
36回	¥3,750	¥3,100

- 平均アクセスタイム 28ms
- PC-98シリーズ用

注文番号 B-F17 ICM SR-80 80MB
定価 ~~¥198,000~~
特価 ¥159,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥14,790	¥14,700
20回	¥ 9,640	¥ 9,200
36回	¥ 6,250	¥ 5,500

- EOシステムソフト内蔵でだれでも簡単にインストールできます。
- 平均アクセスタイム 28ms
- 98用 I/Fボード、ケーブル付

注文番号 B-F18 テクノジャパン RE-80 80MB
定価 ~~¥175,000~~
特価 ¥129,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥12,290	¥11,900
20回	¥ 9,040	¥ 7,400
36回	¥ 7,250	¥ 4,400

- 平均アクセスタイム 28ms
- 98用 I/Fポート、ケーブル付
- 次世代のSCSI I/F仕様

注文番号 B-F19 キャラベルデータシステム CA-80LG 80MB
定価 ~~¥248,000~~
特価 ¥169,000

回数	1回目	2回目以降
20回	¥9,840	¥9,800
30回	¥8,135	¥6,800
60回	¥9,020	¥3,800

- 平均アクセスタイム 18ms
- 分割可能(40MB×2台として使用可)
- 98用 I/Fボード、ケーブル付

注文番号	商品名		定価(円) 特価(円)
B-F20	テクノジャパン RE-40	40MB	135,000 99,800
B-F21	コンピューターリサーチ CRC-MH4H	40MB	138,000 118,000
B-F22	コンピューターリサーチ CRC-MH4	40MB	118,000 99,800
B-F23	ウインテク HD-404HS	40MB	138,000 125,000
B-F24	キャラベルデータシステム CA-40LG	40MB	138,000 99,800
B-F25	キャラベルデータシステム CA-428 (RA2、RX2、VM11の内蔵用/PC-9801RA-35コンパチ)		148,000 108,000

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

注文番号 B-F26 NEC PC-KD854N
4050文字 0.39ピッチ
定価 ~~¥84,000~~
特価 ¥56,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,360	¥ 9,700
12回	¥ 6,060	¥ 5,100
20回	¥ 4,160	¥ 3,200

アナログRGB

注文番号 B-F27 SANYO CMT-147L
4050文字 0.39ピッチ
定価 ~~¥74,800~~
特価 ¥49,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
12回	¥4,678	¥4,600
18回	¥4,072	¥3,100

アナログ、デジタル、RGB(デジタルケーブルは別売¥1,500です)

注文番号	商品名		定価(円)	特価(円)
B-F28	NEC	PC-KD853N	118,000	94,000
B-F29		PC-KD862	99,800	74,000
B-F30		PC-KD863S	118,000	85,000
B-F31		PC-KD863G	138,000	110,000
B-F32		N5913L	138,000	100,000
B-F33		PC-TV353	102,600	78,000
B-F34		PC-TV454	128,300	お電話にて!
B-F35	NEC	PC-TV455	147,000	119,000
B-F36		PC-TV472	184,000	149,000
B-F37	シャープ	CU-14AD	84,800	58,000
B-F38		CZ-603D	84,800	66,000
B-F39		CZ-601D	110,700	92,000
B-F40		CZ-611D	134,000	109,000
B-F41	サンヨー	CMT-147H	84,800	55,000

漢字プリンター(PC、X1、X68000シリーズ用、漢字第1・2水準標準装備/ケーブル付)

注文番号 B-F42 Brother M-1224P/X 24ドット80桁
漢字プリンタ MSX機にも対応
定価 ~~¥79,800~~
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
15回	¥ 5,376	¥ 4,400
20回	¥ 4,768	¥ 3,400

- PC用ケーブル付
- ハガキ印刷可
- 定型書式印字機能により差し込み印刷もらくらく

注文番号 B-F43 NEC PC-PR201G 24ドット136桁
漢字プリンター
定価 ~~¥158,000~~
特価 ¥118,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,080	¥10,900
20回	¥ 7,680	¥ 6,800
36回	¥ 7,500	¥ 4,000

- ペーパーパーキング機能付
- プッシュトラクターフィーダー標準装備
- PC用ケーブル付
- 漢字55字/秒のスピード印字

注文番号 B-F44 Star CR3415CL 24ドット136桁
漢字プリンタ
定価 ~~¥148,000~~
特価 ¥114,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥12,660	¥12,400
18回	¥ 7,560	¥ 7,200
36回	¥ 6,000	¥ 3,900

- 7色カラー対応
- NEC NM-9950II互換:ESC/P対応136桁漢字プリンター
- ペーパーパーキング機能付
- 24×48ドット明朝体漢字フォント内蔵
- PC用ケーブル付

