1989年7月1日発行(毎月1回1日発行)第8巻第7号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン BASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

JUL.1989 7



特別定価440円(別冊付録共)

記録媒体の構造を知ろう

フロッピー/ハードディスク ミニ知識

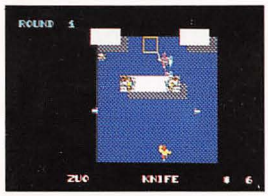
折込企画 FD/HD製品一覧

新製品レポート
88と98のソフトが動く **PC-98DO登場**

だれでも打ち込める特選プログラム44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
- FM77シリーズ
- FM77AVシリーズ
- JR-200
- MSX/MSX2/MSX2+
- MZ-700/MZ-1500
- 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-8801/PC-8801mkII
- 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-98DO
- PC-286
- PC-286Vシリーズ
- PC-286Uシリーズ
- PC-286Lシリーズ
- S1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
- M5



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

ホンキでPlay ホンネでReview
海外に進出する日本のパソコン・ゲームたち
テグザー/シルフィード/ハイドライド3/イース他

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
ロマプ
1係

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：プロニーズ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、オプションでもう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



おかげさまで90年

お問い合わせは、
最寄りのNECへ。

北海道支社(札　幌) 011(251)5531
中 部 支 社(名古屋) 052(262)3611
中 国 支 社(広　島) 082(242)5503
東北支社(仙台) 022(261)5511
北陸支社(金沢) 0762(23)1621
四国支社(高松) 0878(22)4141
東京支社(東京) 03 (456)3111
関西支社(大阪) 06 (945)1111
九州支社(福岡) 092(271)7700

NEC

と のウデがなる。

絵、音、文字……あふれる情報をオリジナルに料理する、メディアグルメに捧げたい。

世の中にあふれる膨大なメディアはすべてが美味しい素材だ。僕らはそれをただ単に受け取るだけでなく、組合せ、加工して、もっと新鮮な驚きを創りあげることができる。最新のゲームを楽しむのはもちろん、積極的に自分だけのメディアをクリエイトする、そんなマルチ・メディア世代のための本格16ビットAVパソコン。

情報のカキネを超える、パーソナルインフォメーションツール「Pi」

絵、音、文字、プログラムなど種類の異なるさまざまな情報を統合する新時代のソフトウェア。とりこんだ情報をカードで管理し、誰でも簡単にメディアの加工、組合せができます。例えば顔写真にその人の音声を重ねアドレス帳を作成するなど、使い方はアイディアしだいで無限に広がります。



音楽ゴコロの強い味方、サウンドクリエイター「ミュージックツール」

マウスの簡単な操作で音符や記号の入力が簡単にできます。ハミング入力ボード(オプション)と共に使用すれば、ハミングやアナログ楽器の音をマイクロフォンからそのまま譜面に入力することも可能です。他にもメロディを入力するだけで自動的にコードを割り振ってくれるオートハーモナイズなど機能も充実。6重音FM音源+6重リズム音源でプロフェッショナル並の美しい演奏を行います。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ

PC-88VA2/VA3

VA2——1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格…298,000円(税別)

VA3——1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵　本体標準価格…398,000円(税別)

●CPU:16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002(V30/μPD70008AC命令コンパチブル8MHz)●RAM:メインメモリ512KB(1.5MBまで拡張可)●ROM:メイン768KB、辞書512KB(約65,000語の辞書、連文節変換)●グラフィック表示:65,536色同時表示(640×200ドット時)、256色同時表示(640×400ドット時)etc。スプライト表示:サイズ(8×4)~(256×256)ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI:テキストスプライトプロセッサ/スーパーグラフィックプロセッサ/論理演算機能付きデュアルポートRAM



(ディスプレイは別売です)

●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。

〈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

日本電気グループ

C&C Computers and Communications

ツラといえば、カアと応える。

NECのパソコンには、もちろんNECのディスプレイ。

高性能で高解像度。
そんなたのもしい
ディスプレイが欲しい!

＋

実力を100%発揮できる
パソコンとの美しい
コンビネーションを手にいれたい!

＝



アナログRGB入力専用カラーディスプレイ標準機。

14 RGB アナログ PC-KD854N

三0.39

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。

選べる高性能。NEC

ディスプレイ ワンポイントチェック

ドットピッチ →

ドットピッチ0.31mmの高精細度タイプ。



14 RGB 三0.31 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。
- NEWデザイン。
- 回転台付。

スピーカ標準装備でリアルな音を実現。



15 RGB 三0.39 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)

ハイコストパフォーマンスカラーディスプレイ。



14 RGB 三0.41 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、直接入力するための端子です。

三0.31
■ドットピッチ(単位:mm)
数字が小さくなるほど、細部まではっきりと表現。

おかげさまで90年

つながるぞ ひろがるぞNECのパソコン。

国内支線 No.1

NEC



「NEC」のパソコンには、実力で選んでも、相性で選んでももちろん「NEC」のディスプレイ。その美しいコンビネーションで表現力豊かな映像の世界を実現。限りない可能性を発揮します。これまで出会うことのなかった色の感性にふれてください。

のディスプレイ

ブラウン管のシャドーマスクにあいた穴の間隔(mm単位)。数が小さいほど画面が細かくきれいに見えます。

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。



PC-KD863G

15型高解像度
カラーディスプレイ
標準価格 138,000円
(税別)

- 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。

© FUN PROJECT INC. 1999
VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.

縦方向ライン数を400ラインと200ラインに自動切り替え。



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。



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。



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)

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)

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-8046

9型グリーンディスプレイ
標準価格 35,800円
(税別)

PC-8050N

12型グリーンディスプレイ
標準価格 29,800円
(税別)

＊画面はすべてハメコミ合成です

■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エンジン内蔵
続々と登場する多彩なソフトが楽しめます。

日本電気グループ

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします〉 本広告に掲載の全商品の価格には消費税は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。

PC Engine

SUPER NEC

スーパーフルバトロス

7月発売予定

ヴァリスII

6月23日発売予定

脳天必殺ソフト、連戦連射!!

名プロゴルファーだった父をさがせ!
ストーリーを持ったゴルフゲーム!



©1989 SINNIHON LASER SOFT
©TELENET JAPAN



©1989 SINNIHON LASER SOFT
©TELENET JAPAN

音響・映像・最前線、
優子の"衝撃波"受けとめられるか!

FAR EAST OF EDEN
天外魔境



©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!!!

ファイティング・ストリート(ハドソン) ビックリマン大事界(ハドソン) コブラ(ハドソン)

いよいよ登場!
6月30日発売予定

PCエンジン CD-ROMシステム

CD・ROM² システム

CD-ROMプレーヤ……¥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

※なお表示価格に消費税は含まれておりません。

ROM ROM

大竹まことの ただいま! PCランド

テレビ東京毎週火曜日 18:00~18:25
他全国24局で放送。

※放送曜日、時間は局によって異なる場合がありますのでご確認下さい。

NEC出展 '89東京おもちゃショー

●会期 平成元年6月15日(木)~18日(日) 業者見本市:6月15日(木)~17日(土) 一般公開日:6月18日(日) ●時間 9:00~17:00 ●入場料 500円(但し、一般公開日の未就学児は無料) ●NEC出展館 晴海 東京国際見本市会場 B館

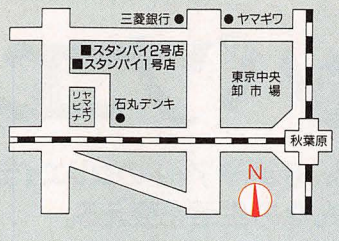
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

HE SYSTEM

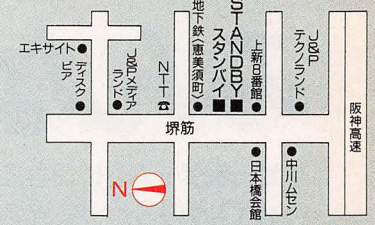
「やっぱりX68000にすればよかった」と思っているキミに

スタンバイX68000 限定下取りセール

TOKYO スタンバイ



OSAKA スタンバイ



TOKYO スタンバイ 03(258)8955［1号店、2号店共通］／OSAKA スタンバイ 06(633)1170



X68000 PERSONAL WORKSTATION
EXPERT・EXPERT HD

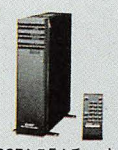


X68000 PERSONAL WORKSTATION
PRO・PRO HD

Aセット	X68000 EXPERT・HD	￥466,000
	CZ-612D	￥119,800
	お電話にてお問い合せください→	￥565,800
Bセット	X68000 EXPERT	￥356,000
	CZ-612D	￥119,800
	お電話にてお問い合せください→	￥475,800
Cセット	X68000 PRO・HD	￥408,000
	CZ-602D	￥ 99,800
	お電話にてお問い合せください→	￥507,800
Dセット	X68000 PRO	￥298,000
	CZ-602D	￥ 99,800
	お電話にてお問い合せください→	￥397,800
Eセット	X68000 PRO	￥298,000
	CZ-603D	￥ 84,800
	お電話にてお問い合せください→	￥382,800

下取り機種名	Aセットとの差額	Bセットとの差額	Cセットとの差額	Dセットとの差額	Eセットとの差額
PC-88VA2	＋319,000	＋235,000	＋255,000	＋176,000	＋156,000
PC-8801MA2	＋379,000	＋295,000	＋315,000	＋236,000	＋216,000
PC-9801VM11	＋299,000	＋215,000	＋235,000	＋156,000	＋136,000
PC-286VE-STD	＋309,000	＋225,000	＋245,000	＋166,000	＋146,000
X1ターボZIII	＋399,000	＋315,000	＋335,000	＋256,000	＋236,000

※下取り差額のみ税込表示です。



RGBシステムチューナー
CZ-6TU
￥33,100 → 特価



MID1ボード
CZ-6BM1
￥26,800 → 特価



IMB増設RAMボード
CZ-6BE1A
￥38,000 → 特価



2MB増設RAMボード
CZ-6BE2
￥79,800 → 特価



増設用ハードディスクドライブ
CZ-64H
￥120,000 → 特価



スピーカーシステム
AN-160SP
￥55,300 → 特価



24ドット熱転写カラープリンター
CZ-8PC3
￥65,800 → 特価



24ピンプリンター
CZ-8PK9
￥89,800 → 特価



48ドット熱転写カラープリンター
CZ-8PC4
￥99,800 → 特価



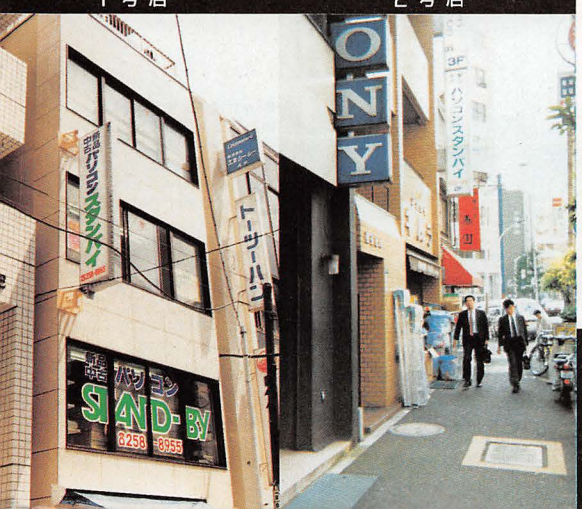


サンダーブレード＋インテリジェントコントローラ CZ-8NJ2セット → 激安!!

CARD PRO-68K	定価 ￥68,000	→ 特価
MUSIC PRO-68K	定価 ￥28,800	→ 特価
NEW Print Shop PRO-68K	定価 ￥19,800	→ 特価
C Compiler PRO-68K	定価 ￥39,800	→ 特価
OS-91 X68000	定価 ￥29,800	→ 特価
Z's STAFF PRO-68K Ver2.0	定価 ￥58,000	→ ￥46,400
Kamikaze	定価 ￥68,000	→ ￥47,600
スーパー大戦略	定価 ￥ 8,800	→ ￥ 7,040
大海令	定価 ￥12,800	→ ￥10,240
バックマニア	定価 ￥ 7,800	→ 特価

この広告に掲載しております全商品の価格には、消費税は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。

1号店　2号店



■6つの信頼販売システム■

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

STAND-BY

中古パソコンの豊富な在庫と抜群の品質／パソコンファンはぜひ一度ご来店を！

東京：（1号店）〒101 東京都千代田区外神田1-6-6（松田ビル2F・3F）
（2号店）〒101 東京都千代田区外神田1-6-3（熊谷ビル2F）
大阪：〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19（KMビル）
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／東海銀行摂津支店 当座330141／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
財団法人日本通信販売協会会員

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通

みんなパソコンしたくなる。

ホビーもゲームもビジネスも、音楽やアートのクリエイティブも。
FM TOWNSが、家族みんなの生活を変える。



「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

●FM TOWNS モデル1本体
標準価格¥338,000(税別)
●FM TOWNS 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。

富士通マイゼミナール「FM TOWNSセミナー」

全国の富士通プラザで好評開催中

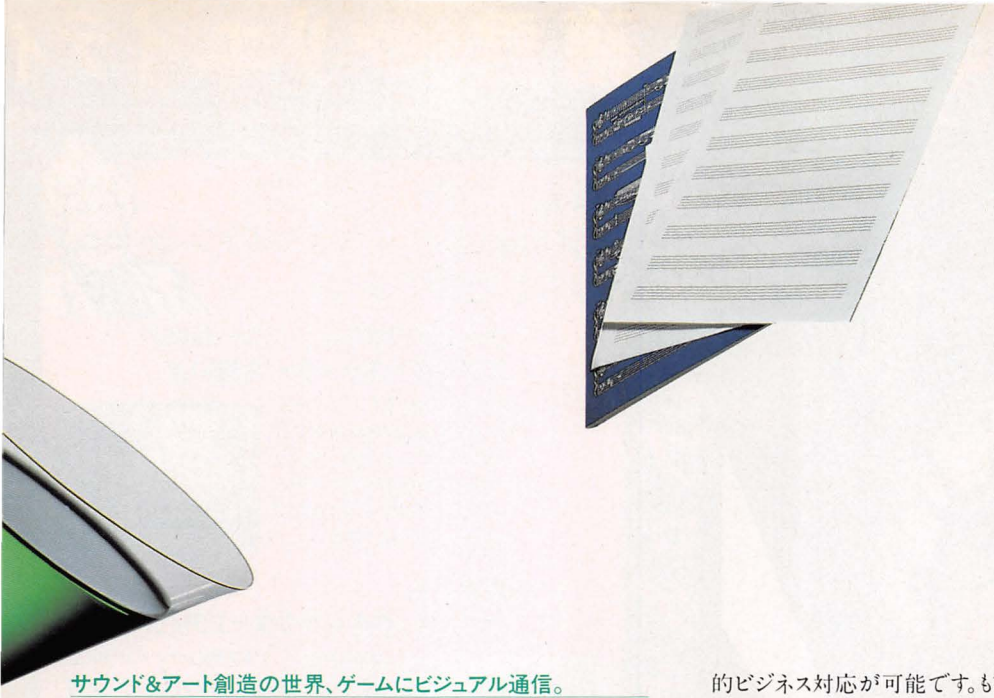
①TOWNSのご紹介
②TownsGEAR入門
③Towns VNET入門
④表計算ソフト「1-2-3™」入門

受講者にもれなくセミナーグッズを進呈します。

※「1-2-3」はロータス・ディベロップメント社の商標。

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) FM TOWNS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

富士通



サウンド&アート創造の世界、ゲームにビジュアル通信。
FMTOWNSは、パソコンの楽しさを教えてくれた。

CD-ROMを標準搭載し、540MBという卓越した情報容量と再現性を誇るFMTOWNSは、これまでのパソコンイメージから大きく抜け出したハイパーメディアパソコンです。また、ステレオPCM音源8ch・FM音源6chを装備したサウンドシステム。サウンドエフェクトも楽器もクリア&ピュアな再生音。音声エディットや作曲など、高いレベルのサウンドメイクが楽しめます。またビジュアルの面でも、32000色同時発色の優れた表現力。これまでにない微妙なニュアンスでアートできます。これら、臨場感溢れる効果音とリアルな映像による3Dゲームからは、弾けるばかりの緊迫感が味わえます。富士通ビジュアル通信(仮称)やTowns VNETなど、ビジュアルコミュニケーションにより、FMTOWNSの世界は、ますます楽しさが広がります。



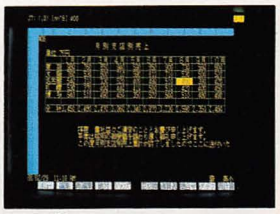
●TownsPAINT V1.1



●TownsVNET V1.1

世の父親たちが、ワープロに表計算に、そしてホビーにと
さまざまな分野でFMTOWNSを使い始めた。

FMTOWNSで、父親族のライフスタイルも大きく変わります。日本語MS-DOS®V3.1を利用すれば、FM R-50シリーズに対応した著名ビジネスソフトが活用でき、ワープロはもとより表計算など、本格的ビジネス対応が可能です。もちろん、囲碁や将棋、カラオケといった趣味の世界を広げたり、最新の株式市況や政治・経済のニュースソースとして利用するなど、FMTOWNSは、幅広い分野で活躍。FMTOWNSは、父親たちの生活まで、便利に、そして愉快に変えてしまうパソコンです。



●1-2-3™リリース2.1J

女性たちは、FMTOWNSでオシャレに暮らし始めた。住所録や
家計簿はもちろん、今では英会話のレッスンにも役立てている。

画面と対話するような感じのマウス操作で、パソコンは初めて、という方にも簡単に使うことができます。絵と文字に音声をプラスして、FMTOWNSをメモ代わりに使ったり、似顔絵を入れた楽しい住所録を作ったり、さらには、家計簿や回覧板の作成のような実用面から、英会話学習などの教養、そしてさまざまな趣味の領域まで、もっともっと女性の方に楽しく使っていただきたいパソコンです。



●TownsGEAR



※MS-DOS®は、米国マイクロソフト社の登録商標。
※1-2-3は、ロータスディベロップメント社の商標。

撮影/伊藤 守

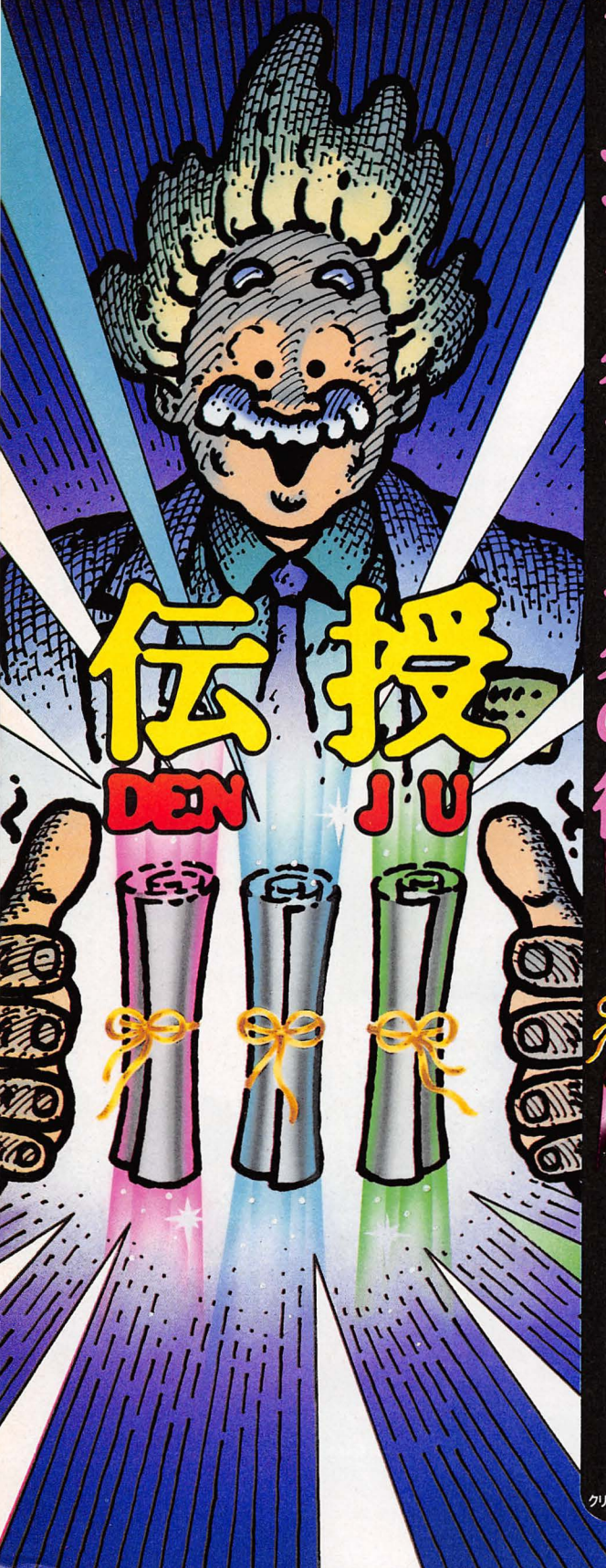
FMTOWNSのことなら何でもわかる専用ショウルーム
FMTOWNS PLAZA

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)

●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

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。



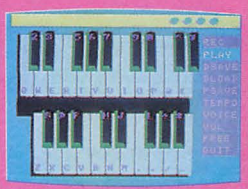
第3部 グラフィックエディターを大活用だ。

「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力作である。



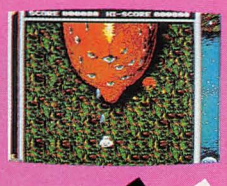
第4部 サウンドづくりはミュージックエディターにおまかせあれ。

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」

プパソコン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?たくさんつくる?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

Print Shop



MSX2 [LM 2DD] ×2

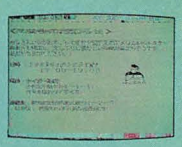
©1989 Sony Corporation/ ©Broderbund Japan

HBS-BO14D 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 [LM 2DD] ×2 HBS-BO12D 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 [LM 2DD] ×3 HBS-BO13D 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



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)

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!

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

クリエイティブパソコン

F1XDJ

MSX2+

HB-F1XDJ 標準価格69,800円(税別)

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMB係へお申し込み下さい。

● MSX はアスキーの商標です。●お詫び…前社より発売を予定しておりました「Membership Golf」は、都合により、発売を無期延期とさせていただきます。

SONY

多彩な名作に、感謝と感激!!



全国の皆さん、ソニープログラミングコンテストに力作を応募してくれてありがとう。期間中、応募総数は実に428作にのぼりました。ソニーのゲームプログラマー、デザイナー、企画担当等のスタッフによる厳正な審査を行ない、このほど以下の各賞が決まりました。受賞者にはトロフィー、HIT BIT商品モニターの特典、オリジナルスタジアムジャンパーが贈られます。また選にもれた応募者の中から、抽選で300名様にオリジナルスタジアムジャンパーをお送りします。

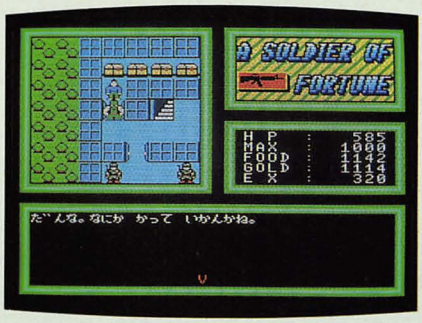
発表!

ソニープログラミングコンテスト

小林ツクロウ君部門
ベストHIT BIT賞作品「A SOLDIER OF FORTUNE」

おめでとうございます。受賞作は松浦富士男(25才)・優貴子(29才)夫妻(山口県下関市)製作のRPGゲーム『A SOLDIER OF FORTUNE(傭兵)』。傭兵タイガーが主人公のゲーム。審査員一同「とにかくRPGとして文句無し。」との声があがったソフト。F1XDJ付属の〈ツールディスク〉を縦横無尽に使いこなし、「傭兵タイガー」の戦いを描く画面構成、ストーリー展開、タイトル画面の音楽も迫力満点。さらに、ほとんどプロなみのマニュアルまで付いており、他を寄せつけず堂々の受賞。奥様がシナリオ、グラフィック、音楽を担当すれば、ご主人がプログラムを組む、というMSX夫婦愛にスタッフ一同感動しました。





松浦夫妻のお話によると、二人はなんと恋人時代からのMSXファン。平日の夜はプログラムづくり、週末は二人で釣りに行くなど常に二人三脚。受賞作は優貴子さんがシナリオ・キャラクター・マップ・グラフィックス・サウンドを、富士男さんがプログラミングを担当。「スムーズなスクロール、データロード時間の短縮、ストーリー展開に苦労」し、時にはケンカしながら作り上げたとのこと。まさに夫婦愛の結実ソフトと言えましょう。



一般プログラム部門

準HIT BIT賞

沢田広正(埼玉県東松山市、16才)さんの『APPLE DON』。スライムをカーソルで動かし、リンゴ同士をぶつけて画面上の全てのリンゴを消す、といったパズルゲームで、なかなか難しい。画面全体のカラー発色の優れている点も評価のポイントとなった。



準HIT BIT賞

もう一作は、小嶋法晴(神奈川県相模原市、20才)さん等の『がんばれ花美さんPART 2』。敵の待ち伏せる2ステージを駆け抜けて、「PANDORA」を破壊する3Dシューティングゲーム。3D画面がきわめて完成度が高い点を評価した。



特別賞 テクニカル賞 薄葉紀明(東京都町田市、19才)さんの『サタンドーム』。魔龍を倒す戦士のシューティングゲーム。操作性の調整が抜群な点、戦士が敵を突くときのタイミングのリアルさ、が受賞理由。 **11才大物賞** 五十嵐良雄(青森県弘前市、11才)さんのRPG型シューティングゲーム「DAKO DAKO」と「KAN KAN II」。なんと最年少応募者なのに力作を2作送ってくれた。11才にして、漢字BASICや横スクロールなどMSX2+を自在に活用。大物になるだろうとの評価を受けて、特別賞。おめでとう。 **兄妹愛賞** 安部浩(茨城県牛久市、17才)さんの『たのしい英単語マスター』。二人で遊びながら英語のスペルが身につくという、なかなかのお勉強ソフト。「妹にプレイしてもらいつつ作った」兄と妹の美しい愛情に、審査員一同感動して、受賞が決定。



アイデア部門

ベストHIT BIT賞 山田雅人(宮崎県宮崎市、15才)さんの『トップドッグ3Dスペシャル』。レーシングゲーム(ロードレース)のシナリオで、約4カ月をかけて詳細なゲーム内容をまとめてくれた。BGM、キャラクター、レースコースの指定等にも細かい配慮が見られる。大作である、題材が良い、資料が豊富で良く調べてある、などの点が評価された。 **準HIT BIT賞** 杉本作之助(神奈川県川崎市、19才)さんの「全国ネットパソコン通信ゲーム案」。シミュレーション風RPGゲーム『宇宙大作戦』を、一カ月4回のエントリーで楽しもうというプラン。「週刊誌でも見るように、毎週一回ゲームが出てくればいいな。」という夢のある考え方、自分が操作しないという発想、新しさが高く評価された。

今回次の部門には該当作がありませんでした。小林ツクロウ君部門「準HIT BIT賞」、一般プログラム部門「ベストHIT BIT賞」。

オドロキの名作を生むパワーだ。



ベストHIT BIT賞『A SOLDIER OF FORTUNE』の原動力もむろんXDJだ。たとえば松浦夫妻はXDJ付属の「ゲームプログラミングツール」や、「ゲームプログラミング解説本」、「BASIC解説書」、「BASIC文法書」の3冊のマニュアルを大活用。主人公タイガーなどのキャラクターやグラフィックスを創造した。そして「FM音源」で感動的なタイトル曲を作ったわけだ。さらに「日本語処理機能」、「横スムーズスクロール」もXDJならでは。こんどは、君がオリジナルゲームをつくる道を開いてくれるだろう。



クリエイティブパソコン
MSX2+
F1XDJ
HB-F1XDJ
標準価格69,800円(税別)



グラフィックエディター・スプライトエディターなどがはいったF1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属、3.5インチ(FDD)内蔵。プログラミングの楽な独立10キー。



クリエイティブパソコン
F1XDmk2
HB-F1XDmk2 標準価格49,800円(税別)

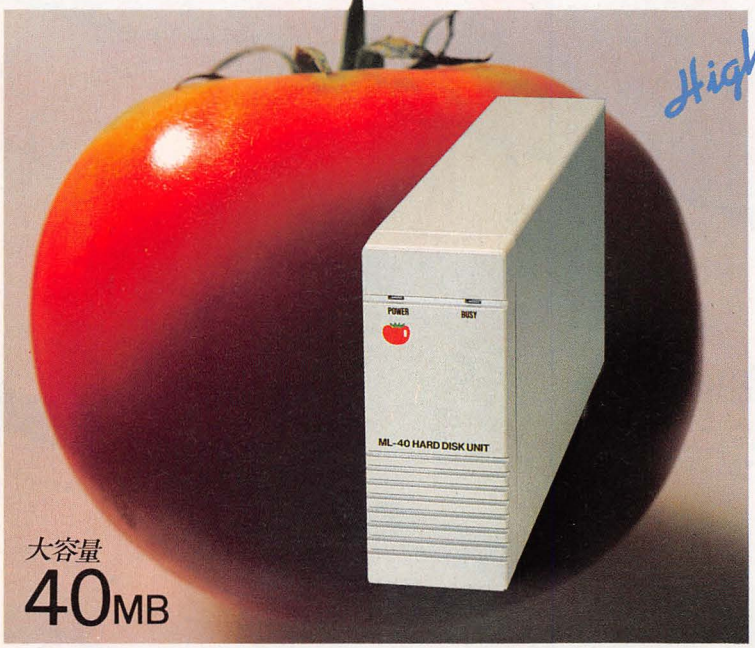
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー株カタログMB係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

TOMATO series
3.5″ Hard Disk Unit

ML-40mkII

Mag-Lab Magnetic Laboratory

価格¥129,000（I/Fボード、ケーブル、マニュアル付属）



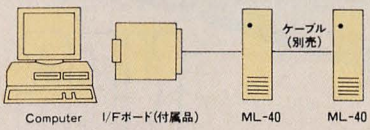
High cost performance
High reliability
High speed

小形、大容量、高速しかも低価格

40MB、価格¥129,000のうれしいHDDが誕生。

SCSIドライブ採用

増設簡単です。必要に応じてML-40 2台を下図のように接続して80MBとして使用することができます。



ユニバーサルタイプ

Macintosh、IBM AT/XT、富士通FMRシリーズ対応。
※Macintosh用では専用のケーブルとユーティリティソフトが必要です。
※ IBM AT/XT用、富士通FMRシリーズ用では専用のケーブル、ユーティリティソフト、I/Fボードが必要です。

テクニカルセンター開設

当社ではお客様に安心してお買上げいただけますよう、万全のアフターケア態勢をととのえております。

フロッピーディスクドライブシリーズ
PC-LINE 2HD/2DD切換可能

高信頼性、高性能。PC-9801シリーズ対応。

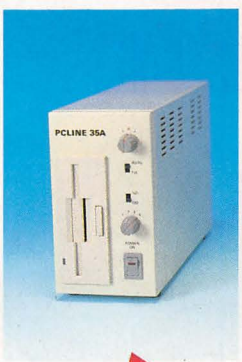
PC-LINE 35 ¥44,800
- 3.5インチシングルディスクドライブ
- 2HD、2DD切換え可能
- 50ピンケーブル付属（1本）
- 2DD用36ピンケーブル、I/Fボードはオプション

PC-LINE 35D ¥74,800
- 3.5インチダブルディスクドライブ
- 2HD、2DD切換え可能
- 50ピンケーブル付属（1本）
- 2DD用36ピンケーブル、I/Fボードはオプション

PC-LINE 35A ¥59,800
- 3.5インチシングルディスクドライブ
- 2HD、2DD自動切換
- 付属のAUTOモードケーブルにより、本体のA又はBドライブとして使用することができます。
- 50ピンケーブル1本、AUTOモードケーブル1本付属
- 2DD用36ピンケーブル、I/Fボードはオプション

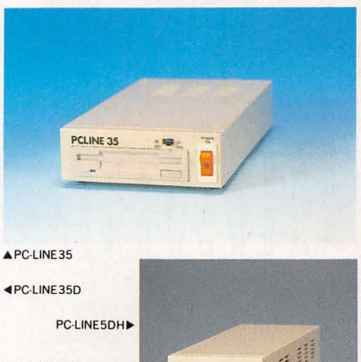
PC-LINE 5SH ¥49,800
- 5インチシングルディスクドライブ
- 2HD、2DD切換え可能
- 50ピンケーブル付属（1本）
- 2DD用36ピンケーブル、I/Fボードはオプション

PC-LINE 5DH ¥89,000
- 5インチダブルディスクドライブ
- 2HD、2DD切換え可能
- 50ピンケーブル付属（1本）
- 2DD用36ピンケーブル、I/Fボードはオプション



▲PC-LINE35A





▲PC-LINE35
◀PC-LINE35D

PC-LINE5DH▶



▼PC-LINE5SH



2HD/2DD 自動切換え

仕　様

	35	35D	35A	5SH	5DH
モード切換	2HD/2DD 手動切換え	2HD/2DD 手動切換え	2HD/2DD 自動切換え	2HD/2DD 手動切換え	2HD/2DD 手動切換え
ドライブ番号	——	1・2 3・4	1・2 3・4	——	1・2 3・4
付属品	50ピンケーブル	50ピンケーブル	50ピンケーブル AUTOモードケーブル	50ピンケーブル	50ピンケーブル

オプション
- 36ピンケーブル……¥ 7,000
- 2DD用I/Fボード……¥24,800

本　社：〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 ☎03(253)5811～5814 FAX.03(253)5815
大阪営業所：〒542 大阪市南区南船場4-5-3 心斎橋双葉ビル ☎06(243)2718
名古屋営業所：〒460 名古屋市中区栄1-23-29 日宝伏見ポイントビル ☎052(204)0300

株式会社 磁気研究所

今どきだけの

ツクモ ハッピーボーナスセール！

NEC



TATUNG
CM-1472
- 14インチ
- アナログRGB
- ドットピッチ 0.31mm
- ノングレア
- 高精細
- チルトスタンド付

PC-8800シリーズ
PC-8801MA2 注番B0701
- PC-8801MA2……¥168,000
- CM-1472(左記モニター)……¥89,800
- 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¥267,600
ツクモ特価¥179,000 消費税別途¥5,370
(24回払例・消費税込)初回¥10,061+月々¥8,700×23回払

PC-8800シリーズ
PC-8801FE 注番B0702
- PC-8801FE……¥129,000
- CM-1472(左記モニター)……¥89,800
- 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¥228,600
ツクモ特価¥149,000 消費税別途¥4,470
(24回払例・消費税込)初回¥9,355+月々¥7,200×23回払

パソコン本体下取り例

	購入機種	下取り機種	差額金
下取り購入例	PC-8801 MA2	PC-8801mkII30	¥107,000
		PC-8801mkIISR30	¥84,000
		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。

サウンドボードII (FR MR、FH MH) 注番B0703 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B0704 消費税別途¥1,260
定価¥49,800➡ツクモ特価**¥42,000**

イメージスキャナボード88 (ハンディスキャナ) 注番B0705 消費税別途¥864
定価¥34,800➡ツクモ特価**¥28,800**

1MB RAMボード (PIO-8234H-1M) 注番B0706 消費税別途¥810
定価¥32,000➡ツクモ特価**¥27,000**

2MB RAMボード (PIO-8234H-2M) 注番B0707 消費税別途¥1,380
定価¥55,000➡ツクモ特価**¥46,000**

TEAC FD-55BR (PC-8801シリーズ用内蔵ドライブ FR FHは要ケーブル別売¥2,000) 注番B0708 消費税別途¥540
ツクモ特価¥18,000

新製品

SHARP



X1turboZIII セット 注番B0714
(CZ-888C)+(CZ-860D)
合計定価¥262,000
特価販売中

Human68K Ver2.0
CZ-244SS 新発売
高性能にバージンアップされました。 注番B0715
定価¥9,800 **ツクモ特価販売中**

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 **¥32,800** 消費税別途¥984 注番B0716
2ドライブ特価 **¥49,800** 消費税別途¥1,494 注番B0717



熱転写カラープリント
CZ-8PC3
定価¥65,800
注番B0718



ツクモ特価販売中

48×48ドット、熱転写カラープリンター
CZ-8PC4
定価¥99,800
注番B0719



ツクモ特価販売中

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。

限定、早い者勝CZ-611Cセット 在庫限り大特価

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-612CZ-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。

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。

シャープのポケコン



PC-E200
定価¥22,000
注番B0720
ツクモ特価 **¥17,800**
消費税別途¥534

PC-E500
定価¥28,000
注番B0721



ツクモ特価**¥24,800**
消費税別途¥744

ラックもいろいろ！

送料無料(離島を除く)



◀PW-811 注番B0722
定価¥19,500
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B0723
定価¥23,500
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)

▶SR-007 注番B0724
定価¥24,500
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



88ユーザー待望の98

NEC パーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-98DO



定価¥298,000

● PC-9801VM11と PC-8801MA2を融合

ツクモ特価販売中

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-9800シリーズ

PC-9801UV11

注番B0710

●PC-9801UV11	¥268,000
●CM-1472(左記モニター)	¥89,800
●マウス	サービス
●ディスケット(10枚)	サービス
	合計定価¥354,800

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

NEC

PC-PR101TL2



定価¥83,800 注番B0712

ツクモ特価 **¥59,000** 消費税別途¥1,770

PC-8801/9801シリーズ用プリンター

ブラザー

M1024IIPX

ドットプリンター



定価¥79,800 注番B0713

ツクモ特価 **¥44,800** 消費税別途¥1,650

スター精密

TX-24CL

24ドット熱転写漢字プリンター

PC-88、98、MSXに最適



定価¥69,800 注番B0711

限定特価 ~~¥58,000~~ 消費税別途

富士通32ビットパソコン FM TOWNS 新発売



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

FUJITSU

画質とゲームの迫力がスゴイ! **MSX**

ソニーMSX2+ F1XDJ



定価¥69,800 注番B0725

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



定価¥69,800 注番B0726

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

人気ゲームソフト+JOYメカ2型付

MSX用周辺機器

●3.5インチフロッピィディスク 注番B0727

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

●熱転写カラープリンター 注番B0728

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

●熱転写カラープリンター 注番B0729

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



●ツクモオリジナルジョイスティック 注番B0730

JOY メカ2型

ツクモ特価 **¥3,800** 消費税別途¥114(送料¥800)

FM TOWNS モデル1 限定セット

注番B0731

●FM TOWNS-1(FDD1基1MB)	¥338,000
●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	
更に特典あり	合計定価¥467,800
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
●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	
更に特典あり	合計定価¥527,800
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B0733

●FM77AV40SX	¥178,000
●FMTV-155	¥128,600
●ディスケット(5枚)+「イースII」	サービス
	合計定価¥306,600
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B0734

●FM77AV40EX	¥168,000
●FMTV-154	¥129,200
●ディスケット(5枚)+ゲームパック	サービス
	合計定価¥297,200
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

※表示価格には、消費税は含まれておりません。

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
  九十九電機株通信販売部

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 神田支店普No.894047 九十九電機株宛

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BM7係

氏名 ( )才

住所

☎

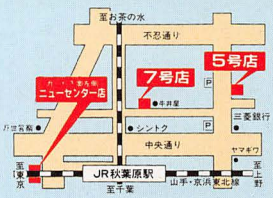
商品名 注文番号

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



営AM10時~PM7時 休毎週木曜日

ニューセンター店 ☎03-251-0987

秋葉原5号店 ☎03-251-0531

秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋1号・2号店

営AM10時~PM7時

1号店☎052-263-1655 第1アメ横ビル内 休毎週月曜日

2号店☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 休毎週水曜日

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

営AM10時30分~PM7時30分 休毎週木曜日

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

キミのテクニックに答えるメ

ゲームの内容がより高度に，より楽しくなるにつれ，プレイヤーのコントロールに対する要求もシビアになってきています。1ドット単位の微妙な操作が，ジョイスティックにも求められるようになりました。

XE-1シリーズは，長年の経験と研究により，完成されている，アーケード・ゲーム機のコントロール・パネルの操作性と，機能性を家庭でも手軽に体験できることを目的に企画された商品で，ゲームマニアを中心に，人気を集め，昨年発売以来，既に5万本の販売実績をあげています。

多くのソフトウエア開発会社でもXEシリーズは制式ジョイスティックとして御愛用をいただいており，性能については，絶大な信頼を得ております。



新方式の8方向，4方向メカニカル切換を実現

新方式のメカニカル切換方式を採用し，ワンタッチでコントロール方向を確実に選ぶことができます。電子式では得られない，確実な手ごたえが本物のプレイ感覚を味あわせてくれます。方向スイッチは，業務仕様のマイクロ・スイッチを使用しています。
(XE-1PRO/ST/FC/HE)



好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

トリガボタンA，Bは，回転式のショット・パネル上にあり，10°分割で270°まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで，正確なショットができます。
(XE-1PRO/ST/FC/HE)



実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

連射OFF(TRIGGER MANUAL)で連射機能が完全に止まり，連射ON(TRIGGER AUTO)で連射装置が作動します。また，連射固定(TRIGGER AUTO HOLD)にすることもできます。
(XE-1PRO/FC/HEのみ)



連射速度を目で確認LEDインジケーター

トリガのようすをモニターできる，5連LEDによるインジケーターです。ソフトウェアに合わせた最適の連射速度や，動作状況を確認できる，便利な機構です。
(XE-1PRO/FC/HEのみ)



シャープX1にも対応，専用電池ボックス

X1シリーズでは，ジョイスティック・ポートに電源用電圧が出力されていないため，電池(単三形×3本)を使います。
(XE-1PROのみ)



トリガ・スピードをA，B独立にコントロール

トリガA，Bボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。
(XE-1PRO/FC/HEのみ)



XE-1PRO

●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

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

カニズムを搭載!!



待望のファミコン専用ジョイスティックです。XE-1PROと同様，4方向8方向切り換えレバー，270度回転式ショットパネル，連射ON／OFF／ホールドスイッチ，A／B独立連射スピードコントロール機能／LED連射スピードインジケーターを搭載し，価格もローコストを実現しました。

XE-1PRO

標準価格9,750円(送料510円)(税込)

対応機種：MSX, MSX2, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, PC-8801mkIIFR/MR, PC-88VA, X1, X68000(アタリ仕様ジョイスティックポート機)

※ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です。



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

XE-1ST

標準価格5,047円(送料510円)(税込)

対応機種：セガシリーズ(SG-1000, SC-3000, MARKII, マスターシステム), MSX, MSX2, FM77AV, MZ-2500, X1シリーズ, X6800, *PC-8801FH/MH, *PC-8801mkIIFR, PC88VA(アタリ仕様ジョイスティックポート機) *ご注意：PC-88シリーズでは，ソフトによりジョイスティックが作動しないものもあります。メガドライブには使用できません。



XE-1PRO／XE-1STなど，パソコン用(アタリ仕様)のジョイスティックをファミリーコンピューターで使うためのアダプターです。ドット単位の操作精度が必要なハードなアクションゲームはXE-1PROやSTを接続してプレイすれば最高!!ジョイスティックの接続端子が1プレイヤーと2プレイヤーの両方がついており，2プレイでゲームを楽しむ場合，2台のジョイスティックを接続することができます。また，スタート／セレクトボタンも装備しています。

X-F1

標準価格1,854円(送料250円)(税込)

対応機種：ファミリーコンピュータ, C1, ツインファミコン



スムーズな操作性，確実な手ごたえ…それはジョイスティックに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロールパネルでしょう。"XE-1PRO"は，この理想を追求。さらにパソコンソフトやプレーヤー好みに合わせて調整できる多彩な機能を加え，1ドット単位のコントロールを可能にした製品です。

XE-1FC PRO

標準価格9,167円(送料510円)(税込)

対応機種：ファミリーコンピュータ, C1, ツインファミコン



PC Engine専用ジョイスティックです。4方向8方向切り換えレバーや270度回転式ショットパネル，色々なオペレーションモードで楽しめる連射機能などXE-1PROのもつ本来の性能に加えて2プレイヤー～5プレイヤーまでのジョイスティックが接続できるマルチタップ端子を側面に設けました。本体を加えて5台のジョイスティックでプレイできるスーパー・ジョイスティックシステムです。

XE-1HE PRO

標準価格9,795円(送料510円)(税込)

対応機種：PC Engine

この商品のお求めは全国有名デパート，玩具店でどうぞ。通信販売はいたしません。



インテリジェントコントローラ

CYBER STICK

標準価格24,514円(送料800円)(税込)

対応機種：X6800, MSX, PC-8801シリーズ, PC-9801シリーズ

業界初のアナログタイプのコントローラで，アナログモード方式のスティックとスロットルを装備すると共に，スピード調整可能な連射機能と6種類のトリガーボタンも装備しています。また，コントローラの働きでタテに256段階，ヨコに256段階の指定が可能です。ゲームセンターで人気の体感ゲームも家庭内で手軽に楽しめることも夢ではありません。それに，アナログ／デジタルの切替えはもちろん，スティックとスロットルの入替えもできるので普通のジョイスティックとしても使用可能です。

取扱い販売店を募集しています。出版販売部までご連絡ください。☎03(445)6111

お求めは，玩具店，デパート，パソコンショップでお願いします。通信販売も行なっております。電波新聞社（本社，各支局）ソフト販売部に送料を添えて現金書留もしくは郵便振替にてお申し込みください。（商品の価格には消費税が含まれています）

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 新潟支局025-245-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 仙台支局022-227-7211 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

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7月号

パソコン・ハード&ソフトガイド⑦
ハードディスク/フロッピー・ドライブ・カタログ ……カラー折込

記録媒体の構造を知ろう
フロッピーディスク/ハードディスクのミニ知識 丹治佐一……43

新製品レポート 88と98のソフトが動く
PC-98DO登場 断空我……47

マンガで学ぼう
Dr.Dとつぐ美の新パソコン・レクチャー
—キーボードを考える— くりひろし……48

好評連載
Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座
～モグラたたきゲームに挑戦～ ……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 ……55

短期集中連載
MS-DOSってなんだ
—OSについて— ……編集部……58

FM音源110番 Yu-You……59

特別連載 コナミのサウンド・カートリッジを利用した
SCC音源活用研究 ITOCHI……60

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 ……62

BBS電話帳追補版 ……66

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
無人島? 脱出 ないこんば……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 ……310

見城こうじの激論!ビデオゲーム
第1回・インベーダー前史 ……312

CHALLENGE HIGH SCORE! ……314

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 ……322

マイコンBASICマガジン
HOT INFORMATION ……325

SOFTWARE HOUSE
HOT INFORMATION
ソフトハウス10社のPRページ ……328

U-com Buyer's Guide
—中古パソコン機器ガイド— ……339

目次 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	STOP	1方向移動不可能な追いかけゲーム	ミトッチ…100
	ザックナー	高速横スクロール・シューティング・ゲーム	よっしん…102
	フマキラー	追いかけ宝さがしゲーム	松尾　真臣…104
FM-7/77	F.O.R.S	デカキャラが動く！本格格闘技ゲーム	気狂いピエロ…106
	ADVENTURE IN TOWN	陽子ちゃんを助けだすためすべての謎を解け！	清水　夏樹…108
JR-200	HORE HORE	水を求めて，ひたすら井戸を掘りつづけろ！	井の中のナマズ…111
MSX	とってもシンプル	シンプルな，アルファベット合わせゲーム	塚原　一樹…113
	奇跡の王冠	ストーリー展開のしっかりしたRPG	NaBe SOFT…114
	RAXY	超巨大キャラが動く！本格タテ・スクロール・シューティング	寺島　隆幸…117
MSX2	長江	ハイを使ったユニークなパズルゲーム	鈴木　幹也…120
	PEAマン「驚異の必殺技」の巻	今回は，ドットイート・タイプ!!	TAKAちゃんSOFT…122
MSX2+	戦う4人の戦士PartII LAST ATTACK	4種類の機体が選べるシューティング	森内　俊爾…125
MZ-700	CHECK！CHECK！CHECK！	目のいたくなるワンキー・ゲーム	まっぴ…128
	FALL BLOCK	画面は似てるけどテトリスじゃないよ	藤崎　勇一…130
MZ-1500	移植版 週刊誌を倒せ！	ビルに爆弾を落とすヘリコプター	ぱそきちぷーたろう…132
MZ-2000/2200	移植版 Explorer	ピラミッドの中でくり広げる思考型アクション	山下　貴史…133
MZ-2500	今宵の星は	星の散乱処理にみとれないように	コエダ家具…136
PC-6001/mkII/6601/SR	いろは	新しいアイデアから生まれたカードゲーム	麻　姫…139
PC-6001mkII/6601/SR	GALAXY FIGHT	敵の動きがすごい!!シューティング	上路　正俊…141
PC-6001mkIISR/6601SR	移植版 Ball Alien	P6で限界のスピードに挑戦!!	坂本　和也…144
PC-8001/mkII/SR	星空の決闘	インベーダー・タイプのシューティング	ねこりん…146
PC-8001mkII/SR	DRES	勘と，予知能力をきたえるためのプログラム	鵜沼　毅 …148
PC-8001mkIISR	SPACE HANIWAR	ハニワを操作して，柱をよけまくれ!!	本庄　英樹…150
PC-8801	移植版 天明の乱	本格歴史シミュレーション・ゲーム	和田　芳彦…153
PC-8801mkIISR	ティル・ナ・モーグ	ティル・ナ・ノーグとはまったく関係ない！	MASSAULT…156
PC-88VA	聖剣ヴィストカリア	これぞまさしくVA用のRPGだ!!	YAMATO…159
PC-9801/286	抄本 小戦略	ストラテジー・シミュレーションの決定版	水谷　雅宏…162
S1	NOINAR WARS	高速シューティング・ゲーム	ないの＆ないの…165
X1	GET AWAY	キャラのよくできたパズルゲーム	クスクス＝チンケ…168
	ゲッ！イングランド	ビデオゲームのパロディ版!?	ズオ…170
X1 turbo	移植版 とりでの攻防	2人で楽しんでください。シミュレーション・ゲーム	須賀　仁 …173
X68000	ジャンピング・バスケットボール	2人用15点制バスケットをお楽しみあれ	土田　太郎…175
	THE トイレ	赤ん坊をトイレに誘導するんだって	林　直貴…178
PB-100/110	RICH MANパズル	数字を順番に並べかえるパズルゲーム	染谷　忠延…181
	ディアース	ポケコンRPGを存分に楽しみたいかたへ	夢千人…182
PC-1245	THREE DRAGONS	3匹の竜を倒しに向かったあなたの運命は	田中　栄造…183
M5	RAQUET BALL	この3D感覚がたまらない!!	清野　智弘…184

実用プログラム

MZ-2500	家計簿V1.5	おこづかいの使いすぎに注意	萩原　大輔…186
X1	SAMPLING SYSTEM	X1がしゃべるんだって？	月岡　拓也…188

ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000	グラディウスII～A Shooting Star～		川野　俊充…192
FM77AV	サイバリオン～メインテーマ～		M-ICHI…195
MSX	ザ・スキーム～Challenging Tomorrow～		神田　良 …197
PC-8801mkIISR＋サウンドボードII	ザ・スキーム～時の流れるままに～		田中　伸一…198
X1＋FM音源	サンダークロス～1面～		上田　順一…200

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12～14

ソフトハウス

T&Eソフト……折込，カラー211
日本ファルコム……カラー212～215
SPS……カラー216
ビクター音産……カラー217
日本デクスタ……カラー218
日本コンピュータシステム……カラー219
テクノソフト……カラー220
ナムコ……カラー223
ウルフ・チーム……カラー234
シエラ オンライン ジャパン……記事中267
ニデコ……表3

レコード関連

キングレコード……カラー221
ポリスター……カラー222

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16～17
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346～353
聖和ライフサービス……後付354～355
OCT……後付356～357
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358～359
関西・中国
スタンバイ……前付カラー9
トムボーイ……中付88
アイツー……後付360～361
ユーバース……後付369
ユニオン……後付377

その他

磁気研究所……前付カラー15
シーレックス……中付86
スカラベ……中付87
青山CGスクールMELON……中付89
サンクレスト……後付345
キョーワインターナショナル……後付370
ソフトランド秀和……後付371
玉屋……後付372
タイムマシン……後付372
テクナート……後付373
アルファコーポレーション……後付373

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

©マイコンBASICマガジン7月号
第8巻 第7号
1989年6月25日印刷
1989年7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〉

持っている機種は？

PC-9801、PC-286シリーズ

FM77AVシリーズ

X1/turbo、X68000シリーズ

PC-8801シリーズ用

ラップトップ型ですか？

YES※1

PC-9801/286シリーズ・ラップトップ用

NO

本体内蔵型のHDDがいい？

YES

PC-9801/PC-286シリーズ用でデスクトップ型内蔵型

NO

ユーティリティソフト付のHDDがいい？

YES

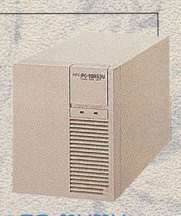
PC-9801/PC-286シリーズ用でデスクトップ型外付け型でソフト付き

NO

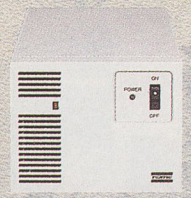
PC-9801/PC-286シリーズ用でデスクトップ型外付け型でソフト無し



●PC-98H51U
日本電気 176,000円
記憶容量/20MB
シークタイム/28ms
外形寸法/154×338×194mm
添付ソフトウェア/無し
備考/PC-98VAシリーズ対応
PC-9801シリーズにも使用可



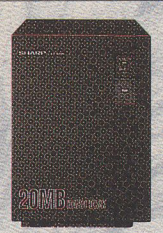
●PC-98H53U
日本電気 256,000円
記憶容量/40MB
シータタイム/28ms
外形寸法/154×338×194mm
添付ソフトウェア/無し
備考/PC-98VAシリーズ対応
PC-9801シリーズにも使用可



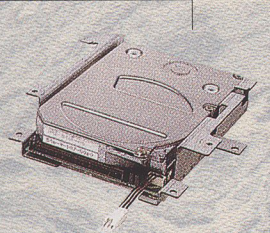
●FMHD-212
富士通 168,000円
記憶容量/20MB
シークタイム/85ms
外形寸法/155×250×125mm
添付ソフトウェア/無し
備考/FM77AVシリーズ専用



●CZ-500H
シャープ 348,000円
記憶容量/10MB
シークタイム/65ms
外形寸法/130×341×182mm
添付ソフトウェア/無し
備考/X68000シリーズにも使用可

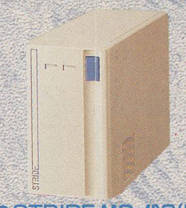


●CZ-620H
シャープ 178,000円
記憶容量/20MB
シークタイム/75ms
外形寸法/130×331×183mm
添付ソフトウェア/無し



●CZ-64H
シャープ 120,000円
記憶容量/40MB
シークタイム/40ms
外形寸法/147×156×40mm
備考/EXPERT(CZ-602C)、PRO(652C)内蔵専用

〈凡例・注〉
- 記憶容量は、フォーマット後のもの。
- シークタイムは、ハードディスクが読み書きの動作をはじめてから最初のデータが送られるまでの時間。単位はミリセカンド。
- 外形寸法は、幅×奥行き×高さ。
- キャッシュとは、データをハードディスクから読みだして本体に送るまでの間、一時的にためておくためのメモリ。これにより、実質的にデータの読み込みが高速になる。
- シリーズ内でも接続できる本体に制約がある場合も多い。また、本体との接続の際にインターフェース・ボードやケーブルが別に必要になる場合もあるので、くわしくは、カタログで、または直接メーカーに問い合わせて確認してください。
- ＊1ここでは、ラップトップ型専用の機種を挙げてある。他のグループのところでもラップトップで使用できる機種がある。



●STRIDE MC-40S(L)
アイシーエム 148,000円
記憶容量/40MB
シークタイム/35ms
外形寸法/88×230×150mm
添付ソフトウェア/EOシステム(自動インストール,コマンドメニュー,ファイル管理,代替処理など)
備考/PC-286Lシリーズ専用
キャッシュメモリ32KB



●STRIDE SR-80(L)
アイシーエム 198,000円
記憶容量/80MB
シークタイム/35ms
外形寸法/88×230×150mm
添付ソフトウェア/EOシステム(自動インストール,コマンドメニュー,ファイル管理,代替処理など)
備考/PC-286Lシリーズ専用
キャッシュメモリ40KB



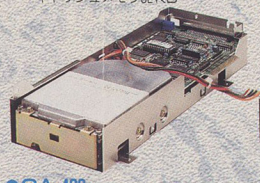
●CRC-MH4-L
コンピュータ・リサーチ 138,000円
記憶容量/40MB
シークタイム/38ms
外形寸法/92×239×148mm
添付ソフトウェア/自動フォーマット,シッピングゾーン退避,リセット,ディレクトリ表示,ファイル検索
備考/PC-286Lシリーズ専用



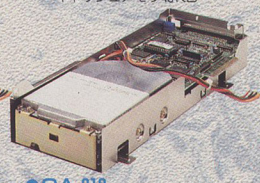
●CRC-MH4H-L
コンピュータ・リサーチ 158,000円
記憶容量/40MB
シークタイム/28ms
外形寸法/92×331×148mm
添付ソフトウェア/自動フォーマット,シッピングゾーン退避,リセット,ディレクトリ表示,ファイル検索
備考/20MBX2の分割使用可
PC-286Lシリーズ専用



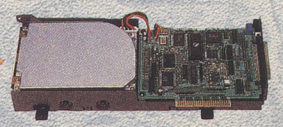
●Little B4N
緑電子 130,000円
記憶容量/40MB シークタイム/28ms 外形寸法/50×250×125mm 添付ソフトウェア/不良セクタ代替,アクセス状態表示,自動リトラクト,パッチファイル用キー入力選択 備考/デスクトップ型でも使用可。専用のインターフェースボード・ケーブル別売。本体とボード・ケーブルのセット販売もあり。



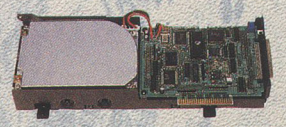
●CA-428
キャラベルデータシステム 148,000円
記憶容量/40MB
シークタイム/28ms
外形寸法/60×350×108mm
添付ソフトウェア/無し
備考/PC-9801RA2,RX2,VM11用
20MBX2の分割使用可



●CA-818
キャラベルデータシステム 248,000円
記憶容量/80MB
シークタイム/18ms
外形寸法/60×350×108mm
添付ソフトウェア/無し
備考/PC-9801RA2,RX2,VM11用
40MBX2でのみ使用可

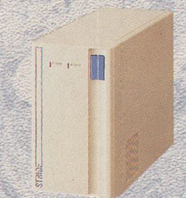


●TRUST45S
日本テクサ 158,000円
記憶容量/45MB
シークタイム/20ms
外形寸法/48×305×111mm
添付ソフトウェア/無し
備考/PC-9801RA2,RX2,VM11用
20MB+20MB,40MB+5MBの分割使用可



●TRUST80S
日本テクサ 198,000円
記憶容量/80MB
シークタイム/18ms
外形寸法/48×305×111mm
添付ソフトウェア/無し
備考/PC-9801RA2,RX2,VM11用
20MBX4の分割使用可

●DASH45S
日本テクサ 158,000円
記憶容量/45MB
シークタイム/20ms
外形寸法/44×287×110mm
添付ソフトウェア/無し
備考/PC-286V-STD,VE-STD,VS-STD用
20MB+20MB,40MB+5MBの分割使用可



●STRIDE MC-40S
アイシーエム 148,000円
記憶容量/40MB
シークタイム/35ms
外形寸法/88×230×150mm
添付ソフトウェア/EOシステム(自動インストール,コマンドメニュー,ファイル管理,代替処理など)
キャッシュメモリ32KB



●STRIDE SR-80
アイシーエム 198,000円
記憶容量/80MB シークタイム/35ms 外形寸法/88×230×150mm 添付ソフトウェア/EOシステム(自動インストール,コマンドメニュー,ファイル管理,代替処理など) 備考/20MBタイプのSR-20M98,000円/40MBタイプのSR-40M118,000円/80MBタイプのSR-80M148,000円の3機種も近日発売予定 キャッシュメモリ40KB



●CRC-MH4
コンピュータ・リサーチ 118,000円
記憶容量/40MB
シークタイム/38ms
外形寸法/92×239×148mm
添付ソフトウェア/自動フォーマット,シッピングゾーン退避,リセット,ディレクトリ表示,ファイル検索
備考/HDD内蔵機種には接続不可



●CRC-MH4H
コンピュータ・リサーチ 138,000円
記憶容量/40MB シークタイム/28ms 外形寸法/92×331×146mm 添付ソフトウェア/自動フォーマット,シッピングゾーン退避,リセット,ディレクトリ表示,ファイル検索 備考/HDD内蔵機種には接続不可 20MB×2での分割使用可



●IT H-40(Aセット)
アイテック 168,000円
記憶容量/40MB
シークタイム/29ms
外形寸法/60×243×120mm
添付ソフトウェア/エクスカリバー(ファイル管理,ディレクトリ管理,メニュー設定,データ圧縮,バックアップ)
備考/HDD内蔵機種への接続は不可



●IT MJ4
アイテック 128,000円
記憶容量/40MB シークタイム/28ms 外形寸法/98×340×147mm 添付ソフトウェア/エクスカリバー(ファイル管理,ディレクトリ管理,メニュー設定,データ圧縮,バックアップ) 備考/HDD内蔵機種への接続は不可 20MB×2の使用可



●Little B4N
緑電子 130,000円
記憶容量/42MB シークタイム/28ms 外形寸法/50×250×125mm 添付ソフトウェア/不良セクタ代替,アクセス状態表示,自動リトラクト,パッチファイル用キー入力選択 備考/専用インターフェース(別売)によりPC-286Lシリーズに接続可



●Little A80
緑電子 248,000円
記憶容量/80MB シークタイム/20ms 外形寸法/50×250×125mm 添付ソフトウェア/不良セクタ代替,アクセス状態表示,自動リトラクト,パッチファイル用キー入力選択 備考/ハードディスク内蔵タイプへの接続不可



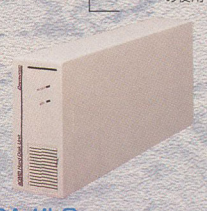
●POKEDY/R2,3PO
緑電子 R2 59,800円 3PO 49,800円
記憶容量/20MB シークタイム/38ms 外形寸法/193×125×35mm(R2),60×184×261(3PO) 添付ソフトウェア/不良セクタ代替,アクセス状態表示,自動リトラクト,パッチファイル用キー入力選択 備考/ディスクドライブ(POKEDY/R2)と電源部(POKEDY 3PO)が別々になった,全く新しい形のHDD



●LHD-34V
ロジテック 153,000円
記憶容量/40MB
シークタイム/28ms
外形寸法/95×290×145mm
添付ソフトウェア/ディレクトリ解析,トラック代替,ディップスイッチ表示
備考/20MBタイプのLHD-32V,128,000円も有り



●PC-HD040
日本電気 238,000円
記憶容量/40MB
シークタイム/28ms
外形寸法/75×260×150mm
添付ソフトウェア/無し
備考/別売のSCSIインターフェースボード要
HDD内蔵機種への接続可



●CA-44LG
キャラベルデータシステム 148,000円
記憶容量/40MB
シークタイム/18ms
外形寸法/60×297×132mm
添付ソフトウェア/無し
備考/HDD内蔵機種には一部接続可
PC-286Lへの接続可(インターフェース別売)



●CA-80LG
キャラベルデータシステム 248,000円
記憶容量/80MB
シークタイム/18ms
外形寸法/60×297×132mm
添付ソフトウェア/無し
備考/HDD内蔵機種には一部接続可
PC-286Lへの接続可(インターフェース別売)
40MB×2での分割使用可)



●IT MJ8
アイテック 248,000円
記憶容量/80MB
シークタイム/20ms
外形寸法/98×340×147mm
添付ソフトウェア/無し
備考/HDD内蔵機種への接続は不可
40MB×2の使用可



●HDD-40R
エプソン 218,000円
記憶容量/40MB
シークタイム/28ms
外形寸法/93×280×150mm
添付ソフトウェア/無し
備考/20MB+20MBの分割使用可