注文番号 B-F45 NEC NM-9950II 24ドット136桁
カラー、漢字プリンタ
定価 ~~¥245,000~~
特価 ¥119,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,090	¥11,000
18回	¥ 8,160	¥ 7,500
36回	¥ 5,250	¥ 4,100

- 印字速度は漢字で80字/秒と高速
- カラーで7色印刷可能
- NEC-PRシリーズのモードもあるので、ソフトは全て完全対応
- PC用ケーブル付

注文番号	商品名		定価(円)	特価(円)
B-F46	NEC	PC-PR406HS (24ドット、カラー熱転写、80桁、スキャナー内蔵)	138,000	109,000
B-F47	NEC	PC-PR201TH (24ドット、カラー熱転写、136桁)	145,000	110,000
B-F48	NEC	PC-PR101G2 (24ドット、80桁)	138,000	108,000
B-F49	キャノン	BJ-130J(PC) (48ドットノンインパクト、バブルジェット式、136桁)	198,000	お電話にて!
B-F50	キャノン	LBP-B406 (レーザープリンタ、B4サイズ)	598,000	お電話にて!
B-F51	スター	CR-3410CL (24ドット、カラー、80桁)	108,000	84,000
B-F52	スター	TX-24CL (24ドット、カラー熱転写、80桁)	69,800	54,800
B-F53	スター	AR-2415 (24ドット、136桁)	144,000	65,000

増設FDDも激安!!

注文番号 B-F54 SNE MINI-III
PC-9801用3.5"2HDドライブ
定価 ~~¥39,800~~

- アクセル製2HD用I/F(FD-81)(別売) ¥15,800
- 2DDケーブル(別売) ¥5,800

- 2HD用ケーブル付
- 別売ケーブルにて2HD/2DD対応

大特価 ¥26,800

PC-9801用 2HD/2DD 全自動切替フロッピーディスクドライブ

注文番号 B-F55 FDC-57 5"1ドライブ
定価 ~~¥68,000~~

注文番号 B-F56 FDC-357 3.5"1ドライブ
定価 ~~¥68,000~~

特価 ¥52,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,000	¥8,800
10回	¥5,900	¥5,400
18回	¥4,300	¥3,100

注文番号 B-F57 FDC-58 5"2ドライブ
定価 ~~¥98,000~~

注文番号 B-F58 FDC-358 3.5"2ドライブ
定価 ~~¥98,000~~

特価 ¥78,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥8,635	¥7,700
15回	¥5,880	¥5,300
24回	¥3,870	¥3,500

対応機種 PC-9801VM/VX/UV/UX/RX/RA/XL/PC-286V/VE/U/US/X(但しUV11、CV21、VM11は別売ケーブル(¥4,000)で対応)

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463](ヨシコ) 4455

大阪受付 06(364)1258 / 福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX. 03(463)2394



エレベーターは建物の裏側にあります。

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階

●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〕

●郵便振替口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告5P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

消費税 当社は内税方式です

当社広告は全て消費税込みの価格で表示してあります。ほとんどの商品が消費税込みで3月までと同じ代金で買えます。

人気のSHARPパソコン激安!!

注文番号 B-F59 SHARP X68000 EXPERT 基本セット

CZ-602C(X68000 EXPERT本体) ¥356,000
CZ-603D(専用15カラーモニター0.31) ¥84,800
合計定価 ~~¥440,800~~



大特価お電話にて！

注文番号 B-F60 SHARP X68000 PRO 基本セット

CZ-652C(X68000 PRO本体) ¥298,000
CZ-603D(専用15カラーモニター0.31) ¥84,800
合計定価 ~~¥382,800~~



大特価お電話にて！

注文番号 B-F61 SHARP CZ-8PC2

定価 ~~¥59,800~~
特価 ¥44,800



- X1、X68K対応
- 熱転写カラー漢字プリンター
- 漢字第1、2水準標準装備
- ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
3回	¥15,592	¥15,500
6回	¥7,988	¥7,900
10回	¥5,632	¥4,800
15回	¥3,976	¥3,300

注文番号 B-F62 アイテック ITX-203

定価 ~~¥125,000~~
特価 ¥89,800



- X68K対応
- 20MBハードディスクユニット
- 平均アクセス28ms

回数	1回目	2回目以降
6回	¥16,188	¥15,800
10回	¥10,582	¥9,700
15回	¥6,776	¥6,700
36回	¥3,750	¥3,100

富士通FM-TOWNS好評発売中!!



セット内容、大特価ともお電話にて！

話題のMSX2+大特価!! MSX MSX2も安い!!

注文番号 B-F63 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

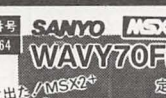


回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
10回	¥6,682	¥6,500
15回	¥5,376	¥4,400
20回	¥4,768	¥3,400

注文番号 B-F64 SANYO MSX2+ WAVY70FD

ついに出た！MSX2+
19,268色対応
FM音源つき

定価 ~~¥64,800~~
大特価 お電話にて！



回数	1回目	2回目以降
3回	¥17,392	¥17,200
6回	¥9,288	¥8,700
12回	¥4,678	¥4,600
18回	¥4,072	¥3,100

注文番号 B-F65 Panasonic MSX2+ FS-A1WX

お待たせMSX2+
19,268色対応
ワープロ機能内蔵

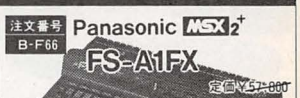
定価 ~~¥69,800~~
大特価 ¥59,800



回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
10回	¥6,682	¥6,500
15回	¥5,376	¥4,400
20回	¥4,768	¥3,400

注文番号 B-F66 Panasonic MSX2+ FS-A1FX

定価 ~~¥54,800~~
大特価 ¥49,800



回数	1回目	2回目以降
3回	¥17,392	¥17,200
6回	¥9,288	¥8,700
12回	¥4,678	¥4,600
18回	¥4,072	¥3,100

注文番号 B-F67 SONY HBD-F1

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!!

定価 ~~¥36,800~~
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

注文番号 B-F68 SONY HBP-F1C

24ドット熱転写
MSX2+用カラー漢字プリンター
予約販売中!

定価 ~~¥49,800~~
特価 ¥42,800



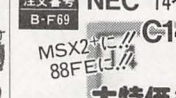
- B4縦サイズまでOK
- MSX2+用ケーブル付属
- 7色カラー対応

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-F69 NEC 14インチカラーTV C14R18

MSX2+に!!
88FEに!!

定価 ~~¥50,000~~相当
大特価 ¥38,000



- ビデオ入力端子付
- ワイヤレスリモコン付
- もちろんTVも見れます

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 B-F70 SANYO CMT-A14F1

定価 ~~¥64,800~~
特価 ¥48,000



- 2000文字RGB21ピン×8ピン対応
- チルト台付き
- MSX用接続ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,880	¥8,400
10回	¥5,520	¥5,200
18回	¥3,720	¥3,000

詳しいお申し込み方法（当社広告の1ページ目～8ページ目まですべてに適応）

★まずはお電話をおかけ下さい。東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙（何でも結構です）を同封して下さい。

●**現金書留の送り先** 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 ㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。振込用紙はお近くの銀行にございます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●**お振込先** (大和銀行 渋谷支店普6400197)(三井銀行 渋谷支店普5546936)(住友銀行 渋谷東口支店普1133110)(協和銀行 渋谷支店普451454)

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。 ●郵便振替口座 東京6-168261

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間～1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙（何でも結構です）を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。03-463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。(お客様のFAX番号を記入して下さい)

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

~~消費税~~ 当社は内税方式です

当社広告は全て消費税込みの価格で表示してあります。ほとんどの商品が消費税込みで3月までと同じ代金で買えます。

8年間のパソコン販売実績が産んだオリジナルパソコンデスクで環境充実!

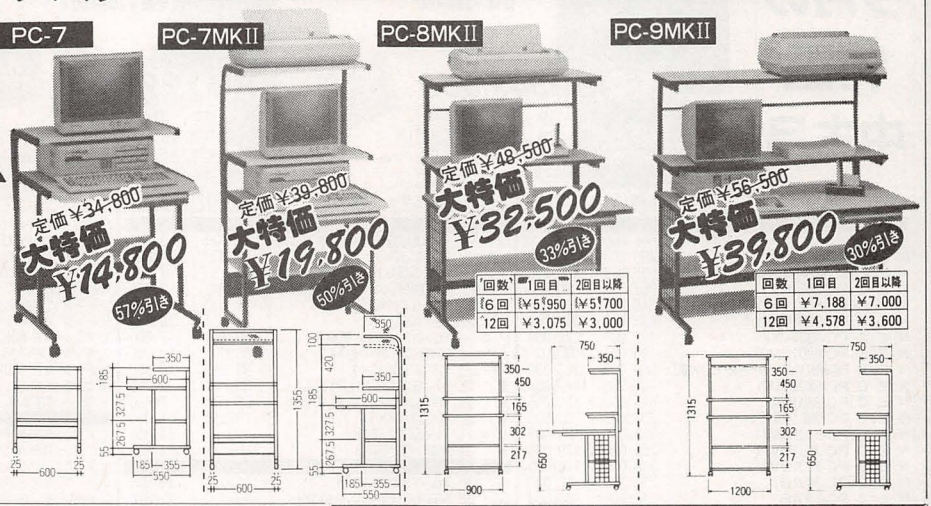
高級パソコンデスク

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)

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!