●WD40LTD
ウィンテク 135,000円
記憶容量/40MB
シークタイム/28ms
外形寸法/60×260×145mm
添付ソフトウェア/無し



●ML-40mkII
磁気研究所 129,000円
記憶容量/40MB
シークタイム/31ms
外形寸法/50×255×125mm
添付ソフトウェア/無し

パソコン・ハード&ソフトガイド⑦ ハードディスク/外付けフロッピー・ドライブ・カタログ

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20m道路沿い、大沢交差点そば ☎0422-32-3741
- 調布パルコ店 ● 京王線調布駅北口パルコ5F ☎0424-89-5341
- 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、第一勧銀トナリ ☎0474-85-2261
- 松戸五香店 ● 五香駅前通りDAIK 2F ☎0473-89-0861
- 茂原店 ● 126号バイパス、郵便局地点く ☎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・富士見ホール近く ☎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(平塚伊勢原線通る) ☎0463-92-5100
- 横須賀WALK店 ● 横須賀中央駅前WALK5F ☎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3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、桜路際、徒歩3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 ● 川中島御厨、国道18号線沿い ☎0262-86-3161

LAOX

PC-8801シリーズ用



●PC-8831-MW
日本電気 138,000円
5.25インチ,2HD(1MB),2ドライブ
インターフェースボード別売



●CZ-520F
シャープ 118,000円
5.25インチ2HD(1MB)/2DD(640KB)/2D(320KB),2ドライブ



●PC-80S31K
日本電気 108,000円
5.25インチ,2D(320KB),2ドライブ
インターフェースボード別売



●CZ-502F/503F
シャープ 99,800円/49,800円
5.25インチ2D(320KB),2ドライブ
502Fは2ドライブ,503Fは1ドライブ

FM77シリーズ用



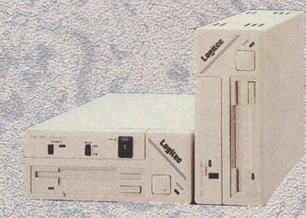
●MB27612
富士通 118,000円
5.25インチ2D(320KB),2ドライブ
ケーブル別売

●TS-FDmkIIX1セット(F)/(S)/(W)
九十九電機 32,800円(F)/(S)/49,800円(W)

X1/Xturboシリーズ



●TS-FDDmkII X1(F)/(S)/(W)
九十九電機 32,800円(F)(S)/49,800円(W)
5.25インチ,2HD(1MB)/2DD(640KB),(F),(S)はドライブ,(F)は薄型,(W)は2ドライブ
ケーブル,インターフェース別売



●LFD-391R/381R
ロジテック 59,800円/49,800円
3.5インチ2HD(1MB)/2DD(640KB)(381Rは2HD専用)1ドライブ
縦置き・横置き両用型,PC-9801シリーズでの使用も可



●LDS-3VM2
ランドコンピュータ 54,000円
3.5インチ2HD(1MB)/2DD(640KB)1ドライブ

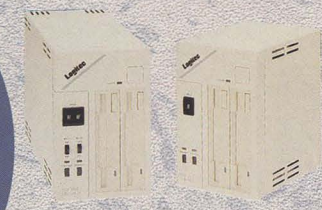


●PC-LINE35/35D/35A
磁気研究所 44,800円/74,800円/59,800円
3.5インチ2HD/2DD,1ドライブ(35,35A)/2ドライブ(35D)35Aは2HD/2DD自動切換え



●TS-5L286(F)/(1)/(2)
九十九電機 37,800円1/55,800円2
5.25インチ2HD/2DD,1ドライブ(F)1/2ドライブ(2),(F)は薄型タイプ

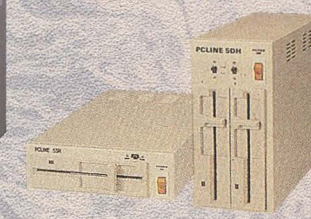
PC-9801シリーズ用



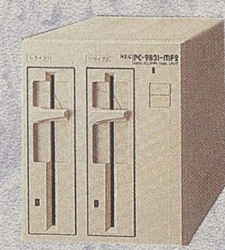
●LFD-392R/382R
ロジテック 79,800円/69,800円
3.5インチ2HD(1MB)/2DD(640KB)(382Rは1MB専用)2ドライブ PC-9801シリーズでの使用も可



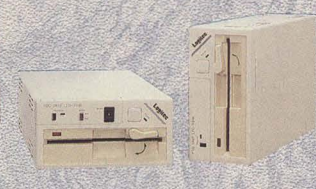
●LDS-5UV2
ランドコンピュータ 58,000円
5.25インチ2HD(1MB)/2DD(640KB)1ドライブ



●PC-LINE 5SH/5DH
磁気研究所 49,800円/89,000円
5.25インチ2HD/2DD,1ドライブ(5SH)/2ドライブ(5DH)



●PC-9831MF2
日本電気 145,000円
5.25インチ2HD(1MB)/2DD(640KB),2ドライブ



●LFD-591R/581R
ロジテック 69,800円/59,800円
5.25インチ2HD(1MB)/2DD(640KB)(581Rは1MB専用)1ドライブ 縦置き・横置き両用型



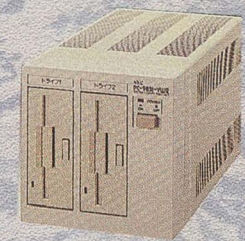
●LDS-3W
ランドコンピュータ 92,000円
3.5インチ2HD(1MB)/2DD(640KB)2ドライブ,ケーブル別売



●TS-3ST(1)/(2)
九十九電機 27,800円/45,800円
3.5インチ2HD,1ドライブ(1)/2ドライブ(2),PC-286シリーズでの使用可



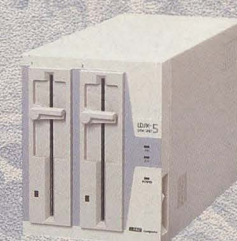
●HBD-F1
ソニー 36,800円
3.5インチ,2DD



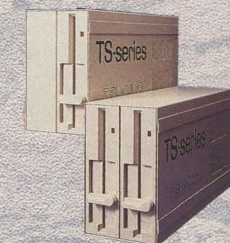
●PC-9831VW2
日本電気 120,000円
3.5インチ2HD(1MB)/2DD(640KB),2ドライブ



●LFD-592R/582R
ロジテック 99,800円/89,800円
5.25インチ2HD(1MB)/2DD(640KB)(582Rは1MB専用)1ドライブ



●LDSK-5E
ランドコンピュータ 108,000円
5.25インチ2HD(1MB)/2DD(640KB)2ドライブ,ケーブル別売

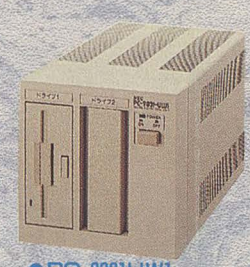


●TS-5ST(F)/(1)/(2)
九十九電機 32,800円F1/49,800円2
5.25インチ2HD,1ドライブ(F)(1)/2ドライブ(2)(F)は薄型タイプ,PC-286シリーズでの使用可



●FS-FD1A
松下 39,800円
3.5インチ,2DD

●TS-FDmkIIX1セット(F)/(S)/(W)
九十九電機 32,800円(F)(S)/49,800円(W)



●PC-9831UW1
日本電気 88,000円
3.5インチ2DD(640KB),1ドライブ



●CRC-FD3.5
コンピュータ・リサーチ 58,000円
3.5インチ2HD(1MB)/2DD(640KB)1ドライブ



●Little F/F2
緑電子 39,800円/59,800円
3.5インチ2HD(1MB),1ドライブ(F)/2ドライブ(F2)PC-286シリーズでの使用可

PC-286Lシリーズ



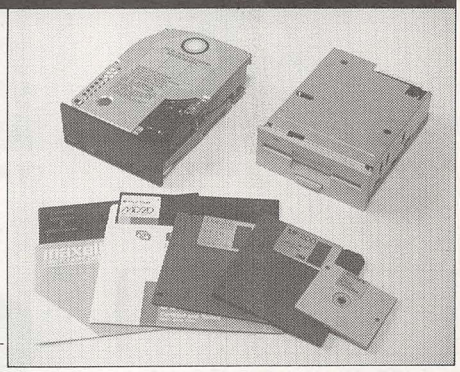
●EX-4
日本エレクトロニクス 29,800円
拡張スロット(4スロット)

MSX用

※ここで紹介した製品の問い合わせ先〈HDD,FDD〉・日本電気☎03-452-8000インフォメーションセンター・富士通☎03-216-3211・シャープ☎06-621-1221・アイシーエム☎06-647-2008・コンピュータリサーチ☎045-314-6321・緑電子☎045-961-7501・キャラベルデータシステム☎03-498-5370・日本テクサ☎045-934-7681・アイテック☎0474-77-7564インフォメーションセンター・ロジテック☎03-251-3271・エプソン☎03-377-3531・九十九電機☎03-251-7395・ランドコンピュータ☎06-304-8424・磁気研究所☎03-253-5811・ソニー☎03-448-3311お客様相談センター・松下☎06-908-1151・日本エレクトロニクス☎03-486-4181

記録媒体の構造を知ろう

フロッピーディスク/ハードディスクのミニ知識



丹治佐一

現在では当たり前となってしまった感のある〝フロッピーディスク〟ですが，今からもう10年になるでしょうか，米国アップル社APPLEIIを購入し(メモリ32KBで35万円はしていた) 楽しんでいた頃，フロッピーディスクなどは高嶺の花で考えられませんでした。カセットを使ってのバックアップでさえ，パソコンでは先進の技術だったんです。

コンピュータと共にフロッピーディスクがあった

容量は1D，つまり片面倍密度160KB容量のディスクです。そして，そのフロッピーが1枚安価なところで1,400円程度はしていたでしょうか。

現在のように10枚1箱買うなんて大変なことでした。

そんなに高いものなら，きっと中はものすごいのだろうとドライブを開けてみたところ，それが小さな基板1枚とメカ部分のみの，まったく単純なシンプルそのものでした。価格と中身との差にガクゼンとしましたが，コントロールが完全にソフトウエアによって行なわれていると知り，そのすごさに驚かされたものです。

それから年月は立ち，僕らのパソコンでもフロッピーが内蔵されるタイプが登場します。

PC-8801mkIIモデル2では，2Dタイプ(両面倍密度：320KB容量)のフロッピーディスクが2台装備されました。また，PC-9801F2では2DDタイプ(両面倍密度倍トラック：640KB容量)のフロッピーが内蔵されました。

そして，その後登場したPC-9801VM2では，2DDと2HD(両面高密度：1.2MB容量)が利用できるドライブが内蔵されています。

このように，コンピュータの登場(歴史)とともに外部記憶装置であるフロッピーディスクの技術も発達してきているのです。

フロッピーディスクの種類と名称

2Dや2DD，2HDとなんだかわからない名称がでてきましたが，これらはディスクの内容を示すものなんです。

パソコンによって，内蔵されているドライブの種類が異なります。当然使用できるディスクも異なるわけです。2DDや2HDなどという名称を頼りにディスクを購入します。

第1図で，この名称について説明しておきましょう。

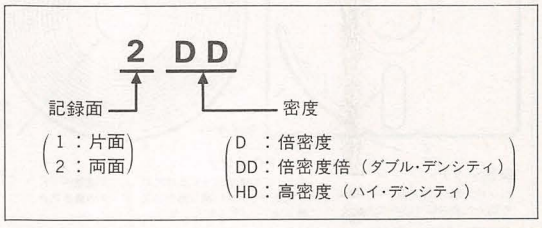
容量は，1D(片面倍密度)が160KB(キロバイト)，両面タイプ2D(両面倍密度)が片面の倍の320KB。そして2DD(両面倍密度倍トラック)が640KB，2HD(両面高密度)が1200KB，つまり1.2MBとなるわけです(2HDは〝250HD〟と明記されていることもあります)。

このほかに，EDと明記されたエキストラ・デンシティというのもあります。2EDが2.4MB，そして256EHが約4.15MBと大容量のディスク(5インチ・マクセルMD2-ED，MD2-256EHなど)です。

サイズの種類では，8インチ(標準ディスク/最近では使われなくなった)，5インチ（ミニ・フロッピーディスク/正確にいうと5.25インチ)，3.5インチ(マイクロ・フロッピーディスク)，そして2インチ(ビデオ・フロッピーディスク)などがあります（**写真1，2，3**)。

ここでてきた〝インチ〟は磁気ディスクの大きさを表す単位で，1インチ約2.54cmです。つまり，5インチ・ディスクは直径約12.7cmということになります。というと，最近ワープロや電子スチルカメラで使われている2インチ・ビデオフロッピーは，直径約5.08cmということになります。小さいですね。

また，2HDディスクがないので，2DDディスクで代用するなんていうこともできなくはありませんが，大切なプログラムやデータをなく



《第1図》フロッピーディスクの表示例



《写真1》5インチ・ディスク



《写真2》3.5インチ・ディスク



《写真3》2インチ・ディスク

さないためにも，さけたほうが無難です。

ディスクの中身を見てみよう

大切なディスクを分解するなんて普通ではできませんね。そこで，ベーマが読者の君だけに特別に中を見せましょう。

●5インチ・ディスクの中身

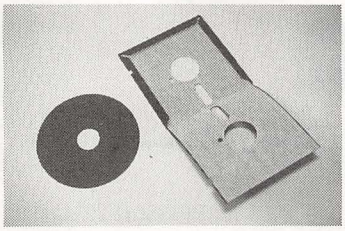
5インチ・ディスクを分解してみると，柔らかいジャケットに包まれた，ペラペラでとても薄いディスクが入っています(**写真4**)。

ジャケットは，磁気ディスクを保護するための物で，色は黒がポピューラーですがカラフルな色が付いたものもあります。

ジャケットの中には〝ライナー〟と呼ばれる白い不織布(繊維を紙のようにすいたもの)が貼られています。これは，磁気ディスクに付いたほこりなどの汚れを取り去るために付けられています。

しかし，ペラペラなものによく1MBものデータが記録できるものですね。本当に感心します。

磁気ディスクをよく見ると中央部の丸い穴(ディスク・ドライブの駆動用の穴)以外に小さな穴が開けられています。



《写真4》5インチ・ディスクを分解

また，ジャケット側にも同様に穴が開けられています。これは，〝セクタ〟を見つけるために付けられた穴なのです(インデックス・ホールという)。

ディスクは，同心円上に並ぶいくつものトラックがあり，それらを扇型に分割した〝トラック〟というものがあります。記録は，そのセクタ単位で行なわれ，磁気を使ってデジタル記録されます。

つまり，その記録する扇型のはじめのセクタを見つけるためにあるのが，インデックス・ホールなのです。ジャケットにセンサーを設けて，その穴が開いたときをチェックし，セクタのはじめが通ったことを知るのです(**第2図**)。

穴がディスクに一つしか開いていないものを〝ソフトセクタ〟といい，セクタの数だけ開いているのを〝ハードセクタ〟といいます。

このように5インチでは容量のほかに2種類あるのです。なお最近では，ソフトセクタのものがほとんどで，ハードセクタを使っていないと考えてもよいでしょう。

●3.5インチ・ディスクを分解

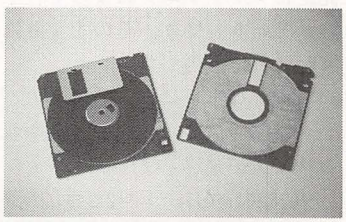
ディスク自体ペラペラなものに対してしっかりとしたジャケットに入り，しっかりしているし，小さいので扱いが楽です。

5インチなどでは，収納にあの紙袋の〝エンベロープ〟に入れなくてはならず意外と面倒ですが，3.5インチ・ディスクでは金属製の〝シャッター〟機構が付いているので，そのままでも磁性帯面が露出しないため，わりとラフに扱えます。

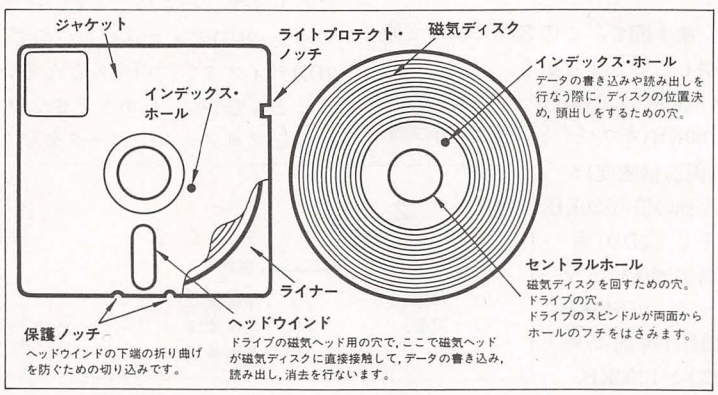
さらに容量が5インチ同等以上の大容量化の傾向にあります。

分解すると，金属製のハブに付いた小さな磁気ディスクが現れます。5インチと比較してサイズが小さいことやハブによって，意外としっかりとしたディスクとなっています(**写真5**)。

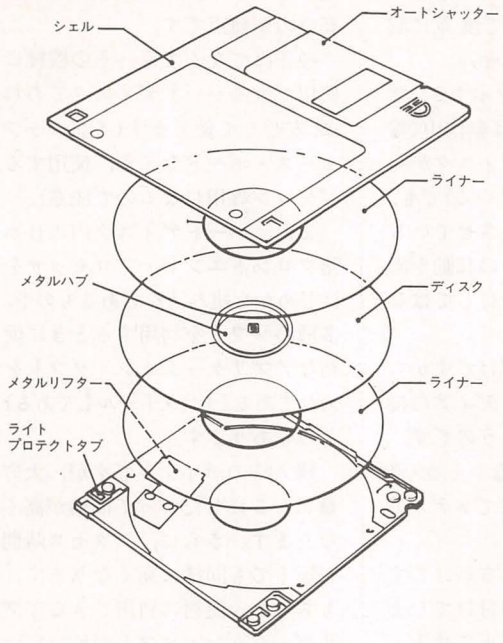
5インチ同様にプラスチック製のハーフに不織布の〝ライナー〟が貼られています。そして，金属製のシャッター機構が付けられています。シャッターはスプリングでうまく閉まるようになっています(**第3図**)。



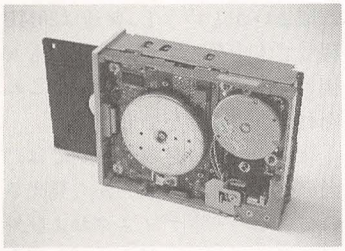
《写真5》3.5インチ・ディスクを分解



《第2図》5インチ・フロッピーディスクの中身



《第3図》3.5インチ・フロッピーディスクの中身



《写真6》3.5インチ・ドライブの内部。中心の円板がディスクを回すモータ。右上の円形のものがヘッドを動かすモータ

誤って消さないために！

一生懸命作った大切なデータやプログラムをちょっとしたことで消してしまわないようにロックをかけましょう。

5インチ・フロッピーディスクでは，ラベル面を正面にして右側にある切りかきが誤消去防止の〝ライトプロテクト・ノッチ〟です。書き込みができるときは，切りかきがある状態です。

書き込み禁止にするには，この部分にラベル(不透明の粘着シール)を貼ればOKです(切りかきがなくなるようにする)。

3.5インチでは，ディスク裏面のスライドできる〝ライトプロテクト・タブ〟によって書き込み禁止にします。タブを動かして穴が見える状態にすればOKです。

ちなみに2インチ・ディスクでは，裏面にある爪をミュージック・カセットのように折ってしまうと書き込みが禁止されます。

メディア変換にもう1台！

ラップトップ・タイプのPC-9801LVシリーズやEPSONのPC-286LEなどはメディアが3.5インチ2HD(2DD)です。

もし，5インチのディスクのPC98を持っていたとしたら，ソフトをラップトップで利用したり，逆にラップトップのデータ，たとえば文章ファイルを利用するのも不便ですね。

そこで，メディア・サイズの異なる増設フロッピーディスク・ドライブをつなげましょう。

据置型の5インチの98に3.5インチの2HD/2DDドライブを接続すれば，ドライブ3として利用でき，3.5インチへソフトのコピーを行なえばラップトップでも使えるわけです。

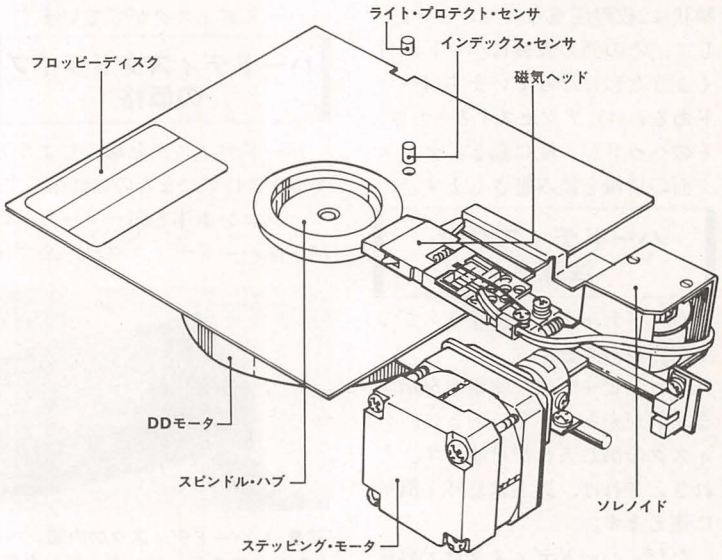
また，ラップトップ側に5インチのドライブを接続すれば，据置型のソフトがメディア変換せずに，そのまま利用できるわけです。

もちろん，ラップトップで作った文章やデータを据置型に接続した3.5インチ・ドライブで読んで活用できるのです。当然，その逆も可能です。

大容量のハードディスク！

フロッピーディスク以外にプログラムやデータが記録できる外部記憶装置として，〝ハードディスク(固定ディスク)〟があります。言葉では聞いたことがあるかもしれませんね。このハードディスクというのは，フロッピーディスクのようにメディアの交換ができないかわりに，大容量の高速アクセスが利用できます。

2HDフロッピーディスク1枚の容量は約1MBですが，ハードディスクでは20MBや40MB，そして80MBという大容量をもっています。1台で2HDディスク約20枚や約40枚分



《第4図》フロッピーディスク・ドライブの構造

に相当するのですね。

多くのソフトを利用したり，多くのデータを利用したりするのに，非常に便利です。

1台の中に多くのゲーム・プログラムやアプリケーション・プログラムを入れておけば，ディスクの交換なく素早くつぎのソフトが立ちあがります。

ワープロ・ソフトを入れておけば，変換のたびの辞書アクセスを感じさせないほど早くなります。

ハードディスクの中身

ハードディスクがでてきたので，その中身についても紹介しておきましょう。

ハードディスクは，メディア部分が完全に密閉されて，ほこりやちりなどが入らないようになっています(**写真7**)。これは，高速でメディアを回転させてその風圧でヘッドを浮かせ(何μmという微妙な幅)，非接触でアクセスするためです。

もし，その間にタバコの煙が入るだけでもクラッシュしてしまいます。煙の粒子でさえだめなのですから，チリやほこりなどは絶対に禁物です。

よって，ハードディスクの分解をしてはいけませんよ。

高速で回転するメディアは，同軸状に2枚程度重なっています。そして，その面の表裏にヘッドが付くような形になっています(4ヘッドあるわけ)。アクセスするときは，そのヘッドが一度に動き，ディスク面の情報を読み書きします。

ハードディスクの注意点

ハードディスクを使ううえでの注意点があります。

フロッピーでは，使用中を示すランプが光っていないときに，ディスクの出し入れが可能です。それさえ守れば，あとは意外と簡単に使えます。

ただ，ハードディスクは大容量でもあり一度クラッシュしてしまうと，大切なデータやプログラムを多く失う率が高いので慎重に取り扱わなければなりません。

アクセス中(使用中を示すランプが光る)以外，たとえば動作中(電源を入れると高速でディスクが回転をはじめ，常に回っている)でも，高速でメディアを回転させているので，ハードディスクの移動や衝撃を与えることは絶対にしてはなりません。

風圧で浮いているだけですからちょっとした衝撃でメディアに接触して傷を付けてしまうのです。ちなみに，回転していないとき(停止中)はスプリングなどでメディアに接触しています。

よく考えると接触するわけですから，メディアに傷を付けてしまいますね。そこで，停止させるときは，接触してもよい安全領域(シッピングゾーン)に〝ヘッド〟を動かさなければならないのです(シッピングする)。

この操作は，MS-DOSでは STOP キーを押すことで行ないます。つまり，アクセスしていないときや停止させる前に，STOP キーを押してシッピングゾーンに待避させてから，電源を切るようにします。

最近では，シッピングさせなくても安全なボイスコイル・タイプのハードディスクがでています。

ハードディスクドライブの価格

ハードディスクを購入しようとするときに気になるのは価格です。

パソコン本体と同一メーカーの純正品ハードディスクは，必ず接続できるので安心ですが，価格が高いのが難点です。

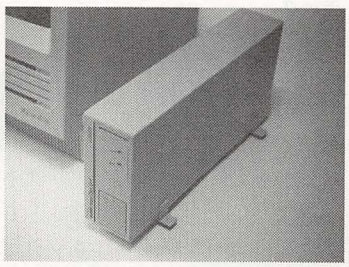
純正品でなくても，その機種に使用できるハードディスクであれば，安心して使えます(インターフェース・ボードなどが，使用するパソコン専用になるので注意)。

また，ハードディスク内に日本語フロントエンド・プロセッサをはじめから組み込んであるものや，多種のソフトを利用するときに便利なアプリケーション・ソフトを入れてある(インストールしてある)ものもあります。

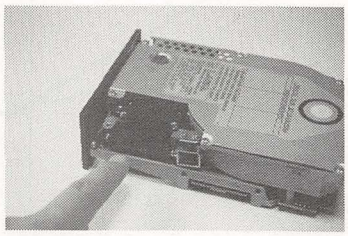
購入時のポイントですが，大容量になるにしたがって価格が高くなります。さらに，アクセス時間が短くても同様に高くなります。もちろん，便利に利用できるアプリケーション・ソフトが付いているのも見逃せません。

どれぐらいの容量の物を購入すればよいかというと，普通は20MB程度でも十分ですが，40MBでも安価になってきていますから，これをねらうのもよいでしょう。

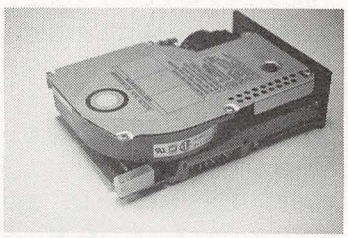
今月号の折り込みページでは，各ディスク・メーカーから発売されているハードディスクおよび外付けフロッピー・ドライブを紹介していますのでそちらを見てください。



《写真7》ハードディスクの一例



《写真8》ハードディスクの内部。ヘッドを動かすステッピング・モータ部。OFF時はヘッドが動かないようにロックされている



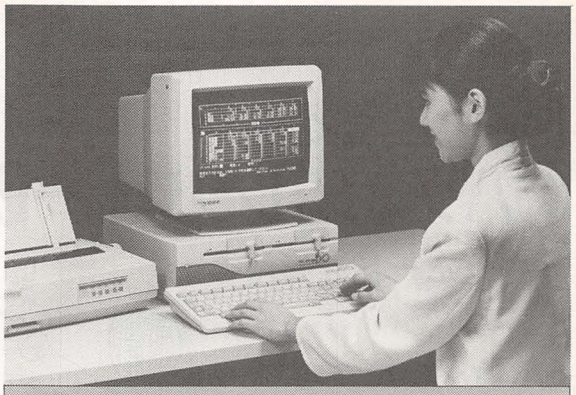
《写真9》ハードディスクのメディア部分は完全に密閉された容器に入っている

新製品レポート

PC98と88のソフトが動く

PC-98DO

新登場



▲98と88のソフトが動く「PC-98DO」

断空我

ついにと言うかやっとと言うか98と88の両方のソフトが利用できるパソコン「PC-98DO」が誕生しました。税別価格は298,000円です。

VAの登場で88も16ビット・パソコンの仲間入りとなり，いつか98のソフトも動く88が登場するだろうと予測していましたが，ネーミングからすると98で88のソフトが動くということになるのですね。

それではこの二つの顔をもつ「PC-98DO」を紹介しましょう。

まず外見ですが，名前のとおり98の形（RA以降のデザイン）をしています。特徴としてはディスクが横に2台並んでいることでしょう。当然のことながらキーボードも98タイプとなっています。

98のソフトを利用するときは98のモードに，88のソフトを利用するときは88のモードにと，スイッチにより簡単にモード切り替えができます。

98のモードにしたとき，PC-9801VM11と同等の機能を利用できます。98用の周辺機器を利用することもできますし，FM音源も内蔵しています。したがって日本語MS-DOSからビジネス・ソフト，各種プログラミング言語，はてはゲームソフトまで利用できます。

88のモードにしたとき，PC-8801MA2と同等の機能を利用できますので，88の豊富なゲームソフトを楽しむことができます。

なお，88モード用N88-日本語BASICは別売となります。

なにはともあれ，98と88のソフトを1台で楽しめる「PC-98DO」は，お買得なパソコンと言えます。

《第1表》PC-98DOの仕様

		98モード	88モード
	CPU	μPD70116-10(V30)クロック約10/8MHz(ディップスイッチによりメモリアクセス0ウェイト/1ウェイト切り換え可)	μPD70008AC-8 クロック約8MHz/4MHz
メモリ	ROM	BIOS及びN88-BASIC(86)96Kバイト	N88-BASIC他128Kバイト
	RAM	ユーザーズメモリ640Kバイト	ユーザーズメモリ192Kバイト
	VRAM	テキスト用VRAM12Kバイト グラフィック用VRAM256Kバイト	テキスト用VRAM4Kバイト グラフィック用VRAM48Kバイト
ディスプレイ表示機能	テキスト表示 (英数カナ)	80文字×25行，80文字×20行 40文字×25行，40文字×20行 リバース，ブリンク，シークレット，カラー(8色)(キャラクタ単位に指定可)	80文字×25行，80文字×20行 40文字×25行，40文字×20行 リバース，ブリンク，シークレット，カラー(512色中8色)(キャラクタ単位に指定可)
	グラフィック表示 (カラー) (モノクロ)	アナログRGBディスプレイのみ接続可 640×400ドット2画面 640×200ドット4画面 ドット単位に4096色中16色または8色中8色指定可能 640×400ドット8画面 640×200ドット16画面 モノクロ	アナログRGBディスプレイのみ接続可 640×200ドット1画面 ドット単位に512色中8色指定可能 640×400ドット1画面 640×200ドット3画面
	画面合成	テキスト画面，グラフィック画面の合成表示可能	テキスト画面，グラフィック画面の合成表示可能
	漢字表示	JIS第1，第2水準漢字等約7,600字 ユーザー定義文字188種 16×16ドット 40字×25行，40字×20行 テキスト画面，グラフィック画面いずれにも表示可能。	JIS第1，第2水準漢字等約7,600字 16×16ドット 40字×25行，40字×20行 グラフィック画面に表示
入力装置	キーボード (スカルプチャータイプ)	JIS標準配列準拠 テンキー，コントロールキー，10ファンクションキー，キャピタルロック可，HELP，COPY，BS，INS，DEL，XFER，NFERキー セパレートタイプ(本体とカールケーブルにより接続)	
補助記憶装置	フロッピーディスク	1Mバイトタイプの5インチ・フロッピーディスク2ドライブ内蔵(640Kバイトタイプの5インチ・フロッピーディスクメディアの読み取り/書き込みが可能)	1Mバイトタイプの5インチ・フロッピーディスク2ドライブ内蔵(320Kバイトタイプの5インチ・フロッピーディスクメディアの読み取り/書き込みが可能)
	固定ディスク	SCSIインターフェース・ボード(PC-9801-55)または5インチ固定ディスク・インターフェースボード(PC-9801-27)経由で接続可	――
インターフェース	マウス・インターフェース	内蔵，マウス(PC-9872U接続)	
	プリンタ・インターフェース	8ビットパラレルインターフェース(セントロニクス社仕様に準拠，14ピン)	
	シリアル・インターフェース	1ch内蔵，RS-232C規格に準拠	――
	サウンド機能	FM音源3和音，SSG音源3和音，スピーカ内蔵，LINE OUT端子付き	
	カレンダ時計	電池によるバックアップ	
	拡張スロット	1スロット内蔵	
	電　源	AC100V±10%，50/60Hz	
	温湿度条件	10～35℃，20～80%(但し結露しないこと)	
	外形寸法	本　体：380(W)×335(D)×128(H)mm キーボード：435(W)×180(D)× 34(H)mm	
	消費電力	本体8.7kg，キーボード1.2kg	
	重　量	42W(最大50W)	
	主な添付品	電源ケーブル，ガイドブック，N88-日本語BASIC(86)入門，日本語入力ガイド，N88-日本語BASIC(86)(Ver6.1)ユーザーズマニュアル，N88-日本語BASIC(86)(Ver6.1)リファレンスマニュアル，N88-日本語BASIC(86)(Ver6.1)システムディスク 88モード用システムディスク(システムおよびフォーマットコマンド格納)，お客様登録カード，保証書	

Dr.Dとつぐ美の 新パソコン・レクチャー7

～キーボードを考える～

by くりひろし



★パソコンを使うときには必ずといっていいほどお世話になるのが，キーボード。

★ディスプレイと並んで，私たちとパソコンをつなぐ「インターフェース」です。パソコンに何かを伝えるときには欠かせないだけに，キーボードとは何か，は知っていても損はありません。

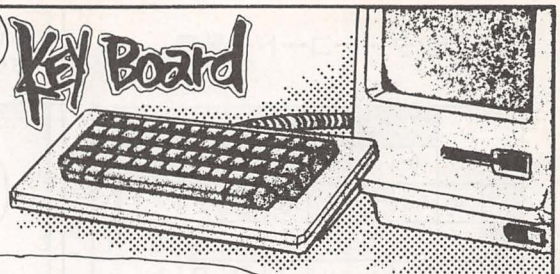
★キーボードの中には，単にキースイッチではなく，小型のマイコンを内蔵したインテリジェント・タイプのものもありますし，接続ケーブルのないワイヤレス・タイプもあります。

★いつも使うものだけに，使いやすさがキーボードの必須条件でしょうね。では，らたまいげつ。

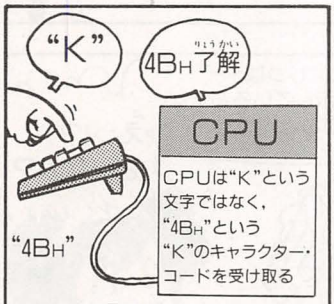
さて／キーボードはあまりにもあたりまえの周辺装置であるために，

これがパソコンの一部と思っている人が大半だね

だが／わすれちゃいけない，あくまでキーボードはCPUに対しての周辺装置だ／



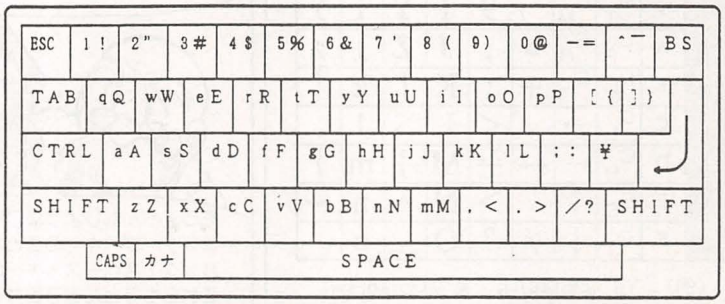
だから，別のキーボードにすることも本来は可能だし，オプションのキーボードも存在する／なくたってかまわないんだ／（ファミコンや，TOWNSね）



キーボードは，マウスなどの「ポインティング・デバイス」に対して，「コード入力デバイス」とも言う。直接，キャラクターのコードをCPUに送るためだ

さて，これが最も一般的なキーボードのキーの配置だ――「QWERTY（クォーティ）標準配列」と呼ばれているんだよ

そのまま押した時	SHIFTを押してから押した時
カナを押してから押した時	その他



JIS（ジス）配列じゃないんですか？

JISは日本の工業規格のことだ／つまりJISキーボードはQWERTY配列に「カナ文字」を足したものだね



QWERTY配列によるキーボードはじつはパソコンのシステムの中では最も生まれが古いんだ



この配列は，もともとタイプライタ用の配列で，100年以上も前の（まだコンピュータのコの字もないころ）1873年にC・ショールズという人が作りだしたものなんだよ

じつはもっと新しく，使いやすいDVORAK（ドボラック）配列のキーボードもあるのだが…



打ち込みやすい文字の配置で，入力のスピードは1.3倍，まちがいやすさは1/2になるスグレモノなんだけど，QWERTYがあまりにも広まっていたために，とうとう一般的になれなかったんだ

さて，さっきキャラクターのコード（文字コード）の話がでたけれど，これはほとんど万国共通といっていいね

ASCII（アスキー）コードとも言うよ



とくに，キーボード上の数字やアルファベット，それに一般的な記号は，アルファニューメリック文字と言われ，どのマシンでも同じコードだ

次ページのキャラクターコードの表を見るとわかるけど，コード20H～7EH（16進数字）がアルファニューメリック文字といわれるものなんだよ



文字のひとつひとつに，共通の番号がついているってわけね

その一方，00H～1FHまでは制御記号で，文字として目には見えない記号だよ



じゃあ，キーボードから入力することはできないの？

キャラクター・コード一覧表

16進数字コードの下位けた ＼ 16進数字コードの上位けた	0	1	2	3	4	5	6	7
0	ヌル	D_E	スペース	0	@	P	‘	p
1	S_H	D_1	!	1	A	Q	a	q
2	S_X	D_2	"	2	B	R	b	r
3	E_X	D_3	#	3	C	S	c	s
4	E_T	D_4	$	4	D	T	d	t
5	E_Q	N_K	%	5	E	U	e	u
6	A_K	S_N	&	6	F	V	f	v
7	B_L	E_B	’	7	G	W	g	w
8	B_S	C_N	(	8	H	X	h	x
9	H_T	E_M	)	9	I	Y	i	y
A	L_F	S_B	*	:	J	Z	j	z
B	H_M	E_C	+	;	K	[	k	{
C	C_L	→	,	<	L	＼	l	¦
D	C_R	←	—	=	M	]	m	}
E	S_O	↑	.	>	N	^	n	～
F	S_I	↓	/	?	O	_	o	

〈例〉：“G”ならば47_H，“K”ならば$6B_H$。

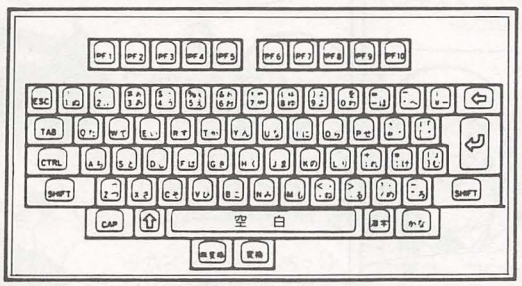




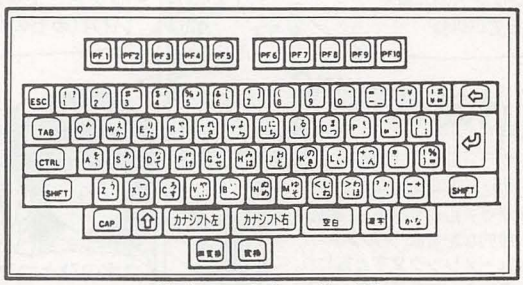




親指シフトキーボードは，日本語ワープロ入力のために考えだされた特殊なキーボードだ！
アルファベットや一般記号はふつうの配列なんだけど，カナ文字の配列がJISとまったくちがうし，
「親指のあたるところに特殊キーがわりあてられているのだ



〈JIS配列キーボード〉



〈親指シフトキーボード〉

日本語，とくに漢字をローマ字カナ変換で入力するときは，今までのキーボードでも不自由ないけど，やっぱりカナ直接変換のほうがキーを打つ回数が少ないぶんすばやく打てるよね。

〈例〉「雪」という漢字を入力するには

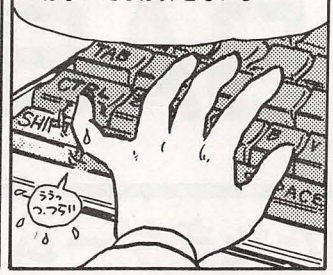
ローマ字カナ変換

Y U K I 変換 ⟶ 雪 (5回)

カナ直接変換

ユ キ 変換 ⟶ 雪 (3回)

ところが，使ってみるとわかるけどJISのカナ配列はいがいと使いにくいんだね…配置はわるいし，日本語入力によく使うSHIFTキーは小指でしか押せないし…



そこで，富士通の神田さんという人が，発明したのが親指でシフトできるキーボード…親指シフトキーボードだ！



これはスゴイことに，ワープロ入力スピードのコンテストで，1位の人はいつも親指シフトの人なんだ

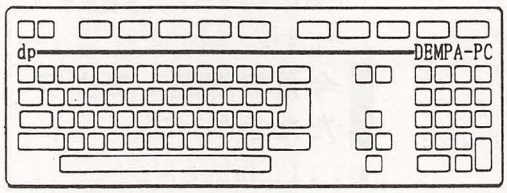
最初は富士通にしかなかったが，スゴさがみとめられて，最近ではNECのPCシリーズでも使える親指シフトキーボードもでてきたね



まあ日本語を使わなければ何のキーボードだってかんけーないけどね…

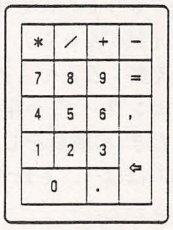
さて，一般的なキーボードにもいくつかの種類があるんだよ

▼最近のパソコンでは当たりまえのフルボードですファンクション・キー，カーソル・キー，テンキー等，すべてのキーがあるので使いやすい！



目的にあわせて使いやすく，というのが基本だね

▼テンキーだけを独立させたテンキーパッド。データ入力用

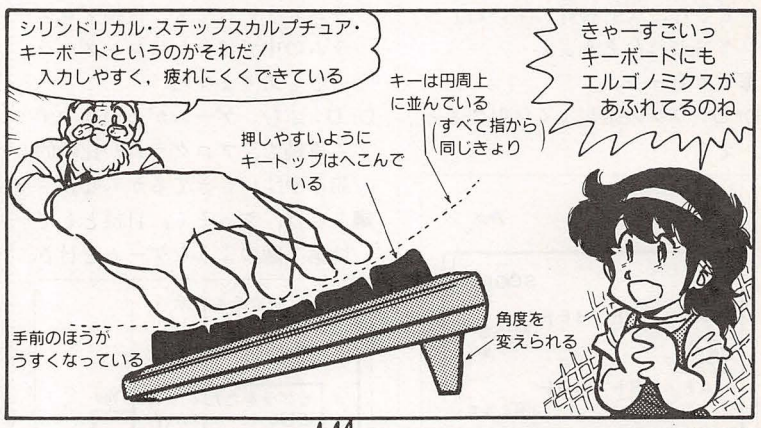


☆わたしもローマ字カナ派です（筆者）

そうそう，とくに近ごろキーボードも人間工学を意識して作られているんですってね



シリンドリカル・ステップスカルプチュア・キーボードというのがそれだ！入力しやすく，疲れにくくできている



きゃーすごいっキーボードにもエルゴノミクスがあふれてるのね

もっとすごいのもあって，東大のえらい人がすすめているTRONコンピュータ計画ではこんな形のキーボードまであるんだよ



右手，左手別々になっているんですね

そこまでっDr.につぐ美ちゃん！



えっ？

本日は不覚をとったが，いつの日か再び帰ってくるぜっ



わーはははは



ああっ

あれー







Dr.Dのちょっと背のびの BASIC講座

※各機種対応

モグラたたきゲームに挑戦！

こちら編集部

影：……。

編：どうしたんですか，影さん。元気がないみたいですね。

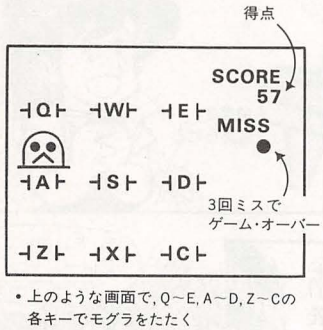
つぐ美：なんでも近所のゲーム・センターで，小学生と「モグラたたき」の勝負をしたんですって。

編：ははー，それで負けて帰ってきたと。

つぐ美：さらにその小学生に，「おじさん，反射神経にぶいね」って言われたそうよ。

影：くそーっ。

Dr.D：ワシの頭がよく反射するって？



《第1図》今月のゲームはこれだ

編：だれもそんなこと言ってませんよ。ただ影さんはニブイと。

影：私がニブイんじゃなく，あの小学生がニクイのだ。

Dr.D：それでは，ワシが影くんのために「モグラたたき養成ゲーム」を作ってあげよう。

今月の課題：モグラたたきゲーム

影：よし，Dr.たのみますよ。

編：なつかしの「モグラたたきゲーム」といっても，投稿プログラムの中では今だにロングセラーでもありますね。

Dr.D：ふむ。ゲームがわかりやすく単純で，プログラムが比較的組みやすいときてるからな。

編：では，さっそく。目標としては第1図のようなゲームを目ざすわけですね。

影：たたいてはいけないモグラを出現させるというところに私のアイデアが光っていますね。

編：よくあるパターンてやつですが，ゲームに花をそえるという点ではいいんじゃないですか。

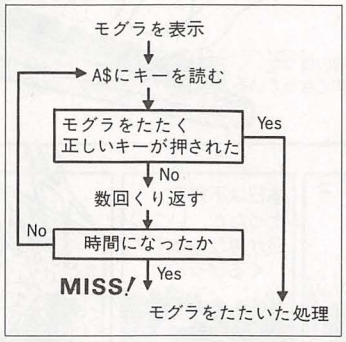
Dr.D：さて，ゲームがシンプルなだけに，プログラムもいたって簡単じゃ。今回のミソはキー入力とその判定につきる。

影：キー入力は，INKEY＄で，判定はIF～THENで行ないます。ハイ，終わり。さあゲーム，ゲーム。

Dr.D：そんなにあっけなく終わったら，この講座の意味がなくなるんじゃないか。

影：それなら，表示はPRINT文で……。

編：100万年そう言ってなさい。



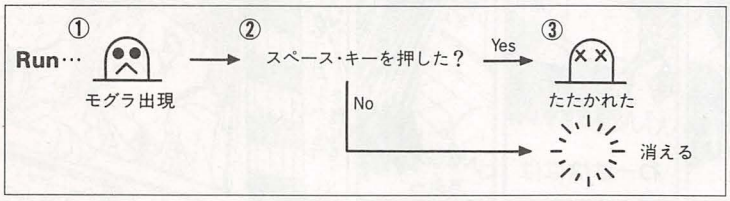
《第2図》キー入力部分の処理

キーの読み込み

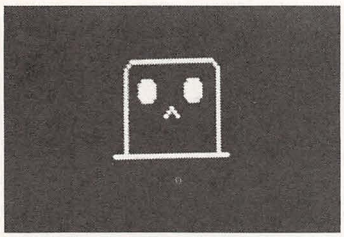
Dr.D：さて，まずキーの読み込みじゃが。モグラたたきの流れを考えてみてくれ。

編：モグラを表示して，一定時間待ち，その間にキーが押されたら，たたいた処理へいき，押されなかったら，モグラを消す，という処理が必要になってきますね。

Dr.D：そのとおり。第2図にキー入力部分の流れを示しておいた。このキーが押されるのを待つ時間を短くすると，ゲームがむずかしくなるわけじゃ。そこで，



《第3図》リスト1を実行すると



▲リスト1の実行画面。ここでスペース・キーを押すとたたく

この部分をプログラムにしてみたのが**リスト1**。実行すると**第3図**のようになるから確かめてみなさい。

影：モグラがでたらスペース・キーを押せばいいんですね。なんだ簡単じゃないか。

編：このリスト中のLの値を変えるとむずかしさが変わるんですよね，ホラ。

影：モグラがでたと思ったら，もう消えたぞ。

Dr.D：とまあ，こんな感じでモグラがでたり引っこんだりする。

編：これが1か所じゃなく，9か所バラバラにでればいいわけですね。

キーの判定

Dr.D：そのとおりじゃ。ここでキーの判定となるわけじゃが，モグラの出現位置に**第4図**のように番号をつけておく。これは判定を便利にするためじゃ。

編：こうすることによって，どうなるんですか？

Dr.D：うむ，こうすると，モグラの位置を**第5図**の式で簡単に計算できるじゃろ。

ちなみに，MODというのは割り算の余りを返すもので，たとえば，5MOD3なら5÷3＝1余り2となるから，5MOD3は2となるんじゃ(**第6図**)。

編：でも，キー判定には，その番号をどう使うんですか？

Dr.D：そこでINSTR関数を使うんじゃな。これを使うとQキーを0に，Wキーを1に対応させることができるんじゃ(**第7図**)。**リスト2**を実行してみなさい。

《リスト1》出現したモグラをたたく処理のプログラム・リスト

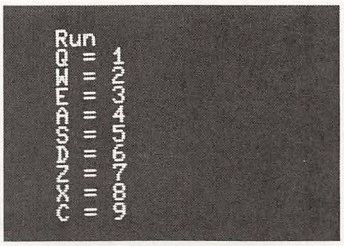
```
10 L=30
20 CLS
100 LOCATE 0,0:PRINT "┌──┐"
110 LOCATE 0,1:PRINT "|● ●|"
120 LOCATE 0,2:PRINT "| ^ |"
130 LOCATE 0,3:PRINT "└──┘"
150 CN=0
200 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN GOTO 300
210 CN=CN+1
220 IF CN<L THEN GOTO 200
230 LOCATE 0,0:PRINT "    "
240 LOCATE 0,1:PRINT "    "
250 LOCATE 0,2:PRINT "    "
260 LOCATE 0,3:PRINT "    "
270 FOR I=0 TO 399:A$=INKEY$:NEXT
280 GOTO 100
300 BEEP
310 LOCATE 0,0:PRINT "┌──┐"
320 LOCATE 0,1:PRINT "|X X|"
330 LOCATE 0,2:PRINT "|HIT|"
340 LOCATE 0,3:PRINT "└──┘"
350 FOR I=0 TO 299:NEXT
360 LOCATE 0,0:PRINT "    "
370 LOCATE 0,1:PRINT "    "
380 LOCATE 0,2:PRINT "    "
390 LOCATE 0,3:PRINT "    "
400 GOTO 100
```

モグラを表示
スペース・キーが押されたら300行へ
L回だけ200行～220行をくり返す
モグラを消す
時間待ち
スペース・キーが押された(モグラをたたいた)ときの処理

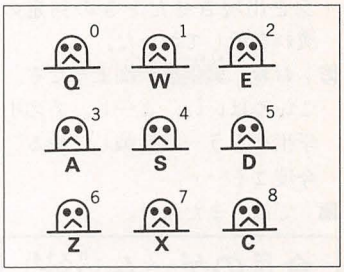
《リスト2》入力キーと番号を対応させるプログラム・リスト

```
10 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 10
20 C=INSTR("QWEASDZXC",A$)
30 PRINT A$;" =";C
40 GOTO 10
```

A$にキーを読み込む
INSTR文によってCを対応させる
Cを表示



▲リスト2の実行画面。これ以外のキーを押すと0が返ってくる



《第4図》モグラに番号をつける

モグラの位置を(MX, MY)，番号をRとすると
MX＝(R MOD 3)＊8
MY＝(R ¥ 3)＊6+2
¥は整数の割り算だから，
MY＝INT(R/3)＊6+2としても同じ

《第5図》モグラの位置の式

MOD→割り算の余りを返す
5 MOD 3なら5÷3＝1あまり2だから
5 MOD 3＝2

《第6図》MOD関数とは？

影：キーボードのQ～E，A～D，Z～Cに対して数字の1～9が返ってきますね。それ以外だと0がでます。

Dr.D：これらの数から1を引く。それが0より小さければ無関係のキーを押していることになるわけじゃ。そして，出現しているモグラの番号と一致(いっち)すれば，モグラをたたいたことになる。

編：なるほど。いよいよ大づめですね。

INSTR(文字列A，文字B)
文字Bが，文字列Aの何番目にあるかを表す関数
例) INSTR("ABCD", "B")＝2を表す
　　文字列の中に文字がない場合は0を返す。
そこで…
C＝INSTR("QWEASDZXC", A$)－1
　　とすると
A$＝Q～E, A～D, Z～Cに対して
C＝0～8が対応する！

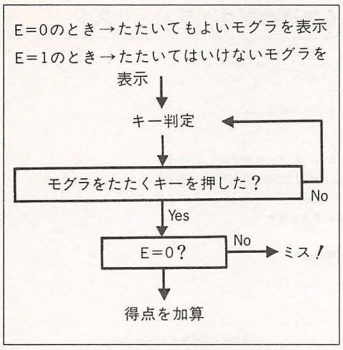
《第7図》INSTR関数とは？

Dr.D：そうしてできたゲームが**リスト3**じゃ。

2種類のモグラを出現

影：おおーっ，これはまさしくモグラたたきじゃないか。でも，たたいちゃいけないモグラはどうなったんですか？

Dr.D：おお，そうじゃったな。でもこれは簡単じゃぞ。**リスト4**を見てくれ。このプログラムのミソはやはりEという変数じゃ。



《第8図》2種類のモグラを出現させる流れ

編：Eが0なら普通のモグラ，1ならたたいちゃいけないモグラ(ヘビに似ている)を表示するんですね。

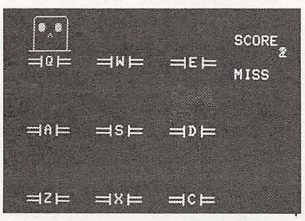
Dr.D：第8図には，2種類のモグラを出現させたときの判定の流れを示しておいた。

影：おお，緊張感が高まったぞ。こいつはいい，よーし，あの小学生にもう一度挑戦してやる。今度こそ〜〜。

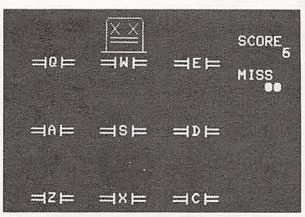
編：では，また来月。

今月のゲーム（リスト4を実行）

モグラが顔をだします。その下に表示されているキーを押すと，モグラをたたくことができます。モグラをのがしたり，たたいちゃいけないモグラ（ヘビのようなモグラ）をたたいたりするとミスとなり，ミス3回でゲーム・オーバーです。再ゲームはリターン・キーです。



▲モグラが顔をだしたぞ。それQキーでたたけ！



▲見事モグラをたたきました。どんなもんだい！

《リスト3》モグラたたきゲームのプログラム・リスト

```
10 CLS
20 LOCATE 0, 6:PRINT "┤Q├   ┤W├   ┤E├"
30 LOCATE 0,12:PRINT "┤A├   ┤S├   ┤D├"
40 LOCATE 0,18:PRINT "┤Z├   ┤X├   ┤C├"
50 LOCATE 23,4:PRINT "SCORE";
60 LOCATE 23,7:PRINT "MISS";
70 LOCATE 28,5:PRINT "0";
80 L=150:MS=0
99 '
100 R=INT(RND(1)*9)
110  MX=(R MOD 3)*8
120  MY=(R ¥ 3)*6+2
125  BEEP1
130  LOCATE MX,MY  :PRINT "┌─┐";
140  LOCATE MX,MY+1:PRINT "|● ●|";
150  LOCATE MX,MY+2:PRINT "|  ^  |";
160  LOCATE MX,MY+3:PRINT "└┴─┴┘";
165  BEEP0
170 CN=0
199 '
200 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 250
210 C=INSTR("QWEASDZXC",A$)-1
220 IF C<0 THEN GOTO 250
230 IF C=R THEN GOTO 350
250 CN=CN+1:IF CN<L THEN GOTO 200
260  LOCATE MX,MY  :PRINT "     ";
270  LOCATE MX,MY+1:PRINT "     ";
280  LOCATE MX,MY+2:PRINT "     ";
290  LOCATE MX,MY+3:PRINT "     ";
300  MS=MS+1
310  LOCATE 28-MS,8:PRINT "●";
320  IF MS<3 THEN GOTO 100
325 FOR I=0 TO 299:BEEP1:BEEP0:NEXT
330 LOCATE 6,9:PRINT "GAME OVER"
340 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 340 ELSE RUN
349 '
350  LOCATE MX,MY  :PRINT "┌─┐";
360  LOCATE MX,MY+1:PRINT "|X X|";
370  LOCATE MX,MY+2:PRINT "|═══|";
380  LOCATE MX,MY+3:PRINT "└┬─┬┘";
385 FOR I=0 TO 49:BEEP1:BEEP0:NEXT
390  SC=SC+1:L=L-1
400  LOCATE 26,5:PRINT USING "###";SC:
410  LOCATE MX,MY  :PRINT "     ";
420  LOCATE MX,MY+1:PRINT "     ";
430  LOCATE MX,MY+2:PRINT "     ";
440  LOCATE MX,MY+3:PRINT "     ";
450 GOTO 100
```

《リスト4》2種類のモグラを登場させた完成ゲーム・プログラム・リスト

```
100 CLS
110 LOCATE 0, 6:PRINT "┤Q├   ┤W├   ┤E├"
120 LOCATE 0,12:PRINT "┤A├   ┤S├   ┤D├"
130 LOCATE 0,18:PRINT "┤Z├   ┤X├   ┤C├"
140 LOCATE 23,4:PRINT "SCORE";
150 LOCATE 23,7:PRINT "MISS";
160 LOCATE 28,5:PRINT "0";
170 L=150:MS=0
180 '
190 R=INT(RND(1)*9):E=INT(RND(1)*RND(1)*2)
200  MX=(R MOD 3)*8
210  MY=(R ¥ 3)*6+2
220 BEEP1
230 ON E+1 GOTO 240,290
240  LOCATE MX,MY  :PRINT "┌─┐";
250  LOCATE MX,MY+1:PRINT "|● ●|";
260  LOCATE MX,MY+2:PRINT "|  ^  |";
270  LOCATE MX,MY+3:PRINT "└┴─┴┘";
280 GOTO 330
290  LOCATE MX,MY  :PRINT "▄▄▄";
300  LOCATE MX,MY+1:PRINT "◠ ◠";
310  LOCATE MX,MY+2:PRINT "|  V  |";
320  LOCATE MX,MY+3:PRINT "└═══┘";
330 BEEP0
340 CN=0
350 '
360 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 410
370 C=INSTR("QWEASDZXC",A$)-1
380 IF C<0 THEN GOTO 410
390 IF C=R AND E=0 THEN GOTO 540
400 IF C=R AND E=1 THEN E=0:GOTO 420
410 CN=CN+1:IF CN<L THEN GOTO 360
420  LOCATE MX,MY  :PRINT "     ";
430  LOCATE MX,MY+1:PRINT "     ";
440  LOCATE MX,MY+2:PRINT "     ";
450  LOCATE MX,MY+3:PRINT "     ";
460 IF E=1 THEN GOTO 190
470  MS=MS+1
480  LOCATE 28-MS,8:PRINT "●";
490  IF MS<3 THEN GOTO 190
500 FOR I=0 TO 299:BEEP1:BEEP0:NEXT
510 LOCATE 6,9:PRINT "GAME OVER"
520 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 520 ELSE RUN
530 '
540  LOCATE MX,MY  :PRINT "┌─┐";
550  LOCATE MX,MY+1:PRINT "|X X|";
560  LOCATE MX,MY+2:PRINT "|═══|";
570  LOCATE MX,MY+3:PRINT "└┬─┬┘";
580 FOR I=0 TO 49:BEEP1:BEEP0:NEXT
590  SC=SC+1:L=L-1
600  LOCATE 26,5:PRINT USING "###";SC:
610  LOCATE MX,MY  :PRINT "     ";
620  LOCATE MX,MY+1:PRINT "     ";
630  LOCATE MX,MY+2:PRINT "     ";
640  LOCATE MX,MY+3:PRINT "     ";
650 GOTO 190
```

※MSXはBEEPの行をカットしてください

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

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。高校生になってからアルバイトとしてゲーム・プログラマーへの道の第一歩をふみだす。その後マシン語をマスターしMSXなどのゲームを続々と発表。

現在は，チュンソフト社の取締役開発部長として、ドラゴンクエストのプログラミングの責任者の要職にある。

みなさんこんにちは，最近はまっているゲーム・センターのゲームがあります。それはウイニングラン！えっ遅れてるって?まーいいじゃないですか。

車大好きの僕にとって待ってましたというゲームなのだ！なぜならギアが5速あるってこと！そしてグラフィックがとてもリアル！画面に映る目の位置がちょうど良くて本物感覚に近い。しかしF1ドライバーってこんな大パワーのマシンを操っているとは，自称プログラマー界1速い男としては，まだまだ首都高速で腕を磨かなくては……。

Q ぼくはMZ-1500を使ってブロックくずしを作っています。面の圧縮，当たり判定，ボールの反射などわからないことだらけです。どうか一つでもいいからプログラムを教えてください。

（茨城県日立市・**田中秀幸13才**）

A ブロックくずし！うわーなつかしー。このゲームは私が確か小学校高学年の頃，まだインベーダーがでてくる前にアタリ社が発売したと記憶しています。私はこいつに超はまってゲーム・センターにないしょで通い続け，あげくの果に，このゲームしかできないのに何万もするアタリのゲーム機を買ってしまいました。

何年か前にリバイバルでアルカノイドがでてきましたよね。あまりのなつかしさのあまり，つい昔を思いだしてしまいましたが，それでは本題に入りましょう。

まずこのゲームの基本である球の動きについて説明することにしましょう（**リスト1**）。球の移動はXの方向の増分とY方向の増分によってきまります。この場合の増分というのは，負の数の増分というものも考えます。

初期設定では，右（下）方向に1の増分を設定しています。壁との

《リスト1》田中君へのサンプル・リスト

```
100 WIDTH 80,25                                  ; 画面設定
110 CLS                                          ; 画面消去
120 DX=1                                         ; X座標の方向
125 DY=1                                         ; Y座標の方向
130 LOCATE TX,TY
135 PRINT " ";                                   ; 球を消す
140 TX=TX+DX                                     ; X座標を変える
145 IF TX<0 OR TX>79 THEN TX=TX-DX:DX=-DX        ; X方向に画面からはずれたか？
                                                 ; はずれたら方向を変える
149 TY=TY+DY                                     ; Y座標を変える
150 IF TY<0 OR TY>23 THEN TY=TY-DY:DY=-DY        ; Y方向に画面からはずれたか？
                                                 ; はずれたら方向を変える
160 LOCATE TX,TY
165 PRINT "o";                                   ; 球を表示
170 FOR I=0 TO 100
175 NEXT I                                       ; ウエイト
180 GOTO 130                                     ; くりかえす
```

《リスト2》BASICとアセンブラの比較用プログラム例

A=10	LD	A,10	LDA	#10		LDA	#10
			SEC				
A=A-5	SUB	5	SBC	#5		SUBA	#5
			CLC				
A=A+20	ADD	20	ADC	#20		ADDA	#20
A=A*2	SLA	A	ASL	A		ASLA	
BASIC	Z－80		6502			6809	

衝突判定の結果,球が壁とぶつかっていると判定されれば，球の進む方向を反転させてやります。−1の増分，すなわち，左（上）方向に1の増分に変えてやるわけです。これで，球が壁に衝突すると反射することができます。

衝突判定は，80×24の画面上で考えています。

左右方向に球を移動したときには,左右方向の衝突判定を行ない，上下方向に移動したときには，上下方向の衝突判定を行ないます。

左右方向には，X座標が0より小さくなったとき，または，79より大きくなったときに壁に衝突しています。また上下方向には，Y座標が0より小さくなったとき,または,23より大きくなったときに衝突しています。

6月号のX座標だけの衝突判定よりは少し難しくなっていますか?そんなことはないでしょう。平面的にはなりましたが,X座標とY座標をそれぞれ別々に判定しているので，わかるはずです。

さて,X方向Y方向ともに増分の絶対値は1にしていましたが,これを2とか3にするとどうなるでしょう。

いろいろためしてみると球の動きがよくわかるんじゃないかな。

Q 拝啓　内藤先生。2月号によると，先生はMSX（CPUはZ80）とファミコン（CPUは6502）で，マシン語のゲームを作られていますが,Z80と6502はまったくちがったCPUなのにゲームを簡単に作れるのはどうしてなのでしょう。

（福岡県春日市・**広田祐之12才**）

《リスト3》カウントするプログラム

```
FOR I=1 TO 1000
NEXT I
RETURN
```

A ちがうCPUなのに，なぜ簡単にゲームが作れるのか?はっきりいって簡単にゲームはできません。比較的簡単なのは，ゲーム作りではなく，別のCPUをマスターすることです。

なぜか?それはマシン語を，人間にわかりやすく翻訳したアセンブラというものが，CPUが変わってもそれほど変わらないからなのです。BASIC言語からこのアセンブラをマスターするのは，けっこう難しい作業だと思います。それはBASICが俗に言う高級言語だからです。

この高級な言語からアセンブラという低級な言語を使うとBASICでできたあたりまえのことが，できないだらけで,「げーこんなこともできねー!」なんてことばっかりです。**リスト2**を見てください。これは（10−5+20）*2をBASICと，いろいろなCPUのアセンブラで表記したものです。

この程度のものはまだましなほうで,**リスト3**のような,BASICでは何のへんてつもないような1ずつたして1000までカウントするサブルーチンが，アセンブラ（6502）では**リスト4**のように複雑になってしまいます。

さらに，もっともたいへんなのは，このプログラム作りもさることながら，デバッグという，最大の難関がこのあと待ちかまえているということです。

《リスト4》アセンブラのプログラム

```
        LDX     #232
        LDY     #4
LABEL:
        DEX
        BNE     LABEL
        DEY
        BNE     LABEL
        RTS
```

BASICでは実行した後，おかしなところがあれば，ただちにエラーが表示されて，最悪の場合暴走してもストップ・キーを押してまたリストを見直せばよいのですが,アセンブラの場合，実行した後しばし無言……。やがて画面がグチャグチャになって，あとはリセットを押すしかない!