好評です! ベストセラー商品

PC-7MKII、PC-8MKII PC-9MKIIはプリンター台の高さが調整できます。



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

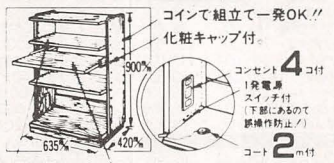
これ1台で3タイプの組立ができます。



在庫50台限り ¥18,800 定価¥29,800

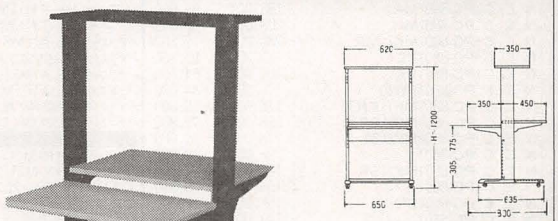
全機種対応 PF-6の特徴

●キーボードがラックの内に収納できる引き出し棚付 ●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



OAデスク ADS-60S 新製品

FM TOWNS・X68000に最適!



●天板・棚板の追加(オプション)も可能
●ペーパートレイもあります。
●天板や棚板が自由に取りはずし出来ます。
●その他のサイズも豊富にあります。お問合せ下さい。

定価¥45,000
発売記念特価
¥31,500

回数	1回目	2回目以降
3回	¥10,960	¥10,900
6回	¥5,890	¥5,500
10回	¥3,735	¥3,400

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。

24時間FAX受付中

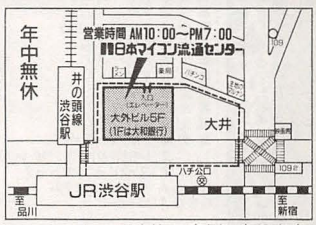
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付
FAX 03(463)2394 又は 03(496)7267へお気軽にどうぞ!
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463](ヨシココ)4455

大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX.03(463)2394



エレベーターは建物の裏側にあります。

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階

●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〕

郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局ともに口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告5P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5000台大放出!!
日本マイコン流通センター 広告7ページ目

消費税 当社は内税方式です

当社広告は全て消費税込みの価格で表示してあります。ほとんどの商品が消費税込みで3月までと同じ代金で買えます。

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!

今月の特選中古品

NEC PC-9801LS5



定価 ¥866,000
大特価 ¥548,000
40メガハードディスク内蔵、32ビットラップトップパソコン

回数	1回目	2回目以降
20回	¥33,380	¥31,700
30回	¥24,920	¥22,100
60回	¥12,840	¥12,600

EPSON GT-3000V



定価 ¥198,000
大特価 ¥99,800
フルカラーイメージスキャナー

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,578	¥9,200
18回	¥6,672	¥6,300
36回	¥5,750	¥3,400

NEC PC-PR801



定価 ¥498,000
大特価 ¥298,000
フルカラーイメージプリンター

回数	1回目	2回目以降
18回	¥20,120	¥18,800
36回	¥12,000	¥10,300
60回	¥10,040	¥ 6,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801LS5(40Mハードディスク内蔵ラップトップ)	866,000	お電話にて
NEC PC-9801RA2	498,000	お電話にて
NEC PC-9801RX4(20Mハードディスク内蔵)	566,000	385,000
NEC PC-9801RX2	398,000	お電話にて
NEC PC-9801UX21	348,000	218,000
NEC PC-9801VX21	433,000	258,000
NEC PC-9801VX2	433,000	228,000
NEC PC-9801VM21	390,000	お電話にて
NEC PC-9801VM4(20Mハードディスク内蔵)	860,000	268,000
NEC PC-9801VM2	415,000	189,000より
NEC PC-9801M2	415,000	150,000
NEC PC-9801F2	398,000	98,000
NEC PC-9801UV21	318,000	159,000
NEC PC-9801UV11	265,000	178,000
NEC PC-9801UV2	318,000	148,000
NEC PC-9801U2	298,000	68,000
NEC PC-9801E	218,000	55,000
NEC PC-9801	298,000	39,800
NEC PC-9801CV21(カラーCRT標準内蔵)	355,000	208,000
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	お電話にて
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)	348,000	208,000
NEC PC-88VA	298,000	145,000
NEC PC-88VA2	298,000	お電話にて
NEC PC-8801MA2	168,000	124,000
NEC PC-8801MA	198,000	99,800
NEC PC-8801MH	208,000	89,800
NEC PC-8801MKIIMR	238,000	79,800
NEC PC-8801FE	129,000	89,800
NEC PC-8801FA	168,000	94,000
NEC PC-8801FH30	168,000	84,800
NEC PC-8801MKIIFR30	178,000	76,800
NEC PC-8801MKIISR30	258,000	79,800
NEC PC-8801MKII30	278,000	45,000
NEC PC-8801	228,000	18,000
NEC PC-8001MKIISR	108,000	14,800
NEC PC-8001	168,000	9,800
NEC PC-6601SR	155,000	38,000
NEC PC-6601	143,000	24,800
NEC PC-6001MKIISR	89,800	14,800
NEC PC-6001MKII	84,800	9,800
NEC PC-Engine	29,800	16,800
エプソン PC-286VE-STD	298,000	お電話にて
エプソン PC-286V-STD	298,000	168,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	お電話にて
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	お電話にて
東芝 J3100シリーズ各種		158,000より
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)(新品展示品)	99,800	65,000
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	55,000
シャープ CZ-803C(X1CS)	119,800	12,800
シャープ CZ-811C(X1F10)	79,800	13,800
シャープ CZ-820C(X1G10)		13,800
シャープ CZ-822C(X1G30)	118,000	28,000
シャープ CZ-850C(X1turbo10)	118,000	24,800
シャープ CZ-851C(X1turbo20)	248,000	48,000
シャープ CZ-852C(X1turbo30)	278,000	52,800
シャープ CZ-862C(X1turbo40)		49,800
シャープ CZ-870C(X1turboIII)	168,000	65,800
シャープ X68000シリーズ各種		お電話にて
シャープ MZ5521	388,000	49,800より
富士通 FM-R30BX(16ビット、3.5"2HDx2)	268,000	128,000
富士通 FM77-AV40	228,000	69,800
富士通 FM77-AV20EX	228,000	59,800
富士通 FM77-AV20-2	168,000	55,000
富士通 FM77-AV2	158,000	49,800
富士通 FM77-AV1	128,000	35,000
富士通 FM77-L4	238,000	45,000
富士通 FM77-L2	193,000	39,800
富士通 FM77-D2	228,000	35,000
富士通 FM77-D1	198,000	30,000
富士通 FM-7/NEW7	99,800	12,800
日立 MB6892(ベーシックマスターレベル3マーク5)		9,800
任天堂 ファミリーコンピュータ	14,800	6,800
SEGA マスターシステム	16,800	9,400
SEGA マークIII	15,000	5,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
MSX		
ビクター HC-30(32K)(附属品なし)	36,800	7,800
ビクター HC-6(32K)	64,800	14,800
サンヨー MPC-22(64K)(wavy22)(附属品なし)		7,800
サンヨー PHC-33(64K)レコーダー付(附属品なし)	59,800	8,800
ソニー HB-10(16K)	34,800	9,800
ソニー HB-101(16K)	46,800	10,800
ソニー HB-201(64K)(附属品なし)	59,800	7,800
パナソニック FS-4000(32K)(漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	106,000	29,800
パナソニック CF-2700(32K)	59,800	10,800
東芝 HX-10DPN(64K)(附属品なし)	69,800	6,900
東芝 HX-20(64K)(附属品なし)	69,800	7,800
東芝 HX-21(64K)	79,800	12,000
ヤマハ YIS-503II(64K)		24,800
日立 MB-H50(64K)		13,800
MSX2・MSX2+		
三菱 ML-TS2(MSX2)	75,000	29,800
日立 MB-H3(64K、V-RAM64K)	99,800	12,800
ビクター HC-90(FDDx1)(スーパーインポーズ機能搭載)	128,000	59,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDDx1	69,800	56,800
ソニー HB-F900(MSX2)(FDDx1)	148,000	84,800
ソニー HB-F1XDmkII(MSX2)FDDx1	49,800	38,000
ソニー HB-F1XD(MSX2)FDDx1	54,800	36,800
ソニー HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
ソニー HB-F1(MSX2)(附属品なし)	32,800	12,000
ソニー HB-F1II(MSX2)	29,800	20,800
ソニー HB-T7(MSX2)(モデム内蔵)	59,800	28,000
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
パナソニック FS-A1(MSX2)(ジョイスティック端子1個不良)	29,800	12,000
パナソニック FS-A1MkII(MSX2)	29,800	19,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDDx1	54,800	36,800より
パナソニック FS-4500(MSX2、漢字プリンター内蔵、ワープロパソコン)	108,000	44,800
パナソニック FS-5500F1(MSX2、FDDx1、デジタイズ機能内蔵)	188,000	54,800
ワープロ		
三洋 SWP-330(3.5"FDD内蔵)		49,800
三洋 SWP-M21(3.5"FDD内蔵)		49,800
エプソン ワードバンクLXT(3.5"FDD内蔵)	128,000	65,800
エプソン ワードバンクLX(3.5"FDD内蔵)	128,000	54,800
東芝 JW-P20		18,800
NEC 文豪ミニ7H(CRT、3.5"FDD内蔵)	198,000	お電話にて
NEC 文豪5NII(CRT、5"FDD内蔵)	438,000	148,000
NEC 文豪ミニ5HA(PWP-5HA)(CRT、3.5"FDD内蔵)	148,000	79,800
富士通 オアシス30AFII(3.5"FDD内蔵)	248,000	108,000
キャノン キャノワード450(CRT、FDD、熱転写プリンター付)	448,000	245,000
キャノン キャノワード360(CRT、3.5"FDD内蔵)	248,000	89,800
キャノン キャノワードミニ1/3.5"FDD内蔵、32ドット48文字、ハルカキーブード内蔵)	128,000	79,800
シャープ WD-530(CRT、3.5"FDD内蔵)	158,000	69,800
シャープ WD-520H(CRT、3.5"FDD内蔵、AI辞書)	148,000	64,800
フロッピーディスク・ハードディスク		
NEC PC-80S31(5"2Dx2ドライブ)	168,000	42,800
NEC PC-9881(8"2Dx2ドライブ)	390,000	39,800
アクセル FDC-351(3.5"2HD(2DDも可)ドライブ)NEC製FDD	64,800	32,800
シャープ CZ502F(5"2Dx2ドライブ)(新品限定1台)	99,800	78,000
シャープ CZ502F(5"2Dx2ドライブ)	99,800	45,800
シャープ CZ503F(5"2Dx1ドライブ)(新品)	49,800	29,800
シャープ CZ800F(5"2Dx2ドライブ)	198,000	42,800
シャープ CZ801F(5"2Dx2ドライブ)		35,000
富士通 MB-27607(5"2Dドライブ FM77専用)	79,800	34,000
富士通 MB-27611(5"2Dx2ドライブ FM7用/77用)	128,000	45,800
エプソン TF-20PC(5"2Dx2ドライブ)	168,000	29,800
エプソン TF-20apple(5"2Dx2ドライブ)	198,000	19,800
ロジテック LFD-550FM(5"2Dx2ドライブ)	168,000	39,800
SONY HBD-20W(3.5"2DDx1ドライブ MSX用)	44,800	28,800
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク		24,000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
各社 パソコンデーターレコーダー		4,800より
漢字プリンター		
NEC PC-PR201V(136桁、24ピン、ドット、高速印字)	298,000	128,000
NEC PC-PR201F2(136桁、24ピン、ドット)	158,000	84,800
NEC PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	79,800
NEC PC-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298,000	74,800
NEC PC-PR201-23(201/201CL用トラクターフィーダー)	20,000	9,000
NEC PC-PR201T(136桁、24ピン、カラー熱転写)	170,000	68,000