なんてこともしょっちゅうあります。

エラーなんて便利なものはありませんから，何万，何千というプログラムのどこにバグがひそんでいるかを，じっくりさがすことになります。いうなれば，これがプログラム作りの醍醐味といいましょうか?

アセンブラ（マシン語）というのは，こんなにたいへんなものですが，BASICには真似できない高速な処理スピードは特にゲームにおいて大きな魅力でしょう。BASICを卒業したら，このすばらしい高速の世界に入ってみてください。

Q 内藤先生こんにちは。ぼくはMSX2＋を買いましたが，機能をうまく利用できません。ところで，先生が最初に作ったゲームはどんなものでしたか?

ぜひ初心者のぼくに教えてください。

（埼玉県北葛飾郡・**水國照充**）

A 最初に作ったゲームねー。なんだったかなー?確か当時誰でも一度は作ったことのある……

「ビッグ&スモール」

だったと思う。てきとうな乱数を発生させてプレイヤーがその数を当てるという単純なゲームだったね。それでもちゃんと動いたときはすっごくうれしくって，何回も遊んだなあ。

そのうち当たったときに音をだしたり，平均何回で当たったかを表示するようにしたりしてみたね。

オールマシン語のゲームを作ったのは16才の夏。当時でたばかりというか，でる直前のMSXでカーレース・ゲームを作った。

なんせはじめてのオール・アセンブラのゲームだったんで，なかがメチャクチャだったけど，どうにか完成しました。余談ですが，みなさんの手元か，どこかのパソコン・ショップにMSXのミッドナイト・ブラザースというゲームを見かけたら，このコーナーにご一報ください。

実はそれも私が作ったゲームなのです。

Q ぼくはX1turboIIを持っています。パソコンを買ってから3〜4年たつのですが，つい最近ランダム・ファイルの住所録を作れるようになってよろこんでいます。

こんなぼくですがプログラマーになろうと思っています。プログラマーは才能がないとなれないのでしょうか。

ぼくでもガンバレばなれるのでしょうか。

（福岡県久留米市・**GON2 13才**）

A さて，みんなの中にもいると思うんだけど，プログラマーになりたいっていう人は多いんだよね。でも，みんなはプログラマーというのを良く見すぎてると思うなあ。

プログラマーっていえば，カタカナ職業だし，聞こえもいいよね。でも，現実問題として，そんなにかっこいいもんでもないと思うんだ。

プログラマーっていうのにもいろいろあるわけで，ただコーディングする（アルゴリズムをプログラムにする）人も，作りたい物を考えて，そのアルゴリズムを考え，プログラミングする人もプログラマーなわけです。

みんな後者のプログラマーってのに対するあこがれみたいなものが強いんじゃないかな。でも，世にプログラマーと呼ばれている人達の多くは前者に属していると思うんだ。自分のやりたいことをやるっていうのは，やっぱりなかなか難しいことだと思うよ。

前者のようなプログラマーだったら，修練によってなれるかもしれないけど，後者のようなプログラマーには，才能なり適性みたいなものがあるのかもしれないな。どんなことをしている人でも，自分のやりたいことをを本当にやっているって人は，やっぱり何か才気があるんじゃないかな。でも，プログラマーに必要な才能とか適性よりも，まず，忍耐じゃないかなと思うんだ。それと，プログラミングを楽しくすることかな。

みんなは，ディスプレイにむかって黙々と仕事をすると思っているかもしれないけど，そんなことはないんだよね

やっぱり，楽しめる物を作るためには楽しい環境で作るべきだと思うんだ。

私たちなんか，大声で叫び合ったり，床の上にころがってる人とか楽しい雰囲気の中で作業をしているんだ。だから，楽しめる物が作れるんじゃないかな。

みんなも，楽しい環境で，プログラミングを楽しみながら，おもしろいものを作ってほしいと思うな。

あと，よく趣味と実益を兼ねるなんて言うけれども，プログラムが本当に好きならば，それは趣味にしておいたほうがいいと思うな。そうしないと会社でプログラムして，家でもプログラムするなんて最初は楽しくても，そのうちぜったい嫌になるから……。

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，マイコンBASICマガジン編集部の『内藤先生係』です。

■お知らせ

内藤先生に直接会って，いろいろなことを教えてもらえる講座が夏休み期間に行なわれる予定になっています。

主催するのは，コンピュータスクールMELON。東京・代々木にある同校を会場に，特別講座のスタイルで開催されます。くわしくは，前付広告（1色）にある同校の広告を見てください。

短期集中連載

MS-DOSって何だ？

第1回OSについて

最近，PC-98シリーズのゲームを遊ぶためには「MS-DOS」をゲーム・ディスクに組み入れてやらなくてはなりません。はたしてこの「MS-DOS」とはいったい何なのでしょう?今回は，MS-DOSを含むOS全般を中心に説明していきましょう。

OSなんて必要ない?

OSはオペレーティング・システムの略称。MS-DOSとはマイクロソフト社が作ったディスク・オペレーティング・システムという意味なんだ。

でも，OSって一体何なんだろう?簡単に結論だけ言ってしまうと，人間がコンピュータを使えるように環境を整えるためのシステムがOSだ。

たとえば，キーボードから『A』と書かれたキーを押すと画面に「A」と表示される。でもこれってホントはパソコンのハードについている機能じゃないんだ。

それが証拠に，マージャン・ソフトを動かしてると『A』というキーを押しても「A」とは表示されずに，一番左のパイを切る，という役割りをはたすだろう。

つまり『A』というキーを押したら「A」という文字を表示するのは，あくまでソフトの役目，これらを設定しているのがOSというわけだ。

じゃあBASICもOS?

ちょっと待ってくれ，MS-DOSなんかなくても，BASICでも立ちあげた直後の画面では，『A』というキーを押せば表示されるじゃないか。

そのとおり。ROMやDISKのBASICインタプリタにも同じ働きがある。

X1シリーズのようにROMにBASICインタプリタが入ってない機種では，電源を入れてもBASICの入ったシステム・ディスクを入れないかぎり，キー入力は受けつけない。

つまり，BASICインタプリタの中にはオペレーティング・システムにあたる役割りを持っているから，OSの一種とも言えるんだ。

いろいろな言語がでてきた。

ベーマガの愛読者なら，コンピュータのプログラミング言語にはBASIC以外にもCやアセンブラなんかの各種の言語があることは知っていると思う。

パソコンが8ビットから16ビットになってくるにつれていろいろな言語が使われだしてくると，これが問題になってきたんだ。

普通，BASICシステムと呼ばれているのは第1図の部分。この上に実際のBASICプログラムを読み込んで作動している。

いわばBASICシステムは，BASICプログラムの専用シート，BASICの体に合わせた形をしている。こいつがCやCOBOLなどの他の言語のプログラムを動かすのにはつごうが悪い。

互換も可能だ

もう一つ，これまでのBASICインタプリタは各メーカーによってちがっていた。そのため，それぞれのシステムでSAVEしたデータを他社のシステムでLOADするのは大変だった。

ところが第2図のように考えたらどうだろう。

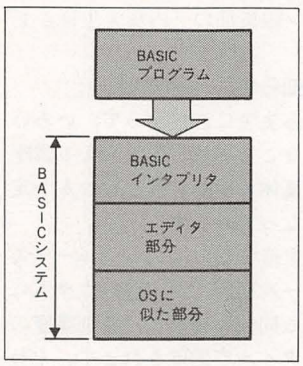
こうすれば，BASIC以外の言語も動かせやすいし，その上，各機種ごとに特徴のあるBASICシステムを上にだしてしまえば，OSの部分は別のメーカーのハードにも共通にできる。

プログラムの互換性にはまだいくつか問題が残るが，データについては夢の互換性がとれる，というわけだ。

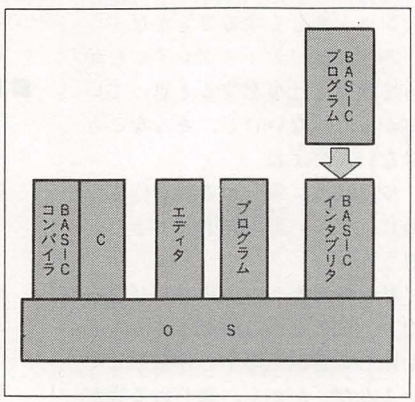
今までのBASIC専用だった部分を，いろいろな言語のための汎用シートにすることで，いろいろな可能性がでてきた。

なぜOSが必要か，そして，なぜ普及してきたかが少しわかってきたかな?

次回はもう少しBASICから見たOSを突っ込んでみよう！



《第1図》普通のBASICシステム



《第2図》OSを使った場合

FM音源110番

by Yu-You

みなさんコンニチハ，Yu-Youです。悲しいことに，約2年間続いたこのコーナー，今月をもって終了することになりました。な～んて書いたら湿っぽくなっちゃいますが，じつは来月からコーナー名を変え，よそおいも新たに再出発することになったのです。そのコーナー名とは…題して『パソコン・ミュージックQ＆A』!!

内容は…といいますと，これまでの，FM音源のみではなく，音楽のプログラミング全般に関する質問を受け付けていこうというものです。ぜひ，応援してくださいね。

Q Yu-You先生，こんにちは。ぜひ教えていただきたいことがあります。ずばり『ソフト・エンベロープ』って何ですか？

〔愛知県西尾市・朝岡　毅15才〕

A ところでこの質問内容に答えるのはこれでもう3～4回目じゃないかな？さて，問題の『ソフト・エンベロープ』ですが，これはPSGに対してよく使われるテクニックの一つです。知ってのとおりPSGには最初からハードでエンベロープがついていますが，これには結構欠点があり，意外と使えないものです。

たとえば…

(1) ハード・エンベロープを使用しているチャンネルは，音量を切り換えることができない。

(2) PSG全3チャンネルに対して1種類のパラメータしか与えることができない。

などです。そういった不都合を解消するために開発されたテクニックが，これからお話しする『ソフト・エンベロープ』です。

ハード・エンベロープを使用しないときのPSG音のエンベロープは，まるでビープ音のようにのっぺらぼうで，平らな形をしています。その性質ゆえ，音と音をつなげて発声したときには，ほとんどその継ぎ目すら聞き取ることができません。それを逆に利用し，ボリュームを少しずつさげながら継ぎ目ができないように発声し続けるのです(**リスト1**)。そうするとあたかもエンベロープがかかっているかのような減衰現象が生じます。

それを故意に行なうテクニックが『ソフト・エンベロープ』なのです。ポイントは，『できる限り短い音符を使う』ということと，『一定のパターンを持って音量変化させる』というところにあります。とくに後者のほうは大切なことですので気を付けてくださいね。

《リスト1》

```
1000 A$="t150116o5"
1010 B$="v15av14av13av12av11av10av9av8av7av6av5a
1020 PLAY A$
1030 PLAY B$
```

Q ある本に，PC-88FRで，マシン語を使って音楽を流すには，ROM内の『MUSIC BIOS』を使えば簡単(？)だと書いてあったんですが，それだとBASICの「CMD PLAY」を使うのと同じになってしまい，「CMD BGM1」の並列動作しても11音色をこえると並列ではなくなってしまいます。たとえばBASICの画面処理で**リスト2**のようにやったりすると，音がと切れる結果となります。

市販ソフトのような音をだすには，やはり自分で「BIOS」を作らなければならないのでしょうか？それともオールマシン語でプログラムを作るのなら，ROM内の「BASIC BIOS」でも十分に動くのでしょうか？

〔長野県諏訪市・Faicomian17才〕

《リスト2》

```
CMD PLAY "CDEFGAB>C":FOR I=1 TO 20:ROLL I:NEXT
```

A 本題にはいる前に，一つ「BIOS」に関する説明を加えておきましょう。

バイオスというのは，一種のサブ・ルーチンのことです。上に書いた「BASIC BIOS」って言うのもその一種で，『BASIC』というマシン語プログラムが動作するときに使用されるサブ・ルーチンのことを言います。このルーチンは，88FRの場合にはROM上に置かれていて，書き変えたりすることは不可能です。また，『BASIC BIOS』と言う名前がついているもののユーザーが自分のマシン語プログラム上でコールすることも可能ですが，性能自体はそれほど良くはありません。それでは，本題のほうに入ります。

一言で言うと，自分のプログラム上でBASIC BIOSをコールするのはあまり望ましいとは言えません。なぜなら上記したように，そのBIOS自体の性能がそれほど良くないからです。もし仮にBASIC BIOSを完全に頼りきって自分のミュージック・ルーチンを作ったとしても，そこにできる物は，BASICのコピー品でしかないのです。そのコピー内容に関して言うと，BASIC BIOSの悪性能までをも受け継ぐ結果となってしまいます。これに関してはボクの友人が昔実験したので，まずまちがいないでしょう。

逆に，完全に自力で(I/Oポートをつっついて)ミュージック・ルーチンを作ったらどうなるでしょう。それについては，そのミュージック・ルーチンの性能にもよります。前述したようなルーチンをはるかに上回るような音を奏でてくれるはずです。

過去88SRシリーズにおいて音質が優れていると言われてきた全ソフトハウスに共通して言えるのは，すべて自分たちで独自のミュージック・ルーチンを作ってるということです。

特別連載

コナミのサウンドカートリッジを利用した

SCC音源活用研究 その1

ITOCHI

●SCC音源とは?

MSXユーザーの人なら「コナミのSCC音源」といえば一度は聞いたことがあると思います。そう，最近コナミのROMゲームに内蔵されるようになったアレです。これがなかなかいい音をだしてるんですよね。「少し前のゲーム・センターの音」といってもいいのではないでしょうか。

しかもそれが5チャンネルもあり，さらにPSGとあわせて8音もの演奏が可能なのですから。

これを自分のプログラムで自由に鳴らせたらなぁと思い，さっそく調べてみました。まだSCCについてすべてがわかったわけではないのですが，皆さんといっしょに研究していきたいと思います。

●というわけで

今回は最初ですんで，SCC内部（レジスタ）について書きたいと思います。これはプログラムについてある程度の知識がないとむずかしいかもしれません…。でもご安心を。誰でも楽しめるSCC音色エディタも次号に掲載される予定です。これは私の弟子である(?)CK君の作品です。

なお注意として，この記事のプログラムは「スナッチャー」に付属されている「サウンドカートリッジ」が必要です。

あれ?「グラディウス2」や「サラマンダ」ではいけないの?と思うかもしれません。なぜかというと他のゲーム・カートリッジでは電源ONで自動的にゲームがはじまってしまい，BASICが起動できないのです。

よく考えてみればあたりまえのことですよね。

もし，どうしても「グラ2」カートリッジでやってみたい場合にはMSXやカートリッジを改造するなどのテクニックが必要となってきます。電源をONにするときにMSXスロット（カートリッジ側）の4番"SLTSL"をMSXから切りはなし，さらにHレベルにして，BASICがたちあがったら元にもどせばいいのです。

この説明がわかった人なら簡単にやれると思います。MSXとカートリッジの間にスイッチを入れるという手もありますね。わからなかった人は危険ですので絶対にやらないでください。

●SCC音源の構造

第1表を見てください。これがSCC音源のレジスタ・マップです。SCCのレジスタはメモリマップドI/Oといって，メモリを読み書きすることにより動作するようになっています。

ただしMSXのメモリはスロットという概念(がいねん)で管理されていますので，SCCを操作するにはSCCの挿入(そうにゅう)されているスロットを選択してからでなければならなのです。具体的にどのようにやるのかは後で紹介するサンプル・プログラム

《第1表》コナミSCC音源のレジスタ・マップ

アドレス	機能	チャンネル	バイト	解説
9000H	バンク・セレクト		1	3FHを書き込む
9800H	波形	A	32	−127〜+127
9820H		B	32	
9840H		C	32	
9860H		D,E	32	（DとEは同じ波形になる）
9880H	音程	A	2	データはPSGと同じ
9882H		B	2	
9884H		C	2	
9886H		D	2	
9888H		E	2	
988AH	音量	A	1	音量は0〜15　0=OFF
988BH		B	1	
988CH		C	1	
988DH		D	1	
988EH		E	1	
988FH	ミックス		1	下位5ビット

※8000〜BFFFHをSCCのスロットに切り替えて操作すること。

※988FHの詳細は以下のとおり。

	bit 7	6	5	4	3	2	1	0	
988FH				CH.E	CH.D	CH.C	CH.B	CH.A	0=OFF　1=ON

を参考にしてください。

それでは各レジスタの解説をしましょう。

まず9000Hですが，何だかよくはわかりませんが，とにかくここに3FHを書き込むとSCCが使用可能になります。おそらくここでメガROMのバンクを切り替えているんでしょう。

9800Hからは音色データです。それぞれ32バイトずつ，4チャンネルあります。1チャンネル少ないですが，これはチャンネルDとEは同じ音色になるという仕様になっているからです。音色については文章で説明するより実際にいじってもらったほうがわかると思いますので，音色エディタを使ってみてください。

9880Hからが音程です。各チャンネル2バイトずつ，5チャンネルあります。これはSOUND文などでPSGのレジスタへ書き込む数値とまったく同じで，16で最高，1024で最低と，数字が大きくなるほど音が低くなります。

988AHからが音量です。これは各1バイトずつ，5チャンネルです。0で最小（オフ），15で最大になります。

988FHはチャンネル・ミックスといって，五つのチャンネルを個別にON／OFFするものです。ここはビットで操作するようになっていて，右のビットからA～Eの各チャンネルに対応しています。ビットが0でそのチャンネルがオフ，1でオンになります。

●サンプル・プログラムについて

リスト1はもっとも簡単にSCCを鳴らすサンプル・プログラムです。SCCをスロット1に挿入して使ってください。これをRUNするとチャンネルAから三角波が発信されます。音色のデータはおなじみのJIZOUさんが作ってくれました。

520行の数字を変えると音程が，540行では音量が変わります。470行～500行で音色が変えられます。

マシン語は，SCCのレジスタに書き込むためのものです。使いかたはまずD00FHに書きたいデータ（0～255）を書き込んで，さらにA＝USR(アドレス)とやってください。

たとえば9000Hに3FHを書き込むには

POKE&HD00F,&H3F:A＝USR(&H9000)　これでOKです。

●SCCと「新世サイザ」の関係?

昔，コナミさんがだしていたソフト「新世サイザ」の音色（ウエーブ）はSCCのそれとそっくりなのです。ちがう点といえばSCCよりも波形が細かいってことかな。SCCは32バイトなんですが「新世」のほうは64バイトなんです。で，試しにそれの音色をSCCで使ってみたんですが，同じ音がする!

もし「新世セイザー」とSCCの両方を持っている人は，ぜひためしてみましょう。当然「新世」のデータのほうが多いので，それを一つ飛ばしにSCCへ書き込んでください。

●最後に

今回はむずかしいお話しでコメンナサイでした。次回はSCC用の拡張MMLとか作ってみたいなぁなんて思っています。もしできあがったらまた誌面で発表したいと思います。皆さんのご意見&ご感想も編集部までお寄せくださいね。

それから今回のSCCの記事については，すべて私「ITOCHI」が個人的に調査したものです。ですからコナミさんに問い合わせたりするのはご遠慮ください。

《リスト1》SCCを鳴らすサンプル・リスト

```
100 '============================
110 '
120 '     SCC SAMPLE PROGRAM
130 '
140 ' By Katsunori.Itoh「ITOCHI」
150 '
160 '  "Triangle data" By JIZOU
170 '
180 '          1989.05.13
190 '
200 '============================
210 '
220 CLEAR 100,&HCFFF:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HD000
230 FOR I=&HD000 TO &HD00F:READ D$:POKE I,VAL("&H"+D$):NEXT I
240 '--- Z80 ---
250 DATA F3       :' DI
260 DATA 2A,F8,F7:' LD HL,(F7F8H)
270 DATA 3A,0F,D0:' LD A,(D00FH)
280 DATA 5F       :' LD E,A
290 DATA 3E,01    :' LD A,1         ; ｽﾛｯﾄ=1
300 DATA CD,14,00:' CALL 0014H
310 DATA FB       :' EI
320 DATA C9       :' RET
330 DATA 00       :' NOP
340 '--- BANK ---
350 POKE&HD00F,&H3F:A=USR(&H9000)
360 '--- WAVE ---
370 FOR I=0 TO 31:READ D:POKE&HD00F,(256+D)MOD 256:A=USR(&H9800+I):NEXT I
380 '--- PITCH ---
390 READ D:POKE&HD00F,D MOD 256:A=USR(&H9880):POKE&HD00F,D¥256:A=USR(&H9881)
400 '--- VOLUME ---
410 READ D:POKE&HD00F,D:A=USR(&H988A)
420 '--- MIXER ---
430 A=&B00000001:POKE&HD00F,A:A=USR(&H988F)
440 END
450 '--- DATA ---
460 ' WAVE x32 (-127 ｶﾗ 127)
470 DATA  000, 005, 010, 017, 024, 033, 041, 049
480 DATA  056, 065, 073, 081, 089, 097, 105, 116
490 DATA  127, 116, 105, 097, 089, 081, 073, 065
500 DATA  056, 049, 041, 033, 024, 017, 010, 005
510 ' PITCH (16 ｶﾗ 1024) 128:440Hz
520 DATA 512
530 ' VOL (0 ｶﾗ 15) 0 ﾃﾞ OFF
540 DATA 15
```

キミの疑問にメーカーがズバリ答える
読上公開質問状

※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 N88－日本語BASIC(86)で「FILES」としたときにファイル名の横に表示される数字は何ですか。また，何バイトで1なのでしょうか。

〔大阪府和泉市・**山田秀俊16才**〕

A これはクラスタ数といって，フロッピーディスクにおいてデータやプログラムの記憶位置を管理する単位を言います。1クラスタの大きさはフロッピーディスクの種類やフォーマットのしかたによって異なりますが，N88－日本語BASIC(86)の場合は1Mバイトのフロッピーディスクが6,656バイトで1クラスタ，640Kバイトのフロッピーディスクの場合は4,096バイトで1クラスタになります。

〔回答者：**大先生は今日も休み**〕

Q 『PC-8801mkIISR』用BASICで，プログラム中にカタカナで書いた言葉をディスプレイにひらがなで表示する方法をサンプル・プログラム付きで教えてください。

〔愛知県高浜市・**内藤厚司15才**〕

A ひらがなはPUT @ 命令で漢字コードを指定すれば表示できます。漢字コードとキャラクタ・コードとでは食いちがった部分があります。たとえば**リスト1**のような変換が必要になります。

〔回答者：**大先生は今日も休み**〕

Q 『PC-88VA』用のソフトは，『PC-8801mkIIMR/MH/MA』などでも動くのでしょうか。

〔兵庫県明石市・**ロードスは1番**〕

A 『PC-88VA』および『PC-88VA2/VA3』専用のソフトは，従来の『PC-8800シリーズ』では使用することができません。しかし，従来の『PC-8800シリーズ』用に作成されたソフトは，『PC-88VA』および『PC-88VA2/VA3』でも使用することが可能です（市販ソフトの場合には『PC-88VAシリーズ』では動作しないものもございますので，使用にあたってはソフト提供元に動作確認したうえご購入ください）。

〔回答者：**猫**〕

Q 『PC-8801FH』を持っています。先日「NEW ON 1」コマンドでN-BASICを立ちあげて，テープにプログラムをセーブしようとしたら，「Disk BASIC Feature」というエラー表示がでてしまい，セーブができません。

テープへのセーブ，ロードのしかたを教えてください。

〔北海道札幌市・**上野秀敏13才**〕

A プログラムのセーブ，ロードのコマンドは，フロッピーディスクに対してはLOAD，SAVEですが，カセット・テープの場合にはCLOAD，CSAVEを使用します。

〔回答者：**大先生は今日も休み**〕

Q 『PC-88VA2』でマシン語の勉強をしたいのですが，どうしたらいいでしょうか。

また，VA2用のマシン語の本がでていたら教えてください。

〔静岡県浜松市・**宮澤隆光16才**〕

《リスト1》カタカナをひらがなで表示するプログラム・リスト

```
100 SCREEN 2:CLS 3
110 X=100:Y=200
120 MOJI$="ｶﾀｶﾅﾅﾖ ﾋﾗｶﾞﾅﾃﾞ ﾋｮｳｼﾞｽﾙ ｻﾝﾌﾟﾙ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ. ｼﾞｯｺｳｹｯｶ"
130 FOR I=1 TO LEN(MOJI$)
140       KATA=ASC(MID$(MOJI$, I, 1))
150       KCODE=KATA+(KATA > &H9F)*&H20-((KATA > &HBF) AND (KATA <&HE0))*&H40
160       PUT@ (X, Y), KANJI(KCODE), PSET
170       X=X+8
180 NEXT I
```

かたかなを ひらがなで ひょうじする さんぷる ぷろぐらむ. じっこうけっか

A マシン語やプログラミング・テクニックなどの参考書は，各社より入門から応用まで数多く出版されていますので，書店で自分に合ったものを選んでください。

プログラム開発はPC-Engineの機械語モニタで可能ですが，より本格的に行ないたい場合にはMS-DOS(Ver2.11) ソフトウエア開発セット『PS88-VA801-HMW』(価格48,000円) をご使用ください。このソフトにはマクロアセンブラ(Ver4.0)，オブジェクトリンカ，シンボリックデバッガなどが含まれています。

〔回答者：**大先生は今日も休み**〕

Q 『PC-9801VX』について質問します。N88－日本語BASIC(86)で，文字パターンROMを読みだそうと思い，ハードウエア・マニュアルを見ながらINP命令やOUT命令を駆使しているのですがどうもうまくいきません。どうすればいいのですか？

〔兵庫県姫路市・**吉江知之18才**〕

A **リスト2**を参照してください。このサンプル・プログラムでは，文字パターンを読みだしてGRAMに直接書き込んでいます。

〔回答者：**ＯＳ地獄**〕

Q 『PC-8801mkIIFR』でパソコン通信をするのに必要なものを教えてください。

それから，電話はダイヤル式でもいいんですか？

〔栃木県那須郡・**大島雅樹17才**〕

A パソコン通信をするには，モデムと通信ソフトが必要です。

たとえばつぎのような組み合わせがあります。

●パーソナルモデム1200
『PC-CM202』価格43,800円
●通信ソフト
『NET-ACCESS』価格12,000円

『PC-CM202』は，ダイヤル式／プッシュ式回線どちらでも使用できます。このモデムを電話回線に接続する場合には，NTTへ端末設備接続(変更)請求書による接続請求を行なわなければなりません。

接続する際に，電話回線のモジュラー・ジャックがない場合やモデムの調整を行なうときには，NEC商品サービス㈱にご依頼ください。

〔回答者：**大先生は今日も休み**〕

Q 『PC-8801FE』で使用できるプリンタにはどのようなものがありますか。15万円以下で熱転写のものを教えてください。

〔千葉県松戸市・**飯野和紀14才**〕

A 『PC-8801FE』および『PC-8800シリーズ』で使用可能な熱転写式のプリンタとしては，PC-PR406系が推奨プリンタとなります。また，PC-PR-201／101系も問題なく使用できます。

具体的には下記のような機種となります。

●日本語カラー熱転写プリンタ
『PC-PR406H』(80桁)
価格94,800円
『PC-PR201TH』(136 桁)
価格145,000円
『PC-PR101TL３』(80桁)
価格69,800円
●日本語熱転写プリンタ
『PC-PR406 M』(80桁)
価格59,800円

〔回答者：**大先生は今日も休み**〕

松　下

《リスト２》文字パターン読みだしプログラム

```
100 '
110 SCREEN 2,0,0,1
120 WIDTH 80,25 : CONSOLE 0,25,0,0
130 CLS 3
140 DIM A%(34) :KAN$="漢"
150 KANH$=MID$(JIS$(KMID$(KAN$,2)),1,2):KANL$=MID$(JIS$(KMID$(KAN$,2)),3,2)
160 KANH%=VAL("&H"+KANH$):KANL%=VAL("&H"+KANL$)
170 OUT &H68,&HB            'GDC7220をﾋﾞｯﾄﾏｯﾌﾟﾓｰﾄﾞにｾｯﾄ
180 OUT &HA3,(KANH%-&H20)    '漢字ｺｰﾄﾞの上位ﾊﾞｲﾄ-&H20
190 OUT &HA1,KANL%           '漢字ｺｰﾄﾞの下位ﾊﾞｲﾄ
200 '
210 DEF SEG=&HAA05
220 '
230 FOR I=0 TO 15
240     FOR J=1 TO 0 STEP -1              'ｶｳﾝﾀｰのｾｯﾄ
250         OUT &HA5,32*J+I     'ｶｳﾝﾀｰのｾｯﾄ
260         W(J)=INP(&HA9)  '漢字ﾊﾟﾀｰﾝの読みだし
270     NEXT J
280 '
290     POKE S,W(1)
300     POKE S+1,W(0)
310     S=S+&H50
320 '
330 NEXT I
340 '
350 '
360 OUT &H68,&HA            'GDC7220をｺｰﾄﾞｱｸｾｽﾓｰﾄﾞにｾｯﾄ
```

Q 僕は，『FS-A1F』に『FS-PW1』をつけています。L LIST（エル リスト）でプログラムを印字させる場合，その印字パターンは変えることができるのでしょうか。もしできるのなら，そのやりかたを教えてください。

〔群馬県太田市・**棚沢崇行15才**〕

A 印字フォントは変わりませんが，プリンタ制御コードで拡大，強調の設定をすることができます。ここではダイレクト・モードで設定した例を紹介します(**リスト3－①**)。

LPRINT␣CHR$(&HE)↵で拡大文字モードの設定をした後，LLIST↵で**リスト3－②**のように印刷されます。さらに，LPRINT␣CHR$(&H1B);"!"↵で強調印字の設定をすると，**リスト3－③**のように印刷されます。取扱説明書のプリンタ制御コード一覧表を参考にしてください。

拡大文字モードの解除は，LPRINT CHR$(&HF)↵。強調印字の解除は，LPRINT␣CHR$(&H1B);CHR$(&H22)↵と入力してください。

〔回答者：**CHIKA**〕

任天堂

Q 先日，ファミリーコンピュータでBASICのプログラミングをしていて，

```
10 INPUT "A="; A
20 INPUT "B=": B
30 C=A+B
40 PRINT C
50 END
```

このようなプログラムを打ち込んでAに5,000，Bに15,000を入力しました。すると，"? OV ERR OR IN10"がでてしまいました。ファミリーベーシックはビジネス用には向かないと解説書に書いてありましたが，6ケタになると計算できないのですか？ できないのなら計算がもっとできるようなソフト（カートリッジ）はないのですか？ もしあるのでしたら価格も教えてください。

《リスト3》印字パターンを変えるサンプル・プログラム・リスト

●サンプル①

```
10 PRINT "TEST";
20 GOTO 10
```

●サンプル②

```
10  PRINT  "TEST";
20  GOTO  10
```

●サンプル③

```
10  PRINT  "TEST";
20  GOTO  10
```

〔高知県安芸市・**石建元継13才**〕

A ファミリーベーシックで扱える数は，－32,768～＋32,767（10進）です(ファミリーベーシック取扱説明書の49ページを参照してください)。

ご質問にあるプログラムでAに5,000，Bに15,000を入力して加算しても，結果は20,000になるので"? OV ERROR IN 10"(10行目で演算結果が許容範囲を越えたというエラー）はでないのではないかと思います。もう一度試してみてください。それから，10行目の前に，

```
5 CLEAR
```

を入れることをおすすめします。いわゆる「そろばん」でいう「ご破算」のようなものです。詳しくは取扱説明書の61ページを参照してください。

つぎに，ファミリーベーシックがビジネス用途に向かない理由は大きくわけて二つあると思います。一つは，ファミリーベーシックがファミリーコンピュータに内蔵されているゲーム専用機仕様のカスタムCPUや，付属のゲーム・コントローラーを生かしたゲーム向きのオリジナルBASICとして作られたこと。もう一つは，そのためにビジネス用として不可欠の大量のデータを扱うための大容量のメモリや外部記憶装置がBASIC 用として用意されていないことです。

最後に，ファミリーベーシックでも6ケタの計算をさせることは工夫しだいでできます。参考になりそうなことを二つだけ書いておきますので，ご自分で試してみてください。

1. たとえば，4ケタどうしの加算の結果が5ケタを越えることはありません。乗算では4ケタどうしなら8ケタを越えることはありません。
2. 8ケタの計算は上4ケタと下4ケタの半分ずつにわけてそれぞれ計算して，あとで合体させて結果をだすことができます。加算では，5ケタずつ用意してケタがあがったときの工夫が必要です。12345678＋12345678は，01234＋01234の結果と05678＋05678 の結果の合体でできます。

〔回答者：**マリオ**〕

シャープ(X1)

Q 『X1Fモデル10』に『CZ-31F』は接続できるでしょうか。もしできるのならその方法を教えてください。

〔大阪府箕面市・
ぎゅわんぶらあ自己救急車14才〕

A 『CZ-31F』は『X1D(CZ-802C)』とコンパクト・・ディスク・ドライブ『CZ-300F』用の増設コンパクト・フロッピーディスク・ドライブ(内蔵タイプ）です。

『X1Fモデル10』はカセット・データ・レコーダを標準装備していますのでディスク・ドライブを接続する場合には，外付タイプのものが必要です。したがって『CZ-31F』は，『X1Fモデル10』には接続できません。『X1Fモデル10』に接続で

きるディスク・ドライブとしては，つぎのものがあります。

●ミニフロッピーディスクユニット（2ドライブ）
『CZ-502F』価格99,800円

●ミニフロッピーディスクユニット（1ドライブ）
『CZ-503F』価格49,800円

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1turboZ』にヘッドホンをつなぐ方法を教えてください。

〔愛知県豊田市・**吉田敦司15才**〕

A 『X1turboZ』の本体後面には，AUDIO OUT(オーディオ出力端子)があり，これはコンピュータで作ったシンセサイザ音をオーディオ・アンプに出力する端子です。この端子に直接ヘッドホンをつないでも音はでませんので，お持ちのステレオ・アンプやラジカセを通してヘッドホンをつないでください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1turboZ』に『CZ-8PC2』を付け，『X1 turbo Z』に付いていたグラフィック・ツールで描いた絵をカラー印刷したいのですが，黄色やピンク，青などの線がでてしまい，全然絵にならなくて困っています。どうしたらいいでしょうか。

〔栃木県宇都宮市・**古橋康宏14才**〕

A 『X1turboZ』に付属のグラフィック・ツール“Z-Z'S STAFF”で描いたグラフィックを『CZ-8PC2』でカラー印刷したい場合，“Z-Z'S STAFF”の印刷ウインドウの中のプリンタ（プリンタ設定）のアイコンで“CZ8PC1(CDL)”を選択します。これで『CZ-8PC2』でのカラー印刷が正常に行なえますので，再度プリンタ設定をご確認ください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000ACE-HD』のハードディスクをいくつかのブロックにわけてシステム・ディスクやワープロ・ソフトを入れたいのですが，スイッチを入れたときにどのブロックを起動するか指定することはできませんか。

〔鹿児島県鹿屋市・**小倉鉄郎17才**〕

A Human68Kでは，起動するディスク・ドライブがハードディスクになっている場合，FORMAT/hコマンドの“4：領域選択”で選択したブロックのシステムが起動します。電源スイッチを入れたときには，ブロックの選択をすることができません。一度コマンド・モードに入ってFORMAT/hで領域選択をしてください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『AN-8TU』はXシリーズ以外のパソコンの画面をモニタ出力することはできますか。

〔沖縄県島尻郡・
どよりあん13才〕

A パソコン・チューナー『AN-8TU』は，カラー・ディスプレイとの組み合わせでテレビ番組を楽しむことができます。その際，組み合わせるディスプレイは，①アナログRGB入力対応(15ピンD-subコネクタ)，②垂直解像度200ライン対応，③接続するパソコンと対応しているもの，であることが必要です。

しかし『AN-8TU』にはテロッパ機能はついていませんので，パソコン画面をビデオ信号としてモニタ出力することはできません。

〔回答者：**多田太郎**〕

シャープ(MZ)

Q 『MZ-1500』のマニュアルをなくしてしまいましたので，購入方法を教えてください。

〔北海道札幌市・**官村正信16才**〕

A 『MZ-1500』のマニュアルは，合計4冊ありますので，明細と購入先について紹介します。

●マニュアル明細
・オーナーズマニュアル
・BASIC解説書
・初めてお使いになる人のために
・UTILITES/APPLICATION S MANUAL

○購入先
シャープエンジニアリング㈱

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 私は今，『MZ-2000』を使用していますが，これで『MZ-1500』のプログラムを実行することはできますか。

できるならそのやりかたを教えてください。

〔栃木県足利市・**小林ＸＸ14才**〕

A 残念ですが，『MZ－2000』と『MZ-1500』はハードウエアの構造がまったく異なりますので，『MZ-1500』で作成された機械語プログラムは，『MZ-2000』で動作させることはできません。

また，BASICプログラムについても文法上のちがいにより動作させることはできません。

〔回答者：**多田太郎**〕

YAMAHA

Q 以前，私の愛機『YIS503』のジョイスティック・ポートがこわれたので修理にだしたのですが，いざジョイスティックを使用してみたら，なんと，ボタンの左右が逆になっていました。

中をあけてみたのですがよくわかりません。どうすればいいでしょうか。

〔石川県鹿島郡・**片山信夫15才**〕

A お問い合わせのことにつきましては，弊社電音サービス・センターにて症状確認の上修理させていただきます。

たいへんご迷惑をおかけいたしますが，最寄りの弊社サービス・センター，もしくはお買い求め店にお持ち込みいただくか，ご送付いただきたく重ねてお願い申し上げます。

そのときには動作不良になるソフトウエアおよびジョイスティックもご同封願います。

〔回答者：**JMK**〕

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。

BBSいなかっぺいinテクノシステム

「電話代! みんなで払えば こわくない!?」

各種BBSやメール・サービス，PDSサービス，オンライン・ゲームなど，しっかり遊べる内容が盛りだくさん。また，BBS上ではパソコンや周辺機器，各種ソフトウエアの紹介(展示)，販売も行なっています。

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

■オプション機能
XMODEM，YMODEM

■アクセス電話番号
0265-73-2626（300／1200bps）

■運用時間
PM8:00～翌AM9:00

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒399-45　長野県上伊那郡南箕輪村3382　テクノシステム☎0265-73-2626

■ネットワークの概要
フリーネットワークです。

■入会（登録）対象・制限
パソコン愛好者ならだれでもOK!

■入会金など
入会金:無料　会費:無料

■入会方法
オンライン・サインアップで，ログインのとき画面がでたらNEWとタイプしてください。

■現在の会員数
多数募集中

■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）

農業パソコン通信「坊ちゃん」

「緑と食と農業を，生産者も消費者も考えよう」

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，チャット，電子会議

■アクセス電話番号
0899-47-6711（300／1200bps）
3回線

■運用時間
24時間

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒790　愛媛県松山市三番町4-7-7
アシストシステムズ（株）
大西隆成　☎0899-41-3487

■ネットワークの概要
無料会員制です。

■入会（登録）対象・制限
農業に関心のあるかた。

■入会金など
入会金:無料　会費:無料

■入会方法
入会申込書に所定の事項を記入し，電子メールか郵送で事務局(ID＝0)まで。

■現在の会員数
40名（1月15日現在）

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

■ゲスト利用について
ID:999
パスワード:GUEST
制限:ボードへの書き込み不可

鳥見人達（トリミニスト）

「野鳥・自然情報専門のネットワーク!」

野鳥を中心とした自然情報専門のネットワークです。内容がやや特殊なため，ほかのパソコン中心のネットに比べるとアクセスが少ないのが悩みのタネですが，運用開始以来3年目を迎えて，ユニークなネットワークとするため，ガンバンベえ!

■サービス内容
BBS伝言板，電子メール，ヘルプ機能

■アクセス電話番号
0286-22-8492（300／1200bps）

■運用時間
24時間（臨時休業あり）

■運営者の住所・氏名・電話番号
〒320　栃木県宇都宮市星ヶ丘2-2-10-101　日本野鳥の会栃木県支部
中山正匡　☎0286-25-4051

■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
自然に興味を持つかたならぜひ!

■入会金など
入会金:無料　会費:無料

■入会方法
メイン・メニューでNを選んで質問に答えてください。

■現在の会員数
60名（4月14日現在）

■通信制御手順
●漢字・文字コード:シフトJIS
●通信速度:300／1200bps
●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:GUEST1（半角大文字）
パスワード:なし（名前を入力）
制限:ボードのFフリー以外書き込み不可

変更になりました

■97ページ
JET STREAM CLUBの連絡先電話番号・アクセス電話番号が変更されました。
●連絡先電話番号0472-94-8453
●アクセス電話番号0472-94-2590

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. ボーナスセール!!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

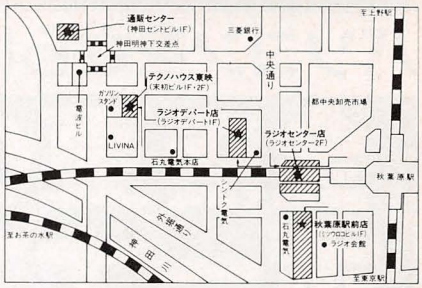
本広告に掲載の商品の価格については、消費税は含まれておりません。

回数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2	3	4.5	4.5	7.5	9	9.5	13	17	22

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B07-01
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B07-02
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 ¥139,800

注番B07-03
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B07-04
PC-88VA2
+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➡ 32%OFF ¥258,000

PC-9801LS2/LS5即納!!

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

注番B07-05
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B07-06
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)
¥482,800➡ 29%OFF ¥343,000

注番B07-07
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B07-08
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・カラー熱転写漢字プリンター、漢字80字/秒)
¥1,028,800➡ 29%OFF ¥736,000

注番B07-09
PC-9801EX2
+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➡ 32%OFF ¥317,000

注番B07-10
PC-9801ES2
+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)
¥562,800➡ 30%OFF ¥392,000

注番B07-11
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B07-12
PC-286VE-STD(CPU:80286搭載)
+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~~

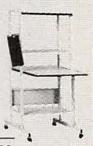
パソコンデスク

注番B07-13
610(W)×865(H)×660(D)mm
¥19,500➡ 50%OFF ¥9,700





注番B07-14
620(W)×1250(H)×640(D)mm
¥23,500➡ 47%OFF ¥12,500



注番B07-15
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

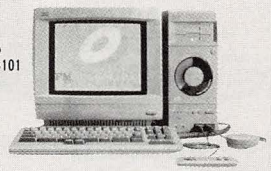
FMR-30BX 限定超特価 ¥178,000

FMR-50FD +FMR60KB101 限定超特価 ¥213,000

注番B07-16
FM77AV20EX
+FMAV-201(富士通、NTSCアダプタ、TVに直結!!)
¥143,000➡ ???OFF ~~¥59,800~~

注番B07-17
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B07-18
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



FMTOWNS

注番B07-19
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/親指シフトキーボード)
+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B07-20
PC LINE35
(磁気研究所、3.5"シングルFDD、2HD/2D切替型、NECドライブ使用、PC-9801/286用)
¥44,800➡ 30%OFF ¥31,000

注番B07-21
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-9801/286用)
¥49,800➡ 33%OFF ¥33,500

注番B07-22
PC LINE 5DH
(磁気研究所、5"ディスクFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC-9801/286用)
¥89,000➡ 39%OFF ¥55,000

注番B07-23
GD-50M1LV
(クロリア、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B07-24
KF-5S(ポップ通商、5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、増設可、NECドライブ使用、2HD-2DDケーブル付、PC-9801/286用)
¥48,000➡ ???OFF TOEI大特価

注番B07-25
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-9801/286用)
¥38,000➡ 19%OFF ¥31,000

注番B07-26
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B07-27
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

ディスプレイ

注番B07-28
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B07-29
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B07-30
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B07-31
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B07-32 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B07-33 FCD-203M:
東映、20型カラーディスプレイ、32kHz/25kHz自動切替式、0.31mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、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B07-34 ➡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B07-35
MD-9P1: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、B4印字可、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、B4印字可、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ドットハカキ印字可、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、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、ピンフィーダ・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

Ⓐ PKD03-A(緑電子、20MBカートリッジ・ハードディスク、39msec、増設可、I/F・ケーブル付)……¥109,600➡ ???OFF TOEI大特価

Ⓑ WD40(ウインテック、40MBハードディスク、20MB+20MB可、42msec、増設可、I/F・ケーブル付)……¥102,000➡ ???OFF TOEI大特価

Ⓒ HD40HS(ウインテック、40MBハードディスク、20MB+20MB可、28msec、キャッシュメモリ搭載、増設可、I/F・ケーブル付)…¥138,000➡ ???OFF TOEI大特価

Ⓓ CA-40LG(キャラベル、40MBハードディスク、増設可、I/F・ケーブル付)……¥138,000➡ ???OFF TOEI大特価

Ⓔ CA-44LG(キャラベル、40MBハードディスク、20MB+20MB可、18msec、増設可、I/F・ケーブル付)…¥148,000➡ ???OFF TOEI大特価

Ⓕ CA-80LG(キャラベル、80MB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/VM1用)¥148,000➡ ???OFF TOEI大特価

Ⓗ 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

Ⓙ 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

Ⓛ AN-8TU(シャープ、RGBシステムチューナ、高解像度カラーディスプレイでTV番組を!!、垂直200ライン、アナログ15P対応)……¥31,100

Ⓜ 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!!ご購入からご使用まで、

全店夏のボーナス ビッグ



Microsoft Excel Version 2.1 定価￥98,000
マイクロソフト エクセル
大特価販売中

Microsoft Excelは、新世代ハードウェアのための統合型表計算プログラムです。パワフルな表計算や、フレキシブルなデータベース、表現力豊かなビジネスグラフ、高度なマクロなどを備えています。グラフィックベースのMicrosoft Windows上で稼働しますので初めてお使いになる方にも自然な操作で使いこなしていただけます。

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



NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-98DO誕生
本体標準価格 ￥298,000 (ディスプレイは含みません。)

98DOは、98と88のソフトが1台で楽しめる、生まれながらのマルチタレントです。
PC-98DOは、PC-9800シリーズとPC8800シリーズの機能を合わせ持つニュータイプのパソコン、豊富な98用のビジネスソフトに加え、ゲームや教育ソフトなど多彩な88用のソフトも利用可能。

ラップトップフェア実施中!





新製品
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 ボ￥20,000×10回

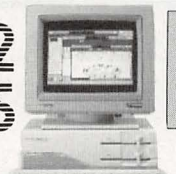
NEC PC-9801LV22 +24ドットカラー漢字熱転写プリンター＝**￥358,000**
〈新製品〉 定価￥378,000
￥5,470×48回 ボ￥20,000×8回

東芝 J-3100SL021 +24ドットカラー漢字熱転写プリンター＝**￥348,000**
定価￥448,000
￥7,140×60回 ボなし

エプソン PC-286LEST +24ドットカラー漢字熱転写プリンター＝**￥323,000**
定価￥368,000
￥6,630×60回 ボなし

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
システック特価
￥11,000×36回 ボ￥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
システック特価
￥9,630×48回 ボ￥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
システック特価
￥6,660×60回 ボ￥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
システック特価
￥7,680×60回 ボ￥25,000×10回

エプソン PC-286シリーズ

Aセット PC-286VS+ 限定30台
24ドット漢字プリンター+14インチカラーディスプレイ(DP.0.39) **特価¥378,000**
クレジット例 ￥7,750×60回 ボなし



高速処理と使いやすさを追求、16MHz80286 CPU搭載の16ビットマシン。

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

SHARP X68000シリーズ

X68000 PRO/EXPERT



新製品

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

EXPERT CZ-602C+CZ-603D(合計定価￥440,800)
システック特価 ￥5,050×48回 ボ￥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。

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)
システック特価 クレジット例 ￥6,270×48回 ボなし

システック 株式会社
年中無休 営業時間AM10:00〜PM7:00

東京・秋葉原
秋葉原本店 257-6338
秋葉原2号店 257-6340
ラジカン1号店 257-6345
ラジカンコーヨー店 255-6504

名古屋
名古屋1号店 052-263-1629
名古屋2号店 052-241-0921

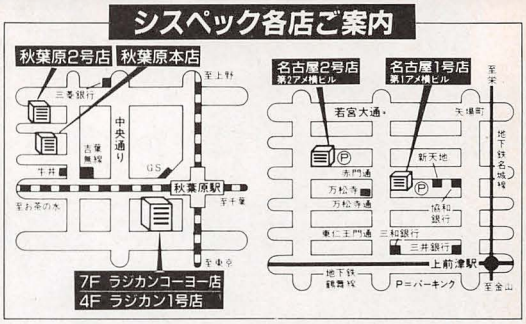
社員、長期アルバイト募集中!
パソコンに興味ある方大歓迎。総務部、薄井まで☎03-257-6341

〈月々¥3,000からの超低金利クレジット!!〉

あらゆるご相談に応じます。

セール

シスペック各店ご案内



MACのすべてはおまかせ!!

大好評!! 本格的MACフロアー(本店2F)

本体より周辺機器まですべて揃っています。ぜひご利用下さい。

Macintosh II

エントリーモデル
RAM 2MB
800KB 3.5"ディスク1基
漢字フォントカード、マウス付属
日本語版(M5333JA)
¥778,000

ハードディスクモデル
RAM 2MB
40MB 内蔵ハードディスク
800KB 3.5"ディスク1基
漢字フォントカード、マウス付属
日本語版(M5430JA)
¥978,000



Macintosh Plus

RAM 2MB
9"モノクロディスプレイ
800KB 3.5"ディスク1基
マウス、キーボード付属
日本語版(M2526J)
¥398,000



Macintosh SE

フロッピィモデル
RAM 2MB
9"モノクロディスプレイ
800KB 3.5"ディスク2基
マウス付属
日本語版(M5900J)
¥598,000

ハードディスクモデル
RAM 2MB
9"モノクロディスプレイ
20MB 内蔵ハードディスク
800KB 3.5"ディスク1基
マウス付属
日本語版(M5910J)
¥748,000



■周辺機器

パーソナルレーザープリンタPLP-J(日本語対応)	¥488,000
レーザーライターII NTX-J(レーザープリンター)	¥1,198,000
アップルキーボード	¥30,000
アップルエクステンデッドキーボード	¥44,000
アップルカラー高解像度RGBモニタ	¥218,000
アップル高解像度モノクロームモニタ	¥76,000
アップルハードディスク20SC	¥198,000
アップルハードディスク40SC	¥308,000
アップルハードディスク80SC	¥518,000
マッキントッシュ内蔵ハードディスク20SC	¥218,000
マッキントッシュ内蔵ハードディスク40SC	¥348,000
マッキントッシュ内蔵ハードディスク80SC	¥512,000
アップルテープバックアップ40SC	¥285,000
アップル3.5ドライブ	¥36,000
マッキントッシュ内蔵3.5ドライブ	¥76,000
アップルPC5.25ドライブ	¥76,000
Local Talk コネクタキット	¥10,000
マッキントッシュIIビデオカード	¥123,000
アップルメモリーエキスパンションキット (1MB/2MB)	¥105,000・¥115,000

FM TOWNS



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。

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

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
スター	CR-3415CL	¥148,000	特価¥ 99,800
	TX-24CL	¥ 69,800	特価¥ 46,000
エプソン	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

ハンディスキャナー&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-A1200MKIII	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-1200AII	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〉	特価¥85,000
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¥ 98,000
キャラベル	CA-80LG〈80MB〉	定価¥248,000 特価¥168,000
ICM	MC-20EX〈20MB〉	定価¥108,000 特価¥ 80,000
ICM	MC-40S〈40MB〉	定価¥148,000 特価¥120,000
ICM	MC-80S〈80MB〉	定価¥198,000 特価¥153,000
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

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
C&E	ハイパーHD40R〈内蔵タイプ40MB〉	定価¥138,000 特価¥ 99,800
C&E	ハイパーHD80R〈内蔵タイプ80MB〉	定価¥198,000 特価¥143,000

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

MP-4100	定価¥128,000
MP-4200	定価¥148,000
MP-4300	定価¥198,000
MP-4400	定価¥268,000

ローランド

DXY-1100	定価¥128,000
DXY-1200	定価¥158,000
DXY-1300	定価¥228,000
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	花子 Ver2	定価¥58,000
duet	定価¥70,000	シルエット	定価¥38,000	MS-Quick C	定価¥20,000
ノストラダムス	定価¥28,000	Z's staffKiD98 Ver2	定価¥28,000	MS-Quick Basic	定価¥20,000
エコロジーII	定価¥28,000	コテージュ	定価¥58,000	Turbo C	定価¥19,800
The GRAPH	定価¥35,000	CANDY3	定価¥50,000	一太郎 V.4	定価¥58,000
MiFES98	定価¥38,000	Thindy	定価¥40,000	デスクUP	定価¥68,000
彩子	定価¥68,000	頭脳ワーキャド	定価¥58,000	QUEENIII	定価¥72,000
				新松	定価¥58,000
				Z's wordJG	定価¥58,000
				テラIII世	定価¥32,000
				チャートUP	定価¥55,000
				ロータス1,2,3	定価¥98,000
				マルチプラン3.1	定価¥68,000
				VP-planner	定価¥36,000
				The CARD3	定価¥48,000
				The File	定価¥45,000
				画像アイリス	定価¥98,000
				P1 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 0120-0124888

お問い合わせは…

東京03-257-0281代

名古屋052-263-1065代

シスペック通信販売部

〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

銀行振込

★三菱銀行 秋葉原支店 普通No.0231397 シスペック㈱

新歩人の情報ターミナル

WAVE EYE 安心できる大型店

ウェーブ・アイ



さらに充実、安心のニューシステム

ウェーブ・アイ12ポイントチェック

チェック1 電話料金はご心配なく！
電話料金は当社が負担、フリーコールまたはフリーダイヤルで今すぐお申し込み下さい。

チェック2 ２倍保証！
メーカー保証とウェーブ・アイ保証で２倍の安心（例 メーカー保証１年＋ウェーブ・アイ保証１年）

チェック3 冬のボーナス一括払いOK！
商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて冬のボーナスで結構です。

チェック4 超低金利クレジット!!
３～72回までの格安の金利、しかもお客様独自の自由な支払いプランがたてられます。

チェック5 お支払い開始は半年先からOK!!
商品先取り、お支払いは半年先からのクレジットでOK。

チェック6 ボーナス２回払いOK!!
月々の支払いはまったくナシ！お支払いは夏と冬のボーナスでOK。

チェック7 全国無料配送
一部地域を除き送料無料でお届けいたします。（但し５万円以上の商品に限ります。）

チェック8 配達日指定OK！
留守がちの方のために、ご都合に合わせて配達します、もちろん日曜日も祭日もOK！

チェック9 夜間配達もOK！
日中留守がちなのは当たり前、そこでそういう方の為に夜間配達も可能にいたしました。夜の６時～８時の間に配達いたします。

チェック10 下取り・買い取りもOK！
お手持ちのパソコンを利用して、わずかな予算で買い換えができます。

チェック11 まずは見積り!!
ご自分のプランをたてたならまずは見積り、お電話・お手紙・FAX何でも結構です、すぐに特価でお見積りをご連絡します！

チェック12 はがき注文・FAX注文もOK！
忙しくて、電話をする暇がないという方のためにはがきでのご注文もお受けいたします。またFAXでもお受けいたします。
（FAX No. 0466-43-1265）

〒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×　回
ボーナス　　円×　回

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。

アクセスポイント
☎0466-43-5073

プロトコル
- 全二重 1,200/2,400ボー
- X制御あり
- データ長 8bit
- ノンパリティ
- ストップビット 1bit
- S-JIS漢字

注）最近2400ボーで「文字化けする」方がいるそうです。現在回線の整備中ですので2400で化ける方は、1200ボーで試して下さい。



いま会員募集中！

お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0088-22-5555
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-9801RA2・RA5

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。
新しいユーザー環境が上位環境へと推進する。

プラン703　98RA2お買得基本セット　TELにて

PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
CMT-147H(0.3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
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS、Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	721,880円

ウェーブ・アイ特価

11,000円×36回	ボーナス28,400円×6回
8,000円×48回	ボーナス25,300円×8回
6,000円×60回	ボーナス25,100円×10回
8,800円×72回	ボーナス　なし

プラン704　98RA2超お買得ワープロセット

PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、4050文字CRT、チルトスタンド付)	84,800円
M-1724P(136桁、シリアルドット漢字プリンタ)	148,000円
一太郎Ver4.0(ワープロソフト)	58,000円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
プリンター用紙(15インチ連続用紙)500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	847,300円

特価546,000円

12,000円×36回	ボーナス33,900円×6回
9,000円×48回	ボーナス28,200円×8回
7,000円×60回	ボーナス26,600円×10回
9,800円×72回	ボーナス　なし

プラン705　98RA2お買得ビジネスセット

PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
PC-KD853N(0.31ミリ、4050文字CRT、チルト台付)	118,000円
NM-9950II(136桁カラー漢字プリンター)	245,000円
NM-9032-02(シートフィーダーカット紙の連続給紙)	38,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、データベース、グラフ作成)	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Ver4.0(ワープロソフト)	58,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS、Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	480円
プリンター用紙(15インチ連続用紙)500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,163,980円

特価754,000円

18,000円×36回	ボーナス38,200円×6回
14,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
11,000円×60回	ボーナス28,700円×10回
13,600円×72回	ボーナス　なし

プラン706　98RA2本格ワープロアートセット　TELにて

PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
PC-TV454(0.35ミリ、TV内蔵高解像度CRT、チルト台付)	128,300円
PC-PR150V(48ドット桁高速カラー熱転写プリンター)	99,800円
一太郎Ver4.0(ワープロソフト)	58,000円
Z's STAFF KID98(グラフィック作成ツール)	28,000円
八方美人(一太郎、KID98のレイアウトソフト)	39,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS、Ver3.3A)	18,000円
GT-1000(A4サイズ、カラーハーフトイメージスキャナ)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	1,012,980円

ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス35,100円×6回
14,000円×48回	ボーナス27,100円×8回
11,000円×60回	ボーナス26,700円×10回
13,300円×72回	ボーナス　なし

PC-9801ES2

新登場

高速32ビットCPUと
高機能OSで
パワー増強。
実力の3.5インチ
デスクトップ98。



プラン701　98ES2超お買得ワープロセット

PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、4050文字CRT、チルトスタンド付)	84,800円
M-1724P(136桁、シリアルドット漢字プリンタ)	148,000円
一太郎Ver4.0(ワープロソフト)	58,000円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
プリンター用紙(15インチ連続用紙)500枚	2,400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	797,300円

特価506,000円

11,000円×36回	ボーナス32,100円×6回
8,000円×48回	ボーナス28,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,500円×10回
9,100円×72回	ボーナス　なし

プラン702　98ES2お買得ビジネスセット

PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
CMT-147H(0.3ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
CR-341SCL(136桁、インパクト漢字カラープリンター)	148,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、データベース、グラフ作成)	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Ver4.0(ワープロソフト)	58,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS、Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(15インチ連続用紙)500枚	2,400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	945,300円

特価662,000円

16,000円×36回	ボーナス32,400円×6回
12,000円×48回	ボーナス27,700円×8回
9,000円×60回	ボーナス29,100円×10回
11,900円×72回	ボーナス　なし

プラン707　RA5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(0.3ミリ、4050文字CRT、チルト台付)	118,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS、Ver3.3A)	18,000円
PC-9872U(マウス)	10,000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	900,000円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス37,200円×6回
12,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
9,000円×60回	ボーナス28,400円×10回
11,800円×72回	ボーナス　なし

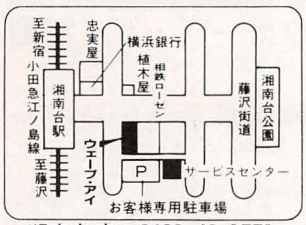
プラン708　RA5お買得ワープロセット　TELにて

PC-9801RA5(40MBハードディスク内蔵)	736,000円
CMT-147H(0.3ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
NM-9950II(136桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	245,000円
NM-9032-02(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)	38,000円
一太郎Ver4.0(ワープロソフト)	58,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS、Ver3.3A)	18,000円
PD-02(縦型4段パソコンデスク)	43,000円
MT-1(マウステーブル)	5,500円
プリンター用紙(15インチ連続用紙)500枚	2,400円
ブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,248,700円

ウェーブ・アイ特価

21,000円×36回	ボーナス35,000円×6回
15,000円×48回	ボーナス35,000円×8回
12,000円×60回	ボーナス32,200円×10回
15,000円×72回	ボーナス　なし

プランセットでお買上げの方にクリーニングディスクとマウスパッドプレゼント!!