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-PR101T(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	38,800
NEC PC-PR406(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	34,800
NEC PC-8822(80桁、16ピン、ドット)	238,000	24,800
NEC NM-9200RO(136桁、16ピン、ドット)	298,000	34,800
シャープ CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	39,800
シャープ CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)新品	69,800	44,800
シャープ CZ-8PK9(80桁、24ピン、ドット)		44,800
エプソン AP-80K(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	32,800
エプソン UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	69,800
エプソン VP-500PC(80桁、24ピン、ドット)	154,000	69,800
精工舎 GP-550E(80桁、16ピン、ドット)	99,800	18,800
スター TR-24CL(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	25,800
プリンター		
エプソン SP-80PC(80桁、ドット)	62,800	19,800
エプソン RP-80(80桁、ドット)		16,000
エプソン JP-80(80桁、ドット)	158,000	19,800
シャープ CZ-800P(80桁、ドット)	142,800	19,800
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用)	138,000	29,800
シャープ MZ-1P14(80桁、ドット)		25,800
精工舎 GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
パナソニック PS-P200(MSX用、4色インクドット、ハードコピー機能)	54,800	24,800
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
NEC PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
NEC PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39)	118,000	68,000
NEC PC-TV351(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	58,000
NEC N-5923(4000文字、アナログ、1120X750、XA/XL用)	190,000	49,800
NEC N-5913(4000文字、アナログ)	165,000	69,800
富士通 FM-TV154(4000文字、アナログ、TV)	138,000	68,000
富士通 MB-27333(4000文字、デジタル)	168,000	42,800
シャープ CU14AD(4000&2000文字、アナログ、0.31)	84,800	42,800
シャープ CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)	64,800	39,800
シャープ CZ600D(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	69,800
シャープ CZ850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129,800	59,800
シャープ CZ-850D(4000&2000文字、デジタル、TV)傷あり	129,800	49,800より
三洋 CMT-141L(4000文字、デジタル、0.39)		39,800
各社 その他の4000文字カラー(アナログ、デジタル)		35,000より
富士通 MB27343(2000文字、デジタル)		19,800
NEC PC-8053(2000文字、デジタル)		21,800
NEC PC-8054(2000文字、デジタル)		22,800
NEC PC-KD252(2000文字、デジタル)	65,800	26,800
ニデコ NH-14DD(2000文字、デジタル)		27,800
ニデコ NH-14DL(2000文字、デジタル)		27,800
シャープ MZ-1D01(2000文字、デジタル)	124,000	27,800
シャープ 14M111C(2000文字、デジタル)難有り		9,800
シャープ 12M312C(2000文字、デジタル)	89,800	21,800
シャープ CZ820D(2000文字、デジタル、TV)	79,800	37,800
シャープ CZ802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
シャープ CU14GE(2000文字、デジタル)		28,800
シャープ CU-14FA(2000文字、アナログ)	49,800	28,000
シャープ CU-14F1(2000文字、デジタル)	64,800	28,800
ソニー CPS-14F1(アナログ21ピン、ビデオ入力端子付)		42,800
ソニー CPD-14CP1(アナログ21ピン、デジタル9ピン)		42,800
富士通 DM-405(2000文字、アナログ、デジタル)(新品)	64,800	34,800
各社 2000文字カラー		19,000より
NEC PC-8048K(1000文字、デジタル)		14,800
日立 C14-2191(2000文字デジタル)		18,000
各社 1000文字カラー		14,000より
その他の周辺機器		
アイワ PV-2123(1200ボー半2重モデム)		9,800
エプソン GT-3000(カラーイメージスキャナ)	198,000	99,800
NEC PS88-1010-2W(PC8801用ワープロキーボード)		5,000
キャノン FC-3(ファミリーコピー機)	99,800	49,800
シャープ JX-100(PC98用カラースキャナー)(新品限定1台)	89,800	69,800
各社 G3規格FAX(多数あります。)		29,800より
ビクター BR-C300セット(VHS-Cビデオムービー)	288,000	99,800
オムディックス 5インチカラーTV(ビデオ入力OK!)	59,800	20,000より