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

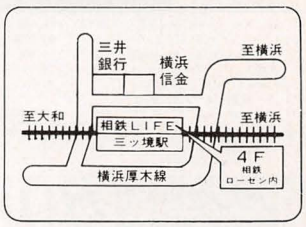
WAVE EYE

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

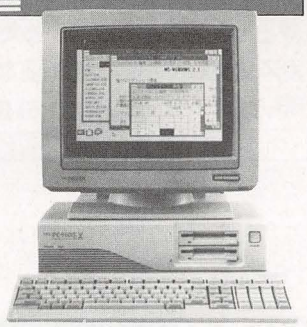


三ッ境店☎045-363-7044

PC-9801EX2

新登場

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。



プラン709　98EX2お買得基本セット　TELにて

PC-9801EX2(16ビットCPU80286搭載)	348,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、4050文字CRT、チルトスタンド付)	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

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス26,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,300円×8回
6,400円×60回	ボーナス　なし

プラン710　98EX2お買得ワープロセット

PC-9801EX2(16ビットCPU80286搭載)	348,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
PC-PR101TL3(80桁24ドットカラー熱転写プリンター)	69,800円
一太郎Ver4.0(ワープロソフト)	58,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	517,180円

特価428,000円

10,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,500円×48回	ボーナス25,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,700円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

PC-9801VM11・UV11

プラン717　98VM11ミュージックセット　TELにて

PC-9801VM11(16ビットCPUV30搭載)	328,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、4050文字CRT、チルトスタンド付)	84,800円
ミュージくん(音楽作成、演奏システム)	93,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS、Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
SRS-D3K(SONY-防磁スピーカ、スーパーウーファーのセット)	20,800円
ミュージックンデータ曲集3巻	10,500円
プリンター用紙(A4サイズ)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	581,380円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス25,900円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
4,500円×60回	ボーナス24,700円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

プラン718　98VM11超お買得ワープロセット

PC-9801VM11(16ビットCPUV30搭載)	328,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、4050文字CRT、チルトスタンド付)	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Ver4.0(ワープロソフト)	58,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	591,880円

特価389,800円

8,000円×36回	ボーナス27,600円×6回
5,500円×48回	ボーナス25,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,900円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

プラン720　98UV11純正基本セット　TELにて

PC-9801UV11(16ビットCPUV30搭載、3.5インチFDD)	265,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、4050文字CRT、チルトスタンド付)	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

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス25,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス27,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス23,900円×6回
6,200円×48回	ボーナス　なし

プラン721　98UV11お買得ワープロセット

PC-9801UV11(16ビットCPUV30搭載、3.5インチFDD)	265,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、4050文字CRT、チルトスタンド付)	84,800円
PC-PR101TL3(80桁24ドットカラー熱転写プリンター)	69,800円
新・遊名人(ワープロソフト)	29,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	475,680円

特価323,800円

10,000円×24回	ボーナス31,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,900円×8回
6,800円×60回	ボーナス　なし

PC-9801RX2

プラン711　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、4050文字CRT、チルトスタンド付)	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

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
3,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
6,000円×72回	ボーナス　なし

プラン712　98RX2超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、4050文字CRT、チルトスタンド付)	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Ver4.0(ワープロソフト)	58,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	661,880円

特価439,800円

10,000円×36回	ボーナス25,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,200円×10回
7,900円×72回	ボーナス　なし

プラン713　98RX2ミュージックセット　TELにて

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、4050文字CRT、チルトスタンド付)	84,800円
PC-PR406H(80桁カラー熱転写プリンタ)	94,800円
ミュージくん(音楽作成、演奏システム)	93,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS、Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
SRS-D3K(SONY-防磁スピーカ、スーパーウーファーのセット)	20,800円
ミュージクンデータ曲集3巻	10,500円
プリンター用紙(A4サイズ)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	746,180円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス27,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス23,100円×8回
7,000円×60回	ボーナス22,300円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

プラン714　98RX2超お買得ワープロアートセット

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
CMT-147H(0.31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Ver4.0(ワープロソフト)	58,000円
Z'sSTAFF KID98(グラフィック作成ツール)	28,000円
HWS-10G(ハンディーイメージスキャナー)	34,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	754,980円

特価514,800円

12,000円×36回	ボーナス27,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス22,600円×10回
9,300円×72回	ボーナス　なし

プラン715　98RX2本格基本セット　TEL

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
PC-KD853N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	118,000円
VP-2000PC(136桁、シリアルドット漢字プリンタ)	158,000円
VP2000CSFS(カットフィーダ、カット紙の連続給紙)	30,000円
HWS-10G(ハンディーイメージスキャナー)	34,800円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS、Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	480円
プリンター用紙(15インチ連続用紙)500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	815,780円

ウェーブ・アイ特価

13,500円×36回	ボーナス29,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
10,200円×72回	ボーナス　なし

プラン716　98RX2お買得ビジネスセット

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
NM-9950II(136桁カラー漢字プリンター)	245,000円
NM-9032-02(シートフィーダーカット紙の連続給紙)	38,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、データベース、グラフ作成)	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Ver4.0(ワープロソフト)	58,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS、Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	480円
ブランクディスケット3M(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,028,380円

特価665,000円

15,000円×36回	ボーナス38,900円×6回
12,000円×48回	ボーナス28,100円×8回
9,000円×60回	ボーナス29,500円×10回
12,000円×72回	ボーナス　なし

PC-286VS

プラン731　286VS純正基本セット　TELにて

PC-286VS-STD(16ビットCPU80286搭載)	388,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
VP-900PC(80桁、シリアルドットカラー漢字プリンタ)	126,000円
プリンター用紙(10インチ連続用紙)500枚	2,000円
ブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	618,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス29,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス27,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,600円×10回
8,300円×72回	ボーナス　なし

プランセットでお買上げの方に　クリーニングディスクとマウスパッドプレゼント!!

お申し込みは料金無料の
フリーコール又は、フリーダイヤルで！

0088-22-5555
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-98DO

プラン725 98DOお買得基本セット

PC-98DO(98VM、88MAのソフトが使用可能)	298,000円
CMT-147H(0.3ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800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	408,600円

ゲームソフト1本サービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス23,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
5,800円×60回	ボーナス　なし

プラン727 98DOお買得ワープロ・アートセット

PC-98DO(98VM、88MAのソフトが使用可能)	298,000円
CMT-147H(0.3ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付)	84,800円
AP-80EXPC(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付き)	40,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(A4カット紙)	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	567,180円

ゲームソフト1本サービス

特価379,800円

8,000円×36回	ボーナス25,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
6,800円×72回	ボーナス　なし

PC-9801LX2

新登場

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
のラップトップ標準機。



プラン722 98LX2お買得ワープロセット TELにて

PC-9801LX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	448,000円
PC-PR406H(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
一太郎Ver4.0(ワープロソフト)	58,000円
プリンター用紙(A4サイズ)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	619,280円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス29,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス28,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス30,000円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

PC-8801MA2

プラン724 88MA2純正基本セット TELにて

PC-8801MA2	168,000円
PC-KD863S(0.39ミリ、スピーカ2台、チルト台付)	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

ゲームソフト1本サービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス24,600円×3回
6,000円×24回	ボーナス23,700円×4回
3,000円×36回	ボーナス23,100円×6回
5,300円×18回	ボーナス　なし

プラン726 88MA2超お買得ワープロ、アート、ミュージックセット 39%引

PC-8801MA2	168,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、4050文字CRT、チルトスタンド付)	84,800円
PC-PR406H(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
SRS-D3K(SONY-防磁スピーカ、スーパーウーファーのセット)	20,800円
パーソナルミュージシャンPC88(音楽作成ソフト)	12,000円
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
MK-MOUSE(マウス)	7,500円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	466,680円

ゲームソフト1本サービス

特価288,000円

9,000円×24回	ボーナス27,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス25,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,300円×8回
6,000円×60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723 LV22純正基本セット TELにて

PC-9801LV22(16ビットCPU.V30搭載)	378,000円
PC-PR102TL3(80桁、熱転写プリンター)	50,000円
PC-9801LV-05(キャリングケース)	24,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	471,280円

ウェーブ・アイ特価

11,000円×24回	ボーナス29,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス29,300円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,700円×8回
7,000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728 286VEミュージックセット 33%引

PC-286VE-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、4050文字CRT、チルトスタンド付)	84,800円
PC-PR406H(80桁カラー熱転写プリンタ)	94,800円
ミュージくん(音楽作成、演奏システム)	93,000円
PC286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
SRS-D3K(SONY-防磁スピーカ、スーパーウーファーのセット)	20,800円
ミュージクンデータ曲集3巻	10,500円
プリンター用紙(A4サイズ)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	646,180円

特価428,000円

10,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,700円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

プラン730 286VEお買得ビジネスセット 37%引

PC-286VE-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
M-1724P(136桁、シリアルドット漢字プリンタ)	148,000円
SF-42(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)	37,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、データベース、グラフ作成)	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Ver4.0(ワープロソフト)	58,000円
PC286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
DS-20(縦型4段パソコンデスク)	38,000円
MT-2(マウステーブル)	5,500円
プリンター用紙(A4サイズ)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	843,580円

特価525,000円

12,000円×36回	ボーナス29,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
9,500円×72回	ボーナス　なし

プラン729 286VE超お買得ワープロセット TELにて

PC-286VE-STD(16ビットCPU80286搭載)	298,000円
CMT-147H(0.3ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
CR-3415CL(136桁、インパクト漢字カラープリンタ)	148,000円
一太郎Ver4.0(ワープロソフト)	58,000円
Z's STAFF KID98(グラフィック作成ツール)	28,000円
GT-1000(A7サイズ、カラーパンチャ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
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	760,680円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス29,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
9,500円×72回	ボーナス　なし

A1WX

賢く遊ぶ、トコトン遊ぶ、面白さ倍増で新登場。

プラン732 A1WXお買得基本セット

FS-A1WX	69,800円
DM-405(2000文字カラーCRT)	67,800円
FS-VC30IIA(専用接続ケーブル)	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	158,600円

特価89,800円

8,400円×12回	ボーナスボーナスなし
5,700円×18回	ボーナスボーナスなし
4,400円×24回	ボーナスボーナスなし
3,100円×36回	ボーナスボーナスなし

プラン735 88VA2お買得ミュージックアートセット TELにて

PC-88VA2(16ビットCPU搭載)	298,000円
PC-TV454(0.35ミリ,TV内蔵高解像度CRT,チルト台付)	128,300円
PC-PR406H(80桁,高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
SRS-D3K(SONY-防磁スピーカ,スーパーウーファーのセット)	20,800円
PS88-VA103-HMW(インスタントミュージック)	14,000円
Z's STAFF KidVA(グラフィック作成ソフト)	28,000円
PC-88VA-11K(スーパーインポーズ,デジタイズ機能)	39,800円
GT-1000(A7サイズ,カラーハンディーイメージスキャナ)	79,800円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	729,480円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス27,300円×6回
8,000円×48回	ボーナス29,100円×8回
6,000円×60回	ボーナス28,300円×10回
9,200円×72回	ボーナス なし

ゲームソフト1本サービス

PC-88VA2

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。

プラン733 88VA2簡易ビジネスセット 40%

PC-88VA2(16ビットCPU搭載)	298,000円
PC-KD854N(0.39ミリ,4050文字CRT,チルトスタンド付)	84,800円
M-1724P(136桁、シリアルドット漢字プリンタ)	148,000円
ユーカラVA(ワープロソフト、グラフィック作成)	36,000円
ユーカラチャート(表計算、グラフ作成ソフト)	24,000円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(15インチ連続用紙)500枚	2,400円
ブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	641,500円

特価389,800円

8,000円×36回	ボーナス27,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,900円×10回
7,000円×72回	ボーナス なし

ゲームソフト1本サービス

プラン734 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-KD863S(0.39ミリ,スピーカ2台,チルト台付)	118,000円
PC-PR150H(48ドット80桁カラー熱転写プリンタ)	84,800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(A4サイズ,カラーハンディ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
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	672,880円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス32,100円×6回
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

ゲームソフト1本サービス

X68000PRO・PRO HD

おもとめやすさが、高性能をさらに身近なものにした。40MBハードディスクタイプも登場。



プラン736 X68000PROお買得基本セット TELにて

CZ-652C	298,000円
CZ-602D(0.39ミリ,TV内蔵高解像度CRT,チルト台付)	99,800円
ブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	415,800円

ウェーブ・アイ特価

11,000円×24回	ボーナス30,900円×4回
7,000円×36回	ボーナス24,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
7,200円×60回	ボーナス なし

プラン737 X68000PROお買得ミュージックセット TELにて

CZ-652C	298,000円
CZ-603D(0.31ミリ,高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
SRS-D3K(SONY-防磁スピーカ、スーパーウーファーのセット)	20,800円
Music PR068K(音楽作成ソフト)	18,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	471,180円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,300円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

プラン738 X68000PRO HD 本格基本セット TELにて

CZ-662C(40MBハードディスク内蔵)	408,000円
CZ-602D(0.39ミリ,TV内蔵高解像度CRT,チルト台付)	99,800円
AP-80EX(80桁、カラー熱転写プリンタ)	64,800円
#8226(プリンタ接続ケーブル)	8,800円
CZ-219SS(0S-9/X68000)	29,800円
CZ-211LS(C Compiler-PRO068K)	39,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	669,480円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス25,600円×10回
9,700円×72回	ボーナス なし

プラン739 X68000PRO HD お買得ビジネスセット TELにて

CZ-662C(40MBハードディスク内蔵)	408,000円
CZ-612D(0.31ミリ,TV内蔵高解像度CRT,チルト台付)	119,000円
M-1724P(136桁、シリアルドット漢字プリンター)	148,000円
SF-42(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)	37,000円
CARD-PR068K(カード型DB、顧客管理等に便利)	29,800円
活用フォーム集(見積書、給与計算、出納帳など)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	800,380円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス30,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス29,100円×8回
8,000円×60回	ボーナス26,300円×10回
10,700円×72回	ボーナス なし

X68000EXPERT・EXPERT HD

プラン740 X68000EXPERT基本セット TELにて

CZ-602C	356,000円
CZ-603D(0.31ミリ,高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
アフターバーナー(ゲームソフト)	9,200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	368,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,900円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

プラン741 X68000EXPERTミュージックセット TELにて

CZ-602C	356,000円
CZ-602D(0.39ミリ,TV内蔵高解像度CRT,チルト台付)	99,800円
CZ-8PC3(80桁カラー熱転写プリンター)	65,800円
SRS-D3K(SONY-防磁スピーカ、スーパーウーファーのセット)	20,800円
Music PR068K(音楽作成ソフト)	18,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	609,980円

ウェーブ・アイ特価

11,000円×36回	ボーナス28,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス24,900円×10回
8,700円×72回	ボーナス なし

プラン742 X68000EXPERT本格アートセット TELにて

CZ-602C	356,000円
CZ-612D(0.31ミリ,TV内蔵高解像度CRT,チルト台付)	119,800円
PC-PR406H(80桁カラー熱転写プリンタ)	94,800円
Z's STAFF PR068K Ver2.0(グラフィック作成ソフト)	58,000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
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	764,680円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス30,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス28,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,800円×10回
10,000円×72回	ボーナス なし

プラン743 X68000EXPERT HD 本格ミュージックセット TELにて

CZ-612C(40MBハードディスク内蔵)	466,000円
CZ-603D(0.31ミリ,高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
AP-80EX(80桁、カラー熱転写プリンタ)	64,800円
#8226(プリンタ接続ケーブル)	8,800円
CZ-6BM1(MIDIボード)	26,800円
MusicPRO-68K(MIDI)(MIDI対応ミュージックツール)	28,800円
ソングライブラリー〈101曲集〉	8,800円
MT-32(MIDI音源モジュール)	64,000円
SRS-D3K(SONY-防磁スピーカ、スーパーウーファーのセット)	20,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	792,080円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス32,900円×6回
11,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
9,000円×60回	ボーナス25,600円×10回
11,400円×72回	ボーナス なし

プラン744 X68000EXERT HD 本格アート TELにて

CZ-612C(40MBハードディスク内蔵)	466,000円
CZ-612D(0.31ミリ,TV内蔵高解像度CRT,チルト台付)	119,800円
CZ-8PC4(48ドット,80桁カラー熱転写プリンタ)	99,800円
CZ-6VTI(カラーイメージユニット)	69,800円
CZ-6BP1(数値演算プロセッサ)	79,800円
PSY-CRONE68K(3次元コンピュータグラフィックツール)	58,000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
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
プリンター用紙(A4サイズ)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	1,029,280円

ウェーブ・アイ特価

20,000円×36回	ボーナス42,500円×6回
15,000円×48回	ボーナス36,200円×8回
12,000円×60回	ボーナス33,300円×10回
15,100円×72回	ボーナス なし

プランセットでお買上げの方に クリーニングディスクとマウスパッドプレゼント!!

お申し込みは料金無料のフリーコール又は、フリーダイヤルで！

0088-22-5555
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〉

FM TOWNS MODEL 1-S

プラン745 TOWNSモデル1-S純正基本セット

FM-TOWNSモデル1S	478,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	
FMT-KB101(キーボード)	
FMT-FD301(内蔵マイクロFDドライブ)	
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアV1.1)	
日本語MS-DOS(MS-DOSエミュレータ)	
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	496,000円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×24回	ボーナス30,600円×4回
8,000円×36回	ボーナス22,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,800円×8回
7,600円×60回	ボーナス　なし

プラン746 TOWNSモデル1-Sお買得ワープロセット

FM-TOWNSモデル1S	478,000円
FMT-DP531(0.38ミリ高解像度CRT)	
FMT-KB101(キーボード)	
FMT-FD301(内蔵マイクロFDドライブ)	
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアV1.1)	
日本語MS-DOS(MS-DOSエミュレータ)	
一太郎Ver3(ワープロソフト)	68,000円
FMPR-204B(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
FM60-711(プリンターケーブル)	6,800円
プリンター用紙100枚(A4カット紙)	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	651,280円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス32,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
8,600円×72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

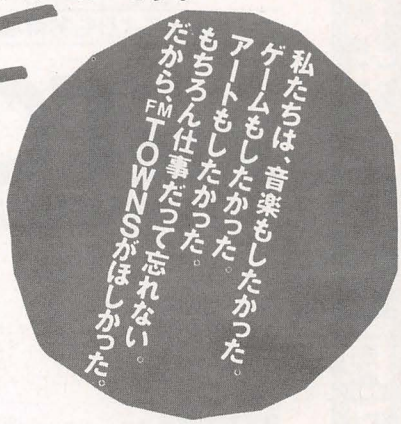
32ビットfor FM TOWNS

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が、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「TOWNS GEAR」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 2

プラン747 TOWNSモデル2本格ビジネスセット

FM-TOWNSモデル2	398,000円
FMDP-532(0.26ミリ、高解像度CRT)	128,000円
FMT-KB101(キーボード)	20,000円
FMPR-302A(80桁、漢字プリンター)	128,000円
FMPR-302T2(トラクタユニット、連続紙の給紙)	10,000円
FM60-711(プリンターケーブル)	6,800円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
日本語MS-DOS(MS-DOSエミュレーター、FMR50用ソフト使用可)	18,000円
B276D010(TOWNS-PAINT)	38,000円
一太郎Ver3(ワープロソフト)	68,000円
プリンター用紙500枚(10インチ連続紙)	2,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアV1.1)	20,000円
定価合計	952,800円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス43,800円×6回
12,000円×48回	ボーナス31,900円×8回
10,000円×60回	ボーナス26,600円×10回
12,400円×72回	ボーナス　なし

プラン748 TOWNSモデル2純正基本セット　TELにて

FM-TOWNSモデル2	398,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(キーボード)	20,000円
B276A010(TOWNSシステムソフトウェアV1.1)	20,000円
B276D010(TOWNS-PAINT V1.1)	38,000円
日本語MSDOS-Ver3.1(MSDOSエミュレータ)	18,000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	601,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス22,500円×10回
7,500円×72回	ボーナス　なし

プラン749 TOWNSモデル2お買得ミュージックアートセット　TELにて

FM-TOWNSモデル2	398,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(キーボード)	20,000円
FMPR-204B(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
FM60-711(プリンター接続ケーブル)	6,800円
SRS-D3K(SONY-防磁スピーカ、スーパーウーファーのセット)	20,800円
日本語MSDOS-Ver3.1(MSDOSエミレータ)	18,000円
B276D010(TOWNS-PAINT V1.1)	38,000円
Music PRO-TOWNS(音楽作成ソフト)	19,800円
C-TRACE TOWNS(本格的レイトレース作成ソフト)	68,000円
FMT-411(ビデオカード)	35,000円
プリンター用紙(A4サイズ)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	832,680円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス29,600円×6回
10,000円×48回	ボーナス28,200円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,600円×10回
10,600円×72回	ボーナス　なし

プラン750 TOWNSモデル2お買得ワープロセット　TELにて

FM-TOWNSモデル2	398,000円
FMT-DP531(0.38ミリ、高解像度CRT)	89,800円
FMT-KB101(キーボード)	20,000円
FMPR-204B(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
FM60-711(プリンター接続ケーブル)	6,800円
B276D010(TOWNSシステムソフトウェアV1.1)	20,000円
日本語MSDOS-Ver3.1(MSDOSエミレータ)	18,000円
B276D010(TOWNS-PAINT V1.1)	38,000円
テラTOWNS(ワープロソフト)	32,000円
B276C010(F-BASIC386V1.1)	25,000円
プリンター用紙(A4サイズ)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	746,080円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス28,400円×6回
9,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス23,000円×10回
9,300円×72回	ボーナス　なし

クレジット
金利大幅ダウン!!

COMPUTER BANK

J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

PC-98DO

98DO(ドウ)は、98と88のソフトが1台で楽しめる、生まれながらのマルチタレントです。

- 簡単なスイッチの切り替えで、98モードではPC-9801VM11の機能を、88モードではPC-8801MA2の機能を利用できます。
- 日本語ワープロなど約7,000種のPC-9800用ソフトに加え、PC-8800用の多彩なホビーソフトを利用できます。
- 1Mバイトタイプの5インチフロッピィディスクを2台内蔵しています。
- サウンド機能を内蔵しているので、ゲームソフトなどでは迫力満点の効果音を楽しむことができます。
- 98モードでは拡張スロットを1スロット利用可能。豊富なPC-9800用の拡張ボードを利用できます。

☆注文No. A-0751

NEC PC-98DO	¥298,000
SHARP CU-I4ED	¥79,800
標準価格合計	¥377,800
現金特別価格	¥284,800

お支払例
①¥ 5,100×36回〔ボーナス〕¥27,000×6回
②¥10,200×24回〔ボーナス〕¥21,000×4回
③¥ 9,600×36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-0721

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-0722

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-0723

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-0724

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

FMTOWNS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FMTOWNS。
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-0701

FM TOWNS モデル1セット

FUJITSU FMTOWNS-I	¥338,000
FUJITSU FMT-KB101(JIS 親指→201)	¥20,000
FUJITSU FMT-DP531(カラーCRT)	¥89,800
FUJITSU Townsシステムソフト V.I.I	¥20,000
標準価格合計	¥467,800
現金特別価格	¥398,000

お支払例
①¥ 5,900×48回〔ボーナス〕¥27,000×8回
②¥10,200×36回〔ボーナス〕¥19,000×6回
③¥10,400×48回〔ボーナス〕無し

☆注文No. F-0702

FM TOWNS モデル2セット

FUJITSU FMTOWNS-2	¥398,000
FUJITSU FMT-KB101(JIS 親指→201)	¥20,000
FUJITSU FMT-DP531(カラーCRT)	¥89,800
FUJITSU Townsシステム V.I.I	¥20,000
標準価格合計	¥527,800
現金特別価格	¥448,000

お支払例
①¥ 6,700×48回〔ボーナス〕¥30,000×8回
②¥10,200×36回〔ボーナス〕¥29,000×6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

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!! 03(797)1221

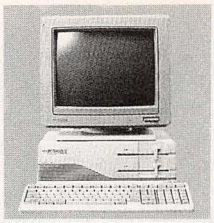
PC-9801RX2

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-0702

NEC PC-9801RX2 ¥398,000
SHARP CU-14ED ¥79,800
標準価格合計 ¥477,800
現金特別価格 ¥341,800

お支払例
①¥4,800×48回〔ボーナス〕¥25,000× 8 回
②¥10,000×24回〔ボーナス〕¥38,000× 4 回
③¥11,500×36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-0734
「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-0735
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-0737
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-0738
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 ¥228,000➡¥ 15,000
PC-8801+01 ¥266,000➡¥ 18,000
PC-8801MKⅡ/30 ¥275,000➡¥ 38,000
PC-8801MKⅡSR/30 ¥258,000➡¥ 85,000
PC-8801MKⅡFR/30 ¥178,000➡¥ 78,000
PC-8801FH30 ¥168,000➡¥ 88,000
PC-8801FA ¥168,000➡¥ 95,000
PC-8801MA ¥198,000➡¥108,000
PC-9801+01 ¥338,000➡¥ 38,000
PC-9801E+01 ¥338,000➡¥ 64,000
PC-9801F2 ¥398,000➡¥ 88,000
PC-9801M2 ¥415,000➡¥146,000
PC-9801U2 ¥298,000➡¥ 76,000
PC-9801CV21 ¥355,000➡¥228,000

ディスプレイ

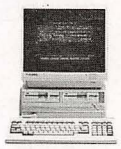
PC-8048(12"カラー800文字) ¥ 59,800➡¥ 15,000
PC-KD301(14"カラー200L) ¥ 89,800➡¥ 25,000
PC-KD854N(14"カラー400L)〔新品〕 ¥ 84,800➡¥ 59,800
PC-KD863S(14"カラー400L) ¥118,000➡¥ 65,000

ディスクドライブ・プリンタ

PC-80S31(5"2D、2Dドライブ) ¥168,000➡¥ 34,000
PC-8023C(10"ドットプリンタ) ¥153,000➡¥ 18,000
PC-8024(10"ドットプリンタ) ¥128,000➡¥ 20,000
PC-8027(10"ドットプリンタ) ¥ 89,000➡¥ 18,000
PC-8027+02(10"ドットプリンタ漢字ROM付)〔新品同様〕¥119,000➡¥ 28,000
PC-8822(10"18ドット漢字プリンタ) ¥234,000➡¥ 32,000
PC-PR101F(10"24ドット漢字プリンタ) ¥155,000➡¥ 58,000
PC-PR201F2(15"24ドット漢字プリンタ) ¥158,000➡¥ 84,000
PC-PR406(10"24ドットカラー漢字熱転写プリンタ) ¥ 99,800➡¥ 38,000
NM-9100(10"18ドット漢字プリンタ) ¥220,000➡¥ 20,000
NM-9900(15"24ドット漢字カラープリンタ) ¥298,000➡¥ 78,000

その他

PC-DR330(データレコーダ)〔新品同様〕 ¥ 19,800➡¥ 8,000
PC-8044K(TVコンバータ)〔新品同様〕 ¥ 13,500➡¥ 6,800
PC-8001MKⅡ-01(8001MKⅡ用漢字ROM、8801も使用可)〔新品〕 ¥ 32,000➡¥ 12,800
PC-8801-20(マルチボードA)〔新品同様〕 ¥ 40,000➡¥ 18,000
PC-8801-21(CMTインターフェースボード)〔新品同様〕 ¥ 11,000➡¥ 5,000
PC-CM301(キャプテンアダプタ)〔新品同様〕 ¥ 89,000➡¥ 28,000



NEC
PC-8801MKⅡ30
¥275,000➡¥38,000
PC-8801MKⅡ30
(限定マニュアル無し)
¥275,000➡¥30,000



NEC
PC-8801FH30
¥168,000➡¥88,000
PC-8801MA
¥198,000➡¥108,000



SHARP
CZ-822C〔新品同様〕
(X-1Gモデル30本体)
¥118,000➡¥29,800
X1Gモデル30RF
コンバータセット〔新品同様〕
(本体+AN-58C)
¥120,980➡¥32,600

＊NEC PCシリーズ用周辺機器 新品限定特価コーナー＊

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マウスⅡ(88シリーズ/MSX/FMAV用バスマウス)〔新品〕 ¥ 7,800➡¥ 5,200
和知電子/MK-1100PC(TVコンバータ)〔新品〕 ¥ 12,800➡¥ 6,000
MELCO/HCU2(98シリーズ内部増設用128KB RAM)〔新品〕 ¥ 8,000➡¥ 6,900
MELCO/HC-512(98シリーズ内部増設用512KB RAM)〔新品〕 ¥ 22,000➡¥ 18,500
SNE/SNE-2N(98シリーズ用5"2HDx2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用)〔新品〕 ¥ 99,800➡¥ 59,800
SNE/SNE-3N(98シリーズ用3.5"2HDx2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用)〔新品〕 ¥ 99,800➡¥ 49,800
SNE/SNE-mini3(98シリーズ用3.5"2HDx2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用)〔新品〕 ¥ 39,800➡¥ 26,000
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/FD55BR(PC-8801MKⅡ内蔵増設用FDD)〔新品〕 ¥ 60,000➡¥ 22,800

SHARP

CZ-822CB(X-1G model 30)〔新品同様〕 ¥118,000➡¥ 29,800
CZ-830C(X-1Twin) ¥ 99,800➡¥ 46,000
MZ-2200 ¥128,000➡¥ 15,000
MZ-2521(MZ-2500モデル30) ¥198,000➡¥ 45,000
12M-314C(12"カラー400L) ¥128,000➡¥ 42,000
CU-14FA(14"カラー200Lアナログ2IP) ¥ 49,800➡¥ 22,000
CU-14ED(14"カラー400/200L)〔新品〕 ¥ 79,800➡¥ 49,800
MZ-1D22(14"カラー400L) ¥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
CZ-8BS1(FM音源ボード)〔新品〕 ¥ 23,800➡¥ 20,000

FUJITSU

MB25010(FM-7) ¥126,000➡¥ 10,000
MB25015(FM-NEW7) ¥ 99,800➡¥ 10,000
MB25250(FM-77D2) ¥228,000➡¥ 30,000
MB25255(FM-77L2) ¥193,000➡¥ 35,000
MB25260(FM-77L4) ¥238,000➡¥ 42,000
FM77AV-2 ¥158,000➡¥ 36,000
FM77AV20-2 ¥168,000➡¥ 38,000
FM77AV20EX ¥128,000➡¥ 52,000

その他メーカー各種

EPSON/TF-10(PC対応5"2ドライブ) ¥129,800➡¥ 30,000
SANYO/PHC-70FD(MSX2+)〔新品同様〕 ¥ 64,800➡¥ 49,800
SANYO/CMT-A14FI(14"カラー200Lアナログ2IP)〔新品同様〕 ¥ 64,800➡¥ 49,800
SANYO/CMT-147(W)(14"カラー400L)〔新品同様〕 ¥ 79,800➡¥ 49,800
OMRON/MDI200A3(300/1200bps全二重モデム)〔新品同様〕 ¥ 19,800➡¥ 16,000
MSX・MSX2本体各種 ¥10,000~
ディスプレイ各種 ¥12,000~
データレコーダ各種 ¥ 5,000~

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。

注目!!
冬のボーナス一括払いOK!!
手数料(金利)無料!
(12月末支払い、ご利用下さい。)

また また 秋葉原で おなじみの

6/10〜7/15

- お近くの方はお立
- 本体単品で特価
- ビジネスソフト定

特報
中古パソコンの現金買取・下取りOK!!
(差額は低金利クレジットをご利用下さい。)

NEC PC-88VA2/VA3/MA2/FE

(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)



Ⓐセット:PC-88VA3+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲーム
ソフト12種 ……定価¥467,800▶特価**¥314,000**

Ⓑセット:PC-88VA2+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲーム
ソフト12種 ……定価¥367,800▶特価**¥250,000**

Ⓒセット:PC-8801MA2+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥237,800▶特価**¥157,000**

Ⓓセット:PC-8801FE+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲーム
ソフト12種 ……定価¥198,800▶特価**¥129,000**

Ⓐ〜Ⓓのモニターを

①CU-14GD	(シャープ	定価¥ 69,800)に変更の場合¥	6,000
②XC-1498C	(三菱	定価¥ 99,800)に変更の場合¥	8,000
③CU-14FD	(シャープ	定価¥ 79,800)に変更の場合¥	12,000
④PC-KD854N	(NEC	定価¥ 84,800)に変更の場合¥	15,000
⑤PC-KD862	(NEC	定価¥ 99,800)に変更の場合¥	28,000
⑥PC-KD863S	(NEC	定価¥118,000)に変更の場合¥	37,000
⑦PC-KD853N	(NEC	定価¥118,000)に変更の場合¥	37,000
⑧PC-KD863G	(NEC	定価¥138,000)に変更の場合¥	48,000
⑨PC-TV353	(NEC	定価¥102,600)に変更の場合¥	24,000
⑩PC-TV454	(NEC	定価¥128,300)に変更の場合¥	45,000
⑪PC-TV455	(NEC	定価¥147,000)に変更の場合¥	56,000

を加算して下さい。

●マウス(PC88用)……定価¥7,800▶特価**¥4,500**
●NEC日本語シリアルプリンタ 10台限定
PC-PR101G……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**¥154,000**
Ⓑセット:PC-PR201V(NEC)……定価¥298,000▶特価**¥198,000**
Ⓒセット:PC-PR201G(NEC)……定価¥158,000▶特価**¥103,000**
Ⓓ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**¥ 64,000**
Ⓕセット:PC-PR101TL3(NEC)……定価¥ 69,800▶特価**¥ 51,000**
Ⓖセット:PC-PR150V(NEC)……定価¥ 89,800▶特価**¥ 71,000**
Ⓗセット:PC-PR150H(NEC)……定価¥ 99,800▶特価**¥ 64,000**
Ⓘセット:PC-PR201TH(NEC)……定価¥145,000▶特価**¥ 84,000**
Ⓙ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**¥ 52,000**
Ⓛ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**¥104,000**
Ⓝセット:AP-550PCセット(エプソン)……定価¥ 69,800▶特価**¥ 47,000**
Ⓞセット:AP-800PCセット(エプソン)……定価¥ 99,800▶特価**¥ 69,000**
Ⓟ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**¥ 89,000**
Ⓡセット:VP-2000(エプソン)……定価¥158,000▶特価**¥109,000**
Ⓢ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**¥ 99,000**
Ⓤセット:CZ-8PC2(シャープ)……定価¥ 69,800▶特価**¥ 42,000**
Ⓥセット:CZ-8PC3(シャープ)……定価¥ 65,800▶
Ⓦ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**

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¥ 93,000▶特価**¥ 76,000**
Ⓑセット:テンキーユニットGINGA(SNE)……定価¥ 32,000▶特価**¥ 19,500**

(送料¥2,000)
RA2/RA5

NEC PC-9801LV21 (送料¥1,000)
定価¥345,000▶特価 **¥248,000**



PC-98DO/9801VM11/RX/UV11/EX/RA

Ⓐセット:PC-98DO+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥367,800▶特価**¥258,000**
Ⓑセット:PC-9801VM11+CU-14GD+マウス+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:PC-9801RX2+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥467,800▶特価**¥308,000**
Ⓓセット:PC-9801RX4+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥635,800▶特価**¥410,000**
Ⓔセット:PC-9801UV11+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥334,800▶特価/価格はお電話下さい。
Ⓕセット:PC-9801EX2+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥417,800▶特価**¥300,000**
Ⓖセット:PC-9801RA2+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥567,800▶特価**¥398,000**
Ⓗセット:PC-9801RA5+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥805,800▶特価**¥530,000**
Ⓘセット:PC-9801ES2+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥517,800▶特価**¥372,000**

EPSON PC-286/386 SERIES

Ⓐセット:PC-286VE-STD+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥367,800▶特価/価格はお電話下さい。
Ⓑセット:PC-286VE-H20+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥492,800▶特価**¥343,000**
Ⓒセット:PC-286US-STD+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥337,800▶特価**¥235,000**
Ⓓセット:PC-286VS-STD+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥457,800▶特価**¥332,000**
Ⓔセット:PC-386-STD+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥667,800▶特価**¥470,000**

98シリーズ 286シリーズのモニターを

①XC-1498C	(三菱	定価¥ 99,800)に変更の場合¥	3,000
②CU-14FD	(シャープ	定価¥ 79,800)に変更の場合¥	6,000
③PC-KD854N	(NEC	定価¥ 84,800)に変更の場合¥	10,000
④PC-KD853N	(NEC	定価¥118,000)に変更の場合¥	32,000
⑤PC-TV353	(NEC	定価¥102,600)に変更の場合¥	18,000
⑥PC-TV454	(NEC	定価¥128,300)に変更の場合¥	38,000
⑦PC-TV455	(NEC	定価¥147,000)に変更の場合¥	48,000
⑧N-5913L(G)	(NEC	定価¥138,000)に変更の場合¥	45,000
⑨PC-286CD2	(エプソン	定価¥ 94,800)に変更の場合¥	12,000

を加算して下さい。

ソフトコーナー 20%〜50%off (郵送料¥1,000)

PC-88/98用
●SHOGUN2……定価¥34,800▶特価**¥23,500**
●P-1……定価¥40,000▶特価**¥27,500**
●ユーカラart……定価¥30,000▶特価**¥20,000**
●ユーカラVA……定価¥36,000▶特価**¥24,000**
●Z'S STAFF Kid VA……定価¥28,000▶特価**¥20,500**
●Z'S STAFF Kid 88……定価¥25,000▶特価**¥18,500**
●PIEXE……定価¥48,000▶特価**¥32,500**
●Ninja 3……定価¥39,800▶特価**¥27,500**
●まいと〜く……定価¥28,000▶特価**¥19,500**
●TURBOC Ver2……定価¥29,800▶特価**¥20,500**
●一太郎 Ver4……定価¥58,000▶特価**¥48,000**
●コラージュ……定価¥58,000▶特価**¥41,500**
●遊, 名人 Ver2……定価¥34,000▶特価**¥24,500**
●毛筆わ〜ぷろ Jr……定価¥33,000▶特価**¥24,500**

X-1シリーズ用
●SHOGUN……定価¥34,800▶特価**¥24,000**
●SAMURAI……定価¥19,800▶特価**¥14,800**

X68000用
●Z'S STAFF PRO68K Ver2……定価¥58,000▶特価**¥41,000**
●Cコンパイラ PRO68K……定価¥39,800▶特価**¥31,500**
●KAMIKAZE(神風)……定価¥68,000▶特価**¥48,000**

●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)

営業時間：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。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK.!TELください。

超低金利クレジットOK.!!1回～60回払いまでOK.!!

全国通販

★頭金なし.!
★即日発送

ACE-HD 限定品

（ディスケット10枚、ゲームプレゼント） 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.!

12回	30,400	24回	15,900	36回	10,900	48回	8,500	60回	7,100

ジョイステック 送料500

●XE-1PRO
定価￥9,500▶特価**¥7,800**
●ASCII STICK ターボ
定価￥6,800▶特価**¥5,500**

富士通 FM-TOWNS

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

セットでお買い上げの方に
アフターバーナー、ディスケット5枚プレゼント

SHARP X68000 EXPERT PRO

（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）
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）

12回	31,100	24回	16,300	36回	11,200	48回	8,700	60回	7,200

Ⓑ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）

12回	38,300	24回	20,000	36回	13,800	48回	10,700	60回	8,900

Ⓒ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）

12回	27,400	24回	14,300	36回	9,800	48回	7,600	60回	6,400

Ⓓ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）

12回	34,600	24回	18,100	36回	12,400	48回	9,700	60回	8,000

※Ⓐ～Ⓓ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。

12回	17,200	24回	9,000	36回	6,200	48回	4,800	60回	4,000

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**

FM-TOWNS発売記念セール.!! セット超特価販売中

★モデル1セット▶ ￥478,000…▶超特価**¥368,000**
★モデル2セット▶ ￥538,000…▶超特価**¥408,000**

A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 **¥355,000**
B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 **¥399,000**

FM77AV40SX/20EX ●ジョイカードプレゼント

Aセット：FM-77AV40SX＋FMTV-155＋MF-2DD（5枚）＋ゲーム3種
……定価￥316,000▶特価**¥193,000**
Bセット：FM-77AV20EX＋FMTV-152＋MF-2DD（5枚）＋ゲーム3種
……定価￥217,800▶特価**¥110,000**

P&A 特選パソコンラック（送料無料）

●875（H）×580（D）×610（W）
移動自由（キャスター付）



A 3段 **¥9,000**

●1245（H）×600（D）×614（W）



B 4段 **¥12,000**

●1280（H）×600（D）×620（W）
移動自由（キャスター付）
移動自由（キャスター付）



C 5段 **¥16,500**

周辺機器コーナー 送料￥1,000

Ⓐ PC-IN503G（NEC）……特価**¥106,000**
Ⓑ PC-IN505（NEC）……特価**¥100,000**
Ⓒ PC-IN506（NEC）……特価**¥164,000**
Ⓓ GT-4000（エプソン）……特価**¥140,000**
Ⓔ GT-1000（エプソン）……特価**¥ 58,000**
Ⓕ GT-100V（エプソン）……特価**¥ 32,500**
Ⓖ JX-100（シャープ）……特価**¥ 69,000**
Ⓗ JX-200（シャープ）……特価**¥150,000**
Ⓘ IO-730（シャープ）……特価**¥175,000**
Ⓙ IO-735（シャープ）……特価**¥190,000**
Ⓚ 1212AT（NEC）……特価**¥ 16,000**
Ⓛ 2424AT/4（NEC）……特価**¥ 37,000**
Ⓜ 2424AT/5（NEC）……特価**¥ 49,000**
Ⓝ MD-2400B（オムロン）……特価**¥ 36,000**
Ⓞ MD-2400F（オムロン）……特価**¥ 42,000**
Ⓟ PV-A2400MNP4（アイワ）……特価**¥ 35,000**
Ⓠ PV-A24MNP5（アイワ）……特価**¥ 41,000**
Ⓡ メディアグラフ10（NEC）……特価**¥ 37,000**
Ⓢ DXY-1200（ローランド）……特価**¥119,000**
Ⓣ DXY-1300（ローランド）……特価**¥172,000**

ワープロ（送料￥1,000）

Ⓐ NEC：文豪5HR……定価￥158,000▶特価**¥107,000**
Ⓑ NEC：文豪7HD……定価￥278,000▶特価**¥190,000**
Ⓒ 富士通：オアシス30AF Ⅲ……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：UIP-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**

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

エノロデータ
P10-9234G-0.5MG……￥ 19,500
P10-9234G-1.5MG……￥ 37,000
P10-9×34P-2MG……￥ 53,000
P10-PC34E-2M……￥ 57,000
P10-PC34E-4M……￥100,000

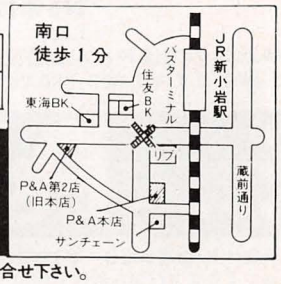
通信販売お申し込みのご案内

〔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。）
〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,0000円以上。

〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
（当）No.620618 （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
☎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 高価下取りOK!!

電話一本ですぐ買える!
03-651-1884

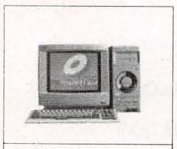
■まずはお電話下さい。■下取り・買取りで、お急ぎの方は、直接当社に来店、または宅急便にてお送り下さい。

☎03-651-1884
FAX.03-651-0141

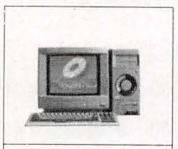
買取り価格……完動品・箱/マニュアル/付属品付の価格です。
中古販売……3ヶ月保証付

●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。

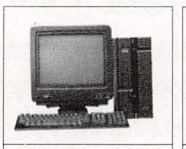
●下記は5/20現在の価格です。



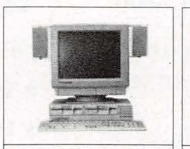
FM-TOWNS-1
FMT-DP531
FMT-KB101
FMT-FD301
Townsシステムソフトウェア
¥320,000



FM-TOWNS-2
FMT-DP531
FMT-KB101
Townsシステムソフトウェア
¥370,000



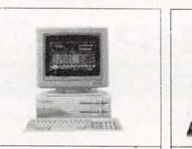
SHARP
CZ601C
CZ601D
¥268,000



NECセット
PC8801MA
PCKD855(新品)
¥138,000



NECセット
PC8801FH30
PCKD855(新品)
¥115,000



NECセット
PC9801VM2
PCKD854
¥208,000



SHARP
CZ611C
CZ611D
¥318,000

シャープ
CZ600C
CZ600D
¥230,000

NEC
PC8801FR30
PCKD855(新品)
¥105,000

富士通
FM77AV40
FMTV154
¥98,000

富士通
FM77AV20EX
FMTV152
¥78,000

SHARP
CZ880CB
CZ860DB(新品)
¥138,000

NEC
PC8801FA
PCKD855(新品)
¥128,000

NEC
PC88VA
PCKD854
¥168,000

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

下取り交換差額表

下取り機種＼新品	PC98DO	CZ652C	CZ662C	CZ602C	CZ612C	FM-TOWNS1	FM-TOWNS2
CZ600C	¥ 82,000	¥ 88,000	¥170,000	¥131,000	¥213,000	¥108,000	¥152,000
CZ601C	¥ 62,000	¥ 68,000	¥150,000	¥111,000	¥193,000	¥ 88,000	¥132,000
CZ611C	¥ 22,000	¥ 28,000	¥110,000	¥ 71,000	¥153,000	¥ 48,000	¥ 92,000
＊注 FM-TOWNS1	¥ 46,000	¥ 52,000	¥134,000	¥ 95,000	¥177,000	——	——
＊注 FM-TOWNS2	¥ 16,000	¥ 22,000	¥104,000	¥ 65,000	¥147,000	——	——
PC8801FA	¥147,000	¥153,000	¥235,000	¥196,000	¥278,000	¥173,000	¥217,000
PC8801MA	¥137,000	¥143,000	¥225,000	¥186,000	¥268,000	¥163,000	¥207,000
PC88VA	¥122,000	¥128,000	¥210,000	¥171,000	¥253,000	¥148,000	¥192,000

＊注…発売記念セットからCRTのみを除いたものです。
★上記の表にない機種でも交換できますので、電話にて問合せ下さい。

買取り価格

- PC-9801 RX2 ▶¥200,000
- VX21 ▶¥180,000
- VX2 ▶¥160,000
- VM11 ▶¥165,000
- VM21 ▶¥150,000
- VM2 ▶¥130,000
- UX21 ▶¥160,000
- UV21 ▶¥115,000
- UV11 ▶¥130,000
- UV2 ▶¥100,000
- CV21 ▶¥140,000
- PC-8801 MA2 ▶¥ 80,000
- MA ▶¥ 75,000
- FA ▶¥ 65,000
- FE ▶¥ 65,000
- MH ▶¥ 58,000
- FH30 ▶¥ 55,000
- PC-8801 MR ▶¥ 48,000
- FR30 ▶¥ 45,000
- SR30 ▶¥ 45,000
- PC-88VA2 ▶¥140,000
- VA ▶¥100,000
- CZ-611C ▶¥180,000
- 601C ▶¥150,000
- 600C ▶¥135,000
- 881C ▶¥ 60,000
- 880C ▶¥ 50,000
- 870C ▶¥ 40,000
- FM-77AV40EX ▶¥ 45,000
- 20EX ▶¥ 35,000
- PC-286V-STD ▶¥120,000
- VE-STD ▶¥150,000
- U-STD ▶¥110,000

●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。

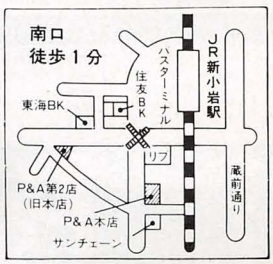
●下取の場合……価格は常に変動していますので査定額を電話で確認して下さい。(差額は、P&A超低金利クレジットをご利用下さい。)
●買取の場合……現品が着き次第、2日以内に高価買取金額を連絡し、振込み、又は書留でお送り致します。
●近効の方はP&A本店に直接お持ち下さい。即金にて¥1,000,000までお支払いさせていただきます。

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〕東海銀行 新小岩支店 当No.620618 (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
中古買取専用☎03-651-1884 (代)FAX.03-651-0141
営業時間 AM10:00～PM8:00
日祭 AM10:00～PM7:00

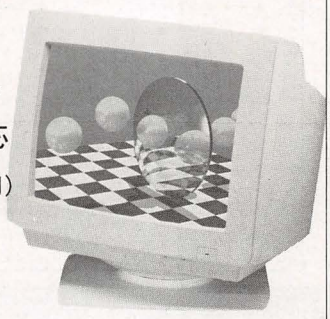
●定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます。(祭日の場合は翌日になります)
●現金書留及び銀行振込でお申し込みの方は、上記商品の料金に3%加算の上でお申し込み下さい。詳しくは、お電話でお問い合せ下さい。

テクノジョイ

ECCS（エックス）マルゼンムセン

MITSUBISHI　XC-1498C
パソコン用カラーモニター

ドットピッチ 0.28mm
640×400ライン
PC-9801シリーズ／
PC-286シリーズ対応



正価￥99,800(税別)

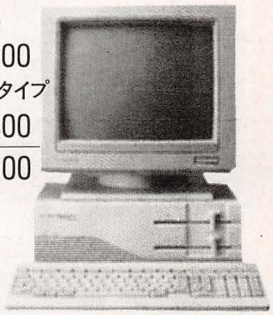
※チルト台は別売です

ECCS特価

※ 7/1より発売

PC-9801RX2 お買得セット

本体 16ビットビジネスコンピュータ
PC-9801R×2 ￥398,000
モニター 0.28mm高解像モニター
XC-1498C　￥99,800
プリンター 24ドットカラー熱転写タイプ
AP-550PC　￥69,800
セット正価 ￥567,600



※セットのディスプレイは写真とは異なります

特価￥399,000
(消費税￥11,970)

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 ￥3,270)
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)



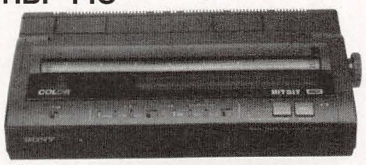
Aモニターセット
特価￥109,800 (消費税 ￥3,294)
Bモニターセット
特価￥96,000 (消費税 ￥2,880)

SANYO PHC-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)

富士通 FMTOWNS
32ビット ホームパソコン

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!!



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

ECCS特価

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
立川ターミナルビル店(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、ボーナス併用一括払いもOK！

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

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

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

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

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(6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　代引予約注文

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 SHD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 SHD	88 5D	X68K SHD	X1 5D	X1 5D	FMT 3.5HD	FMT 3.5D	FMT7 3.5D	2+ 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AC-1	アートディンク	ダブルイーグル	ゴルフ・M	9,500	8,300	○		○													
AK-2	アイレム	R-TYPE	AK	7,800	6,800							○									
UQ-3	ウルフチーム	ガウディ	AD	9,800	8,500					○	SR										
UQ-4	〃	ミッドガルツA	AK+AD	8,800	7,700														○		
UQ-5	〃	B	〃	8,800	7,700														○		
KU-6	コスモス・C	麻雀武蔵		9,800	8,500							○									
KU-7	〃	〃 有名人データ集	TL	4,800	4,200							○									
KU-8	〃	ビデオクィーンをさがせ	アダルト	6,800	5,900						SR										
SK-9	システム・S	銀河	カード+PZ	7,800	6,800	○		○			SR							△	△		
SK-10	〃	大戦略III	SM	9,800	8,500	○		○													
SK-11	〃	保存版ロードランナー	AK+PZ	7,800	6,800	○		○									▽				
SK-12	〃	遊鬼伝	AK	7,800	6,800	○		○													

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 SHD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 SHD	88 5D	X68K SHD	X1 5D	X1 5D	FMT 3.5HD	FMT 3.5D	FMT7 3.5D	2+ 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
SY-13	スタークラフト	ローグアライアンス	RP	9,800	8,600	○	○	○													
TR-14	T&E	ハイドライドIII	〃	7,800	6,800	○		○													
NH-15	ナツメ	魔浄理子	AK+RP	9,800	8,500	○		○													
NV-16	N・テレネット	めいず君	PZ	5,800	5,000	○		○											○		
HI-17	ハル研究所	田代のプリンセスがいっぱい	AK	6,800	5,900														○	○	
HI-18	〃	ピバラスペガス	AD	6,800	5,900														○	○	
EZ-19	ハミング・B	ロードス島戦記	RP	9,800	8,500															○	
PU-20	ビッツー	首斬り館	AD	8,800	7,700	○		○													
BV-21	ポーステック	ファンタジーIII	RP	9,800	6,800															○	
MY-22	M・キャビン	サーク	AK+RP	9,800	6,800	○		○													
SH-23	ザイン・S	ガルフストリーム	AK+RP	8,800	7,700						SR		○							○	
RT-24	リバーヒル・S	D・Cコネクション	AD	9,800	6,800						SR										

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	98 SHD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 SHD	88 5D	X68K SHD	X1 5D	X1 5D	FMT 3.5HD	FMT 3.5D	FMT7 3.5D	2+ 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AC-25	アートディンク	大海令	SM	12,800	11,200	○		○				○									
AD-26	アーテック	ディガンの魔石	RP	10,000	8,700	○		○			SR								△		
AK-27	アイレム	R-TYPE	AK	7,800	6,800							○									△
UQ-28	ウルフチーム	ミッドガルツ	AK+AD	9,800	8,600	○		○													
UQ-29	〃	〃 Dual	〃	12,800	11,200					VA								○			
UQ-30	〃	〃 A	〃	7,800	6,800						SR										
EW-31	エニックス	森田の将棋II	TB	10,000	8,700	○		○													
EW-32	〃	オールドビレッジストーリー		8,200	7,200	○		○													
EW-33	〃	バーニングポイント		8,600	7,500						SR										
EC-34	S・P・S	ザ・リターンオブイシター	RP	6,800	5,900	○	○		○		SR	△	○				○				
NY-35	N・C・S	ライトニングバッカス		8,200	7,200	○		○			SR	△									
KP-36	クリスタル・S	クリムゾンII		7,800	6,800						SR										
KR-37	森ソフト	ファーストクィーン	SM	8,800	7,700	○		○													
KS-38	ゲームアーツ	自己中心派 I	TB	7,800	6,800	○	○		○		△			△							
KS-39	〃	〃 2	〃	7,800	6,800	○	○		○		△			△							
KS-40	〃	〃 3	〃	6,800	5,900						○										
KS-41	〃	ヴェイグス	AK	7,800	6,800						SR										
KU-42	コスモス・C	家計簿+福袋		9,800	8,600	○	○		○												
KU-43	〃	キングオブマジック	SM	8,800	7,700	○	○		○												
KU-44	〃	麻雀武蔵	TB	9,800	8,600	○	○		○												
KV-45	光栄	蒼き狼ジンギスカン	SM	9,800	8,600	○	○	○			SR	○	○	○		○				○	
KV-46	〃	維新の嵐	〃	9,800	8,600						SR										
KV-47	〃	三国志	〃	14,800	12,900	○	○	○			SR	○	○	○		○	○		△	○	
KV-48	〃	戦国群雄伝	〃	9,800	8,600	○	○	○			SR										
KV-49	〃	〃 +CD	〃	12,200	10,600	○	○	○			SR										
KY-50	コナミ	ゴーファーの野望	AK	5,800	5,100																○
KY-51	〃	スナッチャー	AD	8,800	7,700						SR								△		
KY-52	〃	電脳将棋	TB	9,800	8,600	○		○													
KY-53	〃	牌の魔術師	〃	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	クルージュ	AC+AD	8,800	7,700							○							○		
SH-63	〃	トリトーンファイナル	AC+RP	9,800	8,600							○									
SR-63	G・A・M	太平洋の嵐DX	SM	12,800	11,200	○	○	○				△									
SK-64	システムソフト	大戦略IISP	〃	8,800	7,700	○		○													
SK-65	〃	スーパー大戦略	〃	8,800	7,700	○		○			△	○	△								
SK-66	〃	ティルナノーグII	RP	9,800	8,600	○	○	○													
SK-67	〃	マスターオブモンスター	SM	8,000	7,000						SR		○					△	△		
SK-68	〃	F15ストライクイーグル	〃	7,800	6,800	○		○			SR								△	△	
HI-69	小学館	ダビンチ	絵TL	6,800	5,900	△					○		○			○					
SQ-70	昭代産業	囲碁大将V2	TB	17,800	15,600	○	○		○												
SQ-71	〃	囲碁定石大将	〃	12,800	11,200	○	○	○	○												
SQ-72	〃	大道詰将棋	〃	9,800	8,600	○	○	○	○												
SQ-73	〃	将棋大将指南	〃	9,800	8,600	○	○		○												
SY-74	スタークラフト	ファンタジー3	RP	9,800	8,600	○	○	○	○		SR		○	○							
SY-75	〃	マイト&マジック2	〃	9,800	8,600	○	○	○	○	○	SR	○	○	○		○			○		
SY-76	〃	ローグアライアンス	〃	9,800	8,600						SR										
-77	ソニー	メンバーショップゴルフ	TB	7,800	6,800														○		
TJ-78	チャンピオン	天地九星術	〃占い	12,000	10,500	○		○													
TJ-79	〃	ザ・競馬III	〃予想	10,000	8,700	○	○		○												
TP-80	T&E	サイオブレード	AD	7,800	7,700	○		○			SR		○			○			○		

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 SHD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 SHD	88 5D	X68K SHD	X1 5D	X1 5D	FMT 3.5HD	FMT 3.5D	FMT7 3.5D	2+ 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
TR-81	〃	グレイテストドライバー	AK	7,800	6,800														○		
TR-82	〃	ピクセル3	絵TL	6,800	5,900														○		
TO-83	d・Bソフト	パワフル麻雀2	TB	7,800	6,800	○		○			SR		○						○		
TP-84	電波新聞	XE-1PRO	ジョイスティック	9,500	8,200																
TP-85	〃	XE-1ST	〃	4,900	4,500																
NH-86	ナツメ	魔浄理子	AK+RP	8,800	7,700						SR										
NH-87	〃	三つ目がとおる	AK	7,800	6,800																○
NG-88	N・AVC	アランティア	AK	8,800	7,700	○		○													
NG-89	〃	やじうまペナントレース	TB	7,800	6,800	○	○	○			SR										
NG-90	〃	釣りキチ三平	〃	8,200	7,100															○	
NV-91	N・テレネット	エグザイルII	RP	8,800	7,700	○	○		○		SR									○	
NV-92	〃	デスブリンガー	〃	9,800	8,600	○	○		○	VA											
NV-93	〃	めいず君	TB	5,800	5,000						SR										
NW-94	N・ファルコム	イース	RP	7,800	6,800	○	○		○		SR		○			○				○	
NW-95	N・ファルコム	イースII	RP	7,800	6,800	○	○		○		SR		○			○				○	
NW-96	〃	スタートレーダー	AK	8,700	7,600	○	○		○		SR										
NW-97	〃	ソーサリアン	RP	9,800	8,600		○		○	VA	SR		○								
NW-98	〃	〃 ユーティリティ I	TL	3,800	3,400		○		○	VA	SR		○								
NW-99	〃	〃 シナリオ I	〃	3,800	3,400		○		○	VA	SR		○								
NW-100	〃	戦国ソーサリアン	〃	3,800	3,400		○		○	VA	SR		○								
NW-101	〃	ビラミッドソーサリアン	〃	3,800	3,400		○		○	VA	SR		○								
HN-102	ハナソフト	F1スピリット3D	AK	6,800	5,900																
HN-103	〃	FMPAC	TL	7,800	6,800																○
HN-104	〃	レイドック2	AK	6,800	5,900																
EZ-105	ハミング・B	ロードス島戦記	RP	9,800	8,600	○		○		VA											
HI-106	ハル研究所	HALNOTE	統合型	29,800	25,700																
HI-107	〃	〃 G-CARD	TL	12,800	11,200																
HI-108	〃	〃 G-TERM	〃	10,000	8,700																
PR-109	B・P・S	テトリス	PZ	6,800	5,900	○	○	○		VA	○		○				○				
FV-110	ブレイン・G	ラストハルマゲドン	RP	7,800	6,800	○	○		○		SR	△		○							
FU-111	ブローダー・B	プリントショップII	TL	19,800	17,300	○		○		VA											
FU-112	〃	やりくり上手	家計簿	9,800	8,600	○	○	○													
-113	ファミリー	ガンダム	AK	6,800	5,900																
BV-114	ポーステック	銀河英雄伝説	SM	8,800	7,700	○		○			SR										
BV-115	〃	クレアスター	RP	9,800	8,600	○	○	○													
BV-116	〃	ザ・キングオブシカゴ	RP	12,800	11,200	○		○													
BV-117	〃	ファンタジーII	RP	9,800	8,600																
BV-118	〃	ホテルウォーズ	SM	9,800	8,600								○								
FW-119	ビッツー	首斬り館	AD	8,800	7,700																
BW-120	ホットビィ	モンモンモンスター	AK	6,800	5,900																
BX-121	ボニー	テストドライブ	AK	6,800	6,000	○		○													
MY-122	M・キャビン	気まぐれオレンジロード	AV	7,800	6,800	○	○		○		SR										
MY-123	〃	サーク	RP	8,800	7,700						SR										
MY-124	〃	スーパー大戦略	SM	8,800	7,700																
MY-125	〃	ホワッツマイケル	AV	7,800	6,800	○	○		○		SR										
MY-126	〃	めぞん一刻完結編	AV	7,800	6,800	○	○		○		SR			○	△	○					
RT-127	リバーヒル	琥珀色の遺言	AV	9,800	8,600	○	○	○			SR	○	○			○					
RT-128	〃	殺人クラブ	〃	7,800	6,800	○	○		○		○			○			○				
RT-129	〃	マーダークラブDX	〃	7,800	6,800							○									
RT-130	〃	D・Cコネクション	〃	9,800	8,600	○		○													

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〜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	PZ	5,800	5,100
KU-194	コスモス・C	ウォーニング	SM+RP	7,800	6,400
SZ-195	シャープ	OS-9		29,800	26,200
SZ-196	〃	カードPRO-68K		29,800	26,200
SZ-197	〃	サウンドPRO-68K		15,800	13,900
SZ-198	〃	Cコンパイラ		39,800	35,000
SZ-199	〃	ザ・福袋 V2.0		9,980	8,700

注文番号	メーカー名	商品名	ジャンル	定価	特価
SZ-200	シャープ	NEWプリントショップ	TL	19,800	17,000
TK-201	ツァイト	Z's スタッフPRO V2	TL	58,000	51,000
TP-202	電波新聞	アフターバーナー	AK	9,200	8,000
TP-203	〃	源平討魔伝	AK	7,800	6,800
TP-204	〃	スペースハリアー	AK	6,800	5,900
NY-205	N・C・S	ライトニングバッカス	SM	9,800	8,100
NY-206	〃	ヒストリーオブエルスリード	SM	9,800	8,100
HF-207	ハドソン	パワーリーグ	TB	7,800	6,800
EN-208	E・キューブ	白夜物語	AD	9,800	8,100

その他のソフト

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	箱SHD	箱5DD	箱3.5HD	箱3.5DD	箱5HD	箱5D	3BAK5HD	KIT5HD	KIT5D	FMT 3.5HD	FMT 77AV 3.5D	FMT77 3.5D	Z's 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AS-209	アイセル	迷宮の魔少女		7,800	6,800	○		○													
KF-210	クィーン・S	ピュア		6,800	5,900	○															
GF-211	グレイト	美しき獲物たち ①		4,000	3,500	○	○	○	○		SR			○			○				
GF-212	〃	〃 ②		4,000	3,500	○	○	○	○		SR			○			○				
GF-213	〃	〃 ③		4,000	3,500	○	○	○	○		SR			○			○				
GF-214	〃	〃 ④		4,000	3,500	○	○	○	○		SR			○			○				
GF-215	〃	〃 ⑤		4,000	3,500	○	○	○	○		SR			○			○				
GF-216	〃	〃 ⑥		4,000	3,500	○	○	○	○		SR			○			○				
GF-217	〃	学園物語		6,800	5,900	○	○	○	○		SR			○			○		○		
GF-218	〃	トワイライトゾーン		6,800	5,900	○	○	○	○		SR			○			○				
GF-219	〃	なぎさの館		7,800	6,800		○		○		SR			○			○				
GF-220	〃	少女遊戯		7,800	6,800	○	○	○	○		SR								○		
JS-221	ジャスト	エリカ		6,800	5,900	○	○				○			○			○				
JS-222	〃	くりいむレモン		6,800	5,900	○					○			○			○				
JS-223	〃	天使たちの午後		6,800	5,900	○					○			○			○				
JS-224	〃	〃 番外		3,000	2,600	○					○			○			○				
JS-225	〃	〃 II		7,800	6,800	○	○				SR		○				○		○		
JS-226	〃	〃 番外II		3,000	2,600	○					SR								○		
PU-227	S・バンサー	花の清里		7,800	6,800	○		○			SR								○		
ZL-228	全流通	おさな妻奮戦記		4,000	3,500	○		○			○	○	○		○				○		
ZL-229	〃	カバラの秘密		7,800	6,800						SR			○			○				
ZL-230	〃	ごらくいん		6,800	5,900	○		○			SR	○	○		○				○		
ZL-231	〃	おちゃめなゆうれい		6,800	5,900	○		○			SR	○	○		○				○		
ZL-232	〃	シンデレラ・ベルデュー		6,800	5,900						○	○		○			○		○		
ZL-233	〃	セーラー服いけない体験 ①		4,800	4,200	○		○			SR	○	○		○				○		
ZL-234	〃	〃 ②		4,800	4,200	○		○			SR	○	○		○				○		
ZL-235	〃	〃 ③		4,800	4,200	○		○			SR	○	○		○				○		
ZL-236	〃	やりたい放題		5,800	5,000	○		○			SR	○	○		○				○		
TJ-237	チャンピオン	学園戦記		6,800	5,900														○		
TJ-238	〃	幻夢の城		6,800	5,900		○		○		○			○			○				
ZL-239	〃	シャドウハンター		6,800	5,900		○		○		○			○					○		

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	箱SHD	箱5DD	箱3.5HD	箱3.5DD	箱5HD	箱5D	3BAK5HD	KIT5HD	KIT5D	FMT 3.5HD	FMT 77AV 3.5D	FMT77 3.5D	Z's 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2+ ROM	MSX ROM
TJ-240	チャンピオン	ちょっと名探偵		6,800	5,900	○	○		○		○			○					○		
TJ-241	〃	天女伝説		7,800	6,800		○		○		○			○							
TJ-242	〃	ポップレモン		7,800	6,800		○		○		○			○			○				
TJ-243	〃	ミスティ		6,800	5,900		○		○		○			○					○		
TJ-244	〃	ラブチェイサー		6,800	5,900		○		○		○						○		○		
TJ-245	〃	ラブリーGAL		7,800	6,800		○		○		○			○			○				
TJ-246	〃	リトルバンパイア		6,800	5,900	○	○		○		○			○					○		
NI-247	N・S・O	オレンジ色の媚薬		6,800	5,900	○	○				SR										
NI-248	〃	少女伝説		6,800	5,900	○	○				SR										
NI-249	〃	セクシーボイス		7,800	6,800	○		○			SR	○							○		
NI-250	〃	堕天使 KYOUKO		7,800	6,800	○		○			SR	○	○								
NI-251	〃	媚少女 NORIKO		7,800	6,800	○		○			SR	○	○								
NI-252	〃	魔剣士 KUMIKO		7,800	6,800	○		○			SR	○	○								
NI-253	〃	燃える野球拳		6,800	5,900	○	○				SR			○							
PU-254	ハード	カインドウギャルズ		6,800	5,900	○	○	○	○		SR	○							○		
PU-255	〃	勝手に成ジャン		6,800	5,900	○	○	○	○		SR			○					○		
PU-256	〃	ロ説き方教えます		6,800	5,900	○	○	○	○		SR	○	○				○		○		
PU-257	〃	雑学オリンピック		6,800	5,900	○	○	○	○		SR			○					○		
PU-258	〃	ソープランドストーリー		7,800	6,800	○	○	○	○		SR		○						○		
PU-259	フェアリー・T	殺しのドレス		6,800	5,900	○		○			SR										
PU-260	〃	〃 2		6,800	5,900	○		○			SR										
PU-261	〃	ほっとミルク		7,800	6,800	○	○				SR										
PU-262	〃	リップスティック ①		3,000	2,600	○	○	○	○		SR			○					○		
PU-263	〃	〃 ②		3,000	2,600	○	○	○	○		SR			○					○		
PU-264	〃	〃 ③		3,000	2,600	○	○	○	○		SR			○					○		
PU-265	〃	〃 ④		3,000	2,600	○	○	○	○		SR			○					○		
PU-266	〃	〃 ⑤		3,000	2,600	○	○	○	○		SR			○					○		
PU-267	〃	リップスティックアドベンチャー		6,800	5,900	○		○			SR										
FW-268	ポニー・T	ポッキー		7,800	6,800	○		○			SR										
FW-269	ファミリー・S	産駄天いかせ男		6,800	5,900						SR										
FW-270	〃	GALなんば大作戦		6,800	5,900						SR										

代引システム!!