★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

高価買取・下取

98、88、286、4,000文字モニター、漢字プリンター
特に高く買います。



注意

当社では、お客様からの下取りや買取りの価格も全て消費税込み価格で表示、又は取り引きさせて頂いております。お客様の仕払額や受け取り額は今まで通り当社から示した金額になりますので、消費税は意識しなくて結構です。

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。
(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

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。

- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。振込を希望の方は振込先を記入して下さい。指定の無い場合は現金書留などで送金致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買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係を必ずご記入下さい。

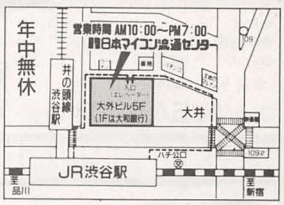
(注意) NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

東京受付 03[463]4455

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

※すでにお申込みをいただいたお客様の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 大外ビル5階 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〕

《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申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、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いたします。またFAXにての見積り申込みもお受けいたします。即時、返送させていただきます。お客様のFAX番号をお忘れなく記入してください。FAX.03-463-2394又は03-496-7267

《無料見積申込書》

キリトリ線

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。

Ⓑ6月号

あなたのマイコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!

日本マイコン流通センター 広告8ページ目

ダブルエキサイティングセール

お買上げの方全員にファルコムキャラクターグッズの「イースIIマジカルボックス」をプレゼント中!!



イースIIマジカルボックス

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5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 MSX2+PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD

●BASICプログラムの実行速度がアップするBASICコンパイラ内蔵

●フロッピーの出し入れが簡単なフロントローディングFDD採用



●PHC-70FD……¥64,800
●MSX用ジョイパッド(FS-JS220)…¥1,500
●ROMソフト(限定品)……¥5,800
合計¥72,100を
現金特価54,800円(税別)

頭金なし / 第1回目3,580円 / 月々3,400円×17回
お支払い合計……61,380円(税別)

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(R-TYPE) ¥7,300
●MSX用ジョイパッド〈FS-JS220〉 ¥1,500
合計¥38,600を
現金特価24,800円(税別)

●ソフト(R-TYPE)をセットで限定販売!

頭金なし / 第1回目3,140円 / 月々2,600円×9回
お支払い合計……26,540円(税別)

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(税別)
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(税別)

④ Panasonic A1WX MSX2+ パナソニックMSX2+FS-A1WX

●ワープロ機能内蔵,別売のプリンター〈FS-PK1〉を接続するとワープロとして使用できます。



●ナショナルMSX2+パソコン〈FS-A1WX〉 ¥69,800
●ROMソフト ¥5,800
合計¥75,600を
現金特価64,800円(税別)

頭金なし / 第1回目3,870円 / 月々3,100円×23回
お支払い合計……75,170円(税別)

ELECTRIC & LIVING
エルタウン
庄子デンキ
コンピュータ・中央
仙台市青葉区一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591
コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211
コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222
コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778
コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883
コンピュータ・泉中央
仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855
コンピュータ・気仙沼
気仙沼市字赤岩杉の沢 ☎0226(24)2626

受付時間 AM10:30▶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 6月からのお支払いでOK!

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



NIDECOM SOFT
for Better Computer Living

極楽、痛快。まるっ！

エンターテイメント
フィーリング



画面はテーブルゲーム用です

アルカノイド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 MSX2+

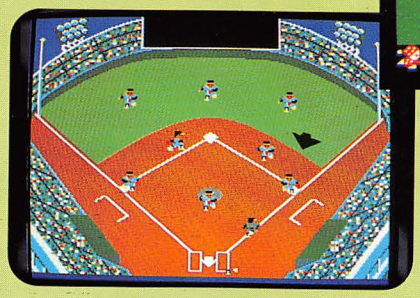
あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能！ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載！しかも画面数は約2倍にアップ（対前作比）。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし！

スーパーピエロ

MSX-13■**スーパーピエロ**　定価5,800円　● MSX MSX2 MSX2+

パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ！





ビクトリアスナインII 高校野球編

MSX-11■**ビクトリアスナインII**
定価5,800円　● MSX2 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。



アメリカン・サッカー

MSX-15
アメリカン・サッカー　定価5,800円　● MSX2（ROM版）

面倒なルールは一切なし！オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットこそが勝利へのカギを握る！

かっとう！

ザ・コックピット

MSX-14■**ザ・コックピット**
定価6,800円　● MSX2 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。

本広告に記載の価格には、消費税は含まれておりません。お求めの際には、別途消費税をお支払いください。

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通

パソコンが変わる。

ソフトが変わる。
ハードが変わる。
使い方が変わる。

FMタウンズが変える。

パソコンて、きっと素敵なものであるはずだと思う。私たちは、自分の生活でパソコンを活かしたいんだ。音楽もアート&グラフィックスも、パソコンワークも、全部楽しみたいんだ。だから、ピュアな表現力とやさしい使い方のできるパソコンがほしかった。処理力から表現力へ。それが、FMタウンズ。私たちの近くにいることのできるパソコンです。●マルチメディアCD-ROM(540MBの大容量)が幅広いジャンルで使いやすく満足できるソフトウェアを実現する。

●ハイクオリティなAV機能で実現する、僕たちのフィールに応えるグラフィックス&サウンドシーンとゲームクオリティ。●32ビットCPU80386のネイティブモードがつくるFMタウンズならではのソフトウェア・ワールド。●TownsGEARで様々なデータをもり込んで簡単に自分流プログラミングができる。●ビジュアル通信で始まる新しいコミュニケーション。●ここまできてやっとパソコンの表現力を本気で語ることができるようになった。すべては、より深くインタフェースするために。

●本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関連する消耗品等および役務について消費税が付加されますのでご承知おき願います。



●FMTOWNSモデル1本体 標準価格¥338,000(税別)
●FMTOWNSモデル2本体 標準価格¥398,000(税別)
本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

FMTOWNS発売記念セール
限定セット3万台販売中(5月末日まで)
★モデル1セット⇒¥478,000(税別)
モデル1本体、カラーCRT14(ピッチ0.38)、Townsシステムソフトウェア、キーボード、内蔵マイクロFDドライブ、日本語MS-DOS® V3.1(MS-DOS®エミュレータ)
★モデル2セット⇒¥538,000(税別)
モデル2本体、カラーCRT14(ピッチ0.38)、Townsシステムソフトウェア、キーボード、日本語MS-DOS® V3.1(MS-DOS®エミュレータ)、TownsPAINT
※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

新登場

「CD-ROM標準装備 32ビットCPU搭載」

ハイパーメディア・パソコン

FMTOWNS

富士通

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土(祝日を除く) FMTOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032
●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250
●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041
●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

FMTOWNSのことなら何でもわかる専用ショウルーム
FMTOWNS PLAZA

FMTOWNSプラザ秋葉原 〒101千代田区外神田1-15-16(ラジオ会館6F) ☎(03) 251-2055(年中無休)
FMTOWNSプラザ大須 〒460名古屋市中区大須3-14-43(第二アメ横ビル1F) ☎(052)251-7232(水曜定休)
FMTOWNSプラザなんば 〒556大阪市浪速区難波中2-7-23(広和ビル1F) ☎(06) 646-3173(年中無休)

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 別冊付録共 特別定価440円(本体427円) 雑誌18361-06 T4911836106445