商品到着時に代金引き換えとなります。手数料として300円かかります。
ハガキでの申し込みも受け承ります。（18才未満の方は保護者印が必要です）

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戴きます。）

配達日数…当社へお申し込み書又はご入金確認後約1週間かかります。新作ソフトについては入荷次第発送します。

お支払い方法　現金書留…代金と申込書を入れてお送り下さい。パソコンについては機種名と外付けのドライブをご使用の方は型番とメーカー名を書いて下さい。
〒114　北区豊島1-19-3 豊徳ビル　ビック通販

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

（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。）

送料	
合計	

住所　（〒　）

フリガナ　　生年月日

氏名　　昭和　（　才）　年　月　日

TEL　（　）

その他

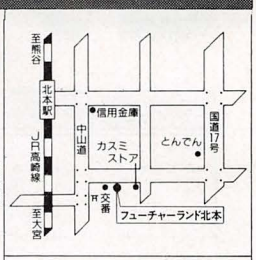
パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい

FUTURE LAND

㈲明光電気商会 フューチャーランド北本

〒364 埼玉県北本市本宿２－４０

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



NECストア

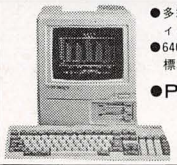
● お申し込み方法 ●

■現金一括の場合
お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。(埼玉銀行北本支店 普通No.123744㈲明光電気商会)

▶低金利クレジットOK!! 有利な分割払いをご利用下さい。

■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 ¥356,000
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	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	13,007	2～36回	9,700	36回	1回目	17,774	2～36回	17,300	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	11,864	2～60回	6,400	60回	1回目	16,017	2～60回	11,400	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-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

NEC PC-9801UV11



●PC-9801UV11 ¥265,000
●PC-KD854N(ドットピッチ0.39mm) ¥84,800
標準価格計 ~~¥349,800~~
ご提供価格計 269,000円

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

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

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

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

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

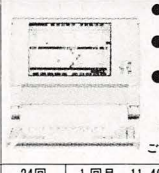
24回	1回目	16,905	2～24回	16,200	24回	1回目	16,726	2～24回	16,000	24回	1回目	12,246	2～24回	11,000	24回	1回目	10,902	2～24回	9,500
36回	1回目	13,867	2～36回	11,500	36回	1回目	12,258	2～36回	11,400	36回	1回目	10,538	2～36回	7,800	36回	1回目	7,222	2～36回	6,800
60回	1回目	11,619	2～60回	7,600	60回	1回目	11,874	2～60回	7,500	60回	1回目	6,464	2～60回	5,200	60回	1回目	5,431	2～60回	4,500

NEC PC-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

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

エプソン PC-286US



●PC-286US-STD ¥268,000
●PC-KD854N(NEC) ¥84,800
標準価格計 ~~¥352,800~~
ご提供価格計 276,000円

エプソンPC-286VE



●PC-286VE-STD 298,000円
●PC-KD854N(NEC)84,800円
標準価格計 ~~¥382,800~~
ご提供価格 280,000円

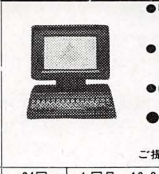
24回	1回目	23,834	2～24回	22,600	24回	1回目	11,409	2～24回	11,400	24回	1回目	14,665	2～24回	13,700	24回	1回目	14,844	2～24回	13,900
36回	1回目	17,626	2～36回	16,100	36回	1回目	8,979	2～36回	8,100	36回	1回目	13,007	2～36回	9,700	36回	1回目	11,116	2～36回	9,900
60回	1回目	10,751	2～60回	10,700	60回	1回目	10,442	2～60回	5,300	60回	1回目	11,864	2～60回	6,400	60回	1回目	11,608	2～60回	6,500

NEC PC-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)増設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

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

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

エプソン WORD BANK-Pen



●手書きの漢字を読みとる、手書きが使えるかしこい、かわいいワープロです。
●印字しやすい縦長ファイナル型。
●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

24回	1回目	6,033	2～24回	5,400	24回	1回目	16,845	2～24回	14,800	24回	1回目	8,930	2～24回	7,300					
36回	1回目	6,215	2～36回	3,800	36回	1回目	10,883	2～36回	10,600	36回	1回目	7,026	2～36回	5,200					
48回	1回目	4,951	2～48回	3,000	60回	1回目	8,919	2～60回	7,000	60回	1回目	8,243	2～60回	3,400					

パソコン教室 生徒募集

―入学者250名の実績―
- 基礎コース
- ソフト修得コース
- 問題演習コース

入学金 10,000円
受講料 10,000円／1ヶ月
毎週1回1ヶ月4回
使用システム PC-9801

プリンター

PC-PR201H3(NEC)	~~¥225,000~~	→179,800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2HD2Fドライブ)	~~¥99,800~~	→ 68,000円
SNEIIN(SNE-5インチ2HD2Fドライブ)	~~¥99,800~~	→ 68,000円
FDC-58(アクセル・5インチ2HD2F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(IISM・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(ニーズ・ハンディスキャナー/文豪mini/書院他)	~~¥19,800~~	→ 12,800円
SC-1(アクセル・ハンディスキャナー/9801/286用)	~~¥29,800~~	→ 24,800円
PC-IN502(NEC・イメージスキャナー)	~~¥99,800~~	→ 66,000円
PC-IN503II(NEC・イメージスキャナー)	~~¥165,000~~	→133,000円
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
ラプラスの魔……II㊲7,230円
○ポッキー……II㊱6,510円
○ミッドガルツ ……II＋㊸11,870円
イース/II ……II㊲7,640円/7,230円
ラストハルマゲドン……II㊲7,230円
ARCUS ……II㊳8,160円
レイドック2 ……II＋㊸6,660円
F1スピリット3Dスペシャル ……II＋㊱6,660円
天使達の午後II/番外編……II㊲7,230円
サイオブレード ……II㊳8,160円
パワフルまあじゃん2 ……II㊲7,230円
マスターオブモンスター……II㊱6,310円
○アンジェラス ……II㊲7,610円
ディガンの魔石 ……II㊳8,160円
○シュバンツシルト ……II㊴9,090円
マイトアンドマジック2……II㊴9,090円
時空の花嫁 ……II㊲7,230円
DOME ……II㊴9,090円
信長(全国版) ……II®9,090円
三国志……II®/II㊸13,720円/12,530円
ジンギスカン ……II®9,090円
めぞん一刻完結編 ……II®/II㊲7,230円
首斬り館 ……II㊳8,160円
天九牌 ……II㊱6,310円
コスモスクラブ ……II㊳8,160円
○プロ野球ファミリースタジアム…II®7,230円
プロ野球ホームランコンテスト …II㊷2,970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
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
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
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 ……77/AV9,090円
麻雀悟空 ……TOWNS8,160円
森田将棋II ……TOWNS13,720円
イース/II ……AV7,230円
リターンオブイシター……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
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
エンジェルハーツ……98 6,310円
○ドラグーンアーマー ……98 5,380円
○銀河 ……88V2/98 7,230円
○神の聖都 ……88V2 9,090円
プロヴィデンス……88V2 7,230円
コスモスクラブ ……88V2 8,160円
○GAUDI ……88V2/88VA 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 SR-007



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



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

SHARP X1 twin

本 体 99,800円
MZ-830C-BK(2モードTV付) 90,600円
システム価格 190,400→99,800円



夏のパソコンフェア開催中

○本格的株式オンラインシステムデモ中!!
○ミュージ君(MIDI)システムデモ中!!
○国定ディスクの使い方教えます!!
〈期間中にご購入の方インストールサービス中〉

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チルト台、マルチケーブル付/ビデオ端子付



SONY MSX2ディスクドライブ HBD-F1

3.5インチ2DD
36,800円→33,000円

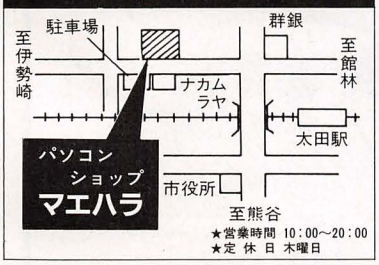


ナショナル MSX2ディスクドライブ FS-FD1A

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

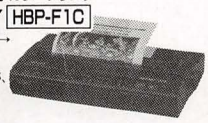
MSX漢字プリンタ ナショナル FS-PA1

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



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



NEC PC-98DO

88/98モードを持つマルチマシン
本 体 298,000円
KD854N 84,800円
システム価格 382,800→マエハラ特価



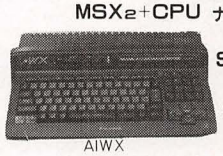
パソコンチューナー SHARP AN-8TU/CZ-6TU

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



AIWX

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。

SEELEX COMPUTER GLASS

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

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

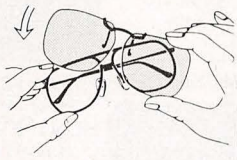
視力障害解消!

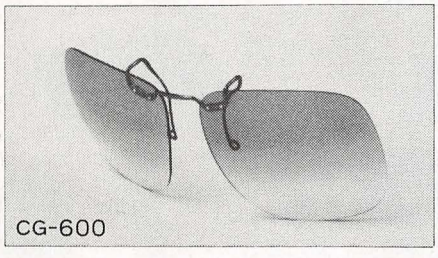
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが「シーレックス・コンピュータグラス」です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を特別価格￥4,800布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



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

コンピュータグラスのベストセラー



(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400￥6,000を特別価格￥4,800ハードケース付(送料込)

●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

AUDIO-98XX

Speech Analysis Synthesis
and
Frequency Modulation Tone Generater

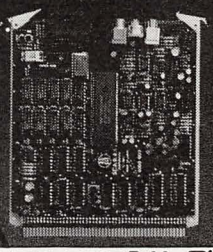




FM音源＋音声合成(サンプリング)

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。



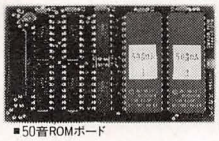
PC-286L シリーズ
AUDIO-286LXX 定価 39,800円

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。

オプション製品

50音ROMボード

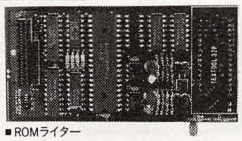

■50音ROMボード

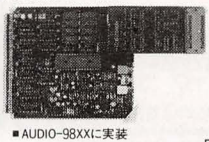

■AUDIO-98XXに実装

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

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

おもしろショップ

TOMBOY 特価情報

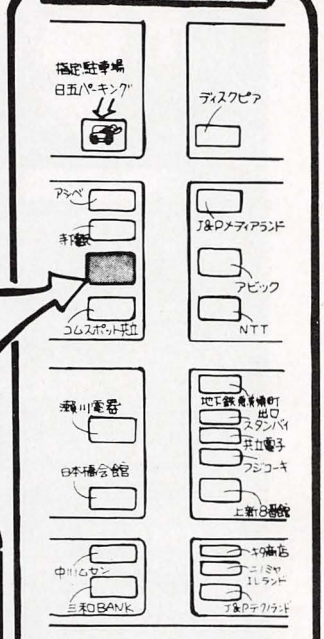
通販OK!

中古パソコンの巻!

PC－9801 RA2	¥348,000	PC－88mK11/30	¥ 39,800
PC－9801 RX2	¥275,000	PC－8801 SR/30	¥ 72,800
PC－9801 VM11	¥237,000	PC－8801 FR/30	¥ 70,800
PC－9801 VM21	¥213,000	PC－8801 FH/30	¥ 79,800
PC－9801 VX21	¥255,000	PC－8801 F E	¥ 92,800
PC－9801 VX2	¥235,000	PC－8801 MA2	¥118,000
PC－9801 UX41	¥259,000	PC－88VA2	¥208,000
PC－9801 UV11	¥172,000	FM－77D2	¥ 32,800
PC－9801 LV22	¥272,000	FM－77AV2	¥ 39,800
PC－9801 LS2	¥398,000	FM－16β SD	¥ 69,800
PC－9801 UV2	¥153,000	FM－16β FD	¥ 79,800
PC－98XA/2+CRT	¥166,000	X 1－G／30	¥ 29,800
PC－98LT/11	¥103,000	X 1 turbo30	¥ 55,000
PC－286L－STD	¥203,000	X 1 turbo Ⅱ	¥ 59,000
PC－286LE－STD	¥272,000	FAMICOM	¥ 5,800
PC－286VS－STD	¥286,000	twinFAMICOM	¥ 13,800
		セガ メガドライブ	¥ 13,900

●上記の価格はすべて消費税を含んだ価格です●上記の価格はすべて消費税を含んだ価格です

日本橋地図



新品パソコンセット

PC-9801 RX2
(16ビットCPU80286 12MHz)
＋CU-14GD
(14型アナログカラー0.31mmピッチ)
＋MW-1724P
(136桁24ドット日本語プリンタ)
税込み定価合計¥649,724を
トムボーイ 特価¥399,000(税込)
38.5%OFF

PC-286VE-STD
(16ビットCPU80286 12MHz)
＋PC-KD854N
(14型アナログカラー0.39mmピッチ)
＋AR-2415
(136桁24ドット日本語プリンタ)
税込み定価合計¥542,604を
トムボーイ 特価¥328,000(税込)
39.5%OFF

X68000 PRO (CZ-652C)
(MPU68000 RAM 1M実装)
＋CZ-603D
(14型アナログカラー0.39mmピッチ)
＋CZ-8PK9
(136桁24ドット日本語プリンタ)
税込み定価合計¥550,844を
トムボーイ 価格???,???(税込)
??,?%OFF

上記以外にもいろいろ御用意できます。お気軽に。

スペシャル商品リスト

マウス

PC－9872U	(200カウント)	¥ 7,980(税込)
MS－50HR	(400カウント)	¥ 5,980(税込)
MS－50L	(200カウント)	¥ 3,980(税込)
MT－300	(300カウント)	¥ 3,880(税込)
TN－98B	(200カウント)	¥ 2,850(税込)

3段ラック
パソコンとディスプレイとプリンタの机です
50台限定特価 ¥9,800(税込)

ラムボード
メルコ・I/O DATA・各社特価にて販売中!

イメージスキャナ

HR－7R	¥39,800(税込)
HR－10R	¥49,800(税込)

モデム

コスモスター	1212AT	¥16,800(税込)
コスモスター	2424AT/4	¥39,500(税込)
コスモスター	2424AT/5	¥52,000(税込)
AIWA	PV-A1200mK11	¥16,800(税込)
AIWA	PV-A2400MNP4	¥37,400(税込)
AIWA	PV-A2400MNP5	¥43,800(税込)
omron	MD－1200A2	¥19,800(税込)
	MD－2400B	¥39,800(税込)
	MD－2400H	¥49,800(税込)



超高額買取り実施中!

対象商品 中古CDソフト買い取り 定価の 40%~60% ※一部アイドル除く

そのほか ・中古ゲームソフト・中古ファミコンソフト
・中古パソコン ・中古ビジネスソフト
等も高額にて買い取り致します。

トムボーイ

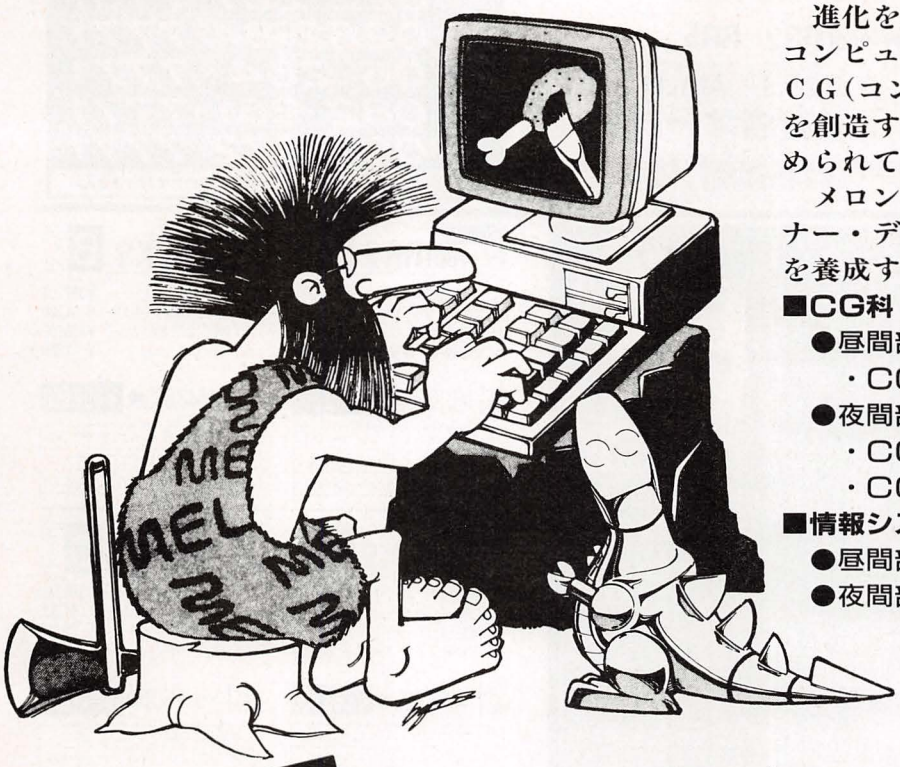
"価格はすべて税込み価格です。

〒556 大阪市浪速区日本橋5-11-8
TEL 06-645-1198 FAX 06-645-1078
イイキュッパ

●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

●振込先
三和銀行恵美須支店
(普)3517555

MELON
AOYAMA CG SCHOOL



進化を続けるコンピュータ。そのコンピュータを使いこなし，新しいＣＧ（コンピュータグラフィックス）を創造するニュータイプの人材が求められています。

メロンはＣＧを道具とするデザイナー・ディレクター・アーティストを養成する学校です。

■CG科

- ●昼間部（週5日，2年間）
  - ・CG専科
- ●夜間部（週2日，6カ月／1年間）
  - ・CG入門，CG実習
  - ・CGアニメーション

■情報システム科

- ●昼間部（週5日，2年間）
- ●夜間部（週2日，6カ月）

サマーイベント89
参加募集

集マレCG電始人。

サマーイベント89

第1弾 ニューヨーク→ボストン「海外最新CGツアー89」

期間：7月30日～8月8日（8泊10日）
費用：398,000円
協賛（株）日本旅行

第2弾 はじめてのパソコン教室

1. はじめてのゲームデザイン
2. はじめてのミュージくん
3. はじめてのMS-DOS
4. はじめてのロータス1-2-3

期間：8月10日～8月20日
費用：3,500円～6,500円
講師教材協力：ローランド株式会社/株式会社チュンソフト/有限会社トーコーシステム/電波新聞社

応募・問合せ

官製はがきに住所・氏名・年令、ご希望のコースと日程をお書きのうえ、下記までお送りください。
応募多数の場合は、抽選にてご連絡いたします。

学校法人 ACC藝術学院
MELON
青山コンピュータグラフィックススクール
〒151 東京都渋谷区代々木3-1-1
☎03-379-8100(代)

資料請求 BM7

★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]

- PC-286VE 286X
- PC-9801 RX2 RX4
- PC-9801 RA2 RA5

7月28日 AM 11：00
千葉店オープン

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

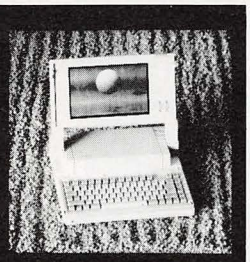
ほしいものは電話一本で
業界一番のクレジット・モチロン代引でも

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-9801 RX2 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-9801 RA2 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 ➡ **¥419,800**

¥ 7,200×36回	㊍なし	頭20万
¥10,600×48回	㊍なし	頭なし
¥13,600×36回	㊍なし	頭なし

即納 **PC-9801 RX2 Bコース**

PC-9801RX2(本体)……¥398,000
PC-KD854N(0.39 4階文字カディスプレー) ¥ 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 ➡ **¥592,600**

¥ 8,500×30回	㊍2.5万	頭10万
¥ 8,000×36回	㊍3.5万	頭なし
¥10,700×48回	㊍なし	頭なし

即納 **PC-9801 RX2 Bコース**

PC-9801RX2(本体) …… ¥398,000
PC-KD854N(0.39 4階文字カディスプレー) ¥ 84,800
NT98L(マウス)…… ¥ 6,800
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW) ¥ 18,000

合計 ¥398,000 ➡ **¥343,600**

¥ 8,800×48回	㊍なし	頭なし
¥11,300×36回	㊍なし	頭なし
¥ 6,500×36回	㊍2.9万	頭なし

即納 **PC-9801 RX2 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 ➡ **¥349,600**

¥ 8,800×48回	㊍なし	頭なし
¥ 6,600×36回	㊍なし	頭15万
¥13,100×24回	㊍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	㊍なし	頭なし
¥ 8,600×24回	㊍2.2万	頭なし
¥12,200×24回	㊍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 ➡ **¥299,000**

¥ 9,000×36回	㊍なし	頭なし
¥11,500×24回	㊍1万	頭なし
¥13,100×24回	㊍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-DOSver 3.3 ¥ 18,000
TN-マウス(マウス)…… ¥ 7,800

合計 ¥533,600 ➡ **¥359,800**

¥ 4,000×36回	㊍2万	頭10万
¥ 5,800×48回	㊍2万	頭なし
¥11,800×36回	㊍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	㊍なし	頭10万
¥ 8,500×36回	㊍1.8万	頭なし
¥14,700×24回	㊍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-DOSver 3.3 ¥ 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 ➡ **¥348,000**

¥ 7,600×36回	㊍2.3万	頭なし
¥12,800×24回	㊍2.2万	頭なし
¥16,500×24回	㊍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 ➡ **¥500,000**

¥ 7,800×36回	㊍なし	頭30万
¥14,700×36回	㊍1.5万	頭なし
¥16,100×24回	㊍1.2万	頭15万

EPSON **PC-286 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	㊍なし	頭30万
¥12,500×36回	㊍2.5万	頭なし
¥14,000×24回	㊍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	¥15,800
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-9801 LV22 限定コース
明るく見やすいバックライト付
CPU V3.0ラップトップパソコン
合計 ¥378,000 ➡ **¥268,000**

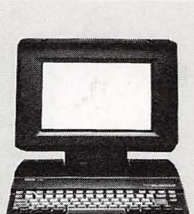
EPSON VP-1000
合計 ¥152,000 ➡ **現金特価**

NEC PC-KD853N
合計 ¥118,000 ➡ **¥81,800**

PC-9801 LS2/5 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 ➡ **¥598,000**

PC-9801 UV11 限定コース
ビジネスバイブル
合計 ¥265,000 ➡ **¥179,800**



EPSON **PC-286 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-DOSver 3.3 ¥ 18,000
NT-98L(マウス)…… ¥ 7,800

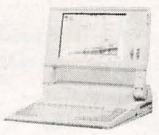
合計 ¥708,600 ➡ **¥525,000**

¥ 7,500×36回	㊍1万	頭25万
¥12,400×36回	㊍2.8万	頭なし
¥13,800×24回	㊍2.5万	頭25万

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

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 PC-PR101TL3

NEC24ドット熱転写カラープリンター
網かけ・白黒反転・文字装飾サポート

定価合計￥69,800➡現金特価

NEC PC-PR150V



NEC 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

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+I40……￥513,000
CU-14CD(31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

NEC NM-9950II



NEC 24ドットカラー15インチプリンター

定価合計￥245,000➡￥109,000

PC-8801FE 新製品

4000文字アナログディスプレイセット

A'コース



PC-8801(FE)……￥129,000
PC-KD855(4000文字アナログディスプレー)……￥69,800
(KD855：NEC純正ディスプレー)

定価合計￥198,800➡￥133,000

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

star BR-24/15

スター24ドット15インチプリンター

定価合計￥94,800➡￥66,800

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……☎03-987-7771



ショウルームインフォメーション

6月のお休み…1日・5日・6日・7日・8日・15日・22日・29日
7月のお休み…5日・6日・13日

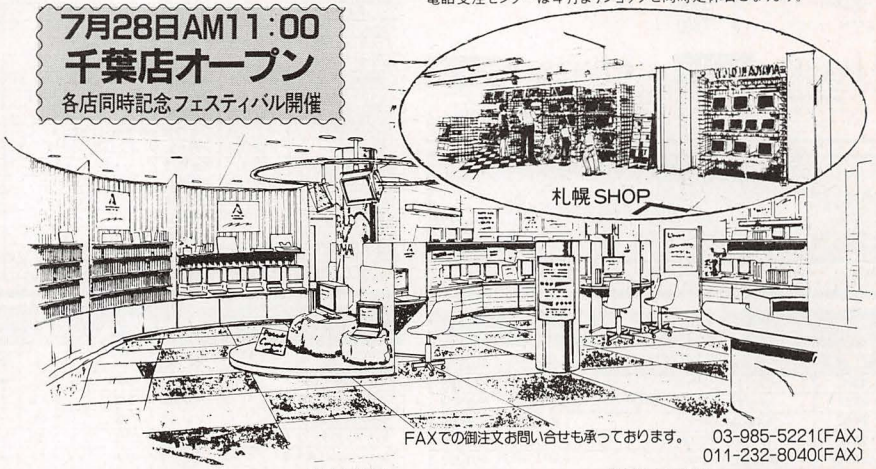
ショールーム営業時間　電話受注センターは4月よりショップと同時定休日となります。

池袋店……11:00～18:30　豊島区東池袋1-28-6東急ハンズ池袋店隣
USED店……11:00～18:30　豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F
札幌店……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。

7月28日AM11:00
千葉店オープン
各店同時記念フェスティバル開催

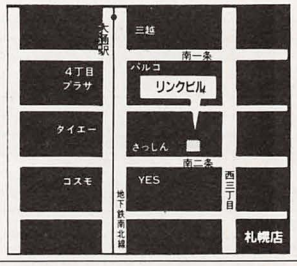


FAXでの御注文お問い合せも承っております。　03-985-5221(FAX)
011-232-8040(FAX)

東京：池袋店



北海道：札幌店



SHOP EVENT

札幌：6/10－7/31
「サマープランチャレンジ」
池袋：6/10－7/31
「ゲーマーの為のセール」
千葉：7/28－8/31
「オープニングフェスティバル」

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

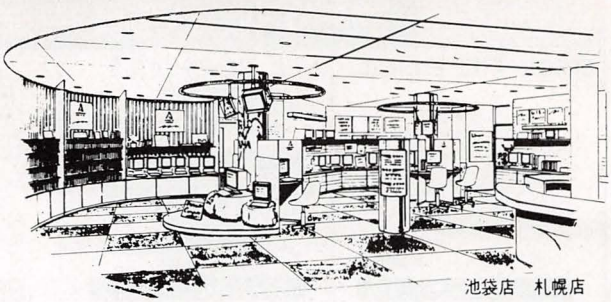
★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

六麗月

[June Bride]

思いたったら電話いつでもSHOP

- X68000 ACE
- X68000 EXPERT
- X68000 PRO
- X turbo Z III
- X twin
- X1 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竜卓プレゼント●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チャイルド付ディスプレーテレビ)…¥ 99,800
CZ-602D(チャイルドスタンド付)……¥ 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。

EXPERT X68000 Eコース

CZ-602C(本体+Keyボード)……¥358,000
CU-21CD(21インチ68000用ディスプレー)……¥139,800
AN-6TU(RGBシステムチューナー)¥ 33,100
御希望ゲームソフト(R-Type)…¥ 7,800

合計 ¥538,700➡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。



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 Ver2.0)
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。

EXPERT X68000 Jコース

CZ-612C(40MHDD付本体)……¥466,000
CZ-612D(0.31チャイルド付ディスプレーテレビ)…¥119,800
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 Hコース

CZ-652C(本体+Keyボード)……¥298,000
CU-21CD(21インチ68000用ディス)¥139,800
AN-6TU(RGBシステムチューナー)¥ 33,100
御希望ゲームソフト(R-Type)¥ 7,800

合計 ¥478,700➡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(0.39ディスプレーテレビ)…¥ 99,800
CZ-602D(チャイルドスタンド付)……¥ 5,800
御希望ゲームソフト1本……¥ 7,800

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!!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I/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	~~¥111,800~~
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 turboZ以降、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	アスキーターボスティック	¥ 6,800	¥ 5,440
X-1用	ジョイカード 延長コード付	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8NJ2	インテリジェントジョイスティック	¥ 19,800	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(アスキーターボスティック¥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良)		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

対象テレビ
アナログRGB入力対応(15P)/200ライン対応の次の
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	㊎なし ㊏なし
¥5,600×6回	㊎なし ㊏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表現
- 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(0.38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➡現金特価

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ドットピッチディスプレー)	¥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(0.38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➡現金特価

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	¥49,800
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。

PC-98DO Eコース



PC-98DO ¥298,000
PC-KD855 ¥69,800

定価合計¥367,800➡現金特価

¥8,700×36回	㊎なし ㊏なし
¥7,000×24回	㊎2万 ㊏5万

PC-98DO Fコース



PC-98DO ¥298,000
PC-KD854N ¥84,800
信長の野望・戦国群勇伝 ¥9,800

定価合計¥392,600➡現金特価

¥ 9,400×36回	㊎なし ㊏なし
¥10,300×24回	㊎2万 ㊏なし

FM TOWNS Cコース



カラー漢字熱転写プリンター(FMPR-204B)
(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-553A)(ケーブル付) ¥138,000

定価合計¥144,800➡ 現金特価

X-1 turbo Z III Dコース



現金特価

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 ㊏なし
¥7,100×12回	㊎なし ㊏なし

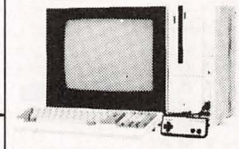
CZ-8PC3 限定品

第2水準漢字ROM搭載で漢字印字が速い。
24ドット熱転写カラープリンター
CZ-8PC3M(パラレルインターフェース)用 ¥65,800

定価合計¥65,800➡現金特価

¥3,300×24回	㊎なし ㊏なし
¥4,900×12回	㊎なし ㊏なし

X1C10



¥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 Bコース



¥143,000

PC-8801FE(本体) ¥129,000
PC-KD854N(0.38ドットピッチ) ¥84,800
バックアップディスク ¥ 4,400

定価合計¥218,200➡¥143,000

¥4,700×36回	㊎なし ㊏なし
¥6,800×24回	㊎なし ㊏なし

PC-8801FE Cコース



¥177,000

PC-8801FE(本体) ¥129,000
PC-863G(PCエンジン付ディスプレー) ¥138,000
バックアップディスク ¥ 4,400

定価合計¥271,400➡¥177,000

¥6,100×36回	㊎なし ㊏なし
¥8,700×24回	㊎なし ㊏なし

NEC PC-88VA2 Aコース



¥247,000

PC-88VA2(本体) ¥298,000
PC-KD855(400文字アナログディスプレー) ¥ 64,800

定価合計¥362,800➡¥247,000

¥6,700×24回	㊎3万 ㊏なし
¥8,100×36回	㊎なし ㊏なし

PC-8801MA2 A'コース



¥165,800

PC-8801MA2(本体) ¥168,000
PC-KD854N(0.38ドットピッチ) ¥ 84,800

定価合計¥252,800➡¥165,800

¥5,500×36回	㊎なし ㊏なし
¥8,000×24回	㊎なし ㊏なし

PC-8801MA2 Bコース



¥206,000

PC-8801MA2(本体) ¥168,000
PC-863G(PCエンジン付ディスプレー) ¥138,000
バックアップディスク ¥ 6,800

定価合計¥312,800➡¥206,000

¥6,800×36回	㊎なし ㊏なし
¥9,800×24回	㊎なし ㊏なし

PC-8801MA2 Dコース



¥157,000

PC-8801MA2(本体) ¥168,000
PC-KD855(400文字アナログディスプレー) ¥ 69,800
バックアップディスク ¥ 6,800

定価合計¥239,600➡¥157,000

¥5,100×36回	㊎なし ㊏なし
¥7,400×24回	㊎なし ㊏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

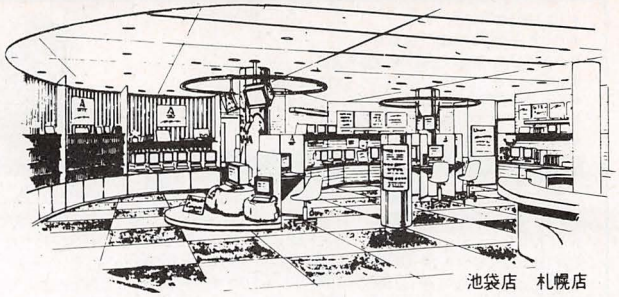
★この誌面に掲載の商品の価格には消費税は含まれておりません。

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

EPSON PC-286LS-STD


¥478,000➡¥334,000

FM-TOWNS

FM-TOWNS 2……¥398,000
FM-TDP53I ……¥ 89,800
FM-TKB10I ……¥ 20,000
FM-ソフトOS.Ver1.0 ¥ 20,000
FM-MS-DOSVer1.0 ¥ 18,000
定価合計¥545,800➡現金特価

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 Model 30

CZ-8226B(本体)……¥118,000
CZ-820DB(5"2HDドライブ)……¥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

EPSON GT-1000

¥79,800➡¥56,000

SHARP 新品限定品 CE-140P 76%引


定価合計¥43,000➡¥9,980
PC-1360(ポケコン)+CE-140P(プリンター)
定価合計¥72,800➡¥25,000

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

X68000 CZ-611C

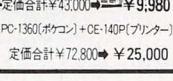
X68000(本体)+20MHDD
定価合計
¥399,800➡¥238,000

WX 新製品

定価合計¥69,800➡¥59,800

NEC 新品限定品 PC-PR101-TL2

定価合計¥79,800➡¥54,800

SHARP PC-1360K 限定品

PC-1360K(本体)……¥29,800
プログラム編集機能
定価合計¥29,800➡¥19,800

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、0.3J〕〔新品〕	¥ 89,800➡¥ 47,800
CU-14GE	¥ 49,800➡¥ 22,000
DM405〔2000文字アナログ〕〔新品〕	¥ 69,300➡¥ 34,800
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、0.3J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➡¥108,000
PC-8801MA2〔本体〕	¥168,000➡¥ 110,000
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➡¥258,000
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➡¥ 48,000
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➡¥ 44,800

●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-PR150H〔48ドットカラー熱転写プリンター〕〔新品〕	¥ 84,800➡¥ 62,800
NM9950II〔15カラープリンター〕〔新品限定5台〕	¥245,000➡¥108,000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕	¥177,000➡¥ 63,000
VP135EX〔15インチ24ドットプリンター〕	¥100,000➡¥ 66,800

スキャナ・モデム

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-I〔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〕	¥ 79,800➡¥ 56,000
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➡¥ 19,000
MD2400B〔オムロン2400ボー〕〔新品〕	¥449,800➡¥ 35,800
コムスター1212AT〔NEC1200ボ〕〔新品〕	¥ 21,000➡¥ 16,300
SR-240AT〔2400ボーモデム〕〔新品〕	¥ 59,800➡¥ 42,800
SR-120S〔EPSON1200ボー〕〔新品〕	¥ 29,800➡¥ 22,500

ハードディスク

SR-80〔ICM80MBHDD〕〔新品〕	¥198,000➡¥ 148,000
ML-40mkII〔TOMATO40MBHDD〕〔新品〕	¥129,000➡¥ 96,800
CRC-MH4〔CRC40MBHDD〕〔新品〕	¥118,000➡¥ 92,000
CRC-MH4H〔CRC40MBHDD〕〔新品〕	¥138,000➡¥ 105,000

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

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 アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ？これは？といったご質問にも親切にお答え致します

2 お支払方法

❶うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます 商品の到着をご確認の上その場で直接お支払い下さい 日・祭日の配送もOK 日付、時間の指定もお受けします（離島の方は代引できませんのでご了承下さい）

❷もちろんクレジットで！クレジットカードもOK！

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます 頭金なし月々3,000円より あとは係員にご相談下さい お客様にぴったりのコースをお選び致します 右のクレジットカードをお持ちの方 お支払いは1回払いです お申し込みの際 1 カード名 2 会員No 3 有効期限をご連絡下さい

カードでお申し込みの場合 販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい

日本信販 オリエントファイナンス JCB セントラルファイナンス VISA ユニオン

3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取 わずかなご予算で上位機種 新品にシステムアップ 差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です 買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです

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

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店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

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか？

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自信は価格だけではありません。

SP-340II〔テクノジャパン40MBHDD〕〔新品〕	¥115,000	¥ 87,000
RE-80〔テクノジャパン80MBHDD〕〔新品〕	¥175,000	¥126,000
LDS-5UV2〔ランド5シングルドライブ〕〔新品〕	¥ 78,000	¥ 59,800
LDS-3VM2〔ランド3.5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デュアルドライブ〕〔新品〕	¥ 74,800	¥ 44,800

SHARP

CZ-8IP〔X-1C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, 0.31アナログディスプレー〕	¥ 84,800	¥ 46,800
CU-14BD〔4050, 0.42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	¥238,000
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	¥ 88,000
X68000セット〔CZ-600C＋CZ-600D〕	¥498,800	¥258,000
X68000セット〔CZ-601C＋CZ-601D〕	¥488,800	¥272,000
X-IF 10〔CZ811本体〕	¥ 89,800	¥ 10,000
X-IF 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-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
CZ-8PC-3〔24ドット熱転写プリンター〕	¥ 65,800	¥ 46,000
CZ-8PC-4〔48ドット熱転写プリンター〕	¥ 99,800	¥ 73,000
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〕〔新品〕	¥ 69,300	¥ 34,800
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-286CDII〔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〕	¥ 93,000	¥ 75,000

MSX

TH14G1〔2000文字2IP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
HB-F1〔SONY MSX2 128K〕	¥ 32,800	¥ 17,800
HB-F1II〔SONY, MSX2 128K〕〔新品〕	¥ 29,800	¥ 23,800
HB-F1DMKII〔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。



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
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・オブ・ノーグII	2FD	9,800	9,060
テトリス	2FD	7,800	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	16,650
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
★ﾄﾞｷﾄﾞｷｼｬｯﾌﾟﾁｬﾝｽ	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・クィーン	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
ロークアライアンス	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
★婦少女NORIKO	2HD	7,800	7,210
★魔導士KUMIKO	2HD	7,800	7,210
★あっぷるくらぶI	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
専限無（姓名判断）	5HD	9,800	9,060
★ごくいん	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	¡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
ザ・マン・アイ・ラブVA対	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
褒意の口吻	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
カ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SR	5FD	9,800	9,060
信長の戦国群雄伝サウンド付SR	5FD	12,200	11,290
三国志SR	5FD	14,800	13,690
項羽と劉邦SR	5FD	7,200	6,660
バビロン黄金伝説	5FD	4,900	4,530
銀河英雄伝	5FD	8,800	8,140
天地を喰らうSR	5FD	6,800	6,290
スーパー大戦略SR	5FD	8,000	7,400
スーパー大戦略マップコレクSR	5FD	4,800	4,440
スタートレーダーSR	5FD	8,700	8,040
スカイフォックスSR	5FD	7,800	7,210
ハイデッカーSR	5FD	7,800	7,210
ガルスリームSR	5FD	8,800	8,140
F15ストライクイーグルSR	5FD	7,800	7,210
聖女帝国アマンダSR	5FD	7,800	7,210
テレネットミュージックボックス	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	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
華三銃（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	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
ミッドガルルサイドBSR	5FD	7,800	7,210
ホワッツマイケルSR	5FD	7,800	7,210
ウィザードリィV 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	7,800	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2SR	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ェスト	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I SR	5FD	4,800	4,440
★あっぷるくらぶ2 SR	5FD	4,800	4,440
★プライベートスクール	5FD	7,800	7,210
★ごくいん	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
★おちめぬけゆうれい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 SR	5FD	4,000	3,700
★マジカルハウスSR	5FD	6,800	6,290
★倉駄天いかせ男SR	5FD	6,800	6,290
★小悪魔どきどきラリーSR	5FD	7,800	7,210
★雄天使MAMISR	5FD	7,800	7,210
★婦少女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
★テレフォングラフストーリーSR	5FD	7,800	7,210
★ポッキーSR	5FD	7,800	7,210
★超番外制服図鑑SR	5FD	7,800	7,210
★森生まれのセンバイズルSR	5FD	7,800	7,210
★かわいさとみ仲良くしてSR	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
★ﾄﾞｷﾄﾞｷｼｬｯﾌﾟﾁｬﾝｽSR	5FD	4,800	4,440
★ジ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SR	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1SR	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
ローグ・アライアンスSR	5FD	9,800	9,060
天九牌SR	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
ファジ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
褒意の口吻	3FD	5,800	5,360
めぞん一刻	3FD	6,800	6,290
新生取物語	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
ラスペガス	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
タビンチ(グラフィック)	3FD	6,800	6,290
カリグラ(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
カ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曲データー集	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
信長の野望覇王版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
アートグリエータ(グラフィック)AV	3FD	14,800	13,690
アートグリエータマクロ付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
褒意戦記AV	3FD	9,800	9,060
ロークアライアンス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III AV	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
★おちめぬけゆうれい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・エディト・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
ミュージックプロダクションズ	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
ロークアライアンス	5FD	9,800	9,060
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	7,210
褒意の口吻	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
ラプラスの魔	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
ハイドライド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
★おちめぬけゆうれい	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
★リトルバンパイア	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
★婚学オリンピック	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	5,360

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

SOFT ARDEN

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
新九玉伝	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
電脳木游伝	5FD	7,800	7,210
ロークアライアンス(T)	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
水游伝	5FD	9,800	9,060
水游伝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
雪のクレージュ	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
ソフトでハードな物語	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2D(ID-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
★セーラー服やいも体験(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
ボスコニアン	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
★ロ説き方教えます	2HD	6,800	6,290
★カインドゥギャルズ	2HD	6,800	6,290
★ごらくいん	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
ファイヤーシミュレーター爆撃戦撃	ROM	5,800	5,360
棋聖（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・プロ野球激突ペナント	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・ファーラウト伝説	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
トラゴンクエスト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
一石にかける青春	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
新九玉伝	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
極道陵辱	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 パックマニア	2DD	6,800	6,290
イースII	2DD	6,800	6,290
ディスクバアテミューズメント	2DD	7,800	7,210
ヒューリンクス	2DD	2,980	2,750
ウルティマ I	2DD	7,800	7,210
マスターオブモンスターマップ2	2DD	6,800	6,290
ウルテマIV	2DD	4,500	4,160
マイト&マジックII	2DD	11,800	10,910
雪の国クルージュ	2DD	9,800	9,060
クリムゾン	2DD	8,800	8,140
ファミスタホームランコンテ	2DD	6,800	6,290
ミッドガルツム	2DD	3,200	2,960
ミッドガルツB	2DD	8,800	8,140
ファンタジーII	2DD	8,800	8,140
アークス	2DD	9,800	9,060
シェヴァルツシルト	2DD	8,800	8,140
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
ザ・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
マッハンタンレクイエム	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
ハルノート	2DD	29,800	27,560
Gカード	2DD	12,800	11,840
ブレイカー	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
★ロ説き方教えます	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
★テ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
★痴駄天いかせ男	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、お問合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

合計金額

03(989)1121

定休日：木・土・日 郵送料を忘れずに御注文下さい。
(土・日・祭日SHOPは営業致しております)
営業時間：月～金、10:30—17:00

すでにご注文いただいているお客様のお届け時間や
その他のお問い合せは、上記へお電話下さい

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係

FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNoへて……03-987-7798
お送りいただく住所と池袋SHOPは住所が異なります

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！

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。あわせてご覧下さい。

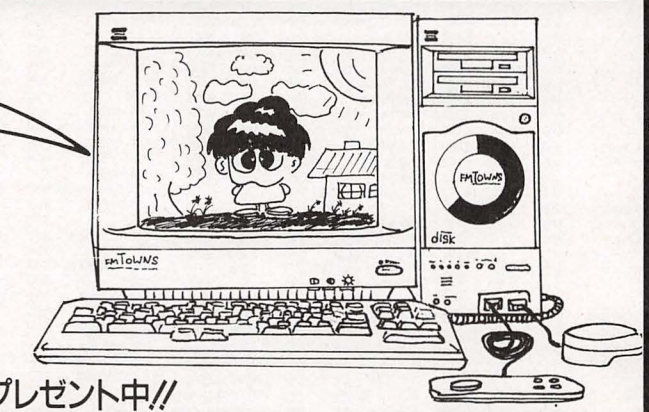
FM TOWNS フェアー

東京・渋谷・ハチ公口前

日本マイコン流通センター

“電悩遊円地” 当然入場無料！

時間●10：00～19：00
期間●今からとりあえずはず～っと



ぜひ遊びにきてね!!

FM-TOWN発売記念セール実施中！
格安セットを限定発売中です。5月末日迄。
どうせ買うなら早い方が絶対に得だよ！

★富士通では、5月末日までで限定セットセールを終了しますが、「日本マイコン流通センター」ならではの企画を考え6月1日以降もセールを実施します。6月1日以降内容につきましてはお電話でお問い合わせ下さい。

今がチャンス！なんと、㊙オリジナルグッズプレゼント中!!

限定激安セット販売！

限定セット内容▶
タウンズ1S→タウンズ2本体＋増設FDD　＋MS-DOSエミュレーター
タウンズ2S→タウンズ1本体＋タウンズペイント＋MS-DOSエミュレーター

注文番号 BZ-F1 FM-TOWNS1Sセット

タウンズセットが40万円以下で買える。
2ドライブ仕様だからどんなゲームでもOK！

大特価（消費税込）
¥398,000

定価	
FM-TOWNS1S（本体）	¥348,200
FM-DP531（モニター）	¥89,800
FM-KB101（JISキーボード）	¥20,000
TOWNSシステムソフト（OS）	¥20,000
定価合計	¥478,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥29,960	¥29,700
20回	¥24,680	¥23,000
30回	¥16,670	¥16,100
60回	¥12,340	¥ 9,100

注文番号 BZ-F2 FM-TOWNS2Sセット

最も売れてるセットです。
ゲームからビジネスまですべてOK！

大特価（消費税込）
¥448,000

定価	
FM-TOWNS2S（本体）	¥408,200
FM-DP531（モニター）	¥89,800
FM-KB101（JISキーボード）	¥20,000
TOWNSシステムソフト（OS）	¥20,000
定価合計	¥538,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥34,160	¥33,400
20回	¥27,580	¥25,900
30回	¥19,420	¥18,100
60回	¥10,540	¥10,300

注文番号 BZ-F3 FM-TOWNS1S高級セット

モニターが更に性能UP！

大特価（消費税込）
¥478,000

定価	
FM-TOWNS1S（本体）	¥348,200
FM-DP532（高解像モニター）	¥138,000
FM-KB101（JISキーボード）	¥20,000
TOWNSシステムソフト（OS）	¥20,000
定価合計	¥526,200

回数	1回目	2回目以降
15回	¥36,960	¥35,600
20回	¥28,180	¥27,700
30回	¥21,070	¥19,300
60回	¥16,540	¥10,900

注文番号 BZ-F4 FM-TOWNS2S高級セット

モニターが更に性能UP！
最もぜいたくなセットです。

大特価（消費税込）
¥528,000

定価	
FM-TOWNS2S（本体）	¥408,200
FM-DP532（高解像モニター）	¥138,000
FM-KB101（JISキーボード）	¥20,000
TOWNSシステムソフト（OS）	¥20,000
定価合計	¥586,200

回数	1回目	2回目以降
15回	¥39,760	¥39,400
20回	¥31,080	¥30,600
30回	¥23,820	¥21,300
60回	¥14,740	¥12,100

タウンズ専用デスク完成！
タウンズ本体とのセットのクレジットOK！

注文番号 BZ-F5 ADS-60S 新製品

FMタウンズ用に開発した商品です。強度抜群！



定価¥45,000
発売記念特価
¥31,500

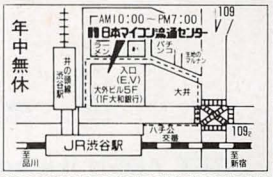
- 天板・棚板の追加（別売）も可能。
- ペーパートレイ（別売）も有り。
- 天板や棚板の取り外しが自由自在。
- その他のサイズもあります。

回数	1回目	2回目以降
3回払	¥10,960	¥10,900
6回払	¥ 5,890	¥ 5,500
10回払	¥ 3,735	¥ 3,400

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03 [463] ヨシコ 4455

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F ㈱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】
- 今すぐお電話かお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。20才未満の方は必ず保護者に話して下さい。後日、電話をいたします。
- 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 ●クレジットでお申込みの方は、お電話で申込みいただく方が早くお届けできます。又、右の申込書でクレジットをお申込みの方は、後日、当社より確認の電話をいたします。

キリトリ線

〈申込書〉　年　月　日　BZ 7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	

キリトリ線

毎週 土曜・日曜・祝日 激安ソフト祭り開催!!



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。

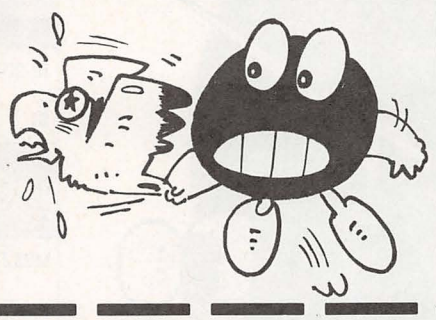
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

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



1方向移動不能の体当たりゲーム

STOP（ストップ）

ミトッチ

ストーリー

あるところに，空の平和を守るニタニタがいました。彼の使命は，空で暴れまわっている悪いやつを，退治することでした。

今日のターゲットは，アキレスという悪ガキどもです。ニタニタにしてみれば，アキレスなんかは，たやすく片付けられるのですが，彼が苦手としているファイアーがジャマしにきたので，そうはいきません。

ニタニタはアキレスを退治することが，できるでしょうか。

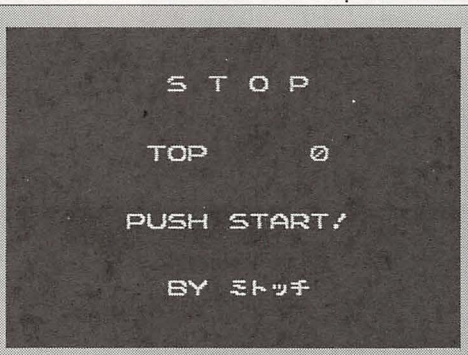
遊びかた

ニタニタを✚ボタンで上下左右の4方向に操作します。でも，ラウンド・スタート時には，下に移動できません。そして，アキレスに体当たりしてやっつけるごとに，時計回りに移動できない方向が変わります。また，画面の上下と左右はそれぞれワープできます。

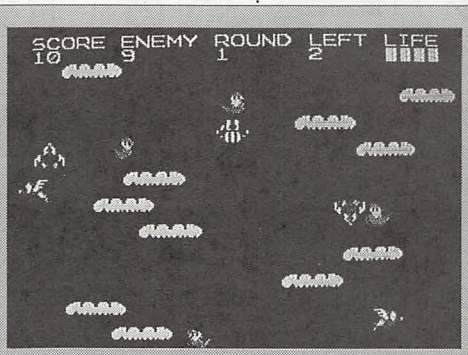
アキレスを，ENEMYの数だけやっつけるとラウンド・クリアです（1面は5匹，面クリアごとに5匹増える）。

アキレスは色によってつぎのような効果があります。

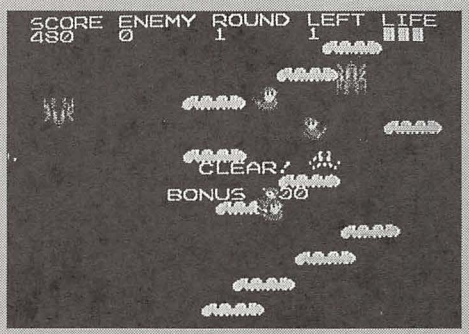
- ●青…ノーマル
- ●黄…エクステンド
- ●赤…ライフ満タン



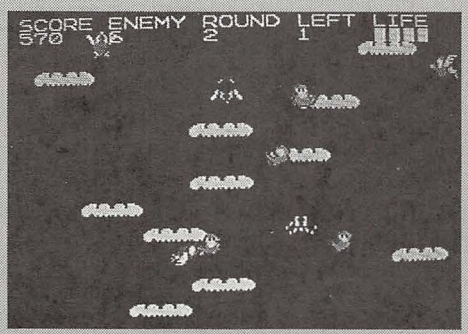
▲〈写真1〉タイトル画面。スタート・ボタンを押して



▲〈写真2〉アキレスを退治するニタニタのお話だぞ



▲〈写真3〉ENEMYの数だけ退治すると面クリア



▲〈写真4〉色のちがうアキレスはある効果がある

《OVER FLOW》じめじめとした梅雨の季節，みなさんいかがお過ごしですか？湿っぽくなっていませんか？そんなときには，このOFを読むと，ほーら，心まで晴れてきたでしょ。今月も，いろんな話題をお届けします。

●緑…青アキレス5匹分

ファイアーにぶつかるとライフが減ります。ファイアーは，ENEMYの数が，5以下になるとスピードをあげて襲いかかってきます。

プログラムについて

メモリはV2で一杯まで使用しています。BGグラフィックは不用です。

リストの90行と230行のe2は，

KEY 1，CHR$(186) ↵

100行のi0，i2，i3はまとめて

KEY2, CHR$(216)＋CHR$(219)＋CHR$(219)＋CHR$(218) ↵

と定義して，それぞれ F1，F2 キーで入力してください。

●

《第1表》変数表

X，Y	ニタニタの座標
M	アキレスの数
Z	動けない方向用
N	ライフ
H	点滅用
S	スコア
T	トップスコア
L	ニタニタの残数
R	ラウンド
W	キャラ変化用
I，J	ループ，雑用

CHECKER FLAG

編：主人公に「ニタニタ」が使われるのが多いですね。

影：空の平和を守るヒーロー「ニタニタ」かあ，うーん，私のことを言っているようだ。

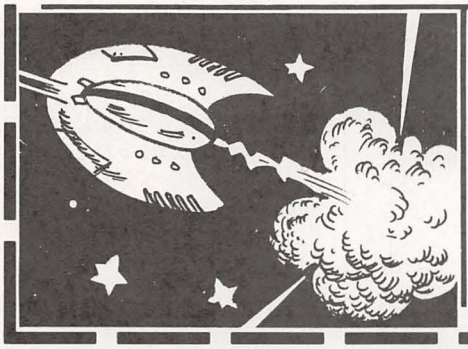
Dr.D：そういえばそうだな。いつもニタニタしているし「まさにGOODですよ」じゃな。ところで，ゲームとしてはただの追いかけっこなのじゃが，一方向，進めない方向があると言うところが，追いかけっこを越える要素となりおもしろくしていると言えよう。

STOPのプログラム・リスト

```
10 '* ショキセッテイ 1 *
20 SPRITEON:CGSET,2:POKE&H4015,15:PALETB 0,1,32,32,32:PALETS 1,1,32,38,23
30 '* タイトルガ"メン *
40 CLS:LOCATE10,5:PRINT"S T O P":LOCATE9,9:PRINT"TOP "RIGHT$("      "+MID$(STR$(T
),2,5),5):LOCATE8,13:PRINT"PUSH START!":LOCATE10,17:PRINT"BY ミトッチ":S=0:R=1:L=2
50 IFSTRIG(0)<>1GOTO50
60 '* ショキセッテイ 2 *
70 X=120:Y=128:M=R*5+5:Z=2:N=5:H=0:DEFSPRITE0,(2,1,0,0,0)="XYZ「"
80 FORI=0TO7:ERAI:POSITIONI,-(I=6)*254,-(I=7)*254:NEXT
90 CLS:LOCATE0,0:PRINT"SCORE ENEMY ROUND LEFT LIFE":LOCATE27,0:PRINTS:LOCATE5,1:
PRINTM:LOCATE11,1:PRINTR:LOCATE17,1:PRINTL:LOCATE23,1:PRINT"e2e2e2e2e2"
100 FORI=2TO22STEP2:LOCATERND(25),I:PRINT"i0i3i3i2";:NEXT
110 SPRITE0,X,Y:LOCATE11,11:PRINT"READY!":PAUSE100:LOCATE11,11:PRINT"      "
120 '* ニタニタ *
130 I=STICK(0):IFI=1ANDZ<>1X=X+8:IFX>224X=16
140 IFI=2ANDZ<>3X=X-8:IFX<16X=224
150 IFI=4ANDZ<>2Y=Y+8:IFY>208Y=24
160 IFI=8ANDZ Y=Y-8:IFY<24Y=208
170 W=4-W:POKE&H680,88+W,89+W,90+W,91+W:SPRITE0,X,Y
180 '* アキレス *
190 FORI=0TO3:IFMOVE(I)=0J=-RND(4)*(RND(20)=0):POKE&H480+I,J:DEFMOVE(I)=SPRITE(3
,I*2+1,RND(3)+1,128,0,J):POSITIONI,248+(I=0ORI=2)*(RND(208)+24),239+(I=1ORI=3)*(
RND(184)+32):MOVEI
200 IFABS(XPOS(I)-X)>12ORABS(YPOS(I)-Y)>12ORH GOTO260
210 Z=Z+1+(Z=3)*4:ERAI:J=PEEK(&H480+I):M=M-1:POKE&H4004,132,139-(J>0)*2,0,10
220 IFJ=1L=L+1:LOCATE17,1:PRINTL
230 IFJ=2N=5:LOCATE23,1:PRINT"e2e2e2e2e2"
240 IFJ=3M=M-4:M=M+(M<0)*M
250 S=S+10:LOCATE27,0:PRINTS:LOCATE5,1:PRINTM" ":IFM=0I=3:NEXT:GOTO360
260 NEXT:IFH H=H-1:SPRITE0
270 '* ファイアー *
280 FORI=4TO7:IFMOVE(I)GOTO340
290 IFI=4J=1-(X>XPOS(I))-(X<XPOS(I))*7
300 IFI=5J=3+SGN(Y-YPOS(I))
310 IFI=6J=5-SGN(X-XPOS(I))
320 IFI=7J=7-SGN(Y-YPOS(I))
330 DEFMOVE(I)=SPRITE(5,J,2+(M<6),RND(16)+16):MOVEI
340 IFABS(XPOS(I)-X)<13ANDABS(YPOS(I)-Y)<13ANDH=0LOCATE22+N,1:PRINT" ":N=N-1:H=1
5:POKE&H4004,132,132,0,9:IFN=0I=7:NEXT:GOTO390
350 NEXT:GOTO130
360 '* ラウント"クリア *
370 LOCATE11,11:PRINT"CLEAR!":LOCATE9,13:PRINT"BONUS"N*100
380 S=S+N*100:LOCATE27,0:PRINTS:POKE&H4000,127,143,0,9:PAUSE250:R=R+1:GOTO60
390 '* ミス *
400 FORI=0TO7:SPRITE0,X,Y:POKE&H4004,132,132,0,9:PAUSE10:SPRITE0:PAUSE10:NEXT:L=
L-1:IFL+1GOTO60
410 '* ケ"ームオーハ"ー *
420 LOCATE9,11:PRINT"GAME OVER":POKE&H4000,161,134,0,9:PAUSE200:IFS>T T=S
430 FORI=0TO7:ERAI:NEXT:GOTO30
```

★そろそろ「オールアバウトナムコ3」だしてもいいんじゃないですか？（熊本市・最近ワルキューレの伝説にこっていてお金がなくて，切手を買うのにも苦しんでいる…中略…ペンネームの長い悪由佳18才）……【編：うーん。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用



キャラもスムーズ。スクロール・シューティング

ザックナー

よっしん

内　容

高速スクロール・シューティングです。ザコをサクサクやっつけているとボスが出現し，そいつをやっつけると面クリア。エンディングなしです。

入力方法

リスト1，2をSAVEし，**リスト1**をLOADしてRUN，**リスト2**をLOADしてRUNです。**リスト1**をRUNして，DATA ERRORがでたら，120行以下を直してください。またDATAは1行1命令ですので訳すのも簡単だと思います。

リスト中のアミがけのところには，テーブルBの各キャラが入ります。

KEY1，CHR$(254)↵

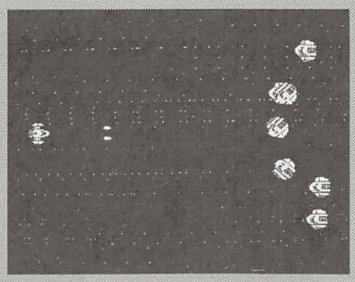
のように定義し，F1で入力してください。（　）内の数は下のとおりです。

m6…254，h1…209，ⓒ…180，x…181，÷…182，ファ…183

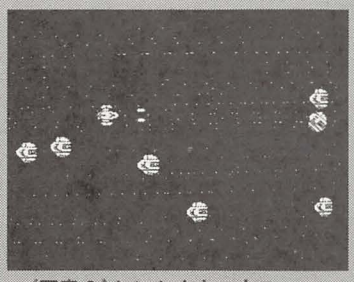
あとk0～l2はカナの状態でGRPHとキーボードの上から2列目のキーをいっしょに押して入力です。



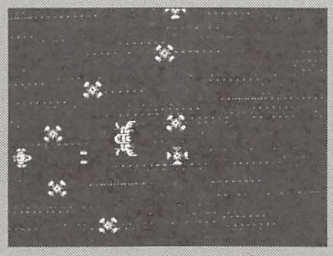
▲〈写真1〉ザックナーのタイトル画面



▲〈写真2〉さあスタート！右から敵が攻めてきた



▲〈写真3〉とにかくウヨウヨ攻めてくるから注意



▲〈写真4〉これがボス。動きが速いぞ，がんばれ

プログラム

マシン語でスクロールと当たり判定をやっています。当たり判定は，V3のCRASHよりも遅いですが，判定のサイズが指定（0～3の4種）できる他，爆発や空白のキャラ（239番）とは判定を避けるためこちらのほうが便利かな？&H400～を使っているのでフリーメモリに影響がでません。

《第1表》変数表

X, Y	自機座標
MX, MY	自機，ミサイル座標
TX, TY	ボス座標
A.I.J	雑用
C	当たり判定用
SC	スコア
HI	ハイスコア
R	ラウンド

CHECKER FLAG

Dr.D：うむむ，ファミコンでマシン語とはなかなか気合いが入っておってよろしい。しかし，もう少しDATA文の書きかたに工夫があってもよいと思うがのう。DATA文をもう少しつめれば載せやすいというものじゃからな。

編：でもDr.，このDATA文は作者が読者のために，このルーチンを解釈しやすいようアセンブルした形をそのまま残したとも言えますよ。

Dr.D：こりゃ1本とられたかな。

★幼稚園のころ，アリになりたいと思っていた。（埼玉県富士見市・YM-2151　15才）…【影：私は…。編：キリギリスでしょ。影：いや，私はね……。つぐ美：なまけもの？　Dr.D：願いがかなったわけか。影：あのね。】

《リスト1》各種データのプログラム・リスト

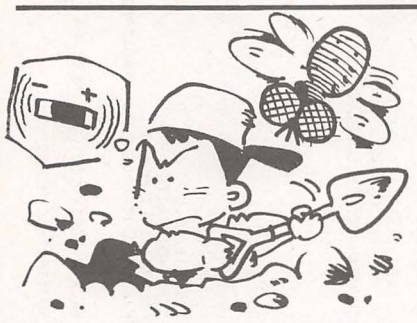
```
10 'm6 ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐ
20 READA$:IFA$<>"*"A=VAL("&H"+A$):POKE&H40B+I,A:B=B+A:I=I+1:GOTO20
30 IFB<>10026PRINT"DATA ERROR":BEEP:END
40 'm6 ﾊﾝﾃｲ ﾊﾝｲ ﾃﾞｰﾀ
50 POKE&H470,4,6,8,10,15,19,23,27
60 'm6 BG ｶｷｺﾐ
70 POKE&H77F0,&HA9,&H9,&H85,&H63,&HA5,&H63,&HD0,&HFC,&H60
80 FORI=0TO959:POKE&H4A,I AND255,&H24+I/256:POKE&H73,32-(RND(10)=0)*(173+RND(2))
:CALL&H77F0:NEXT
90 END
100 'm6 ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ
110 'm6 ｽｸﾛｰﾙ
120 DATA AD,79,04
130 DATA 18
140 DATA 6D,7A,04
150 DATA 8D,79,04
160 DATA 8D,05,20
170 DATA A9,0
180 DATA 8D,05,20
190 'm6 ｱﾀﾘ ﾊﾝﾃｲ
200 DATA A9,0
210 DATA 8D,7B,04
220 DATA A0,20
230 DATA AD,7C,04
240 DATA AE,7E,04
250 DATA 38
260 DATA FD,70,04
270 DATA D9,03,12
280 DATA B0,36
290 DATA 18
300 DATA 7D,74,04
310 DATA D9,03,12
320 DATA 90,2D
330 DATA AD,7D,04
340 DATA AE,7F,04
350 DATA 38
360 DATA FD,70,04
370 DATA D9,00,12
380 DATA B0,1E
390 DATA 18
400 DATA 7D,74,04
410 DATA D9,00,12
420 DATA 90,15
430 DATA B9,01,12
440 DATA C9,EF
450 DATA F0,E
460 DATA C9,B0
470 DATA 90,7
480 DATA C9,B8
490 DATA B0,3
500 DATA 18,90,3
510 DATA 8C,7B,04
520 DATA C8,C8,C8,C8
530 DATA D0,B5
540 DATA 60,*
```

《リスト2》ザックナーのメイン・プログラム・リスト

```
10 CGSET,1:SPRITEON:POKE&H4015,15:PALETTE 0,13,48,2,33:I=X:Y=MX:TX=TY:A=C:MY=J
20 FORI=0TO4:DEFSPRITEI,(-(I>0)*3,1,0,-(I=0),-(I=3))=MID$("ﾄﾞﾃﾞﾋﾞﾊﾞk7h1k7h1ﾉA#"ﾋ
"#"ﾋﾞﾉA□X÷ﾌｧ",I*4+1,4):NEXT
30 VIEW:LOCATE0,6
40 PRINT"     k5k5l0k7k5l0k7k5l0k2l0k2k7k5l0k2k5l0
50 PRINT"    k7k5k5l2k4k5k3k6  k6k6k6k4k5 k4k2l2
60 PRINT"    k6   k1 k1l1k5l2k1l1k1l1k5l2k1l1k5
70 PRINT"    k1k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5
80 LOCATE9,13:PRINT"PUSH START
81 LOCATE9,16:PRINT"SCORE"SC"0
82 LOCATE9,18:PRINT"HIGH "HI"0
83 IFSTRIG(0)<>1THEN83
90 VIEW:SC=0:R=0:X=8:Y=110:MX=0
100 'm6ｻﾞｺ
110 FORI=0TO7:POSITIONI,240,RND(230):NEXT:S=0:A=15:GOSUB310:A=600
120 GOSUB510:A=A-1:I=A AND7
130 DEFMOVE(I)=SPRITE(8,6+RND(2)-(YPOS(I)>Y),RND(I/2)+1,40):MOVEI
140 IFC>7C=C-8:SPRITE4,XPOS(C),YPOS(C):ERAC:POKE&H400C,6,0,9+RND(5),8:SC=SC+3+R:
POSITIONC,240,RND(230):IFA<0THEN170
150 GOTO120
160 'm6ｻﾞｺ ﾆｹﾞﾙ
170 FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(8,3,1,ABS(XPOS(I)/2-123)):MOVEI:NEXT
180 FORJ=0TO200:GOSUB510:I=J AND7:IFMOVE(I)=0ERAI
190 NEXT
200 'm6ﾎﾞｽ
210 A=-5:GOSUB310:TX=246:TY=110:A=0:J=10+R*5
220 A=A+SGN(155-TX):TX=TX+A:TY=TY+(Y-TY)/16:SPRITE2,TX,TY-8:SPRITE3,TX,TY+8:POKE
&H400C,2,0,ABS(A),0:GOSUB510
230 I=RND(8):IFMOVE(I)=0DEFMOVE(I)=SPRITE(7,6+RND(3),1,TX/2):POSITIONI,TX-10,TY-
8+RND(32):MOVEI:POKE&H4004,127,130,0,1
240 IFC>1IFC<4POKE&H4008,20,0,14,0:J=J-1:IFJ=0THEN270
250 GOTO220
260 'm6ﾎﾞｽ ﾊﾞｸﾊﾂ
270 POKE&H400C,15,0,14,8:SC=SC+100+R*50:R=R+1
280 FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I+1,3+(I AND1),40):POSITIONI,TX,TY:NEXT:FORI=
0TO7:MOVEI:NEXT:SPRITE2:SPRITE3
290 PAUSE200:FORI=0TO7:ERAI:NEXT:PAUSE90:GOTO110
300 'm6ﾍﾝｿｸ
310 FORJ=0TO250
320 IF(J AND3)=0S=S+SGN(A-S)
330 POKE&H47A,S AND255:GOSUB510:IFJ<180POKE&H400C,15,0,ABS(S),8
340 NEXT:RETURN
500 'm6ｼﾞ#
510 I=STICK(0)
520 IFI AND1IFX<232X=X+4
530 IFI AND2IFX>8X=X-4
540 IFI AND4IFY<210Y=Y+4
550 IFI AND8IFY>20Y=Y-4
560 SPRITE0,X,Y
570 I=STRIG(0)
580 IFI>3IFMX=0MX=X-6:MY=Y:POKE&H4000,191,131,20,0
590 IFMX>0MX=MX+12:SPRITE1,MX,MY:IFMX>236MX=0:SPRITE1
600 POKE&H47C,X,Y,0,0:CALL&H40B:IFPEEK(&H47B)>1RETURN640
610 POKE&H47C,MX,MY,3,1:CALL&H41D:C=PEEK(&H47B):IFC>0C=C/16:MX=0:SPRITE1
620 SPRITE4:RETURN
630 'm6ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
640 POKE&H400C,15,0,13,8:SPRITE0:SPRITE4,X,Y:FORI=0TO7:CUTI:NEXT:PAUSE200:FORI=0
TO7:SPRITEI:ERAI:NEXT
650 LOCATE9,12:PRINT"GAME OVER!":PAUSE300:IFHI<SC HI=SC
660 GOTO30
```

★ついにTOWNSを買った。でも，プログラムが打てないからベーマガを買っている意味がない。(北海道札幌市・三木一敏15才)……【編：来月号の予告！　TOWNS用BASICプログラムが掲載されます。お楽しみに。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用



追いかけ宝さがしゲーム

フマキラー

松尾　真臣

ストーリー

ここは，ニタニタの国「スマイラル」。あるとき，この国のあるビルにファイターフライが住みつき，こともあろうに，土を持ちこみ，自分の住みやすいように変えてしまったのです。それを知った君(フマキラー君）は1人，立ち向かったのであった。

遊びかた

まず，土を掘って，磁石(じしゃく)を見つけ，取ります（その場所は乱数で決めている)。それを取ると，レンガの色が変わって，磁気リングをだすことができます（自分の真下にでる)。それを押して巣(す)(インクビン）をこわします。四つこわすと1面クリアです。全部で20面あります。

ゲーム・オーバーになると，パスワードがでます。タイトル画面のときに，セレクト・ボタンを押して，パスワード入力画面にしたあと，パスワードを入れると，ゲーム・オーバーになった面からはじめられます。

ルール

○タイムが0になる，またはファイターフライにぶつかる，インクビンに直接ふれるのどれかでミスになる。
○最初，自分は3人いる。
○20,000点で1人増え，その後，50,000点ごとに1人増える。
○磁石を取るとレンガの色が変わる。
○磁気リングは同時に二つだすことはできない。
○磁気リングをレンガか土に押しつけると，土に変わる。
○面クリアのボーナスは，残りタイム×10点。
○最初にでてくるところは安全地帯で，ファイターフライにやられない（磁気リングでこわすこともでき，そうすると，効果はなくなる)。

操作方法

✚字ボタンで上下左右移動。Ⓐボタンで磁気リングをだす（磁石を取っているとき)。Ⓑボタンと✚字ボタンでその方向の土を掘る。

タイトル画面のとき，適当なボタンでスタート（トリガボタン)。

Y X:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	S	C	O	R	E										T	I	M	E										
1	L	E	F	T											R	O	O	M										
2																												
3													この中すべてF30															
4																												
5																												
6																												
7																												
8																												
9																												
10																												
11																												
12																												
13																												
14																												
15																												
16																												
17																												
18																												
19																												
20																												

《第1図》フマキラーのBGグラフィック

★ベーマガを読んでいて感じることは，「みんなすごいなー」。GOSUB？DATA？ぼくにはじぇんじぇんわからない。いまに見てろよ，おいらも仲間入りしてやるぜ！（千葉県船橋市・島　康太郎16才)……【編：よし。】

そのとき，セレクトを押すと，パスワード入力画面になり，キーボードからパスワード入力，それが終わったらリターン・キーを押す。

入力方法

リスト中のアミがけ部分は，キャラクター・コード表Bの各キャラが入ります。

○f3…KEY 1，CHR$(193)↵

○i6，i7，j0，j1……

KEY 2，CHR$(222)＋CHR$(223)＋CHR$(224)＋CHR$(225)↵

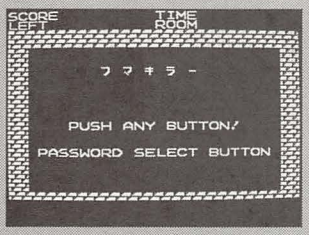
○k6，k7，l0，l1，l2，m6…
キーボードのカナとGRPHを押してから，7，8，9，0，ー，¥を押す。

○m1，m3，m2，m4…
KEY 3，CHR$(249)＋CHR$(251)＋CHR$(250)＋CHR$(252)↵
とすればよい。

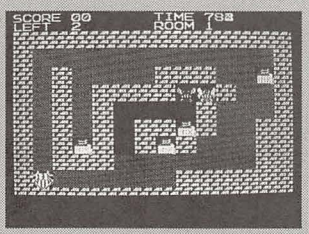
CHECKER FLAG

影：昔，昔，フマキラーという名の怪獣がいました。

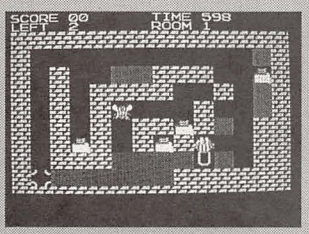
Dr.D：あのねェ影君，TVのウルトラマンじゃないんだから……そりゃ確かに「フマキラー」という名の怪獣はでたけどね。とりあえずこのゲームに関しては，ミュージックに力を入れていてよろしい。



▲〈写真1〉タイトル画面。パスワードもある



▲〈写真2〉土を掘ってまずは磁石を見つけるんだ



▲〈写真3〉磁石発見。よし，あとは巣をこわすんだが…

フマキラーのプログラム・リスト

```
10 CLEAR&H6FFE:SPRITEON:CGSET1,2
20 DEFSPRITE0,(1,1,0,0,0)="XYZr":DEFSPRITE1,(1,1,0,0,0)="¥」^_"
30 DEFSPRITE2,(1,1,0,0,0)="89:;":DEFSPRITE3,(1,1,0,0,0)="<=>?"
40 L=2:M=0:N=2:R=1:SC=0:P=2000:PALETB 0,13,48,23,16
50 VIEW:LOCATE9,6:PRINT"フ マ キ ラ ー":LOCATE6,12:PRINT"PUSH ANY BUTTON!":LOCATE3,15
:PRINT"PASSWORD SELECT BUTTON"
60 T=STRIG(0):IFT=0THEN60
70 IFT=2GOSUB300
80 ONR RESTORE600,610,620,630,640,650,660,670,680,690,700,710,720,730,740,750,76
0,770,780,790:PALETB 0,13,48,23,16
90 VIEW:FORY=4TO18STEP2:READA$:FORX=2TO22STEP4:V=VAL("&H"+MID$(A$,X/4+1,1)):W=V
MOD4:V=V/4
100 FORI=0TO1:ONV GOSUB570,580,590:SWAPV,W:NEXT:NEXT:NEXT
110 LOCATE2,18:PRINT"l2l1":LOCATE2,19:PRINT"l0k7":V=RND(12)*2+2:W=RND(8)*2+4:IFS
CR$(V,W)<>"m6"THEN110
120 A=14:B=10:C=-2:D=0:O=0:T=800:X=2:Y=18:O=0:GOSUB540
130 PLAY"T4F3EDCD7C3DECD7"
140 S=STICK(0):U=STRIG(0):E=((S=2)-(S=1))*2:F=((S=8)-(S=4))*2:X=X+E:Y=Y+F:K=ASC(
SCR$(X,Y))
150 IFK=254ORK=195THENX=X-E:Y=Y-F:GOSUB510:GOTO170
160 IFK=222GOSUB470
170 SPRITEM:M=1-M:SPRITEM,X*8+16,Y*8+24:IFU=8ANDO=2THENO=3:LOCATEX,Y:PRINT"i6i7"
:LOCATEX,Y+1:PRINT"j0j1"
180 IFO=4THEN410
190 IFK=238THENPLAY"T1G2":PALETB 0,13,48,23,41:O=2:LOCATEX,Y:PRINT"  ":LOCATEX,Y
+1:PRINT"  ":SC=SC+10:GOSUB550:GOTO210
200 IFK=249THEN370
210 A=A+C:B=B+D:IFSCR$(A,B)=" "THEN270
220 A=A-C:B=B-D:G=C:H=D:IFC<>0THEN250
230 C=SGN(X-A)*2:IFC=0THENC=RND(2)*4-2
240 D=0:GOSUB340:GOTO270
250 D=SGN(Y-B)*2:IFD=0THEND=RND(2)*4-2
260 C=0:GOSUB340
270 SPRITEN:N=5-N:SPRITEN,A*8+16,B*8+24:T=T-1:LOCATE18,0:PRINTT" "
280 IFT=0OR(A=X ANDB=Y)THEN370
290 GOTO140
300 CLS:LOCATE7,10:INPUT"PASSWORD ",A$
310 A=ASC(MID$(A$,1,1)):B=ASC(MID$(A$,2,1)):C=ASC(MID$(A$,3,1)):D=ASC(MID$(A$,4,
1))
320 IFC-A<>D-B ORC-A>20 ORC-A<0THENLOCATE7,12:PRINT"PASSWORD MISS!":PAUSE50:GOTO
40
330 R=D-B:RETURN
340 IFSCR$(A+C,B+D)=" "RETURN
350 IFSCR$(A-C,B-D)=" "THENC=-C:D=-D:RETURN
360 C=-G:D=-H:RETURN
370 SPRITEM:SPRITEN:PLAY"T1G2B":L=L-1:IFL>-1THENPAUSE200:GOTO80
380 CLS:LOCATE9,8:PRINT"GAME OVER!":X=RND(107)+48:Y=RND(107)+48
390 LOCATE7,10:PRINT"PASSWORD  ":CHR$(X):CHR$(Y):CHR$(X+R):CHR$(Y+R)
400 PLAY"T5E5FG7ECDC9C5":PAUSE200:GOTO40
410 LOCATE11,8:PRINT"CLEAR!":LOCATE9,12:PRINT"BONUS";T;"0":SC=SC+T:R=R+1:SPRITEM
:SPRITEN
420 PLAY"E5GG6E5FED7C5DE7DC":PAUSE200:IFR<21THEN80
430 CLS:LOCATE7,6:PRINT"ALL ROOM CLEAR":LOCATE8,15:PRINT"PROGRAMED BY":LOCATE10,
18:PRINT"M.MATSUO"
440 PLAY"T6G5E6E3EEEDC8C5A7A5GF5G8":PLAY"E3FA7A3EEDC8C5A7A3GF5G8"
450 PLAY"E3FG7G3GO4CO3BA8B3AB04DDDCO3B8B":PLAY"BAO4C6O3B3O4D5CO3G8G5A7A5AB885"
460 PLAY"O4C9C5R8":CLS:LOCATE5,10:PRINT"f3f3f3 THE  END f3f3f3":PAUSE700:RUN
470 Z=ASC(SCR$(X+E,Y+F)):IFZ=195ORZ=254THENLOCATEX,Y:PRINT"m6m6":LOCATEX,Y+1:PRI
NT"m6m6":O=2:X=X-E:Y=Y-F:RETURN
480 IFZ=249THENPOKE&H4015,15:POKE&H4000,99,150,44:O=0+1:SC=SC+30:GOSUB550
490 LOCATEX,Y:PRINT"  ":LOCATEX,Y+1:PRINT"  ":LOCATEX+E,Y+F:PRINT"i6i7":LOCATEX+
E,Y+F+1:PRINT"j0j1"
500 RETURN
510 IFU<>4ORK=195RETURN
520 LOCATEX+E,Y+F:PRINT"  ":LOCATEX+E,Y+F+1:PRINT"  ":POKE&H4015,15:POKE&H4008,5
,4,90,8:IFSCR$(V,W)<>" "ORO>0RETURN
530 LOCATEV,W:PRINT"k6k6":LOCATEV,W+1:PRINT"l1l2":PLAY"T1F1":O=1:RETURN
540 LOCATE5,1:PRINTL:LOCATE18,1:PRINTR
550 LOCATE5,0:PRINTSC:"0":IFSC>P THENP=P+5000:L=L+1:POKE&H4015,15:POKE&H4000,255
,203,0,1:GOTO540
560 RETURN
570 LOCATEX+I*2,Y:PRINT"m6m6":LOCATEX+I*2,Y+1:PRINT"m6m6":RETURN
580 LOCATEX+I*2,Y:PRINT"f3f3":LOCATEX+I*2,Y+1:PRINT"f3f3":RETURN
590 LOCATEX+I*2,Y:PRINT"m1m3":LOCATEX+I*2,Y+1:PRINT"m2m4":RETURN
600 DATA 555555,655A97,66A825,660095,662896,6E2E56,6A5556,1556AA
610 DATA 555555,5AAA95,580899,588099,68A798,60E69A,6A9557,15556A
620 DATA 555683,625608,626829,62E095,628256,60C966,6AA566,15556E
630 DATA 5EAB55,6A02E5,562025,A62225,560225,6AE025,56A6A5,155555
640 DATA 6AAC02,602AA2,522002,6222AA,6E0279,6AA959,555595,1555AB
650 DATA 955555,57AAD5,6A02A9,602009,62AA99,602959,5B00A9,1EA955
660 DATA 5E002E,682A26,58A826,9B50A6,96E295,A55669,5A5159,155595
670 DATA EAAB55,58029A,58A095,68D2A9,68AB55,589AA9,989655,15555A
680 DATA 555557,6AAB55,65C2A9,66A009,50AA89,580009,7AAAA9,155555
690 DATA 5EAAAE,540126,60A126,62C225,62AA29,600029,5AAA95,155557
700 DATA EAB55B,602A59,610299,615099,60D499,680099,55AA59,155555
710 DATA 95555B,5EAA59,5A02S9,583299,585015,581899,5A0099,16AA9B
720 DATA 000036,15D526,055015,001295,AA0256,55A95B,695599,1E5595
730 DATA 5555B5,5AA9A6,680156,685366,58D266,585266,580266,1AA96E
740 DATA 555556,A5AAA6,925026,9B4226,994955,5909A9,56A579,15E6AB
750 DATA 57A9AA,6AB102,559122,A99022,5596A5,6BA956,6A559A,155A97
760 DATA 57A5DE,6A9512,559012,A99152,559052,6AA802,65598A,1555A9
770 DATA 60002F,615525,605025,6851E9,605165,6151A6,680155,155585
780 DATA 561DD5,661140,661144,661004,660554,6556AB,6D6555,2AAAA9
790 DATA C10DB1,A0A484,000108,B60081,012805,00008A,E99980,155848
```

★体育の鉄棒で，オリンピック選手なみの大車輪をして，女子のかっさいをあびたT.I先生も，今年は某中学の校長になった。ちなみに50とうん才。(京都府綾部市・スライムキング 15才)……【Dr.D：ワシも負けちゃおれん。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用



動きのすばらしい格闘技ゲーム

F.O.R.S
エフ　オー　アール　エス

気狂いピエロ

内　容

F.O.R.SはFights of the Robotsの略で，ロボットによって行なわれる格闘競技(かくとうきょうぎ)です。

遊びかた

まずタイトル画面で5文字のリングネームを聞いてくるので入力してください。

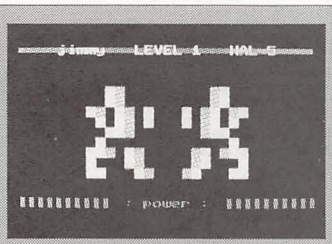
ブザーが鳴ると競技がはじまります。キー操作は，1で腕(うで)の上下，2でスウェー，Zでキック，Xでパンチです。相手が顔にパンチを打ってきたときに腕があがっていれば，ボディーを打ってきたときはさがっていれば当然ふせげますが，キックを打ってきたときはスウェーでしかよけきれません。

キックが必ず決まるタイミングというのは，相手のキックをよけた直後か，相手がスウェーした瞬間にキックをだすことです。

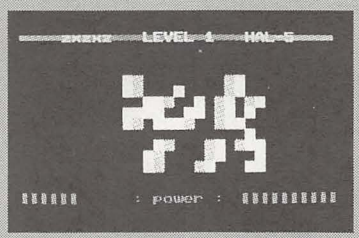
パンチが当たると1，キックだと3パワーが減って，パワーが0に(最初は10)なると倒れます。相手は5人，感動の(?)エンデング

《第1表》変数表

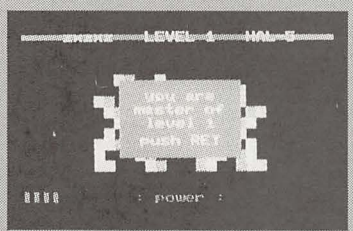
L……レベル(面)の数，1～5まで	が上，1が下
P……自分のパワー，初期値10	BEH…相手の腕の上下，－1が上，1が下
PH……相手のパワー，初期値10	NA$…自分の名前
PO……自分の状態，0が普通	N$( )…相手の名前，1～4まで
POH…相手の状態，0が普通	G1( )～G8( )…自分のキャラのパターン
BE……自分の腕の上下，－1	H1( )～H8( )…相手のキャラのパターン



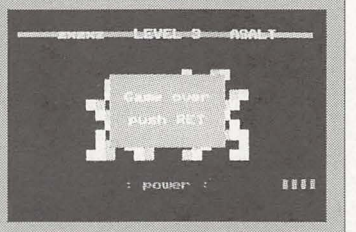
▲《写真1》ゲーム・スタート！レベル1の対戦相手はHAL-5だ!!がんばれ!!



▲《写真2》みごとにキックが決まったぞ!!相手に3のダメージをあたえた



▲《写真3》みごとHAL—5を倒してレベル1はなんなくクリアだ！



▲《写真4》レベル3のASALTは強かった！大敗してしまった

F.O.R.Sのプログラム・リスト

```
1000 REM -- F.O.R.S -- on f-basic V3.0 by kigurui piero
1010 CLEAR :&H67FF:WIDTH 40,25:CONSOLE ,,,1:RANDOMIZE TIME/4:DEFINT A-Z
1020 DIM G1(49),G2(49),G3(49),G4(49),G5(49),G6(49),G7(49),G8(49),H1(49)
1030 DIM H2(49),H3(49),H4(49),H5(49),H6(49),H7(49),H8(49),PS(7),UC(16),N$(6)
1040 CLS:GOSUB 2240:'                --> read & write data.
1050 CLS:EXEC &H6800:GOSUB 2110:L=1:'    --> print title.
1060 REM                -- start game. ( each 'level' )  --
1070 CLS:EXEC &H6800:P=10:PH=10:LINE(74,42)-(576,45),PSET,1,BF
1080 PO=0:POH=0:BE=1:BEH=1:O$="LEVEL"+STR$(L):X=271:Y=40:C=7:GOSUB 2090
1090 O$=NA$:X=142:GOSUB 2090:O$=N$(L):X=432:GOSUB 2090
1100 O$="▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ : power : ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮":X=76:Y=160:C=2:GOSUB 2090
1110 PUT@(12,9)-(18,17),G2:PUT@(22,9)-(28,17),H2
1120 FOR I=1 TO 2000:NEXT:PLAY"S10M5000;S2","S10M5005A+2":FOR I=1 TO 2000:NEXT
1130 REM                --  main loop  --
1140 IF P<1 THEN GOTO 1900
1150 FOR I=1 TO 1500-L*300:NEXT
1160 ON PO GOTO 1580,1740,1720,1710
1170 ON INSTR(" !X22",INKEY$) GOTO 1180,1590,1630,1690,1700
1180 IF PH<1 THEN GOTO 1960
```


★去年，パソコンが学校に導入されて，手をたたいて喜こんだ。しかし，一度も使われていないのには閉口した。(岡山県津山市・読葛亮孔明14才)…【編：もったいない!!先生に言ってどしどし使うようにしよう!!】

にむかってぐわんばってね。

とにかくキー操作になれることと，相手の動きをよく見ること。無駄な動きはしないことが大切です。

プログラム

画面をゆらす部分だけはマシン語を使っているので注意して入力するように。

あと，随所にFOR文を入れて遅くしているので，レベル5でも簡単だ！（いないと思うけど）という人は，1390，1400行のFOR～NEXTを消してみてください。キー操作がやりにくいという人は1170行の“”内を変えてみてね。

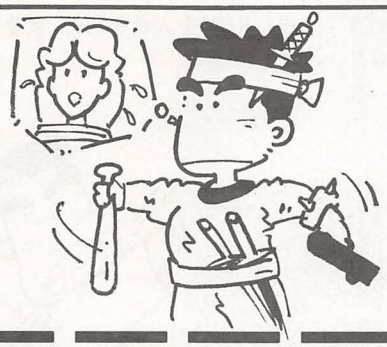
思ったより長くて読みにくくなったので，罪ほろぼしに，行の最後にREMを入れました。参考にしてください。



```
1190 ON POH GOTO 1470,1430,1410,1480
1200 ON PO GOTO 1220,1140,1270,1280
1210 REM      -- move of enemy --
1220 IF RND(.05+.2*L+POH*.02 THEN 1400 ELSE 1940
1230 IF RND(.1*-(PO-1) THEN 1390:'                    --> swai
1240 IF RND(.5+.1*ABS(BE-BEH)-L*.05 THEN 1290:'      --> swai
1250 IF RND(.5+.1*ABS(BE-BEH)*L+PO*.3 THEN 1330:'    --> up or down
1260 GOTO 1140                                        --> punch
1270 IF RND(.6+.1*L THEN 1390 ELSE 1140:'             --> swai
1280 IF RND(.6+.1*L THEN 1400 ELSE 1140:'             --> kick
1290 BEH=BEH*-1:'                                     <-- up or down
1300 ON BEH+2 GOTO 1310,1300,1320
1310  PUT@(22,9)-(28,12),H1:GOTO 1140:'               --  up      --
1320  PUT@(22,9)-(28,12),H2:GOTO 1140:'              --  down    --
1330 ON BEH+2 GOTO 1340,1140,1350:'                   <-- punch   --
1340  PUT@(19,9)-(28,12),H4:GOTO 1360:'               --  up      --
1350  PUT@(19,9)-(28,12),H5:'                         --  down    --
1360 IF BE<>BEH AND PO<2 THEN P=P-1:GOSUB 1870:G=2:GOSUB 1770 ELSE GOSUB 1850
1370  FOR I=1 TO 300:NEXT
1380 LINE(19,9)-(21,12),"",BF:GOTO 1300
1390 PUT@(22,9)-(30,17),H6:FOR I=1 TO 300:NEXT:GOTO 1140:'  <--  swai
1400 POH=3:PUT@(22,9)-(28,17),H8:FOR I=1 TO 300:NEXT:GOTO 1140:'  <--  kick
1410 POH=2:LINE(27,9)-(28,17),"",BF:PUT@(16,9)-(26,17),H5:'  <--  kick 2
1420  IF PO<>4 THEN P=P-3:GOSUB 1870:GOTO 1490 ELSE 1140:'  -->  kick hit?
1430 POH=1:LINE(19,9)-(21,17),"",BF:'                 <--  kick 3
1440  ON BEH+2 GOTO 1450,1140,1460
1450  PUT@(22,9)-(28,17),H1:GOTO 1140
1460  PUT@(22,9)-(28,17),H2:GOTO 1140
1470 POH=0:GOTO 1140:'                                <--  kick end
1480 POH=0:LINE(29,9)-(30,17),"",BF:GOTO 1440:'       <--  swai end
1490 G=4:GOSUB 1770:FOR I=1 TO 1000:NEXT:'            <--  kick hit
1500 LINE(19,9)-(21,17),"",BF:PO=0:POH=0
1510 ON BE+2 GOTO 1520,1510,1530
1520  PUT@(12,9)-(18,17),G1:GOTO 1540
1530  PUT@(12,9)-(18,17),G2
1540 ON BEH+2 GOTO 1550,1540,1560
1550  PUT@(22,9)-(28,17),H1:GOTO 1140
1560  PUT@(22,9)-(28,17),H2:GOTO 1140
1570 REM      -- move of me --
1580 PO=0:GOTO 1180
1590 BE=BE*-1:'                                       <--  up or down
1600 ON BE+2 GOTO 1610,1180,1620
1610  PUT@(12,9)-(18,12),G1:GOTO 1180:'               --  up      --
1620  PUT@(12,9)-(18,12),G2:GOTO 1180:'               --  down    --
1630 ON BE+2 GOTO 1640,1650,1650:'                    <--  punch   --
1640  PUT@(12,9)-(21,17),G4:GOTO 1660:'               --  up      --
1650  PUT@(12,9)-(21,17),G5:'                         --  down    --
1660 IF BE<>BEH AND POH<2 THEN PH=PH-1:GOSUB 1880:G=2:GOSUB 1770 ELSE GOSUB1850
1670  FOR I=1 TO 300:NEXT
1680 LINE(19,9)-(21,17),"",BF:GOTO 1600               <--  kick
1690 PO=3:PUT@(12,9)-(18,17),GB:GOTO 1180:'           <--  swai
1700 PO=4:PUT@(10,9)-(18,18),G6:GOTO 1180:'
1710 PO=0:LINE(10,9)-(11,18),"",BF:ON BE+2 GOTO 1750,1180,1760:'<-- swai end
1720 LINE(12,9)-(14,18),"",BF:PUT@(15,9)-(25,18),G3:PO=2:'      <-- kick 2
1730 IF POH<>4 THEN PH=PH-3:GOSUB 1880:GOTO 1490 ELSE 1180:'   --> hit?
1740 PO=1:LINE(19,9)-(21,18),"",BF:ON BE+2 GOTO 1750,1180,1760
1750 PUT@(12,9)-(18,18),G1:GOTO 1180
1760 PUT@(12,9)-(18,18),G2:GOTO 1180
1770 SOUND 7,49:SOUND 6,80:SOUND 2,10:SOUND 3,15:SOUND 4,30:SOUND 5,13:'<-- hit
1780 SOUND 11,55:SOUND 12,13:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 13,0
1790 FOR I=1 TO G
1800   POKE &H6821,&H01:POKE &H6822,&H40
1810   EXEC &H6800:FOR J=1 TO 100:NEXT
1820   POKE &H6821,&HFE:POKE &H6822,&HC0
1830   EXEC &H6800:FOR J=1 TO 100:NEXT
1840 NEXT:RETURN
1850 SOUND 0,0:SOUND 2,0:SOUND 4,0:SOUND 6,18:SOUND 7,9:SOUND 8,10:SOUND 11,0
1860 SOUND 12,0:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 12,4:SOUND 13,2:RETURN
1870 LINE(23G,160)-(76+P*16.168),PSET.0.BF:RETURN:'   <-- power gage of me off
1880 LINE(428,160)-(584-PH*16.168),PSET.0.BF:RETURN:' <-- power gage of en off
1890 REM      -- game over --
1900 LINE(19,9)-(21,17),"",BF:PUT@(12,9)-(18,17),G7:PUT@(22,9)-(28,17),H1
1910 G=6:GOSUB 1770:FOR I=0 TO 2000:NEXT
1920 LINE(232,76)-(423,133),PSET.1.BF:0$="Game over":X=254
1930 Y=90:C=7:GOSUB 2090:0$="push RET":X=261:Y=108:GOSUB 2090
1940 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1050 ELSE 1940
1950 REM      -- Level end --
1960 PUT@(12,9)-(18,17),G1:LINE(19,9)-(21,17),"",BF
1970 PUT@(22,9)-(28,17),H7:G=6:GOSUB 1770:FOR I=1 TO 2000:NEXT:IF L=5 THEN 2020
1980 LINE(232,76)-(423,133),PSET.1.BF:0$="you are":X=270:Y=84:C=7:GOSUB 2090
1990 0$="master of":X=253:Y=94:GOSUB 2090:0$="Level"+STR$(L):N$(L-1)=N$(L)
2000 X=270:Y=104:GOSUB 2090:0$="push RET":X=262:Y=117:GOSUB2090:N$(L)=NA$:L=L+1
2010 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1070 ELSE 2010
2020 LINE(232,66)-(423,147),PSET.1.BF
2030 0$="you are":X=270:Y=70:C=7:GOSUB 2090:0$="master of":X=253:Y=80
2040 GOSUB 2090:0$="Fights":X=274:Y=96:GOSUB 2090:0$="of the":Y=106:GOSUB 2090
2050 0$="Robot$":Y=116:GOSUB 2090:0$="push RET":X=262:Y=134:GOSUB 2090
2060 PLAY"t150o10o7l16","T150O0L3L16","T150O5L16":N$(4)=N$(5):N$(5)=NA$:X=100
2070 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1050 ELSE X=X+1:IF X<100 THEN 2070
2080 X=0:PLAY"R64","R64","R64":SOUND 7,220:SOUND 6,5:PLAY P1$,P2$,P3$:GOTO 2070
2090 SOUD(X,Y),0$,2,1,C:SYMBOL(X+2,Y),G$,2,1,C:RETURN
2100 REM      -- print title --
2110 COLOR=(6,7):COLOR=(4,0):COLOR=(5,0):COLOR=(1,0):COLOR=(2,0):COLOR=(5,1)
2120 LINE(70,70)-(570,134),PSET.1.BF:S$="F . O . R . S":SYMBOL(112,86),S$,4,1,2
2130 SYMBOL(114,86),S$,4,1,2:0$="Input Ring name":X=145:Y=110:C=2:GOSUB 2090
2140 LINE(0,0)-(40,25),"■",4,BF:NA$="":PLAY"","","","T805M1200"
2150 FOR I=1 TO S:SYMBOL(401+I*16,110),"",2,1,3,XOR
2160 K$=INKEY$:IF K$<>"" THEN 2190 ELSE X=X+1:IF X<90 THEN 2160 ELSE X=0
2170 PLAY"R64","R64","R64":SOUND 7,220:SOUND 6,5
2180 PLAY"","","L64DDDDDM5000DM1200DDDDDDM5000DD8,M1200":GOTO 2160
2190 NA$=NA$+K$:SYMBOL(401+I*16,110),"",2,1,3,XOR
2200 SYMBOL(401+I*16,110),K$,2,1,2,OR:SYMBOL(403+I*16,110),K$,2,1,2,OR:NEXT
2210 FOR I=1 TO 50:EXEC &H6800:NEXT:CLS:COLOR=(4,7):COLOR=(2,2)
2220 COLOR=(3,3):COLOR=(1,1):COLOR=(5,5):COLOR=(6,6):RETURN
2230 REM      -- read & write data --
2240 0$="wait a moment":X=225:Y=80:C=7:GOSUB 2090
2250 FOR I=0 TO 7:READ P$(I):NEXT:FOR J=0 TO 48:READ S$
2260   FOR I=1 TO 16:U(J)=P$(VAL("&H"+S$(I,I+1))):NEXT
2270  G$(J)=U(1):H3(J)=U(2):G4(J)=U(3):G5(J)=U(4):H4(J)=U(5):H5(J)=U(6)
2280  G6(J)=U(7):H6(J)=U(8):G1(J)=U(9):G2(J)=U(10):G7(J)=U(11)
2290  G8(J)=U(12):H1(J)=U(13):H2(J)=U(14):H7(J)=U(15):H8(J)=U(16)
2300 NEXT:FOR I=&H6800 TO &H6829:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
2310 P1$="R8DR16R8R8DR16R8R8R8DR16R8R8D":P2$="O2ECD1AD2ECD1AD2ECD1AD2ECD1AD2"
2320 P2$=P2$+"ECD1AD2EFCD1AD2FCD1AD2FCD1AD2FCD1AD2F":P3$="M1000DDDM10"
2330 P3$=P3$+"O0DM1000DDDDDDM1000DM1000DDDDDDM1000DM1000DM1000DDDDDM1000DM1000DD"
2340 FOR I=1 TO S:READ N$(I):NEXT:RETURN
2350 DATA 8224,8327,8446,-30944,-30841,-30722,-480,-377
2360 DATA 57007000000030000,000000505501220?,0055770200063300,0000000330001000
2370 DATA 22500000011000O2,730000106665677?3,6700706010000000,0055577075501030?
2380 DATA 335000001156772?3,1000005066052237,6711010031034O1,0077722675361222?
2390 DATA 4744440255565337,6066550301073370,1700335100100032,6333072244617764
2400 DATA 1044041266653370,4055770300300000,3704440033110020,1005114200500041
2410 DATA 6400005400003300,0444000346112202,5066220066053302,1000443055027714
2420 DATA 4700000011003322,6411000000557743,0200000311000022,0300001266551133
2430 DATA 0000005344407777,0000330200600000,0044005411111170,0066000066663330
2440 DATA 00557717,0500220O,1000441160330060,0700007,7055774O,01000001
2450 DATA 1600111,6044006,0000222,2711133,5006600,0100044,566,00,222,33
2460 DATA 8E,68,08,AD,9F,FB,FA,39,10,00,68,0E,00,1C,00,3F,59,41,4D,41
2470 DATA 55,45,48,49,93,0D,9F0,FC,D0,5E,85,FE,C0,FD,D0,5E,FD,04,0E,39
2480 DATA "HAL-5","GONTA","ASALT","SCARL","DIABO"
```

★OF豆知識コーナー。蛇足とは，なくてもよいよけいなもののこと，あっ影さんのことか！（神奈川県高座郡・西塚泰徳15才）…【影：そうか，私は，なくてはならないものだったのか。編：勝手に聞きまちがえて！】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用



きれいなキャラクターのRPG

ADVENTURE IN TOWN
アドベンチャー　イン　タウン

清水　夏樹

ストーリー

幼なじみの2人。男は勇者専門学校に行き勇者になり，女は家事手伝い。そんな彼女が何者かにさらわれた。町内会長をしている彼女の父親は大さわぎだった。

概　要

偶像的人物救出型主人公成長型式対話主体勿論戦闘有之頭脳感激的擬似体験的電脳遊技。

使いかたおよび遊びかた

このゲームの目的は，もちろん御嬢様を助けだして，町内会長の南野さんの祝福を受けることです。

2，4，6，8で主人公を操ります。敵がでれば自動的に戦闘モードに突入します。2か8で＞を動かし，決まったらスペース・キーで決定です。自分の受けるダメージ・ポイントは敵のSTR−自分のARM±1です。敵の受けるダメージ・ポイントも同様です。

戦闘モードでないときにスペース・キーを押すとメニューがでてきます。アイテムを選ぶと今持っている物がでますが，ゲームの進行上はまったく関係ありません。ただ見るだけです。

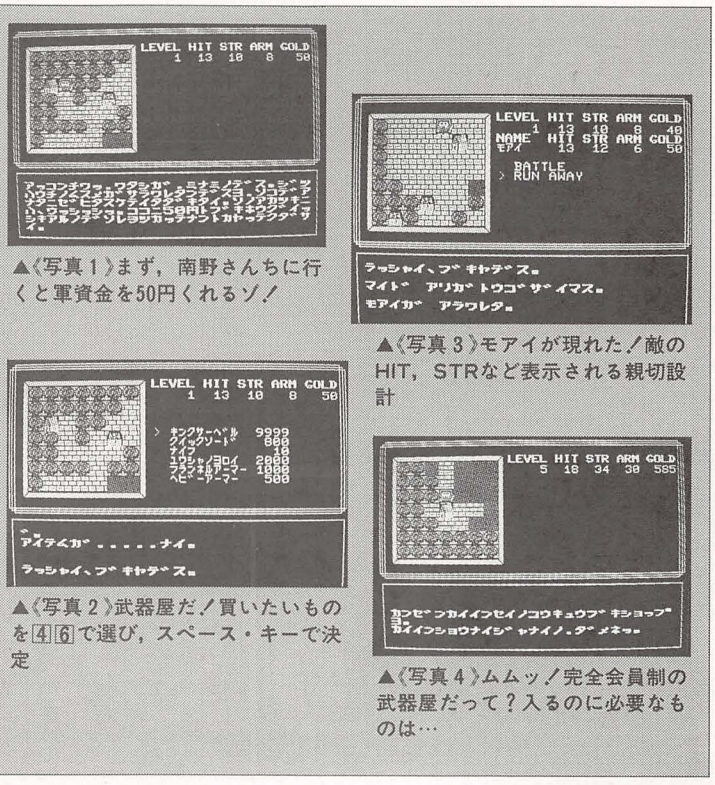
“ぶき・ぼうぐ”を選ぶと持っている武器と防具がでてきます。ここはつごうにより，武器と防具がいっしょになっております。あしからず。何か武器か防具を買ったら，必ず“そうび”してください。武器は3種，防具も3種あります。武器と防具の区別は見てくれればわかると思います。武器，防具とも強い順に上から表示されます。2回続けて装備しても1回分しか強くならないのでそんなバカなことはしないでください。武器は必ずしも買うとは限りません。

《第1表》変数表

M(35，28)	MAP用
M$(29)	メッセージ
MX,MY	7×7画面の座標
X,Y	自分の座標
MR$	メッセージ表示用
TL	テレカ残り度数
PP(8)	持っているか否か
STATUS(5)	各種パラメータ

最後に

まず，お金をためることと，人の話をよく聞いてよく考えることです(まるで学校の先生みたいね)。これを守ればクリアできると思います。



▲《写真1》まず，南野さんちに行くと軍資金を50円くれるゾ！

▲《写真3》モアイが現れた！敵のHIT，STRなど表示される親切設計

▲《写真2》武器屋だ！買いたいものを4 6で選び，スペース・キーで決定

▲《写真4》ムムッ！完全会員制の武器屋だって？入るのに必要なものは…

★さあーて，ジャンボミソチャーシューコーンラーメンのコーン増しラーメンでも頼むかな！影さんは？(東京都稲城市・DARK・DRAGONの呪＆戦＆知の神々16才)…【影：チキンラーメンとお湯をちょうだい。】

ADVENTURE IN TOWNのプログラム・リスト

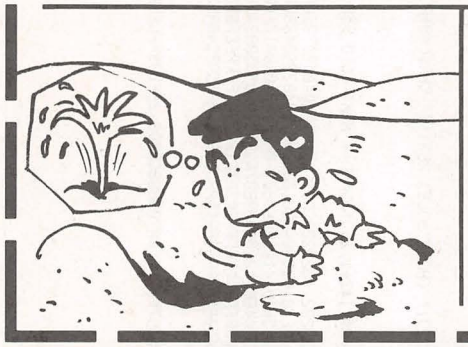
```
10 CLEAR 1500:REM        ********************************************************
20 DEFINT A-Z:REM        ****              ADVENTURER IN TOWN                  ****
30 GOSUB 1840:REM        ****                SINCE 88/12/9                     ****
40 GOTO 1100:REM         ********************************** DEMPA Version ****
50 CLS:LINE(11,0)-(628,129),PSET,7,B:LINE(5,2)-(634,127),PSET,7,B:M(26,23)=508
60 LINE(0,4)-(639,125),PSET,7,B:LINE(30,15)-(259,115),PSET,5,BF
70 LINE(30,15)-(259,115),PSET,0:LINE(30,115)-(259,15),PSET,0:LOCATE 0,22:WAL=15
80 FOR I=270 TO 272 STEP 2:SYMBOL(I,14),"LEVEL HIT STR ARM GOLD",2,1,7:NEXT I
90 X=3:Y=3:MX=1:MY=1:GOSUB 100:II=3:LL=3:GOSUB 280:MR$="":GOSUB 560:GOTO 190
100 REM ──────────────────────────────────────────────[ FIELD WRITE ]
110 LINE(38,19)-(251,111),PSET,0,BF:I=0:L=1:FOR LR=MY*7-6 TO MY*7
120 FOR IR=MX*7-6 TO MX*7:A=VAL(MID$(STR$(M(IR,LR)),2,1))-3:I=I+1
130 ON A GOSUB 150,140,160,170,180:NEXT IR:I=0:L=L+1:NEXT LR:GOSUB 780:RETURN
140 PUT@A(I*30+10,L*13+7)-(I*30+39,L*13+19),B%,PSET:RETURN
150 PUT@A(I*30+10,L*13+7)-(I*30+39,L*13+19),C%,PSET:RETURN
160 PUT@A(I*30+10,L*13+7)-(I*30+39,L*13+19),D%,PSET:RETURN
170 PUT@ (I*30+10,L*13+7)-(I*30+39,L*13+19),E%,PSET,7:RETURN
180 PUT@ (I*30+10,L*13+7)-(I*30+39,L*13+19),F%,PSET,4:RETURN
190 A$=INKEY$:XX=X:YY=Y:IF WA=>WAL THEN 220:REM ──────────────[ MOVE PROGRAM ]
200 IF A$="2"THEN Y=Y+1:GOSUB 230:Y=Y-1 ELSE IF A$="4"THEN X=X-1:GOSUB230:X=X+1
210 IF A$="6"THEN X=X+1:GOSUB 230:X=X-1 ELSE IF A$="8"THEN Y=Y-1:GOSUB230:Y=Y+1
220 IF A$=" " THEN 680 ELSE IF WA=>WAL THEN WAL=INT(RND(1)*5)+9:GOTO840 ELSE190
230 WA=WA+1:I=XX-(MX*7-7):L=YY-(MY*7-7):II=X-(MX*7-7):LL=Y-(MY*7-7):GOSUB 290
240 IF M(X,Y)=6 THEN BEEP:II=I:LL=L:GOSUB 280:RETURN ELSE IF M(X,Y)>9 THEN 310
250 IF II<1 THEN MX=MX-1:II=7:GOTO 300 ELSE IF II>7 THEN MX=MX+1:II=1:GOTO 300
260 IF LL<1 THEN MY=MY-1:LL=7:GOTO 300 ELSE IF LL>7 THEN MY=MY+1:LL=1:GOTO 300
270 IF M(XX,YY)=8 THEN GOSUB180:GOSUB280:GOTO190 ELSE GOSUB170:GOSUB280:GOTO190
280 PUT@A(II*30+10,LL*13+7)-(II*30+39,LL*13+19),A%,PSET:RETURN
290 LINE(I*30+10,L*13+7)-(I*30+39,L*13+19),PSET,0,BF:RETURN
300 GOSUB 100:GOSUB 280:GOTO 190
310 REM ──────────────────────────────────────────────[ TALKING !! ]
320 A=VAL(MID$(STR$(M(X,Y)),3)):IF M(XX,YY)=8 THEN GOSUB 180 ELSE GOSUB 170
330 IF A=18 AND Q(3)=1 THEN A=21:Q(4)=1 ELSE IF A=1 AND Q(1)=1 THEN Q(2)=1:A=19
340 IF A=12 AND Q(4)=1 AND Q(6)=1 AND Q(8)=1 THEN MR$=M$(29):GOSUB 560:GOTO1060
350 MR$=M$(A):PRINT:GOSUB 560:IF A=5 THEN GOSUB 490:A$="":GOSUB 620:GOSUB 560
360 IF A=21 THEN A=25 ELSE IF A=4 THEN AN=6:GOTO 470
370 IF A=3 THEN G=G+50:GOSUB 790:A=18 ELSE IF A=19 THEN A=24
380 IF A=8 THEN GOSUB 540:GOSUB 100:A=8:MR$=M$(24):GOSUB 560
390 IF A=9THEN GOSUB660:OK=500:GOSUB640:Q(1)=1:A=24:GOTO480ELSE IF A<>16THEN410
400 IF Q(2)=1 THEN MR$=M$(22):GOSUB 560:PP(1)=1:A=24 ELSE MR$=M$(23):GOSUB 560
410 IFA=10THENGOSUB660:OK=3000:GOSUB640:Q(8)=1:MR$=M$(28):GOSUB560:Q(7)=1:TL=49
420 IFA=11THEN GOSUB660:OK=300:GOSUB640:Q(5)=1:GOTO480ELSE IFA=13THEN430ELSE440
430 GOSUB 660:IF B=1 AND Q(5)=1 THEN Q(5)=0:Q(6)=1:MR$=M$(26):GOSUB 560:A=27
440 IF A=17 AND Q(7)=1 THEN D$="ﾓｼﾓｼ.. ":RANDOMIZE LV*TL:FOR I=1 TO 20 ELSE 480
450 D$=D$+CHR$(&H+INT(RND(1)*207)+34):NEXT:MR$="｢"+D$+"｣":GOSUB 560:TL=TL-1
460 MR$="ﾋﾟｰ ｶｰﾄﾞﾜ ｵﾄﾘｸﾞｯｻｲ｡ｱﾄﾞ"+STR$(TL+1)+"ﾏｲ ﾂｶｴﾏｽ｡":GOSUB 560:GOTO 480
470 FOR I=1 TO 6:AN$(I)=P$(I):NEXT:BUKI=1:GOSUBS90:Z=B:OK=P(B):GOSUB640:PP(Z)=1
480 M(X,Y)=500+A:X=XX:Y=YY:II=X-(MX*7-7):LL=Y-(MY*7-7):GOSUB 280:GOTO 190
490 GOSUB660:OK=500:GOSUB640:LINE(350,57)-(495,77),PSET,6,BF:FOR I=24TO28 STEP2
500 A$=INKEY$:D=D+1:IF D=10 THEN D=0:GOTO 500 ELSE LOCATE I-1,8:PRINT D
510 IF A$<>" " THEN 500 ELSE D(I/2-11)=D:NEXT I:REM ──────────[ TAKARAKUJI ]
520 DR=0:IF D(1)=D(2) OR D(2)=D(3) OR D(1)=D(3) OR D(1)=D(2)=D(3) THEN DR=99
530 IF DR<>99 THEN MR$="ﾊｽﾞﾚ ﾏﾀﾁﾃﾈ｡":RETURN ELSE MR$=M$(20):Q(3)=1:RETURN
540 GOSUB 660:OK=100:GOSUB 640:LINE(38,19)-(251,111),PSET,0,BF:FOR L=0 TO 1
550 FORI=0TO350+(L*3):BEEP1:BEEPL:BEEP0:NEXTI,L:STATUS(2)=HIT(STATUS(1)):RETURN
560 A1=LEN(MR$):B=A1/25:C=C+1:IF C<B THEN 560 ELSE C=C+1:REM ──────[ PRINTING ]
570 FOR L=1 TO C:MMR$=MID$(MR$,L*25-24,25):PRINT:LINE(5,135)-(634,198),PSET,7,B
580 FOR I=20 TO 22 STEP 2:SYMBOL(I,184),MMR$,3,1,7:NEXT I,L:C=0:RETURN
590 FOR I=7 TO 6+AN:LOCATE 19,I:PRINT AN$(I-6):NEXT:B=1:IF BUKI=0 THEN 610
600 FOR I=7 TO 12:LOCATE 29,I:PRINT USING"####";P(I-6):NEXT I:REM ──[ ANSWER ]
610 A$=INKEY$:IF A$="2" AND B<AN THEN B=B+1 ELSE IF A$="8" AND B>1 THEN B=B-1
620 IF A$=" " THEN LINE(300,56)-(600,123),PSET,0,BF:BUKI=0:LOCATE 0,23:RETURN
630 LOCATE 17,B+6:PRINT">":LOCATE 17,B+6:PRINT" ":GOTO 610
640 IF G=>OK THEN MR$="ﾏｲﾄﾞ ｱﾘｶﾞﾄｳｺﾞｻﾞｲﾏｽ｡":GOSUB 560:G=G-OK:GOSUB 790:RETURN
650 MR$="ｵｶﾈｶﾞ ﾀﾘﾅｲｼﾞｬﾅｲﾃﾞｽｶ｡ﾏｯﾀｸﾓｯ｡":GOSUB 560:RETURN 480:REM ──────[ OKANE ]
660 AN=2:AN$(1)="Yes":AN$(2)="No":GOSUB 590:PRINT:IF B=1 THEN RETURN
670 MR$="ｿｳﾃﾞｽｶ..ｿﾘｬｻﾞﾝﾈﾝﾃﾞｽﾈｪ｡":GOSUB 560:RETURN 480:REM ──────[ YES OR NO ]
680 AN=2:AN$(1)="ｱｲﾃﾑ":AN$(2)="ﾌﾟｷ･ﾎﾟｸﾞ":GOSUB 590:IF B=2 THEN 710
690 L=1:FOR I=1 TO 9:AN=L-1:IF Q(I)=1 THEN AN$(L)=Q$(I):L=L+1:NEXT ELSE NEXT
700 IF L=1 THEN MR$=AN$(B)+"ｶﾞ.....ﾅｲ｡":GOSUB560:GOTO190 ELSE GOSUB 590:GOTO190
710 L=1:FOR I=1 TO 7:AN=L-1:IF PP(I)=1 THEN AN$(L)=P$(I):L=L+1:NEXT ELSE NEXT
720 IF L=1 THEN 700 ELSE GOSUB 590:D$=AN$(B):AN$(1)="ｿｳﾋﾞ":AN$(2)="ﾄﾘｹｼ":AN=2
730 GOSUB 590:IF B=2 THEN 190 ELSE MR$=D$+"ﾜ ｿｳﾋﾞ ｼﾏｽ｡":GOSUB 560:Z=ASC(D$)
740 IF Z=183 THEN KEN=10 ELSE IF Z=184 THEN KEN=5 ELSE IF Z=197 THEN KEN=3
750 IF Z<200THEN 770ELSE IF Z=213THEN TAT=10 ELSE IF Z=204THEN TAT=5 ELSE TAT=3
760 STATUS(4)=STATUS(4)+TAT-BOHG:BOHG=TAT:GOSUB 780:GOTO 190
770 STATUS(3)=STATUS(3)+KEN-KENG:KENG=KEN:GOSUB 780:GOTO 190
780 FOR I=1 TO 4:LOCATE I*4+16,3:PRINT USING"##";STATUS(I):NEXT I
790 LOCATE 35,3:PRINT USING"####";G:LOCATE 0,23:RETURN:REM ─[ STATUS PRINTING ]
800 LOCATE 17,5:PRINT TNAME$(E):LOCATE 24,5:PRINT USING"##";THIT(E)
810 LOCATE 28,5:PRINT USING"##";TSTR(E):LOCATE 32,5:PRINT USING"##";TARM(E)
820 TG=E/2*100:LOCATE 35,5:PRINT USING"#####";TG:LOCATE 0,23:RETURN
830 LINE(260,32)-(627,124),PSET,0,BF:RETURN:REM ──────────────[ BATTLE ]
840 GOSUB 1810:E=CINT(STATUS(1)/2)+INT(RND(1)*8)-4:IF E<1 OR E>5 THEN 840
850 FOR I=270 TO 272 STEP 2:SYMBOL(I,32),"NAME  HIT STR ARM GOLD",2,1,7:NEXT
860 GOSUB 800:MR$=TNAME$(E)+"ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ｡":GOSUB 560:BEEP:AN=2:AN$(1)="BATTLE"
870 AN$(2)="RUN AWAY":GOSUB 590:F=2:WA=0:IF B=1 THEN 900 ELSE F=INT(RND(1)*3)+1
880 IF E=6 THEN F=4 ELSE IF F=2 THEN MR$="ｽｶｺﾗ ﾆｹﾞﾀ｡":GOSUB560:GOSUB830:GOTO190
890 IF F=4 THEN MR$="ﾆｹﾞﾗﾚﾙﾜｹ ﾅｲﾃﾞｼｮ｡ ｻｲｺﾞﾉ ﾃｷﾀﾞﾓﾝ｡" ELSE MR$="ﾆｹﾞﾗﾚﾅｶｯﾀ｡"
900 IF F<>2 THEN GOSUB 560:GOTO 1000 ELSE MR$="ｷﾐﾉ ｺｳｹﾞｷ｡":GOSUB 560
910 FOR L=0 TO 4:FOR I=0 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:BEEP 1:NEXT L:BEEP 0
920 F=STATUS(3)-TARM(E)+INT(RND(1)*3)-1:IF F<1 THEN F=1
930 THIT(E)=THIT(E)-F:MR$=STR$(F)+"ﾎﾟｲﾝﾄﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞﾖ ｱﾀｴﾀ｡":GOSUB 560:GOSUB 800
```

★ぼくがプログラムを作るとエラーがでる。しかし，影さんが作ると何もでない…。(岡山市・大月範雄16才)
…【影：プログラムを打ち込むとエラーがでるとは，お主なかなかやるな！編：素質は十分ですネ！】

```
940 IF THIT(E)<=0 THEN GOSUB 830:MR$=TNAME$(E)+"ヲ ﾔｯﾂｹﾀ｡" ELSE 1000
950 GOSUB 560:IF E=6 THEN RETURN
960 I=EX2(E):EX=EX+I:II=I:G=G+TG:GOSUB 780:MR$="ｹｲｹﾝﾁ"+STR$(II)+"ﾎﾟｲﾝﾄ ﾃﾆｲﾚﾀ｡"
970 GOSUB 560:IF EX=>EX1(STATUS(1)+1) THEN MR$="ｷﾐﾊ ﾚﾍﾞﾙ ｱｯﾌﾟｼﾀ｡" ELSE 190
980 GOSUB 560:STATUS(1)=STATUS(1)+1:LV=STATUS(1):STATUS(2)=HIT(LV)
990 STATUS(3)=STATUS(3)+STR(LV):STATUS(4)=STATUS(4)+ARM(LV):GOSUB 780:GOTO 190
1000 MR$=TNAME$(E)+"ﾉ ｺｳｹﾟｷ｡":GOSUB 560:F=TSTR(E)-STATUS(4)+INT(RND(1)*3)-1
1010 FOR I=1 TO 40:FOR L=0 TO 5 STEP I*2:BEEP 1:BEEP 0:NEXT L,I:IF F<1 THEN F=1
1020 MR$=STR$(F)+"ﾎﾟｲﾝﾄﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞﾖ ｳｹﾀ｡":GOSUB 560:H=STATUS(1)
1030 STATUS(2)=STATUS(2)-F:GOSUB780:IF STATUS(2)<=0 THEN 1040 ELSE F=2:GOTO 870
1040 GOSUB 830:MR$="ｷﾐﾊ ｼﾝﾃﾞｼﾏｯﾀ｡ ｻﾞﾝﾈﾝ､ﾑﾈﾝ...｡":GOSUB 560:LOCATE 20,3
1050 PRINT " "SPC(17)" ":G=CINT(G/2):STATUS(2)=HIT(STATUS(1)):GOSUB 780:GOTO 90
1060 E=6:GOSUB 850:REM ――――――――――――――――――――――――――――――[ BOSS AND ENDING ]
1070 MR$="ｷﾐﾊ ﾐｺﾄ ｵｼﾞｮｳｻﾝﾖ ﾀｽｹﾀ｡":GOSUB 560:MR$="ｷﾐｶﾞ ﾁｮｳﾅｲｶｲﾁｮｳｻﾝﾆ ﾓﾃﾅｻﾚﾀﾉﾊ ｲｳ
ﾏﾃﾞﾓﾅｲ｡":GOSUB 560:MR$=M$(30):GOSUB 560:A$="HAPPY END":FOR I=30 TO 34 STEP 2
1080 FOR L=30TO 34 STEP4:SYMBOL(I,L),A$,8,10,7:NEXT L,I:SYMBOL(32,32),A$,8,10,2
1090 GOTO 1090:REM ―――――――――――――――――――――――――――――[ CHARACTER DATA ]
1100 DIM A%(73),B%(73),C%(73),D%(73),E%(24),F%(24):DEFFNA=VAL("&H"+A$)-&H8000
1110 FOR I=0 TO 73:READ A$:A%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 73:READ A$:B%(I)=FNA:NEXT
1120 FOR I=0 TO 73:READ A$:C%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 73:READ A$:D%(I)=FNA:NEXT
1130 FOR I=0 TO 24:READ A$:E%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 24:READ A$:F%(I)=FNA:NEXT
1140 DATA 8AAA,2AC0,C000,8080,0AAA,0404,C041,8822,2EEA,9045,D550,10A2,8294,4155
1150 DATA AAC6,FFA8,D4B9,7D52,2503,6000,8000,8000,800F,78FF,800A,2AAA,4040,8000
1160 DATA 008F,7FC4,8460,4188,A3FF,7F10,C7FF,7890,27FF,14C1,D52A,4600,2854,3801
1170 DATA D2A5,4000,8007,8000,8000,8000,8000,8AAA,2AC0,C000,8080,0FFF,4404,E0C1
1180 DATA 0823,733F,9047,7FF8,10A7,8394,4000,8006,8803,8018,F000,80C0,0AAA,2700
1190 DATA D555,800F,78FF,8000　　REM ――――――――― MAIN CHARACTER ―――――――――
1200 DATA 8000,AA80,8AAA,5600,A555,3401,CAAD,E808,155B,D041,AAAA,2202,D555,D554
1210 DATA 2AAA,9542,2AA8,2297,7F41,842F,7E88,E955,D410,C2AA,2800,802A,000F,7FD6
1220 DATA 8027,7FBC,814F,7D78,889F,7BF0,C13F,7FE2,827F,7FD5,D4FF,7F3F,67FF,78FF
1230 DATA 1C00,63FE,F003,0FF9,7FFE,BFE7,7FF8,8000,AA80,8000,D400,8001,3000,8005
1240 DATA C002,801B,801C,8000,80F8,8000,8000,8000,BFE7,7FF8,639F,F7E3,867E,6F8C
1250 DATA 99FF,7E30,E7FF,7800　　REM ――――――――――――――― HOUSE ―――――――――
1260 DATA 7000,803C,0000,802C,A0F2,E0C0,5280,0004,013F,8418,1C0C,8000,8000,8000
1270 DATA 8000,07FE,BF00,9FF9,7C18,FFDF,7001,7FBF,4087,7EFF,84F0,8000,BC95,D554
1280 DATA ACA0,7268,44D2,0090,AA81,BF25,D89C,8D4A,2AAA,2A8F,7FFF,78B8,8200,60E0
1290 DATA 8803,1880,D00E,8E00,0038,3802,80E4,7000,803C,0000,802C,A0F2,E0C0,5280
1300 DATA 0004,013F,8418,1C0C,8000,8000,8FFF,7FF8,3F3E,BFE0,79F9,7798,4FAF,3E0F
1310 DATA 7DBD,388E,66ED,6400　　REM ――――――――――――――― SHOP ―――――――――
1320 DATA 2800,8154,0080,80A8,A000,80C0,8008,A010,9000,C480,0008,8002,8008,C080
1330 DATA 9440,8000,0006,8000,8025,C009,9575,8001,D500,8000,80A8,8001,D480,9000
1340 DATA 2800,8000,4000,8820,8010,8804,A08C,8801,A242,2041,4083,8001,2550,8601
1350 DATA D900,A542,1815,F52D,A995,8055,C000,2828,0154,0ADC,50A8,74A8,28CD,2553
1360 DATA F07A,2955,A596,DA93,0B8C,1154,CA25,A890,9400,8506,8000,8025,C000,9575
1370 DATA 8001,D500,8000,8000　　REM ――――――――――――――― TREE ―――――――――
1380 DATA 7FCF,7F9D,D52A,2A5F,7CFF,79C0,8000,80CF,7F9F,7D2A,2A55,DCFF,79FF,4000
1390 DATA 8000,7F9F,7F3D,D655,D4AA,29AA,337F,67FF,4F00,8000,8000 REM ___ROAD___
1400 DATA 2AAA,2AA9,D155,D15A,2AA2,2A95,D555,D5AA,2AAA,2955,D155,DA8A,2AA8,1555
1410 DATA D555,2AA2,2AA9,D555,D55A,AAA8,2895,D155,D5AA,2AAA,2800 REM ___KUSA___
1420 REM ―――――――――――――――――――――――――――――――――[ FIELD DATA ]
1430 DIM M(35,28):JR=1:FOR L=2 TO 27:READ A$:FOR I=1 TO 34 STEP 2:J=J+1
1440 B$=STR$(ASC(MID$(A$,J,1))-5):M(I,L)=VAL(MID$(B$,1,2))
1450 M(I+1,L)=VAL(MID$(B$,3)):IF M(I+1,L)=4 OR M(I+1,L)=5 THEN 1460 ELSE 1470
1460 M(I+1,L)=VAL(STR$(M(I+1,L))+STR$(JR)):JR=JR+1
1470 NEXT I:M(35,L)=6:J=0:NEXT L:FOR I=1TO 35:M(I,1)=6:M(I,28)=6:NEXT:GOTO 1570
1480 DATA GGGRPRS]]GHOGGGGP,FQHRRR]]¥QRRRQ[HR,GOOR¥S]]OORRRRRRR
1490 DATA GRRG¥S]RRGRRROGGR,GGOG¥S]]]IHOGG][G,HRS]R]G]]]]G]G[[G
1500 DATA HRRR]]I]III]][]][,HRPR[II]]]]GGG]G[,HRRSG[I][[]GG]]]]
1510 DATA HRRS][]]]]IZ[]G[,GRR]CG]][[[IGG]]],GERGG]]]III]GI[GI
1520 DATA EHORS]]GI]]]I]III,I[OOI]]]][G][[III]],GYGOG][G[G]]YI[G]
1530 DATA GRGOI][GOGG][G]ZI,FHRQ]]G[RPI]GGGG],I[GI]GI[HRGGII][[
1540 DATA I]]]]][]IGGI[III[],G¥]]]][[IIG]IIIII,G¥]]]]]]]]][I]]I]
1550 DATA GH]][]I]]]]]EGIII,GH]][[II]]]]]]I]GI,GPR]IGG]]YI]I]GI]
1560 DATA GHS][]IIIGGI]I]II,GGGI]]]GGGGGGII]]
1570 REM ―――――――――――――――――――――――――――――――――[ MASSAGE DATA ]
1580 DIM M$(30):FOR I=1 TO30:READ A$:A=LEN(A$):FOR L=1 TO A:B=ASC(MID$(A$,L,1))
1590 B=B-1:M$(I)=M$(I)+CHR$(B):NEXT L:NEXT I:BEEP:GOTO 1740
1600 DATA ﾝﾁｽﾋ･ｽ"ﾍﾟ"ｸｽｭﾁﾟｷﾟﾁｳﾘﾃﾆﾊﾊﾝﾆｸｽﾄｽﾐｰﾁ｢､ｲｰｻﾞﾂﾝﾉｷﾟｺﾟﾄﾟｾ｢CBJTDNBHB[JOﾗｳｽｹｰ｢
1610 DATA ｲｰｻﾞﾂﾝｰﾉﾝﾁｽｷﾟ/ﾑﾆﾑﾊﾄﾟｾ｢ｽﾟﾃﾋｴﾂﾊﾒｾﾓｷﾟｼﾘﾝｺﾁﾟﾄﾟﾀ/ﾀｻﾄﾟｲﾆﾁﾇﾉﾟﾌﾁｺﾄｳﾁﾁﾟｸﾁｳ｢ｸﾊ
ｲｷﾃｸｽﾋ･ｴｰｽｰｽｰ｢ｻﾔｽ61年ﾅﾍﾟｸﾏｴｹﾟｳｰｽｸｲﾚﾊﾄﾟｸﾛｱﾃｷｰﾄﾆ"ﾅｷｭｰﾄｹﾁﾟｼｳ｢､ﾘｰｽｭｳ･ﾍﾟｸﾄﾟｾ｢
1620 DATA ｲﾘ/ﾖｴｽｭｼﾞ･ｳ"ｾﾁ"ﾅﾁｷﾘｹｽﾟ･ｭﾚｷ②2ｷｳ611年｢ｶﾆｽﾟｷｾﾟｷﾟ3ﾃﾄﾟﾛﾋﾟｲﾁﾙﾁﾟﾗ｢
1630 DATA ｲﾘ･ﾑﾆﾑﾊｼﾞﾅｻﾊﾌﾅｷｳ｢ｵｰ②ｶｽﾟｯｴｼﾞﾆﾘﾌｷﾟﾇｽｳｰﾁﾗ｢､ｲｰﾄｴｾﾋﾟﾆﾃｭｾﾑﾄﾟｾﾉｱ｢
1640 DATA ｻﾞﾂﾋ･ｭﾅﾄﾟｼｳｰﾋｰｹ211年ﾄﾟｾ｢､ﾄｴｷﾙﾐｰｷ②ｻﾆｳﾁﾟ･ｷﾓﾘﾌﾜｰﾁﾞｽﾟｭｺ"･611年ﾄﾟｷﾝ"ｷｳ②
1650 DATA ｴｯｳﾙｭｱ｢ﾝﾛﾘｷﾟ･ﾋﾆﾀｻﾞﾘﾞﾅﾟ｢ｸｯｴﾊﾓﾁﾟﾐｽｯｴﾌ"GN.888WS1TY/ﾁﾟﾗ｢ﾆ"ﾅﾁｰﾁﾅ4111年ﾁﾟﾗ｢
1660 DATA ﾇｰｸｯｰ/ﾇｰｸﾋｳﾘ"ｷﾉｱ｢ｽｯｴﾉ"ﾁｳﾊﾇｰｸｽﾟｭﾆｸﾄ･ｷｸｷｰｸﾁﾟﾗｱ｢2ﾍﾟ411年ﾁﾟﾗ｢
1670 DATA ｲﾊｱﾏﾟｳ･ﾋﾆｸｻﾞｭｰﾄｰﾑﾁｳﾞﾁﾟｺﾅﾟｼｨｶﾇｳﾂｭ"ｷｰﾄｸﾄｹﾛﾚ@ﾁﾊﾞﾁﾟﾗ｢
1680 DATA ｽﾟﾃﾋｲﾁｽｾｰﾅﾇｰｸｷｳﾄﾚ"ﾁﾟｺﾅﾟﾉ･ｸﾊﾇｰｸｷﾟﾅﾟｰｷｳｰﾂｭｰﾁﾊｲﾆﾁ･ﾇｰｸｹﾛﾚ@
1690 DATA ﾊﾙﾁﾟｱｰｸｱｰｹ)ｸｰｹ'*､DBOOP､ｷ"ｿﾟ"ｷｳｳ"ｿｳﾊｻｴｸｮｴﾍﾟｸｽｯｰﾍﾆﾗ｢
1700 DATA ｵUU/LEE/OIL/OUW/BCD/ﾄﾟ"ﾝ/ﾄﾟ"ﾝｷﾟﾃｷｵﾚﾗ｢､ﾆ"ｷﾗｴｷｳ@ﾅﾆﾆ"ｽﾊｾﾚｻﾅﾋ･ﾆｳﾄﾟｾﾗ｢ｲﾁﾙﾁｷ
ﾘｸｽﾟｷﾟ･ｲﾛﾋﾟﾎﾟﾃﾁﾟｺﾅﾟ｢､ｲﾙｷﾟﾅｴ/ｲﾙｷﾟﾅｴ/ｶﾛｳﾇ･ｷｳｳ"ｽｯｴｲｺﾟﾐｽｯｴ｢､ｶﾊｲﾙｱ/ｲ"ﾁｴ"ｷﾟｳｳﾉｵ･ﾌｸｷｵﾋﾟ
ｽｯﾋ/////////ｲﾛ･ﾝﾋｾｳﾂｰﾁﾆｱ､ｴｱﾝｱｰ'''ｲﾁｰﾄﾚｽﾟｭ"ｺ/ｶﾓﾄﾟﾅｼ"ﾆｳﾌ"ﾋﾆﾀﾟﾊ」ﾍﾜｰﾌﾆｱﾄﾟｯｾｯ､ﾁﾟﾗ｢
1710 DATA ｲﾘ/ｽ"ﾍﾟ"ｸｽｭﾊｽﾘﾅﾙｼ"ﾊｽｯｴｷｳﾉ｢ﾗｽ/ｸ"ｹﾟｼｱﾎﾟﾚｲｺﾟﾚﾝ◆｢､ｷｳｳ"ｽｯｴﾆｳｽﾟｭﾆｳﾊ/ﾁﾟﾓﾉｰ｢
1720 DATA ｻﾞｻﾟｻﾟ ﾌｳｸｽ｢､ﾏﾛ･ｷﾟ"ﾋﾟﾛｷﾟ"ﾋﾟﾛ｢､ｲｰﾅﾟｴﾄｲﾙｷﾟｱｱﾟﾋｳ/ｶﾛｳｽﾝ"ﾋﾆﾁｱ"ﾁﾟｺﾅﾟﾄﾟｯｾﾍﾆｳ
ｲｺﾟﾚﾝ｢ｻﾛﾁｷｷｰﾁﾊﾗｱ､ｲﾙｷﾟﾅﾄﾟｾｱ｢､ﾐﾝﾅﾟｰ''ﾆ"ﾊﾊﾄﾛｷｲｺﾟﾂｭｶｴ｢､ｲﾚｽﾟｭ"/ｼｰﾀｺﾄｰﾅｽﾄﾅﾞｾｳｰｽPO"ﾍﾜｰﾌﾆ
ｱｷﾟｿｭ"'''ｴｳｱ"///ﾍｨﾍｨﾍｨ/ﾒﾓｷｱｷｵｽﾄﾏｽｷｰﾁﾘ/ｶﾛﾅﾁｷｷｴﾅﾅｱﾟﾆ｢
1730 DATA ﾀﾊﾅｸ/ﾂｯｴﾆｳﾂｯｴｼﾞｷﾟ/ｻｴｳｰﾁｯｻﾛｷﾘﾅ/ﾍﾙﾙ/ﾗｳｶﾅﾅｶﾁﾟｳﾟｹﾁﾟｼｳ｢､
1740 FOR I=1 TO 6:READ P$(I),P(I),O$(I):NEXT I:DATA ｷﾝｸｻｰﾍﾟﾙ,9999,ｶﾒﾗ,ｸｲｯｸｿｰﾄ"
1750 DATA 800,ｶｲｲﾝｼｮ,ﾅｲﾌ,10,ｱｸﾘﾀｶﾗｸｼﾞ",ｺｳｼｬﾉﾖｺｲ,2000,ﾌｯﾋﾟｰﾃﾞｨｽｸ,ﾌﾗﾝﾈﾙｱｰﾏｰ,1000
1760 READ O$(7),O$(8):DATA ﾆｯｷ,ﾍﾋﾞｰｱｰﾏｰ,500,ﾃﾞｨｽﾌﾟﾚｲ,ﾃﾚﾎﾝｶｰﾄﾞ",ﾊﾟｿｺﾝ
1770 FOR I=2 TO 10:READ HIT(I),STR(I),ARM(I):NEXT I:HIT(1)=13:DIM EX1(12)
1780 DATA 14,2,6,15,8,7,16,5,3,18,6,6,20,7,5,24,4,9,25,3,4,28,3,1,30,2,1
1790 STATUS(1)=1:STATUS(2)=13:STATUS(3)=10:STATUS(4)=8:FOR I=2 TO 11
1800 READ EX1(I):NEXT:GOTO 50:DATA 10,20,35,50,70,90,140,200,300,32767
1810 RESTORE 1820:FOR I=1 TO 6:READ TNAME$(I),THIT(I),TSTR(I),TARM(I),EX2(I)
1820 NEXT:RETURN:DATA ﾓｱｲ,13,12,6,4,ﾅﾍﾟ,17,19,15,5,ｽﾌﾟｰﾝ,20,21,28,6
1830 DATA ｽﾗｲﾑ,23,34,42,7,ｱｸﾆﾝ,28,40,45,8,ﾎﾞｽ,27,56,58,0
1840 WIDTH 40,25:CONSOLE 18,6:REM ――――――――――――――[ OPENING AND GAME OVER ]
1850 A$="ADVENTURER IN TOWN":B$="ONE MOMENT,PREASE.":FOR I=170 TO 173 STEP 2
1860 SYMBOL(I,80),A$,2,1,7:SYMBOL(I+5,100),B$,2,1,7:NEXT:RETURN
```


★課長はカッチョエー，部長はデブッチョ，ハエは速えー，ストーブがすっ飛ぶー！……くだらん！（福井県遠敷郡・ネタがないー15才）…【影：こんなくだらないことを書いて送った勇気をほめてあげたいよ！】

JR-200用



水を求めてひたすら掘れ！

HORE HORE

井の中のナマズ

STORY

BEAN君の村はこのところ日照りが続いて，ついに非常用水も底をつきました。「隣りの小人村は地下水が豊富だそうじゃ」しかし，いくら交渉しても水をくれそうもありません。そこでクジ引きに負けたBEAN君は，こっそり井戸を掘りに行くのでした。

HOW TO PLAY

カーソル・キーでBEAN君を左右に動かしながら，地面の下にある地下水（水色の"■"）をスペース・キーで掘りあてればよいのです。しかし，小人が横からじゃまをしてくるのでそのときには穴を掘って応戦してください。小人は穴に落ちると，穴を埋めてしまいます。

かくして，地下水をすべて掘りあてると面クリアで，面が進むにつれ地下水は深くなります。

また，BEAN君は小人に当たってしまうと昇天！穴が2キャラ以上の大きさになってそれにはまると落ちてしまい，これまたダメです。やっかいなことにBEAN君は右を向けません。よーく考えて掘らないと文字どおり「墓穴を掘る」ことになってしまうので注意！です。

《第1表》マシン語の内容

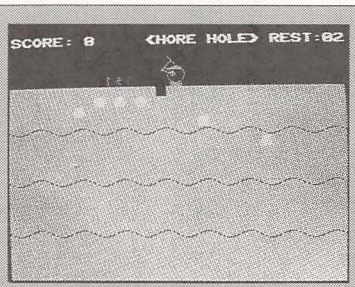
$3000	アルファベット等太文字に変換
$301B	音の高さ設定(IXレジスタにデータを入れる)→$C839がスピーカのON/OFF($06でON，それ以外でOFF)

ABOUT PROGRAM

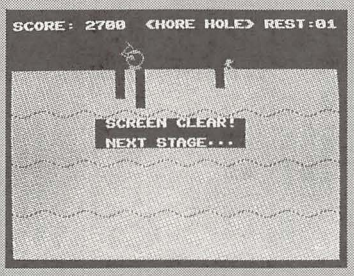
マシン語はゲームのメインには関与しておりませぬ。なお，マシン語の内容と，その関連事項については**第1表**をどうぞ。

CHECKER FLAG

編：なかなかユニークなゲームですね。
Dr.D：おもしろいアイデアじゃな。単純じゃがなかなか熱中できるゲームじゃ。
編：小人の動きがかわいくて好きだな！
Dr.D：敵の動きなどにはすべてマシン語を使っておるのでなめらかで速い動きができるのじゃ。リストも短いし，ぜひ打ち込んでほしいのじゃ。



▲〈写真1〉ゲーム・スタート！小人につかまらないよう水を掘りだせ！



▲〈写真2〉すべての水を掘りだすことができればステージ・クリア



▲〈写真3〉敵に当たったり，穴に落ちたりすればRESTが減る

★ついに判明した真実！影さんのグータラは編集長の責任！なぜなら，「ペットは飼い主に似る」というじゃない！（福井市・火星人14才）…【**編集長**：そうか！私にも責任があったのか！**影**：私は，何なんですか？】

★塾の友達のK君は，数学の先生がいつも「テキストのXXページを開け」と言うと，英語のXXページを開く，影さんに似たやつです。(愛知県名古屋市・滝　英樹14才)…【影：私は数学の時間，弁当箱を開いたものだ。】

HOLE HOLEのプログラム・リスト

```
10 CLEAR $2FFF:GOSUB 600
20 GOSUB 800:GOSUB 710
30  REM ■■■ MAIN ROUTINE
40 PICK K:X1=(K=28 AND X<29)-(K=29 AND X>2)
50 IF K=32 THEN IF F(X)<22 THEN GOSUB 200
60 IF X1 THEN LOCATE X,2:PRINT C$;:X=X+X1:F=NOT F:GOTO 80
70 F=0
80 COLOR 4,0,0:LOCATE X,2:PRINT B$(F)
90 IF F(X+1)>5 THEN IF F(X+2)>5 THEN 320
100 POKE $C180+W,0:IF F(W+1)>5 THEN GOSUB 250
110 W=W+W1:IF W=0 OR W=31 THEN GOSUB 310
120 IF PEEK($C180+W)>32 THEN FF=1:GOTO 440
130 POKE $C580+W,■3:POKE $C180+W,$BD+G:G=NOT G
140 FOR J=1 TO 40:NEXT
150 GOTO 30
200 REM ■■■ DIGGING
210 FOR J=0 TO 3:LOCATE X,2:PRINT D$(J);:Z=$C0FF+X+F(X)*32
220 IF J=3 THEN POKE Z+$400,0:SOUND 400,1:SOUND 200,1:SOUND 400,1
230 FOR I=0 TO 50:NEXT:NEXT:IF PEEK(Z+32)=$8E THEN GOSUB 380:IF Y=6 THEN 840
240 F(X)=F(X)+1:RETURN
250 REM ■■■ DOWNCENEMY]
260 POKE $C839,6:FOR Y=5 TO F(W+1)-1
270 Z=$C100+W+Y*32:POKE Z+$400,$3:POKE Z,$BD
280 U=USR($301B,$300+Y*25):FOR I=1 TO 20:NEXT
290 A=$8C:IF MOD(Y,5)=4 THEN A=$C5+MOD(W,4)
300 POKE Z,A:POKE Z+■400,■17:NEXT:POKE $C839,0:F(W+1)=5:GOSUB 310:RETURN
310 Z=(RND(1)<.3)-W=Z*31:W1=1-2*Z:RETURN
320 REM ■■■ DOWNCBEAN]
330 LOCATE X,2:PRINT C$;:Z=F(X+1):IF Z>F(X+2) THEN Z=F(X+2)
340 POKE $C839,6:FOR Y=4 TO Z-2:LOCATE X,Y:PRINT D1$;
350 SOUND 100+INT(RND(1)*10)*100,1:FOR I=1 TO 50:NEXT
360 LOCATE X,Y:PRINT D2$;:NEXT
370 POKE $C839,0:LOCATE X,Y-1:PRINT D1$:GOTO 440
380 REM ■■■ FIND WELL
390 FOR I=1 TO 7
400 POKE Z+32,$98-I:SOUND 100*I+200,1
410 NEXT:S=S+100:F(X)=F(X)+1:GOSUB 900
420 POKE Z+32,0:V=V+1
430 RETURN
440 REM ■■■ DEAD
450 SOUND 600,2:FOR J=1 TO 700:NEXT
460 IF FF=1 THEN LOCATE X,2:PRINT C$:FF=0:Y=4:GOTO 480
470 LOCATE X,Y-1:PRINT D2$
480 POKE $C839,6:FOR I=0 TO 2:LOCATE X,Y-1:PRINT E$(I)
490 Z=$200+I*$80:FOR J=Z+$20 TO Z STEP -5:U=USR($301B,J):FOR K=0 TO 10:NEXT:NEXT
500 NEXT:POKE $C839,0:R=R-1:IF R=-1 THEN 530
510 FOR J=1 TO 1200:NEXT
520 GOSUB 810:GOSUB 710:V=0:GOTO 30
530 REM ■■■ GAME OVER
540 FOR J=1 TO 800:NEXT
550 FOR J=1 TO 3:SOUND 800,2:SOUND 600,1:FOR I=1 TO 100:NEXT:NEXT
560 COLOR 7,0,0:LOCATE 9,11:PRINT SPC(13)
570 LOCATE 9,10:PRINT "  GAME OVER  ":LOCATE 9,12:PRINT " PUSHESJKEY! "
580 PICK K:IF K=ASC("s") THEN 20
590 GOTO 580
600 REM ■■■ BEGINNING
610 RANDOMIZE:POKE 0,0:TEMPO 70
620 DIM A$(1)*32,B$(1),D$(4),E$(2),F(32),R(32)
630 RESTORE 970:AD=$D588:GOSUB 940:AD=$3000:GOSUB 940
640 U=USR($3000)
650 A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):B$=A$+CHR$(29)
660 D$(0)=" ｵ"+B$+" ｱｲｸ"+B$+"ｳｴ":D$(1)="ｶ "+B$+"ｷｺｲ "+B$+"ｳｴ"
670 D$(2)=" "+A$+" ｹｲ"+B$+"ｼｻｴ" :D$(3)="ｶ"+A$+"ｷｺｲ"+B$+" ｳｴ"
680 Z$="ｶ"+A$+"ｷｺｲ"+A$:B$(0)=Z$+"ｳｴ":B$(1)=Z$+"ｿﾀ"
690 C$=" "+A$+"    "+A$+"  ":D1$="ｹｲ"+A$+"ｳｴ":D2$="  "+A$+"  "
700 E$(0)="ﾁｯ"+A$+"ﾄ":E$(1)=" ﾍ "+A$+" ﾚ ":E$(2)=D2$:RETURN
710 REM ■■■ STAGE
720 CLS:GOSUB 900:A$(0)="▒▒▒▒▒▒▒▒":A$(1)="ﾅﾆｽﾈ"
730 FOR I=1 TO 3:A$(0)=A$(0)+A$(0):A$(1)=A$(1)+A$(1):NEXT
740 LOCATE 0,5:COLOR 7,2,0:FOR I=5 TO 23:PRINT A$(MOD(I,5)=4);:NEXT
750 FOR I=1 TO 6:A=5+((M>2)+(M>4)+(M>6))*3
760 B=(INT(RND(1)*11)+2)*2:C=INT(RND(1)*A)+6:IF R(B)=1 THEN 760
770 R(B)=1:COLOR 5,0,0:LOCATE B,C:PRINT CHR$($8E);:NEXT
780 RETURN
790 REM ■■■ PARAMETER
800 S=0:R=2:V=0:M=1
810 X=15:W=0:W1=1
820 FOR I=0 TO 31:F(I)=5:R(I)=0:NEXT
830 RETURN
840 REM ■■■ STAGE CLEAR
850 COLOR 7,0,0:FOR J=1 TO 500:NEXT
860 FOR J=1 TO 3:FOR I=1 TO 10:SOUND 100*I,1:NEXT:NEXT
870 LOCATE 8,10:PRINT " SCREEN CLEAR! ":LOCATE 8,12:PRINT " NEXT STAGE*** "
880 LOCATE 8,11:PRINT SPC(15):S=S+M*100+400:GOSUB 900
890 M=M+1:V=0:FOR J=1 TO 2500:NEXT:GOSUB 810:GOSUB 710:GOTO 30
900 REM ■■■ SCORE PRINT
910 COLOR 7,0,0:S$=STR$(S)
920 LOCATE 0,0:PRINT "SCORE:";S$;TAB(12);" <HORE HOLE> REST:0";CHR$(48+R)
930 RETURN
940 REM ■■■ DATA READ
950 READ A$:IF A$="" THEN RETURN
960 FOR I=0 TO 7:POKE AD,VAL("$"+MID$(A$,I*2+1,2)):AD=AD+1:NEXT:GOTO 950
970 REM ■■■ CHARACTER DATA
980 DATA 030FFF222D5F574C,C0F0F80404020202,402020100C1F0F1F,0204040830E0F8F0
990 DATA 0000000008345AA1,0040201018244280,0103040E01000000,8448302040800000
1000 DATA 030FFF202C5E564C,030FFF20AC7E564D,4166B8608C1F0F1F,404040417F404040
1010 DATA 3838303030303028,383A3C70B03844E6,40202030B07F1E07,0205050A34D87010
1020 DATA 071F3F7F7FFFFFFF,E0F8FCFEFEFFFFFF,FFFFFF7F7F3F1F07,FFFFFFFEFEFCF8E0
1030 DATA AA55AA552A45A855,AA55AA55A8410A55,AA508215AA55AA55,AA15A254AA55AA55
1040 DATA ""
1050 REM ■■■ MACHINE DATA
1060 DATA B6D10881082613CE,D108A6001654D7FF,9AFFA700088CD2D8,26F039FFC83A3900
1070 DATA ""
1080 REM
1090 REM HORE HOLE
1100 REM
1110 REM MADE By NAMAZU IN WELL
1120 REM
```

MSX/MSX2/MSX2+用



カンと反射神経がものをいう！

とってもシンプル

塚原　一樹

最初に

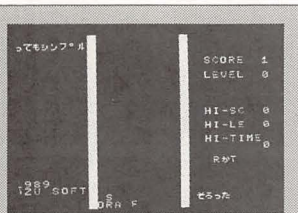
このたびは，KAZUSOFT製品「とってもシンプル」を入力していただき誠にありがとうございます。

遊びかた

上から降ってくるアルファベットをカーソル・キーまたはジョイスティックで左右に動かしながら文字を消していきます。

文字の消しかたは，降りてくる文字をアルファベットの順番で一つ前かうしろの文字の上に落とせばいいのです。

SCOREが4の倍数になったときレベルがあがり，落ちるスピードがアップします。レベル10をクリアすると元のスピードにもどります。



▲《写真1》Sの場合，RかTの上にもって行けば両方の文字が消える



▲《写真2》レベル11ともなると落ちてくるスピードがかなり速くなる

《第1表》変数表

S……スコア	B……落ちてくるキャラ番号
L……レベル	A……一つ前のキャラ
TI%……タイム	C……一つあとのキャラ
H……ハイスコア	ST……STICK用
K……ハイレベル	X，Y……座標
HT……ハイタイム	

とってもシンプルのプログラム・リスト

```
10 CLS:COLOR14,0,0:SCREEN1:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:E=200:S=0:L=0:TI%=0:O=0
20 FORI=0TO7:RESTORE30:READD$:VPOKE&H400+I,VAL("&H"+D$):NEXTI
30 DATAFF
40 VPOKE&H2008,&H20:VPOKE&H2009,&H70
50 VPOKE&H200A,&H90:VPOKE&H200B,&HB0
60 FORI=0TO23:LOCATE9,I:PRINT"♠　　♠";:NEXT
70 GOTO 370
80 TIME=0:LOCATE0,1:PRINT"とってもシンプル";:LOCATE1,20:PRINT"1989";:LOCATE0,21:PRINT"K
AZU SOFT";
90 LOCATE23,3:PRINTUSING"SCORE###";S:LOCATE23,5:PRINT USING"LEVEL###";L:LOCATE23
,10:PRINTUSING"HI-SC###";H:LOCATE23,12:PRINTUSING"HI-LE###";K:LOCATE23,14:PRINT"
HI-TIME":LOCATE27,15:PRINTUSING"####";HT
100 B=(RND(-TIME)*26+65):A=B-1:C=B+1
110 IFA=64THENA=90ELSEIFC=91THENC=65
120 LOCATE24,17:PRINTCHR$(A)"か"CHR$(C)
130 Y=1:X=14:IF 32<>(VPEEK(6144+(1*32+14)))THENTI%=TIME/60:COLOR14,0,0:PLAY"T255
L64O2V15DCBC":GOTO 380
140 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(B);:IF32=(VPEEK(6144+((Y+1)*32+X)))THEN150ELSE290
150 LOCATEX,Y:PRINT" ";
160 ST=STICK(0)+STICK(1)
170 IFST=7THENX=X-1:IF32<>(VPEEK(6144+Y*32+X))OR32<>(VPEEK(6144+(Y+1)*32+X))THEN
X=X+1
180 IF X=<9 THENX=10
190 IFST=3THENX=X+1:IF32<>(VPEEK(6144+Y*32+X))OR32<>(VPEEK(6144+(Y+1)*32+X))THEN
X=X-1
200 IF X=>20 THEN X=19
210 Y=Y+1:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(B);
220 FOR I=0 TO E:NEXT
230 IF Y=>23THEN240ELSE140
240 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(B);
250 IF Y=<6 THEN LOCATE21,22:PRINT"もうあとかない　":GOTO 270
260 LOCATE21,22:PRINT" おしい　　"
270 O=O+1:IFO=20THENGOSUB350
280 GOTO 90
290 'もしけし
300 D=VPEEK(6144+((Y+1)*32+X))
310 IFD=AORD=CTHEN320ELSE240
320 LOCATEX,Y:PRINT" ";:LOCATEX,Y+1:PRINT" ";:LOCATE21,22:PRINT" そろった　　":BEEP
:BEEP:S=S+1:F=F+1:IFF=4THENGOSUB350
330 GOTO 90
340 'ランク
350 F=0:O=0:BEEP:BEEP:E=E-20:L=L+1:LOCATE21,22:PRINT"スピードアップ":IFE=0THENE=200:
LOCATE21,22:PRINT"スピードダウン"
360 RETURN
370 'タイトル&ゲームオーバ
380 FORJ=0TO23:FORI=10TO19:LOCATEI,J:PRINT" ";:NEXTI,J
390 FORI=10TO19:READD$
400 FORJ=0TO12:LOCATEI,J:PRINTD$:FORM=0TO25:NEXTM,J,I
410 FORI=10TO19:FORJ=0TO11:LOCATEI,J:PRINT" ":NEXTJ:NEXTI:IFTI%<>0THEN450
420 RESTORE490:FORM=18TO22STEP2:FORI=10TO19:READD$:FORJ=19TOISTEP-1:LOCATEJ,M:PR
INTD$;:NEXTJ,I,M
430 FORI=0TO1:I=-STRIG(0)+-STRIG(1):NEXTI:FORJ=0TO23:FORI=10TO19:LOCATEI,J:PRINT
" ";:NEXTI,J:IFTI%<>0THEN10ELSEGOTO 80
440 GOTO 430
450 IFS>HTHENH=S
460 IFL>KTHENK=L
470 IFTI%>HTTHENHT=TI%:LOCATE8,13:PRINT"YOUR TIME=";TI%:GOTO 420
480 DATAと,っ,て,も,ｼ,ﾝ,ﾌﾟ,ﾙ,H,I,T,ﾆ,S,ｺ," ",K,E,Y,1,9,8,9," "," "," "," "," "," "
","," ",K,A,Z,U," ",S,O,F,T
490 DATAS,P,C," ",T,R,I,G,E,R,1,9,8,9," "," "," "," "," "," "," "," ",K,A,Z,U," ",S,
O,F,T
500 DATAG,A,M,E," "," ",O,V,E,R
```

★吉報!!パソコン「RX-78」をお持ちのかた，新しく通信機能のついたタイプが登場します。その名もSDガンダム…。(東京都品川区・DOKA18才)……【編：なつかしい!!しかし「RX-78」を知っている人も少ないんじゃない？】

MSX/MSX2/MSX2+用



迷宮ものの本格RPG

奇跡の王冠

Na Be SOFT

プロローグ

きみは，サティア王国の勇敢な騎士の1人です。この王国は，奇跡の王冠というものにより，平和が保たれていました。不思議なことにこの王冠は，4年に1度願いごとをかなえてくれるのです。

その日を目前にしたある日，盗人グラティアによってその王冠は盗まれてしまいました。それを知ったあなたは，サティア王国を守るために立ちあがったのです！

HOW TO PLAY

謎を解き，凶悪なモンスターを倒すRPGです。マップ上のキャラクターは**第1図**を見てください。

モンスターは8種類いて，レベルに応じて出現します。はじめて見るモンスターには要注意です。

ダンジョンは21×21です。

操作方法

移動はカーソル・キー，コマンド入力に数字キーとY Nを使用。リターン・キーで拡張コマンドに入り，現在地調査，ステータスを見る，くすりを使うの三つができます。

調査は重要で，あやしいところは，すべて調べてみましょう。メッセージがかくれています。

SAVE，LOADは，それぞれS Lキーで，テープにすることができます。なお，LOAD時には，ふね，砂のくつ，クリスタルはすべてなくなり，座標はスタート地点，HPは最大になります。

プログラムについて

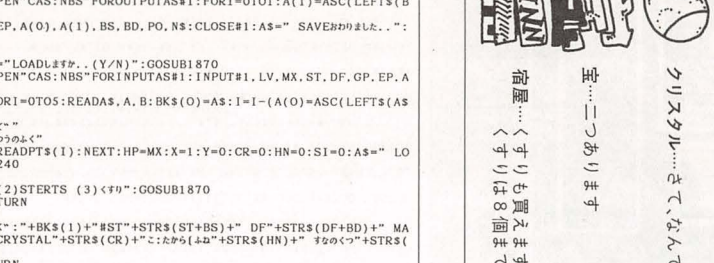
はじめて作るRPGですのでめちゃくちゃ長くなってしまった。一度，作ってまた作りなおしたので製作期間も長くなってしまった。

スプライト定義は直接VRAMにDATAを送り，グラフィックは今回MOKOを使用しています。SCREEN 1を強制的にSCREEN 2に変えることでVRAM 16KBすべて使いきることができます。

奇跡の王冠のプログラム・リスト

```
10 '((((( MAGICAL CROWN )))))
20 ' By NaBe SOFT 1989
30 ' MSX/2/2+ R.32k VR.16k
40 '
50 'SET >>>>>>>>
60 CLEAR300,&HCFFF:SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z
70 ES=CHR$(27):¥I3=CHR$(34):¥Z3=CHR$(160):¥3$=CHR$(254):R=RND(-TIME):DIMPT$(23),
SC(11),MS(11),MI(8),MS$(11),MN$(8),DEFFNA=VAL(MID$(PI$(T+1),A+1,1))
80 DEFUSR=&H41:DEFUSR1=&H44:DEFUSR2=&H47:DEFUSR3=&H4A
90 FORI=0TO255:VPOKE61444+I,I:NEXT:PRINT#5,"Y)!NaBe SOFT"ES"Y+!せぎの おうかん"ES"Y.!ふね
"› ﾚ2ｶﾄ.. .":A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):CH$(0)="  "+A$+"  "
100 FORI=0TO19:SC(I)=VAL("&H"+MID$("145577EEFFFEE775541",I+1,1)):NEXT:FORI=0TO28
STEP4:O=O+1:CH$(O)=CHR$(I+160)+CHR$(I+162)+A$+CHR$(I+161)+CHR$(I+163):NEXT
110 GOSUB2040:FORI=0TO575:READA$:VPOKE14336+I,VAL("&H"+A$):NEXT
120 FORI=0TO23:READPT$(I):NEXT:FORI=0TO11:READA$,B$,M$(I):MX(I)=ASC(A$)-32:MY(I)
=ASC(B$)-32:NEXT
130 FORI=0TO8:READMN$(I),MH(I),MS(I):NEXT:FORI=0TO8:READWX(I),WY(I):NEXT:FORI=0T
O8:READWN$(I):NEXT:RESTORE
140 FORI=32TO75:I%=VPEEK(I),V=VORVX2:FORO=0TO2:C=2048*O+I:VPOKEC,V:VPOKE8192+C,
VAL("&H"+MID$("689AEEFF4577EEFF",1MOD8+1-(I>519)*8,1))*16:NEXTO,I
150 FORP=0TO1:FORI=1160+P*631TO1279+P*752:V=VPEEK(I):V=VORVY2:FORO=0TO2:C=2048*O
+I:VPOKEC,V:VPOKE8192+C,VAL("&H"+MID$("C233EEFF",1MOD8+1,1))*16:NEXTO,I,P
160 CLS:INPUT" YOUR NAME 10もじ";NS:NS=LEFT$(NS,10):MX=20:LV=1:ST=3:GP=100:PO=1:B
K$(0)="すてる":BK$(1)="ムラのふくろ":HP=MX:X=1:TK$(0)="じかんのまの":TK$(1)="こうこ+¥3$:TK$(2)="っ
ぎの"
170 'TITL >>>>>>>>
180 CLS:PUTSPRITE4,(0,32):VPOKE6144+RND(1)*448,46:NEXT:FORI=19TO21STEP2:FORO=1TO29STEP2
190 FORI=0TO8:Z=COS(I):LOCATEI,9:PRINT" ｳｪ○○○○○○○○○○ｵｶﾐ":LOCATEI7-I,10:PRINT"ｳｪ●
●●●●●●●●ｵｶﾐ":NEXT
200 COLOR,,10:GOSUB1710:FORI=0TO4:GOSUB1700:NEXT:SOUND8,16:SOUND9,16:
SOUND13,1
210 PRINTES"Y)&ﾍ2"ES"Y"&&ﾍ"ES"Y)9ﾍ2"ES"Y"&9ﾍ"ES"Y13Nabe SOFT"ES"Y,*MAGICAL CROWN
":FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(96+I*18,70),15,I:NEXT:COLOR,,1
220 Z=USR2(0):FORI=0TO1:GOSUB1740:I=-STRIG(0):NEXT:GOSUB1710:IFINKEY$="CHR$(27)THEN
ENDELSE >>>>>>>>
240 CLS:PUTSPRITE4,(40,32),,11:PUTSPRITE5,(40,32),10,10:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(I*
18+120,0),,I:NEXT
250 PRINTES"Y#+ｯ"STRING$(17,"ﾌ")"ﾍ"ES"Y#*":FORI=0TO5:PRINTTAB(11)"ﾊ"SPC(17)"ﾄ":N
EXT:PRINTES"Y*+ｯ"STRING$(17,"ﾆｰ")"ﾍ"ES"Y)!ﾃﾃﾃﾃﾃﾃ"
260 FORI=0TO5:PRINT"  ﾅ  ﾄ":NEXT:PRINT"  ｿﾆﾆﾆﾆﾆﾆｿ"ES"Y  ,ﾍ2○○○○○○○○○○♣♣"ES"Y
!ﾍ2ﾍ●●●●●●●●●●♦♦"
270 PRINTES"Y-ﾅ"STRING$(28,"ﾌ")"ﾍ"ES"Y61ｯ"STRING$(28,"ﾆｰ")"ﾍ":FORI=14TO21:LOCATE
1,I:PRINT"ﾊ"SPC(28)"ﾄ":NEXT:GOSUB1890:GOSUB1760
280 GOSUB1740:S=STICK(0):I$=INKEY$
290 GOSUB1740:S=STICK(0):I$=INKEY$
300 IFPLAY(0)=0THENGOSUB1910
310 IFI$=CHR$(13)ORI$="L"ORI$="S"THENGOSUB1230
320 IFS=0THEN290ELSESX=(S=7)-(S=3):SY=(S=1)-(S=5):X=X+SX:Y=Y+SY
330 IFFNA=10RHN=0ANDFNA=3ORSI=0ANDFNA=4THENY=SY:X=X-SX:GOTO290
340 GOSUB1770:GOSUB1890:ONFNAGOTO.940,360,360,960,980,1100,1190
350 IFX=12ANDY=5THEN1500
360 A=9:FORI=0TO8:IFWX(I)=XANDWY(I)=YTHENA=I:NEXTELSENEXT
370 IFA=9THEN380ELSEX=PX(A):Y=PY(A):A$="ﾍ"+CHR$(34)+"!XBSQ>" :GOSUB1790:GOSUB65
380 GOSUB1890:GOSUB1760:GOTO290
390 R=RND(1)*(LV-1):IFR>7THEN390
400 IFLV>15THENR=RND(1)*2+6
410 GOSUB430:GOTO290
420 'SET >>>>>>>>
430 FORI=0TO5:LOCATE3,I+2:PRINTMSPC(6):PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:FORI=3TO7STEP2:LOC
ATEI,5:PRINTCH$(FNA):NEXT:GOSUB1720:GOSUB1930
440 FORI=64TO32STEP-2:PUTSPRITE4,(I,15),,R%2+5:PUTSPRITE5,(I,15),VAL("&H"+MID$("
F97599211",R*1+1,1)),R%2+4:NEXT
450 SP$="":A$="":FORI=0TOMI(R)+RND(1)*(MH(R)*2):PRINTES"Y"#"MN$(R):CS=MN$(R):
A$=A$+SP$+CS$:NEXT:GOSUB1770:GOSUB1760:GOTO590
460 IFRND(1)<.2ANDLV>1RTHENAS=CS+"の せんせい こうへんまで!$":GOSUB1790:GOTO590
470 'BATTLE >>>>>>>>
480 AS="ﾈに L&ﾃﾊﾌ'# ATTACK(1) RUN(2) くりひ(3)":GOSUB1870
490 IFI$="3"THENGOSUB920:GOTO480
500 IFI$<"2"THEN540
510 AS=CS+":ﾈんﾆﾊﾞ ﾆﾊﾞｯｶﾛﾊﾞﾈのﾊﾞ$=":GOSUB1790
520 IFRND(1)<.7THENVDP(1)=226:AS="せいこうだ$":GOSUB1790:GOTO670ELSEAS=CS+":ﾔｰﾍﾞ ﾂﾙﾆｮﾆ
ﾌ=$":GOSUB1790:GOTO590
530 'ATTACK >>>>>>>>
540 BS="":AS=N$+"ﾍﾞｼｸﾋｰ":GOSUB1790:A=RND(1)*ST+BS:B=RND(1)*9
550 Z=FNA:IFBK(1-(Z=9ORZ=4)*2THENFORI=0TO63:PUTSPRITES,STEP((I%31)*2+1,0):NEXT:GO
SUB1690:AS=N$+":ﾈﾌ.. ﾛﾊﾞﾈ":GOSUB1790:GOTO590
560 IFB=5THENGOSUB1700:IFR<8THENFORI=1TOA/8:COLOR,,-(A>90)*9:PUTSPRITE5,(32+RND(1)*8-4,15
+RND(1)*8-4):COLOR,,1:GOSUB1700:NEXT:PUTSPRITE5,(32,15)
```


★新しくできた友達にベーマガのことを話したら，なんと！その友達もベーマガを買っていた！影さん，ありがとう。（東京都町田市・ネキムタ15才）……【影：新しい友達ができたら必ずベーマガを宣伝してネ!!】



《第1図》MAPキャラクターの説明

```
1190 GOSUB1690:B$="゛か.な!ちぇりち゛"+W1$
1200 IFY>20THENA$=B$+"さろひ!せにはけてち゛"+W1$+"#!さろと!せにはおさ゛いれこれ":GOSUB1790:SI=1:GOSUB
1850:GOTO360
1210 A$=B$+"さろひ!へのち゛"+W1$+"#!さんはよおさ゛せせもれ"+W2$+"゛":GOSUB1790:HN=1:GOSUB1850:GOTO3
60
1220 'SAVE >>>>>>>>
1230 IFI$<>"S"THEN1270ELSEA$="SAVEしますか..(Y/N)":GOSUB1870
1240 IFI$="N"THENRETURNELSEOPEN"CAS:NBS"FOROUTPUTAS#1:FORI=0TO1:A(I)=ASC(LEFT$(B
K$(I),1)):NEXT
1250 PRINT#1,LV,MX,ST,DF,GP,EP,A(0),A(1),BS,BD,PO,N$:CLOSE#1:A$=" SAVEおわりました..":
GOSUB1790:RETURN
1260 'LOAD >>>>>>>>
1270 IFI$<>"L"THEN1340ELSEA$="LOADしますか..(Y/N)":GOSUB1870
1280 IFI$="N"THENRETURNELSEOPEN"CAS:NBS"FORINPUTAS#1:INPUT#1,LV,MX,ST,DF,GP,EP,A
(0),A(1),BS,BD,PO,N$:CLOSE#1
1290 RESTORE2990:FORO=0TO1:FORI=0TO5:READA$,A,B:BK$(O)=A$:I=I-(A(O)=ASC(LEFT$(A$
,1)))*5:NEXTI,O
1300 IFA(0)=157THENBK$(0)="すて゛"
1310 IFA(1)=236THENBK$(1)="ふつうのよく"
1320 RESTORE2880:FORI=0TO23:READPT$(I):NEXT:HP=MX:X=1:Y=0:CR=0:HN=0:SI=0:A$=" LO
ADおわりましたよー":GOSUB1790:RETURN240
1330 'C.COMMAND >>>>>>>
1340 A$="なに しますか?# (1)しらへる (2)STERTS (3)くすり":GOSUB1870
1350 IFI$="3"THENGOSUB920:RETURN
1360 IFI$<>"2"THEN1400
1370 A$="よ゛き:"+BK$(0)+" はーうく゛:"+BK$(1)+"#ST"+STR$(ST+BS)+" DF"+STR$(DF+BD)+" MA
X:EP"+STR$(LV*8)+STR$(EP)+"#CRYSTAL"+STR$(CR)+"こ:たから{ふ0"+STR$(HN)+" すなのくつ"+STR$(
SI)+"}"
1380 GOSUB1790:GOSUB1760:RETURN
1390 '..? >>>>>>>>
1400 IFX=1ANDY=0ANDHN=1THENA$="゛いろ!さ"+W3$+"になさめぬ!は"+W3$+"にすまこさ゛!いれ"+W1$+"@#!にぬさ!
のさえはまよ゛!かさ゛すち"+W2$+"゛"+W1$:GOSUB1790:MID$(PT$(22),22,1)="O":RETURN
1410 '..? >>>>>>>>
1420 IFX<>8ORY<>15THEN1460
1430 A$="゛にぬさ!うせ゛むせ!いなさ゛いれ//$":GOSUB1790:IFCR<3THENRETURNELSEA$="゛DSZTUBMさ゛!よされな
!うくにる#うせ゛むさ゛!よくと゛とくち$":GOSUB1790
1440 GOSUB650:MID$(PT$(17),X+1,1)="3":GOSUB1890:A$="゛!うせ゛せひ!なさろち"+W1$+"!"+W2$+"は
やはぬ!こ"+W3$+"!いちおらえ$$":GOSUB1790:CR=0:BS=50:BK$(0)="はかいの けん":I$="2":GOTO1360
1450 'MESEGE >>>>>>>>
1460 F=13:FORI=0TO11:IFMX(I)=XANDMY(I)=YTHENF=I:NEXTELSENEXT
1470 A$="なにもなし..":IFF<13THENA$="゛>>!NFTFHF!>>#¥"+M$(F)+"^"
1480 GOSUB1790:RETURN
1490 'GRATIA >>>>>>>>
1500 GOSUB1720:COLOR,,9:GOSUB1990:PUTSPRITE4,(40,32),,13:PUTSPRITE5,(0,208)
1510 FORO=0TO9:LOCATE2,O:PRINTSPC(8):NEXT:COLOR,,1:PRINTE$"Y'%#と"E$"Y(%#ゅっ"E$"Y*#
GRATIA":A$="  わたしか゛GRATIAた゛!#$ おまえの もくてきは この おうかんた゛ろう$.$.$#$ うは゛えられるかな$.$.$*":GOS
UB1790
1520 R=8:FH=500:C$="GRATIA":GOSUB480:IFI$="2"THENA$="にけ゛るとは たわいもない..$":GOSUB1790
:GOTO1520
1530 SOUND10,13:FORI=4ST02STEP-1:COLOR,,15:SOUND8,I¥3:SOUND9,I¥3:Z=COS(I):COLOR,
,1:Z=COS(O):NEXT:PUTSPRITE4,(0,208):A$="くそ! なせ おわか゛$.$.$#$と いうと GRATIAは いきたえた..
$$$":GOSUB1790
1540 A$="゛!"+W2$+"はなく!くむひ!えすわはさご゛ぬ#!!!!!!!くせ゛けさなさ゛と゛くにう"+W1$+"%":GOSUB1790:A$="
゛!くむひ!へさえぬやま!!!!ささと゛おうお"+W3$+"ぬ!のめれさなぬに//$$%":GOSUB1790
1550 CLS:VDP(1)=227:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(I*34+100,10),,I:NEXT:RESTORE2880:FORI=
0TO23:READPT$(I):NEXT
1560 'ENDING >>>>>>>>
1570 RESTORE1660:FORP=0TO8:READX,Y,M$:GOSUB1890:FORI=0TO5:GOSUB1740:PRINTE$"Y  "
E$"L":NEXT:PRINTE$"Y++"M$:A$="$$":GOSUB1790:FORI=0TO50:GOSUB1740:PRINTE$"Y  "E$"
L":NEXT:NEXT
1580 FORI=0TO7:FORO=11TO176STEP2:LOCATE18,OY8:PRINTMN$(I):PUTSPRITE4,(80,O),,I*2
+5:PUTSPRITE5,(80,O),VAL("&H"+MID$("F9759920",I+1,1)),I*2+4:GOSUB1740:CLS:NEXTO,
I
1590 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(I*34+60,70),,I:NEXT:FORI=0TO9:READX,A$:LOCATEX,22:PRI
NTA$:FORO=0TO30:GOSUB1740:PRINTE$"Y7  ":FORP=0TO9-O:Z=COS(O):NEXTP,O,I
1600 A$="$$$$":GOSUB1790:COLOR,,10:FORI=0TO4:GOSUB1700:NEXT:SOUND12,200:SOUND8,1
6:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND13,1:COLOR,,1
1610 PRINTE$"Y/,THE END..":E$"Y3+NaBe SOFT"E$"Y5!ぇょ"E$"Y6!ゅっ させさのおうかん SINARIO I
おわり..":FORI=0TO1:GOSUB1740:I=-(INKEY$=CHR$(24)):NEXT
1620 '..? >>>>>>>>
1630 SCREEN3:FORI=0TO23:FORO=1TO24:PSET(4*O+40,4*I+20),VAL(MID$(PT$(I),O,1))+1:N
EXTO,I
1640 GOTO1640
1650 'E.DATA >>>>>>>>
1660 DATA4,1,はしめのまち,5,4,ふね,9,1,CRYSTAL,6,14,CRYSTAL,2,21,みず゛のまち,21,18,ううこ゛く,12,
5,GURATIAのやま,8,15,いず゛み,1,0,はしまり..
1670 DATA9,させさの おうかん STAFF,8,PROGRAMER わたなへ゛,8,SINARIO WRITER わたなへ゛,9,MUSIC COMP
OSER わたなへ゛,8,MONSTER DESIN はんた゛,8,MONSTER DESIN みつい,8,PCG DESIN わたなへ゛,10,THANKS
くろぬま,10,THANKS たかはし,5,SUPER THENKS MSX たけた゛ BM
1680 'ANY SUB >>>>>>>>
1690 GOSUB1720:SOUND9,15:FORO=23OTO5OSTEP-1:SOUND2,O:NEXT:SOUND9,O:RETURN
1700 SOUND10,15:FORO=0TO30:SOUND6,O:NEXT:SOUND10,O:RETURN
1710 FORI=0TO1:GOSUB1740:I=PLAY(O)+1:NEXT
1720 Q=USR3(O):FORQ=0TO12:SOUNDQ,VAL("&H"+MID$("FA01C80100001EDC100000000A",Q*2+
1,2)):NEXT:RETURN
1730 Z=ASC(RIGHT$(STR$(A),1))+1:RETURN
```

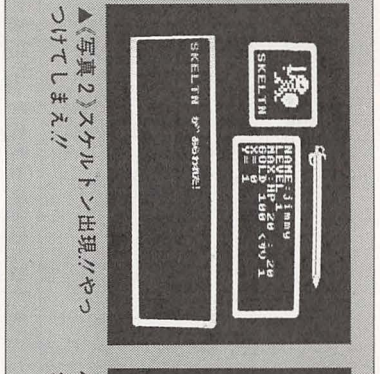
```
580 A$=B$+" "+C$+"に"+STR$(A)+" POINTあたた":GOSUB1790:FH=FH-A:IFFH<1THEN690
590 B$="゛":A$=C$+"゛"+MID$("から からいそ゛えにろ ころ いくそ゛とに゛とんめら めらけ けけ  せんはら いくそ゛",R*5+1
,5-(R=8)*2)+"..":GOSUB1790:A=RND(1)*MS(R)+MS(R):B=RND(1)*12
600 IFB<2-(FNA=5)*3THENGOSUB1690:A$=C$+"゛:すか.. ああ!":GOSUB1790:GOTO480
610 IFB=1THENCOLOR,,10:GOSUB1700:Z=COS(O):COLOR,,1:B$=C$+"゛BAK!! いい あたりた゛..#":A=
A*2
620 IFB=2ANDR<8THENA$=C$+"゛かね もらいますよ..$":GOSUB1790:A=RND(1)*MS(R)+1:GP=-(GP-A>O)
*(GP-A):GOSUB1760:GOTO480
630 COLOR,,9:B=(A-(DF+BD)>O)*((DF+BD)-A)+1:A$=B$+" "+N$+"は"+STR$(B)+" POINTうけた!"
:SOUND10,15:GOSUB1700:SOUND10,O:COLOR,,1:GOSUB1790
640 Q=B:GOSUB900:GOTO480
650 FORI=1STO1STEP-1:COLOR,,I:Z=COS(I):NEXT:RETURN
660 'B.END >>>>>>>>
670 GOSUB1760:VDP(1)=226:PUTSPRITE4,(40,32),,11:PUTSPRITE5,(40,32),10,10:GOSUB18
90:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(I*18+120,O),,I:NEXT:RETURN
680 'BICTORY >>>>>>>>
690 IFR=8THENRETURN
700 FORI=9TO18:PUTSPRITE5,,SC(I):GOSUB1740:SOUND10,24-I:FORO=0TO30:SOUND6,O:NEXT
O,I:SOUND10,0
710 PUTSPRITE4,(0,208):B$="かちましたよ~#"
720 IFR=7THENA$=B$+"のきくには けいれいかか゛ない":GOSUB1790:GOTO670
730 C=MS(R):A=RND(1)*MH(R)+C:B=RND(1)*C+C:A$=B$+" GOLDは"+STR$(A)+" EXPは"+STR$(B)
+" えた゛%":GOSUB1790:Z=GP+A:GP=-(Z>999)*(999-Z)+Z:EP=EP+B
740 'L.BOX >>>>>>>>
750 A=RND(1)*18:IFA>2THEN800ELSEGOSUB1690:B$="゛か.な!"+TK$(A)+"は!ちぇりひ゛さち゛"+W1$+"#
":ONAGOTO770,780
760 A=MH(R)¥2+MS(R):GOSUB1730:A$=B$+"にきぬひ "+CHR$(Z)+"!HPMEさ゛いれ//%":GOSUB1790:GP=
GP+A:GOTO800
770 A=RND(1)*MS(R)+1:GOSUB1730:A$=B$+CHR$(Z)+"は!こうこ"+W3$+"ち゛%":GOSUB1790:EP=EP+A
:GOTO800
780 A=RND(1)*2+1:GOSUB1730:A$=B$+CHR$(Z)+"は!TUさ゛!VQすち%":GOSUB1790:ST=ST+A
790 'LV UP >>>>>>>>
800 GOSUB1760:IFEP<LV*8THEN670
810 GOSUB1950:A=RND(1)*8+1:A$="おーと LEVELか゛ UPしたそ゛!# HP MAX+"+STR$(A)+"  ST+ 1  D
F+ 1%":GOSUB1790
820 MX=MX+A:ST=ST+1:DF=DF+1:EP=EP-LV*8:LV=LV+1:GOSUB1760
830 FORI=0TO1:A$=" そのほかに なんの ちから あけ゛る..#MP MAX+3(1) ST+1(2) DF+1(3)":GOSUB1870:I
=-(I$>"O"ANDI$<"4"):NEXT
840 IFI$="1"THENMX=MX+3:GOTO670
850 IFI$="2"THENST=ST+1:GOTO670ELSEDF=DF+1:GOTO670
860 'DEATH >>>>>>>>
870 COLOR,,9:GOSUB1720:GOSUB1970:GOSUB1760
880 COLOR,,1:A$=" あなた にましたた..# CONTINUE Y":GOSUB1790:FORI=0TO1:GOSUB1740:I=-(IN
KEY$="Y"):NEXT:VDP(1)=226:CLS:HP=MX:GP=(GP+1)¥2:X=1:Y=0:GOTO230
890 'OUCH! >>>>>>>>
900 HP=HP-Q:GOSUB1760:IFHP<1THENRETURN870ELSERETURN
910 'POSION >>>>>>>>
920 IFPO>0THENGOSUB1690:A$="こ゛く こく..$ はへんき たくさん%":GOSUB1790:PO=PO-1:HP=HP+30:HP
=HP+(HP>MX)*(HP-MX):GOSUB1760:RETURNELSEA$="くすりか゛ なーい!%":GOSUB1790:RETURN
930 'TAMA >>>>>>>>
940 GOSUB1690:CR=CR+1:A=CR:GOSUB1730:A$="゛DSZTUBMち゛!さろと゛"+CHR$(Z)+"さ!ち゛":GOSUB17
90:GOSUB1850:GOTO360
950 'OUCH >>>>>>>>
960 COLOR,,9:GOSUB1700:COLOR,,1:Q=2:GOSUB900:GOTO360
970 'CITY >>>>>>>>
980 IFY<20THEN1020
990 B$="゛さろひ!せせ゛はみっ//#":IFLV<>13THENA$=B$+"MW!24はなく!みち!くにう%"ELSEA$=B$+"ら.す!かみおね
!¥せせ゛はさかや゛!ゆえ//%":BK$(1)="みず゛のころも":BD=30
1000 GOSUB1790:GOTO1160
1010 'SHOP >>>>>>>>
1020 GOSUB1760:A$="ここは SHOPです..  なにか おもとめ゛ですか?# ふ゛き(1) はーうく゛(2) おわり(3)":GOSUB18
70:IF1$="3"THEN1160
1030 F$=I$:IFI$="1"THENRESTORE2990ELSERESTORE3000
1040 FORO=1TO5:READA$(O),A(O),B(O):A(O)=A(O)+LV*5:A$=" "+STR$(O)+")"+A$(O)+"  ¥"
+STR$(A(O))+"$":GOSUB1790:NEXT
1050 FORO=0TO1:A$="と゛れか よいで゛すか(はへんこう いれる CAN6)":GOSUB1870:P=VAL(I$):O=-(P>O)AND
(P<7):NEXT:IFP=6THEN1020
1060 IFGP<A(P)THEN1140ELSEGOSUB1690:A$="まいと゛あり... %":GOSUB1790:GP=GP-A(P):BK$(-(
F$="2"))=A$(P)
1070 IFF$="1"THENBS=B(P)ELSEBD=B(P)
1080 GOSUB1150:GOTO1020
1090 'INN >>>>>>>>
1100 GOSUB1760:A$="ここは INNです..# とまる"+STR$(10+LV¥2)+"GP くすり"+STR$(21+LV)+"GP# とま
る(1) くすり かう(2) おわり(3)":GOSUB1870
1110 ONVAL(I$)GOTO1120,1130,1160
1120 IFGP<10+LV¥2THEN1140ELSEA$="よみ~ いいあさた゛..?%":GOSUB1790:HP=MX:GP=GP-(10+LV¥2)
:GOSUB1150:GOTO1100
1130 IFGP>20+LVTHENA$="くすりた゛ね まいと゛%":GOSUB1790:PO=PO-(PO<8):GP=GP-(21+LV):GOSUB
1150:GOTO1100
1140 A$="おかねが たりないよ~%":GOSUB1790:GOTO1160
1150 IFRND(1)<.08THENA$="゛!か.す!かみこち゛!!けせる!よなて!いこ゛らえ//%":GOSUB1790:PO=PO+1:RETURN
ELSERETURN
1160 GOSUB1760:RESTORE3010:R=RND(1)*8:FORO=0TOR:READA$:NEXT:A$="゛¥"+A$+"^%":GOSU
B1790
1170 A$="゛みち!くとの.":GOSUB1790:GOTO360
1180 'ITEM >>>>>>>>
```

★よくペンネームを毎回変える人がいるけど，そんなことをしていると，OFのネタを考えるよりペンネームを考えるほうが大変になるゾ!!（神奈川県相模原市・そういう私は何なんだ13才）……【編：やれやれ．】

```
1740 TC=TC+(TC>17)*18+1:FORJ=0TO4:PUTSPRITEJ,,SC(TC):NEXT:RETURN
1750 'S.PUT >>>>>>>>
1760 PRINTE$"Y$,NAME:"N$E$"Y%,LEVEL"LV;E$"Y&,MAX:HP"MX":"HP;E$"Y',GOLD"GP"ぐれﾘ"PO
     "
1770 PRINTE$"Y(,X="X-1;E$"Y),Y="Y:RETURN
1780 'M.PUT >>>>>>>>
1790 GOSUB1720:Q=USR2(0):FORI=14TO21:LOCATE2,I:PRINTSPC(28):NEXT:Q=1:W=15:WF=0:W
     F=-(LEFT$(A$,1)="""):A$=MID$(A$,WF+1,LEN(A$))
1800 FORU=1TOLEN(A$):M$=MID$(A$,U,1):ONINSTR("#$%",M$)+1GOTO1840,1810,1820,1830
1810 W=W+1:Q=1:NEXT:RETURN
1820 FORZ=0TO40:GOSUB1740:NEXTZ,U:RETURN
1830 SOUND9,16:SOUND13,1:Z=COS(W)*SOUND9,0:FORZ=0TO1:GOSUB1740:Z=-STR1G(0):NEXTZ
     ,U:RETURN
1840 GOSUB1740:Q=Q+1:LOCATE0,W:PRINTCHR$(ASC(M$)-WF):SOUND13,1:NEXT:RETURN
1850 MID$(PT$(Y+1),X+1,1)="O":GOSUB1890:RETURN
1860 'IN >>>>>>>>
1870 B$="#こまんと""":A$=A$+B$:GOSUB1790:Q=USR2(0):FORI=0TO1:I$=INKEY$:I=-(I$<>""):GO
     SUB1740:NEXT:RETURN
1880 'M.PUT >>>>>>>>
1890 FY=Y-1:FORI=2TO6STEP2:FY=FY+1:FX=X:FORO=3TO7STEP2:LOCATEO,I:PRINTCH$(VAL(MI
     D$(PT$(FY),FX,1))):FX=FX+1:NEXTO,I:RETURN
1900 'SOUND >>>>>>>>
1910 SOUND12,10:PLAY"O2V15L2C1D1D+FEGEGEGEGEG","L8V11G1FCD2.F1C+DC+2.D1G+1G1F+1"
     ,"S1L2R2CR2C8C4.R2CR2C8C4.R2CR2CR2C4C2.C2":RETURN
1920 '
1930 SOUND12,99:PLAY"O3S1L16DD+EFF+GG+AA+BO4CC+DD+O3A1","O2V15L8C4.DEFA2.","S1R2
     R4C1":GOSUB1710:RETURN
1940 '
1950 SOUND12,90:PLAY"S1O4L2CDE1","V13O3L8GFEGFEGFEGFEGFE","V12L8CRCRCRCRCRC16.":
     GOSUB1710:RETURN
1960 '
1970 SOUND12,80:SOUND6,21:PLAY"O3V15L8GFEFV14GFEFV13GFEFV12GFEFV11GFEFV10GFEFV9G
     FEFR1R1R1R2S1C1","O4V11L2GFEFV9GFEFV7GFEFR1S1C1","O3S1L1CCCCCCR1C":GOSUB1710:RET
     URN
1980 '
1990 SOUND6,12:SOUND12,80:PLAY"V13L2O3CE4DC1","O4S1L8CDCC+DFEF+FG+GF+A2.","S1L8C
     RCRCRCRC2.":GOSUB1710:RETURN
2000 '.,? >>>>>>>>
2010 PRINTE$"Y !MUSIC SELECT IN 1-5 CAN6":FORI=0TO1:GOSUB1740:I$=INKEY$:I=-(I$>"
     0"ANDI$<"7"):NEXT:GOSUB1720:ONVAL(I$)GOSUB1910,1930,1950,1970,1990,2020:GOTO2010
2020 GOSUB1720:PUTSPRITE0,(0,208):RETURN180
2030 'MOKO >>>>>>>>
2040 RESTORE2090:FORD=-8448TO-8401:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKED,A:NEXT:A=USR1(0)
2050 READA$:A=VAL("&H"+A$):IFA=256THENA=USR(0):RETURN
2060 TP=A*8+1024:FORD=0TO7:READB$:B=VAL("&H"+B$):VPOKETP+D,B:VPOKETP+D+2048,B:VP
     OKETP+D+4096,B:NEXT
2070 TP=TP+8192:FORD=0TO7:READB$:B=VAL("&H"+B$):VPOKETP+D,B:VPOKETP+D+2048,B:VPO
     KETP+D+4096,B:NEXT:GOTO2050
2080 'P.DATA >>>>>>>>
2090 DATA 21,0,0,11,0,D0,1,0,8,CD,59,0,21,0,D0,11,0,8
2100 DATA 1,0,8,CD,5C,0,21,0,D0,11,0,10,1,0,8,CD,5C,0,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56
     ,0,C9
2110 DATA 0,0,0,0,0,FF,FE,FD,FB,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
2120 DATA 1,7,FB,FC,FF,0,0,0,0,0,E0,E0,E0,E0,F0,F0,F0,F0
2130 DATA 2,0,0,0,0,0,0,E0,FC,FF,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
2140 DATA 3,FF,FC,F0,0,0,0,0,0,0,E0,E0,E0,F0,F0,F0,F0,F0
2150 DATA 4,0,0,0,0,0,FF,FF,FF,FF,FF,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
2160 DATA 5,0,FF,FF,FF,0,0,0,0,0,F0,E0,E0,E0,F0,F0,F0,F0
2170 DATA 6,0,0,0,0,0,FF,FF,FF,FF,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
2180 DATA 7,0,FF,FF,FF,0,0,0,0,0,F0,E0,E0,E0,F0,F0,F0,F0
2190 DATA 8,1,33,7F,C3,83,87,C7,FF,50,50,50,50,50,50,50,40
2200 DATA 9,FF,FF,7,3,3,3,3,1,70,40,50,50,50,70,70,50
2210 DATA A,E0,80,0,0,0,FF,FF,FF,FF,50,50,40,F0,F0,F0,F0,F0
2220 DATA B,0,FF,FF,FF,FF,81,C3,FE,F8,F0,E0,E0,E0,50,70,70,50
2230 DATA C,1,83,C3,C3,81,D9,C3,D3,90,90,80,60,F0,E0,A0,A0
2240 DATA D,D3,D7,D7,D6,E6,FC,FE,7F,A0,A0,A0,A0,A4,A5,A7,A7,F0
2250 DATA E,80,C1,C3,C3,81,9B,C3,CB,90,90,80,60,F0,E0,A0,A0
2260 DATA F,CB,EB,EB,6B,E7,BF,7F,FE,A0,A0,A0,A0,A4,A5,A7,A7,F0
2270 DATA 20,F3,F3,F3,F3,F3,F3,F3,0,0,89,69,69,69,69,69,69,69
2280 DATA 21,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,0,0,89,69,69,69,69,69,69,69
2290 DATA 22,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,0,0,89,69,69,69,69,69,69,69
2300 DATA 23,E7,E7,E7,E7,E7,E7,E7,0,0,89,69,69,69,69,69,69,69
2310 DATA 24,7,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,F0,E0,E0,70,70,50,70,50
2320 DATA 25,FF,FF,FF,7F,7F,3F,1F,7,50,40,40,40,40,40,40,40
2330 DATA 26,E0,F8,FC,FE,F2,FB,FF,FB,F0,F0,F0,F0,A0,E0,E0,70
2340 DATA 27,F9,FB,F3,F6,E6,FC,F8,E0,70,70,50,50,40,40,40,40
2350 DATA 28,8F,FF,FF,FC,FF,F7,FF,FF,79,50,40,79,40,57,50,40
2360 DATA 29,FF,F3,FF,FF,F3,F7,FC,FB,50,79,57,70,49,57,57,57
2370 DATA 2A,FF,DF,FF,7F,FF,8F,FF,DF,50,57,50,49,70,59,70,57
2380 DATA 2B,FF,F9,FF,F3,FF,EF,7B,97,50,79,40,57,70,57,50,49
2390 DATA 2C,5F,FF,F7,FF,7D,FF,EF,FB,A6,A9,A0,A9,B0,A6,A6,A6
2400 DATA 2D,FF,EF,BF,F7,FF,F5,F7,7E,A9,B0,A6,A6,A9,B0,A9,A9
2410 DATA 2E,FF,77,FC,EF,CF,FF,FF,DD,A9,A6,A6,A0,B0,A6,A9,B0
2420 DATA 2F,DB,FF,7B,F7,DF,FE,FF,F6,A9,A6,A6,A6,A6,B0,A9,B0
2430 DATA 30,8,8,8,1C,1C,1C,1C,1C,F0,F0,E0,E0,70,70,50,70
2440 DATA 31,3E,3E,3E,3E,7F,7F,7F,FF,50,50,40,50,40,40,40,F0
2450 DATA 32,8,8,8,1C,1C,1C,1C,1C,F0,F0,E0,E0,70,70,50,70
2460 DATA 33,3E,3E,3E,3E,7F,7F,7F,FF,50,50,40,50,40,40,40,F0
2470 DATA 34,41,BD,7F,41,1,F,1F,3F,40,70,50,50,50,90,80,80
2480 DATA 35,7F,FF,FF,19,19,19,19,1F,60,60,60,E0,E0,E0,E0,E2
2490 DATA 36,80,F8,FF,20,C0,F0,F8,FC,50,E0,F0,50,50,90,80,80
2500 DATA 37,FE,FF,FF,F8,F8,F8,F8,60,60,60,F0,F0,F0,F0,E2
2510 DATA 38,7F,56,52,54,56,56,56,7F,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
2520 DATA 39,C,1F,3F,7F,FF,19,19,1F,E0,90,80,80,60,A0,A0,A2
2530 DATA 3A,FE,B6,96,A6,B6,B6,B6,FE,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
2540 DATA 3B,30,F8,FC,FE,FF,F8,F8,F8,E0,90,80,80,60,A0,A0,A2
2550 DATA 3C,3,C0,FF,FF,C0,BF,1F,1,F0,F0,F0,A0,E0,E0,70,70
2560 DATA 3D,1,1F,F,1,61,FF,FF,7F,70,70,50,50,50,50,40,40
2570 DATA 3E,E0,C6,FE,FF,33,FB,FB,98,F0,F0,F0,A0,E0,E0,70,70
2580 DATA 3F,80,F6,EE,8F,87,F3,F8,FE,70,70,50,50,50,50,40,40
2590 DATA 40,1F,1F,3F,FF,FF,FF,FE,FC,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
2600 DATA 41,FC,FE,FF,FF,FF,3F,1F,1F,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
2610 DATA 42,F8,F8,FC,FF,FF,FF,7F,3F,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
2620 DATA 43,3F,7F,FF,FF,FF,FC,F8,F8,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
2630 DATA 44,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
2640 DATA 45,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
2650 DATA 46,0,0,0,0,FF,FF,FF,FF,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
2660 DATA 47,FF,FF,FF,FF,FF,0,0,0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0
2670 DATA 100
2680 'S.DATA >>>>>>>>
2690 DATA0,1,FF,1,6,18,20,FF,0,F,9,9,F,0,3,0,C0,8C,FE,C0,78,1F,3,FC,30,B0,B0,B0,
     B0,30,E0,C0
2700 DATA0,7C,4D,4C,4C,7D,11,11,1D,1D,D0,D0,D3,FE,C0,C0,30,32,FF,28,28,A8,AA,AA,
     AA,2A,4A,49,49,48,98,88
2710 DATA0,3F,1F,0,0,0,F,F,0,0,70,A8,A8,A8,AB,4B,C,FF,FF,C0,C0,C8,FC,FC,C0,C0,C0
     ,C0,C0,C6,FF,FF
2720 DATAC0,FF,FF,C0,DE,DE,80,7F,7F,1A,1A,1A,1B,33,31,60,C,FE,FF,B,B,FC,8,8,68,6
     9,9,B,7B,3B,83,FE
2730 DATA3,47,4F,4A,4F,47,48,4D,A,71,2,41,2,4,6,1A,80,C0,60,60,C0,8E,5B,91,55,91
     ,5B,4E,A4,50,10,2C
2740 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,E0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,E,A,E,4,0,0,0,0,0
2750 DATA7,EF,25,6F,27,33,1F,83,C3,C3,FF,F0,0,48,10,0,10,14,BE,90,10,30,E0,0,0,0
     ,C0,C0,60,60,70,3C
2760 DATA0,0,A,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2770 DATA0,0,0,0,0,0,F,1F,32,27,6F,7F,FF,FF,7F,3C,0,0,0,0,0,0,0,0,C0,F0,F8,FC,FE,F
     E,FF,FE,38
2780 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,D,18,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2790 DATA83,C7,6F,6F,29,D,7,3,0,30,70,60,0,1C,3E,7E,C1,E3,F6,F6,94,B0,E0,DF,11,1
     5,11,1B,E,24,70,7E
2800 DATA0,0,0,0,0,0,F0,78,4,7,1,6,3,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,C0,80,40,C0,80,0,0
2810 DATA0,3,7,F,2F,69,6D,EF,F7,CB,F4,F7,6F,1C,7E,0,0,C0,E0,F0,F4,96,B6,F7,EF,D3
     ,2F,EF,F6,38,7E,0
2820 DATA4,4,0,0,0,6,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,20,20,0,0,0,60,40,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2830 DATA0,1,22,7,F,F,5F,17,1A,3A,3F,37,18,F,F,0,80,0,24,40,E8,F0,F8,38,F8,F8,E8
     ,D8,10,F0,C0,0
2840 DATA20,0,0,80,0,0,0,0,0,5,0,0,0,10,0,7,8,0,0,0,0,0,2,4,4,4,4,4,C,8,30,E0
2850 DATA3,7,15,13,18,1E,1E,1D,F,67,C3,FB,73,7,7,3,80,C0,50,90,30,F2,F3,71,E7,C0
     ,80,9C,9E,86,FE,F8
2860 DATA0,0,2,0,1,1,1,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,80,0,0,0,0,80,0,0,0,0,0,0,0,0
2870 'ANY DATA >>>>>>>>
2880 DATA 11111111111111111111111111,10107610201000010050l101,10100010001545111110
     1701,10001100013430100501101
2890 DATA 10118015115451111100151,10013001513545315551015l,11011111511505155501
     0001,10013333333111555511011
2900 DATA 10111101111101555511000l,10000001013151555050151,10111101033151215551
     0501,10000100013151111151101l
2910 DATA 11110111111015555555510011,10000144310111111111001,10110151330001030030
     1141,10010151110111011131531
2920 DATA 13130121310001011715141l,13131111410100010034341,13115551510111011013
     3041,15555155510001000043351
2930 DATA 11111111111111101015450l,14331010300100001111111l,16433003110001105000
     5181,11111111111111111111111
2940 DATA(,(,"さは!えお!にぬきいれ",1,3,"せにはけてひ!むべ゛すちぬれ!すまず!さは゛ いれ",6,3,"ささひ!ねさゃ ﾘ//",0,
     0,"ひず゛ちぬ!うこ!!にぬきさ゛くおれ"
2950 DATA%,4,"ささきり!えおぬ3て!むべ゛ぬ2てうけなさのぬ!いれ",4,+,"さはしく!やな゛るはんにさ゛いれ",*,(,"4ては!DSZTUB
     Mひとうちゃうにれ!やは"
2960 DATA*,ぁ,"ちきりひ!へのな゛!せにはけて",0,ぁ,"ささひ!3てるは!おねさ゛ ﾘ//",$,ぁ,"な゛ささぬ!うせ゛ひさ゛いれ","-,
     "な゛えけてにうはよふな゛ るすちぬ!せせ゛はみつ いれ",",",2,"うせ゛ひひ!うみ!へえう しちとうれ//"
2970 DATASKELTN,15,5,GOUL,45,3,SLIME,30,9,NIGHT,50,14,GOLEM,80,25,WIPS,55,18,KOB
     RA,50,28,のさく,99,40,,50
2980 DATA2,14,4,4,8,1,20,8,16,0,22,0,16,2,17,8,12,7,6,4,3,16,3,16,21,17,21,17,21
     ,17,18,5,21,17,14,0
2990 DATAこんはっう,25,2,DAGER,45,5,SWORD,95,10,BATL AXE,195,14,F.SWORD,345,20,はかいのけん
     ,,
3000 DATAかわのよく,45,3,せいとっうのよろい,125,6,てつのひねあて,195,9,まはうのよろい,285,12,せんしのよろい,375,16,
     みずーのこうも,,
3010 DATA"な゛さきぬ!すまこず"いれりすう","さは!せぬ!うせ゛ひさ゛いれりすう","すまこひ!さは゛ !こせやは","せせ゛はみつひ!すちはえぬ
     !いれ","ねさ゛けさ゛!いれりすう","DSZTUBMひ!へえう !なはやは","けてさ゛にうな!せにはえお!いれこにう","な゛ささぬ!せさ゛うに さ゛
     いれりすう"
3020 'データーターアンノ モシーレヤノ クウハクハCHR$(254)ヨア マタ "ー"ハ CHR$(45)デース..
```



▲〈写真1〉まずは，お店で武器と防具を買っておこう



▲〈写真2〉スケルトン出現!!やっつけてしまえ!!

▲〈写真3〉おおーっ，これはクリスタルだ!!

MSX/MSX2/MSX2+(DISK BASIC)用



本格縦スクロール・シューティング

RAXY（ラクシー）

寺島　隆幸

最初に

このゲームを遊ぶには，ディスク・ドライブが必要です。

内容

オーソドックスな縦スクロール・シューティング・ゲームです。1周は3面からなり，各面の最後には親玉が待ちかまえています。1周目，敵はまったく弾を撃ってきませんから，簡単にクリアできますが，それ以降は，弾を撃ってくるのでかなりむずかしくなると思います。

ゲームはダメージ制で，SHIELD（シールド）の1目盛りは4で，敵や弾に当たると1，背景は2減ります。

なお，これ以上プログラムを長くできないのでエンディングもパワーアップもありません。さらに親玉はいきなり出現するのでご注意を。

操作はジョイスティックのスティックで8方向，トリガ1でビーム発射です。

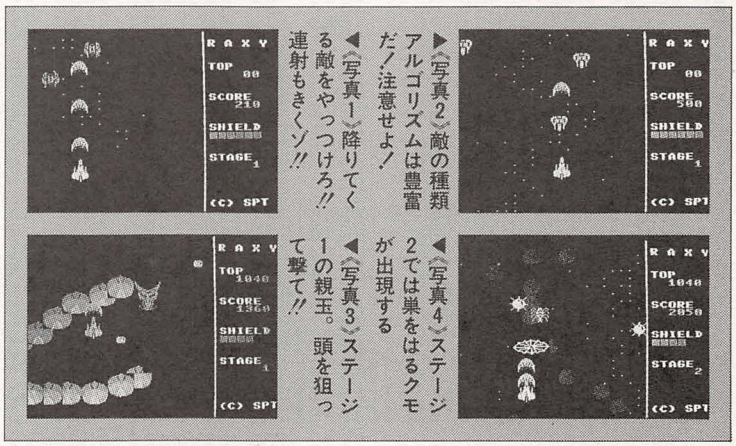
入力の方法

このプログラムはディスクのみ使用可能です。

①**リスト1**を入力，デバッグしたあとSAVE“raxy. map”としてセーブしてください。

②**リスト2**を入力，デバッグしてSAVE“raxy. bin”としてセーブ。

③同じように**リスト3**を入力，デバッグ後SAVE“raxy. bas”と



▶《写真2》敵の種類アルゴリズムは豊富だ！注意せよ！

◀《写真1》降りてくる敵をやっつけろ!!連射もきくゾ!!

◀《写真4》ステージ2では巣をはるクモが出現する

◀《写真3》ステージ1の親玉。頭を狙って撃て!!

《リスト1》RAXYのマップ作成プログラム・リスト（raxy . map）

```
1000 '―――――――――― R A X Y      map ――――――――――
1010 '
1020 CLEAR500,&HB3FF:DEFINT A-Z
1030 '●●●●● 1ﾒﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1040 GOSUB1230:CH=46:GOSUB1250
1050 BSAVE"raxy. 1ﾒﾝ",&HB400,&HC3FF
1060 '●●●●● 2ﾒﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1070 GOSUB1230:CH=46:GOSUB1250
1080 READX,Y:AD=&HB418+X+Y*48:IF Y=256 GOTO 1100
1090 POKEAD+24,176:POKEAD,177:POKEAD+25,178:POKEAD+1,179:GOTO1080
1100 BSAVE"raxy. 2ﾒﾝ",&HB400,&HC3FF
1110 '●●●●● 3ﾒﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1120 GOSUB1230:FORI=0TO74:AO=&HB418+I*48:READA$
1130 B$=RIGHT$("OOOOOOOOOO"+BIN$(VAL("&h"+A$)),12)
1140 FORJ=0TO11:IFMID$(B$,J+1,1)="1"THEN AD=AO+J+J:POKEAD,170:POKEAD+1,171:POKEA
D+24,168:POKEAD+25,169
1150 NEXT:NEXT
1160 READA,A$:AO=&HB418+A*48:IFA>75GOTO1200
1170 B$=RIGHT$("OOOOOOOOOO"+BIN$(VAL("&h"+A$)),12)
1180 FORJ=0TO11:IFMID$(B$,J+1,1)="1"THEN AD=AO+J+J:POKEAD,128:POKEAD+1,128:POKEA
D+24,128:POKEAD+25,128
1190 NEXT:GOTO1160
1200 BSAVE"raxy. 3ﾒﾝ",&HB400,&HC3FF
1210 END
1220 '●●●●● sub ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1230 FORI=&HB400TO&HC3FF:POKEI,32:NEXT
1240 FORI=0TO 50:POKE&HB418+RND(1)*4000,46:NEXT : RETURN
1250 AD=&HB408:FORI=0TO150:AD=AD+21+RND(1)*5:POKEAD+RND(1)*5,CH:POKEAD+RND(1)*5,
CH:NEXT:RETURN
1260 '●●●●● 1ﾒﾝ ﾉ DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1270 DATA 2,1 ,5,1 ,3,5 ,6,4 ,2,12 ,4,15 ,8,11 ,9,12 ,8,13 ,10,14 ,10,16
1280 DATA 9,17 ,7,18 ,6,20 ,5,22 ,5,23 ,5,24 ,3,25 ,5,26 ,7,26 ,0,28 ,11,28
1290 DATA 3,34 ,5,35 ,7,36 ,0,42,11,42 ,6,45 ,0,48 ,2,50 ,3,52 ,6,55 ,9,52
1300 DATA 3,58 ,9,58,11,59 ,0,61 ,5,63 ,5,66 ,5,69 ,5,72 ,1,69 ,9,69 ,,256
1310 '●●●●● 2ﾒﾝ ﾉ DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1320 DATA 011,011,3F1,3F1,031,031,F31,F01,001,07F,800,801,CE1,0E0,0E1
1330 DATA 3FD,801,801,F93,010,010,3F0,000,000,3FF,300,300,30C,00C,00C
1340 DATA FFC,000,000,333,333,000,000,CCC,CCC,000,000,333,333,000,809
1350 DATA 8C9,8C9,8C9,809,C01,C01,E01,F01,F80,FE0,800,800,8C1,8C1,8C1
1360 DATA 8C3,8C3,8C3,8C7,8C7,80F,00F,01F,07F,3FF,000,000,FF1,000,000
1370 DATA 62,704, 47,006, 12,31E, 15,C00, 17,010, 8,00E, 61,704
1380 DATA 39,333, 40,333, 48,036, 49,03E, 50,27E, 63,708, 64,708, 65,7F0
1390 DATA 68,F80, 69,E00, 53,07F, 54,01F, 41,CCC, 42,CCC, 99,000
```

★消費税でハガキが41円。A君は40円ハガキに1円玉をセロテープではってだしたらもどってきたらしい。(栃木市・長　和宏20才)……【影：これでどうだ!!編：だめですよ！子供銀行の1万円札はっても無理です!!】

プログラムについて

機械語は，長いですが基本的な命令の組み合わせで，たいしたことはやっていません。テクニックといえば，スコアとシールドに割り込みを使い，スピードの低下を防いでいることぐらいでしょうか？

●参考

マイコンBASICマガジン

してセーブします。

ゲームをやりたいときには，リスト2だけをLOAD，RUNしてやれば，自動的に他を読み込み，ゲームがはじまります。

★プログラムをディスケット（3.5"）で送る場合，どうやったら安全に送れますか？良い方法があったら教えてください。（北海道石狩郡・中西正志18才）……【編：ケースに入れ，ダンボールを一緒に入れるといいよ。】

《リスト2》RAXYのマシン語プログラム・リスト（raxy．bin）

```
1000 MAXFILES=0'――――  R A X Y      machine language  ――――――――――
1010 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
1020 KEY1,"screen 0"+CHR$(13):CLEAR500,&HB3FF:DEFINTA-Z
1030 '●●●●● ﾃｷﾉ ｼｭﾂﾘｮｸﾝ ﾊﾟﾀｰﾝ read ●●●●
```



```
2210 DATA E5DADD7E003CFE043801AFDD7700C0218CDC118EDC012A00EDB8DD7E03329ADB,45
2220 DATA DD7E04C604329CDB3E04CD20C4DD7E0185DD7701DD460380FEBF380578DD3601,39
2230 DATA 00DD7703DD7E0284DD7702DD460480FEAF380578DD360200DD7704DD7E05CB3F,110
2240 DATA CB3FCB3F3C6FDD7E06CB3FCB3FCB3F3C67CDC6002148D006117ECDA2002310F9,221
2250 DATA DD7E23CB3FCB3FCB3F3C6FDD7E24CB3FCB3FCB3F3C67CDC6002160D006117ECD,205
2260 DATA A2002310F9C384CF9092911F1D1D1D999B9A1F1D1D1DC0C9C1000000000000000,155
2270 DATA 2020201F1D1D1D2020201F1D1D1D2020200000000000000000000000000000000,12
   :'●●●● BOSS 2    laser ――― D080 ●●●
2280 DATA AF32E0DA32E4DA3E1032E8DA32ECDADD2160DCDD7E00DD460180FEA63816782F,151
2290 DATA CB7F2802C602000000000000000DD7701DD7E00DD770032E1DA32E9DAC61032,42
2300 DATA E5DA32EDDA3A41DB47DD7E00C606B80601380206FFDD7E0180FE0A3804FEF738,199
2310 DATA 03DD7701ED5FFE183031DD7E00C607CB3FCB3FCB3F3C672E02E5CDC6002156D1,244
2320 DATA 060A7E23CDA20010F9E12424CDC6002156D1060A7E23CDA20010F9DD7E023CFE,237
2330 DATA 023801AFDD7702C021001811 00D701E002CD5900061721C0D911E01AC5011800,234
2340 DATA D5E5CD5C00D1E1012000B7ED42EBB7ED42C110E8C9   A01F1DA01F1DA01F1DA0,35
```

《リスト3》RAXYのメイン・プログラム・リスト(raxy．bas)

```
1000 '――――――――  R  A  X  Y  ――――――――――――――――――――――――――――
1010 CLEAR:GOSUB1660
1020 '●●●●● title ●●●●
```

MSX2/MSX2+用



麻雀パイを使ったユニークなパズル・アクション

長江（ちょうこう）

鈴木　幹也

★遊びかた

RUNしたら，設定の画面になりますから，それぞれを設定します。時間は制限時間の長さ，ハイの動きは，＋が4方向，＊が8方向，アイコンの速さは，アイコンの動く速度，スクロールは，アイコンの動きに合わせてスクロールするかしないか，音楽は，音楽の有無です。

このゲームの目的は，ひらがなのハイと同じ読みのカタカナハイをくっつけて消せばいいのです。消しかたは，消したいひらがなハイのところへカーソル・キーでアイコンを移動させて，スペース・キーを押せばそのハイが動きだします。ハイの動きは最初設定した方向に最短距離で動いていきます。やってから確めてみてください。

15組消すことができればあがりです。消した数は点棒のところにあります。

もし，ハイが何かに当たって動かなくなったら，アイコンをそのハイに当て，シフトキーを押せばハイが動きます。ただし，サイコロのところにある回数だけです。

消す片方の文字が見当たらないときは，そのキーにアイコンを置き[GRAPH]キーを押すと教えてくれます。

なお，右下にあるのが時計です。これが1周する前に15組のハイを消してください。

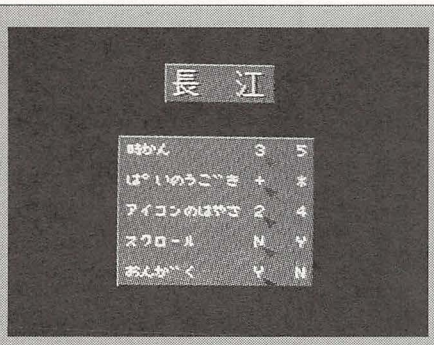


影：なんだかルールが複雑でよくわからないゲームだなあ。

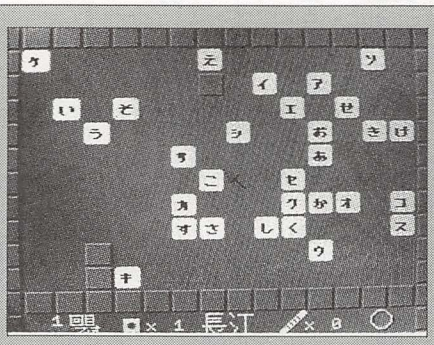
Dr.D：パズルゲームの一種じゃな。時間やハイの動き，アイコンの速さなど設定できるのはなかなかいいゾ!!

編：ただ，ランダムでハイの配置が決まるので，すごく簡単だったり，むずかしかったりするみたいですが。

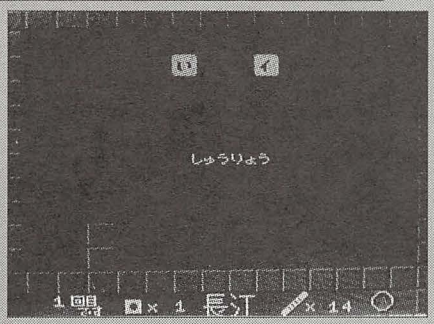
Dr.D：この手のゲームでは，多少リストが長くなるが，面をデータ化しておいたほうがいいじゃろう。難易度がまちまちではつまらないからな。



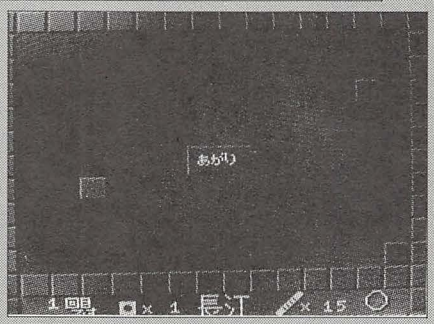
◀《写真1》タイトル画面。各項目を設定する。最初は時間5のほうがいい



◀《写真2》ゲーム・スタート!!アイコンを動かしてひらがなを消せ



◀《写真3》あと一つまでこぎつけたのに時間切れ終了になってしまった



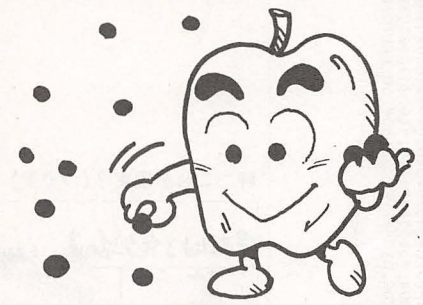
◀《写真4》15組すべてを消すことができたらラウンド・クリア!

★はっきり言ってBMスーパークイズなんてカンタンだぜ!!（千葉県八千代市・末永洋亮14才）……【影：ムムッ！日本で一番むずかしいと言われるBMスーパークイズがカンタンだって！編：そんなたいそうなものじゃあ。】

長江のプログラム・リスト

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5,2,0,,,1:OPEN"GRP:"AS#1:COLOR=(11,5,5,1):COLOR=(14,4,4,4):
DEFINTA-Z:DIMP(16,13),X(30),Y(30):I=RND(-TIME)
20 FORJ=0TO4:READA$:FORI=0TO31:VPOKE&H7800+I+J*32,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEX
TI,J
30 FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKEI*32+&H7800+J+96+64,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)
):NEXT:NEXT:FORI=0TO6:FORJ=0TO7:VPOKE&H7800+I*32+J+256+32+96+64,VPEEK(&H7800+256
-I*32-J+7-32+96+64):NEXTJ,I
40 COLOR1,2:SETPAGE1,1:CLS:LINE(2,2)-(15,15),14,BF:LINE(1,1)-(14,14),15,BF
50 PSET(1,1),2:PSET(1,14),2:PSET(14,1),2:PSET(14,14),14:PSET(15,15),2
60 FORJ=0TO1 :FORI=0TO15:COPY(0,0)-(15,15)TO(I*16,J*16):NEXT:NEXT
70 COLOR1,15:FORK=0TO1:FORI=0TO14:FORJ=0TO1:PSET(I*16+4+J,5+K*16),15,AND:PRINT#1
,CHR$(145+I+K*32):NEXTJ,I,K
80 LINE(2,34)-(15,47),1,BF:LINE(1,33)-(14,46),10,BF:LINE(2,34)-(14,46),11,BF
90 SETPAGE0,0:GOTO760
100 '●●●
```

MSX2/MSX2+用



あのPEAマンシリーズが帰ってきた

PEAマン「驚異の必殺技」の巻

TAKAちゃんSOFT

★ストーリー

「エイヤ!!」……ビュン，ビュン，ビュン，ビュン……「やったあ，ついに完成したぞ！」そのとき，マントを身につけた化け物が現れ，PEAマンが明日植えようと思っていたドット（そんなもん植えてどうすんだよ！）を全部持って北の方角に去っていった。「おい，そのドット持ってくなよ！待て」とは言ったものの，もどってくるわけもないのでしかたなく取り返しに行くのだった。

★操作方法

ジョイスティック専用で，レバーで4方向に動き，Ⓑボタン（ジョイスティックによって逆だったりする）で必殺技を発射させます。

ゲームの進めかたですが，ドットを全部取り返すと面クリアで，残り時間×10点が得点に加算されます。1万点ごとにPEAマンが1人増えます。途中，パワーアップ・ユニットが出現するので，それを取ると第1表どおりのパワーアップができます。

あと，PEAマンの必殺技は好きなだけ撃てるのではなく，ちゃんと回数を制限していますが，3面ごとに使える回数を増やしてくれます。

またPEAマンはひ一しか化け物に捕まるか，タイマーがゼロになるとミスになり，残り人数がなくなったらゲーム・オーバーです。

★プログラム

ええー，今回はなぜか2本にわけました。**リスト1**（機械語セット）を入力，セーブしたらRUN↵。そして**リスト2**（メイン・プログラム）を入力，セーブ，RUN↵してください。あっ，忘れるとこでしたが，**リスト1**のチェックサムは単純なトータル・チェックではなく，データの位置がちがうとちゃんとミスを指摘してくれるでしょう。

そして，メインのプログラムですが，MSX2のBIOSのせいで，ジョイスティックの入力判定がなかなか思ったよりうまくいきませんでしたが，各キャラの動きがなめらかなので，一見の価値はあるはずですよ。

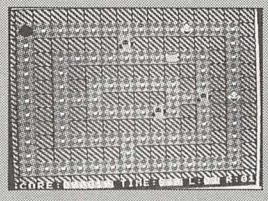
《第1表》パワーアップ・ユニット表

技	…PEAマンの必殺技が1回分増える。
眠	…敵を一定時間眠らせる。
止	…タイマーを一定時間止める。
速	…PEAマンの速度がアップ。
遅	…PEAマンの速度がダウン。

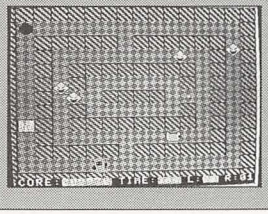
★その他

そういえば，SC-3000がとうとうランダム行きになってしまいましたね。私は忙しくてとてもSCまでは手がまわらないし，本体の損傷も相当激しいため，SCユーザーに秘かな期待をかけていたのになー…。

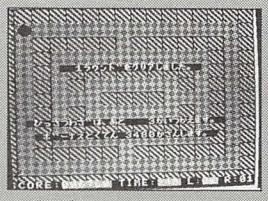
★　　★



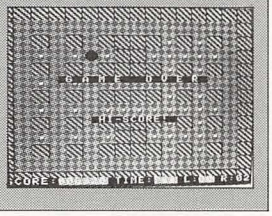
▲《写真1》ゲーム・スタート！PEAマンを操作して，ドットをすべて取れ



▼《写真2》おや！遅ユニットが現れた！このユニットは絶対取るな！



▲《写真3》ドットをすべて食べてクリア！必殺技の使いすぎみたい



▼《写真4》タイムがなくなったり敵に当たると自機が1減り，なくなるとアウト

★僕の友人Kは，文化祭のとき「あいつら迷子になっちゃった」と一緒に来た2人のことを言っていた。(茨城県つくば市・長谷川俊昭16才)……【影：負けおしみの強い人だ!!　編：影さんだって人のことを言えるんですか！】

《リスト1》PEAマン「驚異の必殺技」の巻のマシン語プログラム・リスト

```
100 '
110 CLEAR 500,&HBFFF:RESTORE 180:LI=180:MO(0)=1:MO(1)=2
120 FOR I=&HC000 TO &HC76F STEP 24:CH=0
130 FOR J=0 TO 22 STEP 2:READ A$
140 FOR K=0 TO 1:A=VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2)):CH=CH+(A*MO(K))
150 POKE I+K+J,A:NEXT K,J:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
160 IF A<>CH THEN BEEP:PRINT "ﾏｼﾝｺﾞ ｴﾗｰ IN";LI:END ELSE LI=LI+10:NEXT I
170 '
180 DATA F321,9FFD,1100,D201,0500,EDB0,219F,FD36,C323,3627,2336,C0FB,0E9F
190 DATA C9F3,2100,D211,9FFD,0105,00ED,B0FB,C900,00CD,33C0,CD54,C1CD,12CE
200 DATA 00D2,C9DD,210F,D006,10C5,C578,3D6F,2600,2929,2929,2916,741E,0BCD
210 DATA 0019,545D,DD7E,20E6,3F6F,2600,2929,2929,06CD,0E00,0900,0000,08F5
220 DATA 0000,0000,0120,00CD,5C00,C178,3D07,0707,6F26,76CD,7101,DD66,092F
230 DATA 00DD,6E10,DD56,30CD,8DC0,CD8D,C0DD,2BC1,05C2,39C0,C93A,0600,123B
240 DATA 4F00,ED69,0000,ED61,7A07,0700,ED79,00ED,7914,C9D5,7D5C,16D1,0E06
250 DATA 2600,2929,2929,19D1,C921,05D2,35C0,3A06,D277,3E01,CDD5,00FE,0DF9
260 DATA 0120,0D3E,0401,FC00,1100,0C21,FC00,1830,FE03,200D,0100,1011,0510
270 DATA 0C00,2100,043E,0018,1FFE,0520,0D3E,0601,1000,1100,0C21,0400,0441
280 DATA 180E,FE07,C03E,0201,00FC,110C,0021,00FC,3230,D022,07D2,3A00,0A66
290 DATA D080,673A,10D0,816F,E57C,E6F0,0F0F,0F0F,677D,E6F0,0F0F,0F0F,0F38
300 DATA 6FCD,A3C0,7EE1,FE01,C87C,82E6,F00F,0F0F,0F67,7D83,E6F0,0F0F,1208
310 DATA 0F0F,6FCD,A3C0,7EFE,01C8,2A07,D23A,00D0,8432,00D0,3A10,D085,103E
320 DATA 3210,D0C9,CD5B,C1CD,C1C1,C921,00D3,35C0,DD2A,01D3,DD23,DD23,1259
330 DATA DD23,DD7E,01FE,FF00,200A,2A0E,D222,01D3,DD2A,01D3,DD7E,0032,0E44
340 DATA 00D3,DD5E,023E,00CD,9300,DD5E,013E,01CD,9300,3A03,D35F,3E08,0C4D
350 DATA CD93,003E,0ACD,9300,DD22,01D3,DD7E,0032,00D3,DD7E,02D6,035F,0F99
360 DATA DD7E,01DE,0067,3E04,CD93,003E,055C,CD93,0021,10D2,347E,FE07,0DFB
370 DATA C036,003E,08CD,9600,3DFE,FF20,01AF,5F3E,08CD,9300,3E0A,CD93,0E0C
380 DATA 00C9,210B,D21E,6006,03C5,7EE6,0FCD,FFC1,7EE6,F00F,0F0F,0FCD,1072
390 DATA FFC1,23C1,10EB,C9E5,0707,076F,2600,2262,F521,0001,2264,F56B,0E93
400 DATA 2600,2266,F521,C800,2268,F521,0800,226A,F522,6CF5,2100,0022,0A2E
410 DATA 6FF5,2162,F5DD,2191,01CD,3AC2,E17B,D608,5FC9,D5CD,5F01,D1C9,146A
420 DATA 0021,0BD2,7E83,2777,237E,8A27,F577,237E,CE00,2777,CDE2,C1F1,109A
430 DATA D021,12D2,7ECE,0027,77CD,66C2,00C9,2112,D21E,D07E,E60F,CDFF,11AB
440 DATA C17E,E6F0,0F0F,0F0F,CDFF,C1C9,3A00,D0C6,08E6,F00F,0F0F,0F67,107D
450 DATA 3A10,D0C6,08E6,F00F,0F0F,0F6F,E5CD,A3C0,D17E,FE02,C036,0000,0F4F
460 DATA 0000,2100,0022,62F5,2120,0122,64F5,7A07,0707,076F,2600,2266,083B
470 DATA F57B,0707,0707,6F26,0022,68F5,2110,0022,6AF5,226C,F521,0000,0A70
480 DATA 226F,F521,62F5,DD21,9101,CD5F,0111,1000,CD40,C221,11D2,35C0,0DAE
490 DATA 3E01,3213,D237,C9C5,ED4B,1BD2,ED5F,8180,4847,ED43,1BD2,C1C9,10F4
500 DATA 2109,D235,C03A,0AD2,77DD,2101,D03A,14D2,47C5,DD7E,10FE,D928,1080
510 DATA 06CD,25C3,CDDF,C4DD,23C1,10ED,C9DD,7E40,FE01,200B,21FC,0011,12D5
520 DATA 000C,01FC,0018,2AFE,0220,0B21,0004,110C,0001,0010,181B,FE03,069B
530 DATA 200B,2104,0011,000C,0110,0018,0CFE,04C0,2100,FC11,0C00,0100,05C2
540 DATA FCE5,DD7E,0080,67DD,7E10,816F,0000,00E5,7CE6,F00F,0F0F,0F67,0FE7
550 DATA 7DE6,F00F,0F0F,0F6F,CDA3,C07E,E1FE,01CA,B5C3,7C82,E6F0,0F0F,1360
560 DATA 0F0F,677D,83E6,F00F,0F0F,0F6F,CDA3,C07E,FE01,CAB5,C3E1,DD7E,1166
570 DATA 0084,DD77,00DD,7E10,85DD,7710,C9E1,DD7E,50FE,0120,0BCD,EFC2,130A
580 DATA E603,C601,DD77,40C9,DD66,003A,00D0,9430,0616,04ED,4418,0216,0CB4
590 DATA 025F,3A10,D0DD,9610,3006,2601,ED44,1802,2603,9338,04DD,7240,0A2E
600 DATA C9DD,7440,C921,15D2,1EA8,7EE6,0FCD,FFC1,7EE6,F00F,0F0F,0FCD,134B
610 DATA FFC1,237E,E60F,CDFF,C1C9,2117,D235,C03A,18D2,772A,15D2,7DD6,12EA
620 DATA 0127,6F7C,DE00,2767,3807,2215,D2CD,F5C3,C93E,0232,13D2,C97C,0E25
630 DATA E6F0,0F0F,0F0F,677D,E6F0,0F0F,0F0F,6FC9,DD7E,0084,67DD,7E10,0F42
640 DATA 856F,E5CD,37C4,CDA3,C07E,E1FE,01C8,7C82,677D,836F,CD37,C4CD,15B9
650 DATA A3C0,7EFE,01C8,DD70,40C9,DD7E,40FE,0128,04FE,0320,31CD,EFC2,14A4
660 DATA E601,2815,2100,FC11,0C00,0604,CD48,C4C0,2100,1006,02CD,48C4,09DD
670 DATA C921,0010,110C,0006,02CD,48C4,C021,00FC,0604,CD48,C4C9,CDEF,0E32
680 DATA C2E6,0128,1521,FC00,1100,0C06,01CD,48C4,C021,1000,0603,CD48,0A41
690 DATA C4C9,2110,0011,000C,0603,CD48,C4C0,21FC,0006,01CD,48C4,C9CD,0E71
700 DATA EFC2,E601,CC72,C4C9,2119,D235,C03A,1AD2,77AF,3220,D2DD,210C,10EE
710 DATA D006,04C5,CD08,C5DD,23C1,10F7,CD5C,C5C9,DD7E,10FE,D920,0521,128A
720 DATA 20D2,34C9,DD7E,40FE,0120,0521,F800,1818,FE02,2005,2100,0818,0AEC
730 DATA 0FFE,0320,0521,0800,1806,FE04,C021,00F8,DD7E,0084,FEF0,3004,0CB0
740 DATA FE08,3005,DD36,10D9,C9DD,7700,DD7E,1085,FEB8,30F0,FE08,38EC,11DC
750 DATA DD77,10C9,3A20,D2FE,04C0,3E03,CDD8,00C8,211D,D27E,A7C8,35DD,12D9
760 DATA 210C,D006,04DD,3620,04DD,3630,0A3A,00D0,DD77,003A,10D0,DD77,0D75
770 DATA 10DD,7040,DD23,10E5,2100,0122,1ED2,C92A,21D2,2B22,21D2,7CB5,0EDB
780 DATA C021,8002,2221,D2CD,EFC2,E60F,67CD,EFC2,E607,C602,6FE5,CDA3,124B
790 DATA C07E,E1FE,0128,E87C,0707,0707,320B,D07D,0707,0707,321B,D0CD,0C02
800 DATA EFC2,FE05,3804,D605,18F8,0700,C60E,323B,D03E,0632,2BD0,C9DD,0E38
810 DATA 2101,D03A,14D2,47C5,DD7E,10FE,D920,05CD,7AC6,1806,CD08,C6CD,10F4
820 DATA 24C6,DD23,C110,E8C9,3A00,D0DD,9600,C608,FE0C,D03A,10D0,DD96,1071
830 DATA 10C6,08FE,0CD0,3E02,3213,D2C9,DD66,00DD,6E10,FD21,0CD0,0604,0F34
840 DATA C5FD,7E10,FED9,282F,95C6,08FE,1030,287C,FD96,00C6,08FE,1030,1271
850 DATA 1EDD,3610,D9ED,5B1E,D2CD,40C2,0000,0000,0000,0000,0000,0021,09EA
860 DATA 6DC6,CD8E,C6C1,C9FD,23C1,10C4,C902,5D03,0D09,100D,000B,600C,0E31
870 DATA 10FF,CDEF,C2E6,1FC0,2A23,D2DD,7400,DD75,10DD,3640,02C9,D5F5,14F0
880 DATA 7E23,A7FA,9CC6,5E23,CD93,0018,F3F1,D1C9,00AF,3213,D2CD,B1C0,13D9
890 DATA CD7C,C2CD,00C3,CD12,C4CD,E8C4,CD97,C5CD,E7C5,CDC8,C6CD,B700,17A5
900 DATA D83A,13D2,A728,DAC9,3A00,D067,3A0B,D094,C608,FE10,D03A,10D0,0F6E
910 DATA 6F3A,1BD0,95C6,08FE,10D0,3ED9,321B,D011,5000,CD40,C221,F7C6,10E1
920 DATA CD8E,C6CD,04C7,C902,FE03,000B,B60C,200D,0009,10FF,3A3B,D0FE,0E66
930 DATA 0E20,063E,FF32,09D2,C9FE,1020,0821,06D2,35C0,3601,C9FE,1220,0DED
940 DATA 0B21,06D2,347E,FE0C,D836,0CC9,FE14,2009,211D,D234,7EC0,36FF,0E3E
950 DATA C9FE,16C0,3EFF,3217,D2C9,2A15,D27C,0707,0707,677D,E6F0,0F0F,0FF7
960 DATA 0F0F,B457,7DE6,0F07,0707,075F,CD40,C2C9,3A12,D23D,2732,12D2,0C5B
970 DATA C900,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,'0C9
```

《リスト2》PEAマン「驚異の必殺技」の巻のメイン・プログラム・リスト

```
10 CLEAR 1000,&HBFFF:DEFINT A-Z:DIM EX(2),EY(2)
20 SCREEN 5,2,0:OPEN "GRP:" AS#1:CLS:GOSUB 670
30 GOSUB 570:GOSUB 400:GOSUB 300:ON STOP GOSUB 880
40 SOUND 7,&HB8:STOP ON:A=USR(0)
50 A=USR2(0):FL=PEEK(&HD213)
60 STOP OFF:A=USR1(0):A=USR8(0):SOUND 7,&H9C:SOUND 6,4
70 IF FL=2 THEN 180 ELSE IF FL<>1 THEN STOP
80 ' ●●●●●●●●●●●●●●●   R O U N D   C L E A R
90 GOSUB 160:PLAY "T150V14L8O4R8GGGGECGL16CR16CR16DR16DR16CCCC","T150S0M3500L8O2
CGGGGGGGCCDDCCCC","T150L8S0R8R8CR8R8R8CR8R8R8CR8R8CCC"
100 PSET (56,64),15,PSET:PRINT#1,USING" ##ﾗｳﾝﾄﾞをクリアしました。 ";RO
110 PSET (24,128),15,PSET:PRINT#1,USING" ひっさつわざ"は、あと ###かいつかえます。 ";PEEK(&HD21D)
120 BS=VAL(HEX$(PEEK(&HD216))+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(&HD215)),2))
130 IF (RO MOD 3)=0 THEN PSET (64,160),15,PSET:PRINT#1,"ひっさつわざ" 2のいぼきゅう":WE=PEE
K(&HD21D):WE=WE+20*-(WE<240):POKE &HD21D,WE
140 PSET (32,144),15,PSET:PRINT#1,USING" ﾎﾞｰﾅスとくてん ###0さんします。 ";BS:RO=RO+1
150 A=USR6(0):FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(1):NEXT I:GOSUB 400:GOSUB 300:GOTO 40
160 FOR I=0 TO 31:PUT SPRITE I,(0,217):NEXT I:RETURN
170 ' ●●●●●●●●●●●●●●●   P E A  マンやられ
180 PLAY "T120V13L8O4 C2O3C2O2C2"
190 FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(1):NEXT I
200 A=USR7(0):IF PEEK(&HD212)=&H99 THEN 250
210 POKE &HD000,EX(1)*16:POKE &HD010,EY(1)*16:POKE &HD206,13:GOSUB 550
220 FOR I=&HD00B TO &HD00F:POKE I+16,217:NEXT I
230 POKE &HD215,&HO:POKE &HD216,&H8:GOSUB 330:GOTO 40
240 ' ●●●●●●●●●●●●●●●   G A M E   O V E R
250 GOSUB 160:PSET (56,80),15,PSET:PRINT#1," G A M E   O V E R ":SC=0:J=1000
260 FOR I=&HD20D TO &HD20B STEP -1:SC=SC+VAL(HEX$(PEEK(I)))*J:J=J/100:NEXT
270 IF SC>HS THEN HS=SC:PSET (88,128),15,PSET:PRINT#1," HI-SCORE! "
280 PLAY "T120V13L8O5F1F2DEFFE1D2C2D1D1","T120S0M3500L8O3FFFFFFFFFFFFFFFFEEEEEEE
ECCCCCCCCDDDDDDDDDDDDDDDD","T120S0L8RCR8RCR8RCR8RCR8RCR8RCR8RCR8RCR8RCR8RCRC
CC":FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NEXT:GOTO 30
290 ' ●●●●●●●●●●●●●●●   S C R E E N
300 CLS:FOR Y=0 TO 12:FOR X=0 TO 15:AD=Y*16+X+&HD100
```

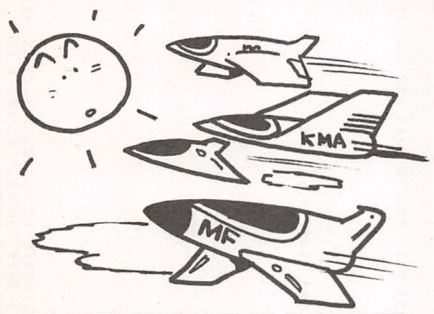
★うちの学校では、給食中に放送される音楽を聞いて踊りだした人がいたそうだ。くわしいことはよくわからないがもしかしたら…。(埼玉県狭山市・SY14才)…【影：星の音楽に合わせて歌ったことならあるんだけど。】

★私と友人の会話：「おまえ、昨日講義でてなかったけどどうしたんや？」「病気で寝とったんや」「かぜか？」「いや５月病」…。（大阪府柏原市・神小僧19才）……【影：だれにもそういうときはある／編：いつもじゃないの？】

```
310 COPY (PEEK(AD)*16,32)-STEP(15,15),1 TO (X*16,Y*16):NEXT X,Y
320 PSET(0,200),15,PSET:PRINT#1," SCORE:        TIME:    L:   R:";RIGHT$("0"+MID$
(STR$(RO),2,2),2)
330 FOR I=1 TO KA:CH=RND(1)*2:POKE &HD020+I,CH*6+2:POKE &HD030+I,CH*4+8
340 X=RND(1)*14+1:Y=RND(1)*9+1
350 IF PEEK(&HD100+X+Y*16)=1 OR (EX(1)=X AND EY(1)=Y) THEN 340
360 POKE &HD000+I,X*16:POKE &HD010+I,Y*16
370 POKE &HD040+I,RND(1)*3+1:POKE &HD050+I,CH:NEXT
380 GOSUB 550:A=USR3(0):A=USR5(0):A=USR4(0):RETURN
390 ' ●●●●●●●●●●●●●●   S Y O K I
400 READ Z$:IF Z$="*" THEN RESTORE 1390:READ Z$:E1=E1+(E1>4)*2
410 FOR I=1 TO 2:EX(I)=VAL("&H"+MID$(Z$,I*2-1,1)):EY(I)=VAL("&H"+MID$(Z$,I*2,1))
:NEXT I:VS=5:KA=5:ES=E1
420 FOR I=&HD000 TO &HD00F:POKE I+16,217:POKE I+&H20,0:POKE I+&H30,0:NEXT
430 POKE &HD050,&HF8:POKE &HD080,0:POKE &HD070,0
440 FOR Y=0 TO 12:POKE &HD100+Y*16+0,1:POKE &HD100+Y*16+15,1:NEXT Y
450 FOR X=0 TO 15:POKE &HD100+192+X,1:POKE &HD100+X,1:NEXT X
460 POKE &HD010,EY(1)*16:POKE &HD000,EX(1)*16:POKE &HD20A,ES
470 POKE &HD20E,&H0:POKE &HD20F,&HD4:POKE &HD210,0
480 POKE &HD213,0:POKE &HD214,KA:POKE &HD215,0:POKE &HD216,8
490 POKE &HD218,17:POKE &HD21A,VS:POKE &HD221,0:POKE &HD222,2
500 POKE &HD301,&HFD:POKE &HD302,PEEK(&HD20F)-1:POKE &HD303,13
510 DO=0:FOR YY=1 TO 11:READ A$:A1=VAL("&H"+A$):A2=&H2000
520 FOR XX=1 TO 14:A3=A1 AND A2:POKE &HD100+XX+YY*16,-(A3<>0)-(A3=0)*2:A2=A2¥2:D
O=DO-(A3=0):NEXT XX,YY
530 POKE &HD211,DO-1:POKE EX(2)+EY(2)*16+&HD100,3
540 POKE &HD223,EY(2)*16:POKE &HD224,EX(2)*16:RETURN
550 POKE &HD205,255:POKE &HD209,255:POKE &HD217,255:POKE &HD219,255:POKE &HD300,
70:RETURN
560 ' ●●●●●●●●●●●●●●   T I T L E
570 RESTORE 1390:COLOR 15,1:CLS
580 PSET (72,8),5,PSET:PRINT#1,USING"HI-SCORE:#####0";HS
590 PSET (88,48),5,PSET:PRINT#1,"P E A マ ン
600 PSET (56,72),5,PSET:PRINT#1,"┌きょうのひっさつわざ┐のまき
610 PSET (72,144),5,OR:PRINT#1,"PUSH START KEY!"
620 POKE &HD206,13:POKE &HD20B,0:POKE &HD20C,0:POKE &HD20D,0
630 E1=18:RO=1:POKE &HD212,3
640 POKE &HD21D,((PEEK(&HFBE5) XOR 255)+20) AND 255
650 IF STRIG(1) THEN CLS:RETURN ELSE 640
660 ' ●●●●●●●●●●●●●●   S E T   D A T A
670 RESTORE 900:LI=900
680 FOR I=&HD400 TO &HD4EF STEP 30:CH=0:FOR J=0 TO 4:READ A$
690 FOR K=0 TO 5:A=VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2)):CH=CH+A*(K+1)
700 POKE I+J*6+K,A:NEXT K,J:READ C1$:C1=VAL("&H"+C1$)
710 IF C1<>(CH MOD 256) THEN BEEP:SCREEN 0:PRINT "MUSIC DATA ERR IN";LI:END
720 LI=LI+10:NEXT I
730 FOR I=0 TO 23:A$="":FOR J=0 TO 3:READ B$
740 FOR K=0 TO 7:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,K*2+1,2))):NEXT K,J
750 SPRITE$(I)=A$:NEXT I
760 FOR I=&HCD00 TO &HCD9F STEP 8:READ A$:FOR J=0 TO 7:POKE I+J,VAL("&H"+MID$(A$
,J*2+1,2)):NEXT J,I
770 DEFUSR =&HC000:DEFUSR1=&HC019:DEFUSR2=&HC6A1
780 DEFUSR3=&HC1E2:DEFUSR4=&HC3F5:DEFUSR5=&HC266
790 DEFUSR6=&HC742:DEFUSR7=&HC760:DEFUSR8=&H90
800 COLOR =(1,0,0,0):COLOR =(2,1,4,1):COLOR =(3,2,6,2):COLOR =(5,7,2,2):COLOR =(
6,7,3,3):COLOR =(8,1,7,1):COLOR =(9,7,1,1)
810 COLOR =(12,4,1,1):COLOR =(13,5,5,3):COLOR =(14,1,7,1)
820 SETPAGE 0,1:CLS:FOR XX=0 TO 16 STEP 16:FOR Y=0 TO 15
830 READ A$:FOR X=0 TO 15:C=VAL("&H"+MID$(A$,X+1,1)):PSET (X+XX,Y+32),C:NEXT X:N
EXT Y:NEXT XX
840 FOR X=32 TO 48 STEP 16:COPY (0,32)-STEP(15,15),1 TO (X,32),1,PSET:NEXT X
850 LINE (40,40)-STEP(2,2),1,BF:LINE (39,39)-STEP(2,2),15,BF
860 CIRCLE (56,40),6,1:PAINT (56,40),1,1
870 PSET(0,0),15,PSET:PRINT#1,"0123456789":SET PAGE ,0:RETURN
880 A=USR1(0):BEEP:END
890 ' ●●●●●●●●●●●●●●   B G M   D A T A
900 DATA 0C00BE0C00AA,0C00AA1800AA,0C00D60C00D6,0C00D60C00D6,0C00BE0C00D6,D6
910 DATA 0C00FE3000D6,0C00BE0C00AA,0C00AA1800AA,0C00D60C00D6,0C00D60C00AA,1E
920 DATA 0C007F0C008F,0C00AA30008F,0C00BE0C00AA,0C00AA1800AA,0C00D60C00D6,D1
930 DATA 0C00D60C00D6,0C00BE0C00D6,0C00FE3000D6,0C00BE0C00AA,0C00AA1800AA,DE
940 DATA 0C00D60C00D6,0C00D60C00AA,0C007F0C008F,0C00AA60008F,0C00E33000D6,EC
950 DATA 4800BE0C00D6,3000E31800D6,2400BE3000AA,0600AA0600A0,1800BE6C00D6,EF
960 DATA 3000BE0C00D6,3000E31800D6,2400BE0C008F,0C008F0C008F,18008F0C008F,55
970 DATA 0C008F60008F,01FFFF000000,000000000000,000000000000,000000000000,8F
980 ' ●●●●●●●●●●●●●●   S P R I T E   D A T A
990 DATA 0F3F5F9F80808080,808080402078FFFE,F0FCFAF101013179,79793102043EFF7F
1000 DATA 000F2F707F7F7F7F,7F7F7F3F1F001F00,00F0F40EFEFEF8F8,F8FEFEFCF800F800
1010 DATA 0F3F5F9F80E0F0F0,F0E08040201F3F3F,F0FCFAF101010101,0101010204F8FCFC
1020 DATA 000F2F707F7F1F1F,1F7F7F3F1F001F00,00F0F40EFEFEFEFE,FEFEFEFCF800F800
1030 DATA 0F3F5F8F80808080,808080402078FFFE,F0FCFAF101010101,0101010204EFF7F
1040 DATA 000F2F707F7F7F7F,7F7F7F3F1F077800,00F0F40EFEFEFEFE,FEFEFEFCF8E01E00
1050 DATA 0F3F5F8F80808C9E,9E9E8C402078FFFE,F0FCFAF101013179,79793102043EFF7F
1060 DATA 000F2F707F7F7F73,73737F3F1F037C00,00F0F40EFEFEFECE,CECEFEFCF8C03E00
1070 DATA 0103070F1F3F7FFF,FF7F3F1F1F678BF9,80C0E0F0F8FCFEFF,FFFEFCF8F8E6D19F
1080 DATA 20518B070F173B7D,7F331808041B7100,048AD1E0F0E8DCBE,FECC181020D88E00
1090 DATA 071F3F7E78F0F1E3,E3F1F0787E3F1F07,E0F8FC7E1E0F8FCF,CF8F0F1E7EFCF8E0
1100 DATA 00000001070F0F1F,1F0F0F0701000000,00000080E0F0F0F8,F8F0F0E080000000
1110 DATA 0000000307070707,3070787E3E0E0000,000000C7E7E7E7E7,07060400000000000
1120 DATA 7F3F1F1C181A1818,0F0F0707071F1F1F,F8F8F83F1F581818,F8F8F8F8F8F8FCFF
1130 DATA 7F8081BDA5A5BDA5,A5BDA5A5BD81807F,FE01F90909F94141,3DD111114D8901FE
1140 DATA 007F7F7F7F7F7F7F,7F7F7F7F7F7F7F00,00FEFEFEFEFEFEFE,FEFEFEFEFEFEFE00
1150 DATA 7F8080B881BC8589,B188848994A3807F,FE012121FD21FD25,FD71A92501FD01FE
1160 DATA 007F7F7F7F7F7F7F,7F7F7F7F7F7F7F00,00FEFEFEFEFEFEFE,FEFEFEFEFEFEFE00
1170 DATA 7F8080B880BC8489,B189858994A3807F,FE01FD85FDA9FD11,7D117D1101FD01FE
1180 DATA 007F7F7F7F7F7F7F,7F7F7F7F7F7F7F00,00FEFEFEFEFEFEFE,FEFEFEFEFEFEFE00
1190 DATA 7F808888BE888888,8A9CA888A898807F,FE01212F92121F9,8951512131CD01FE
1200 DATA 007F7F7F7F7F7F7F,7F7F7F7F7F7F7F00,00FEFEFEFEFEFEFE,FEFEFEFEFEFEFE00
1210 DATA 7F80818181818181,8189898989BF80FE,FE01010101101F101,0101010101FD01FE
1220 DATA 007F7F7F7F7F7F7F,7F7F7F7F7F7F7F00,00FEFEFEFEFEFEFE,FEFEFEFEFEFEFE00
1230 ' ●●●●●●●●●●●●●●   S P R I T E   C O L O R   D A T A
1240 DATA 0101010101010101,0101010101010101,484848484E4E4E4E,4E4E4E4E4E4E4E4E
1250 DATA 0101010101010101,0101010101010101,4646464646464646,4646464646464646
1260 DATA 0505050505050505,0505050505050505,4A4A4A4A4A4A4A4A,4A4A4A4A4A4A4A4A
1270 DATA 0101010101010101,0101010101010101,4E4E4E4E4E4E4E4E,4E4E4E4E4E4E4E4E
1280 DATA 0101010101010101,0101010101010101,4444444444444444,4444444444444444
1290 ' ●●●●●●●●●●●●●●   G R A P H I C   D A T A
1300 DATA 2333333223333332,2233332222233222,2222222222222222,2222222222222222
1310 DATA 2223322222233222,2233332222333322,2333333233333332,3333333333333333
1320 DATA 2333333223333332,2233332222333322,2223322222233222,2222222222222222
1330 DATA 2223322222233222,2233332222333322,2333333233333332,3333333333333333
1340 DATA 1111111111111111,CCCDDDCCCDDDCCC1,DCCCDDDCCCDDDCC1,DDCCCDDDCCCDDDC1
1350 DATA DDDCCCDDDCCCDDD1,CDDDCCCDDDCCCDD1,CCDDDCCCDDDCCCD1,CCCDDDCCCDDDCCC1
1360 DATA DCCCDDDCCCDDDCC1,DDCCCDDDCCCDDDC1,DDDCCCDDDCCCDDD1,CDDDCCCDDDCCCDD1
1370 DATA CCDDDCCCDDDCCCD1,CCCDDDCCCDDDCCC1,DCCCDDDCCCDDDCC1,DDCCCDDDCCCDDDC1
1380 ' ●●●●●●●●●●●●●●   S C R E E N   D A T A
1390 DATA A311,0000,1F7E,1002,17FA,140A,11E2,140A,17FA,1002,1F7E,0000
1400 DATA 7553,0000,15EA,00C0,15EA,0000,15EA,0000,15EA,00C0,15EA,0000
1410 DATA 54EB,0440,1557,1550,1557,1550,1157,1510,1557,1550,1557,0440
1420 DATA 5584,2000,1FFE,107A,1528,106A,1502,102A,17C1,1414,1556,0400
1430 DATA 9B86,0000,1B6E,1B6E,0000,1DB6,1DB6,0000,1DDE,1DDE,0000,0000
1440 DATA 3371,0140,1D5A,015A,1D5A,0000,3F7F,0000,1D5E,1D40,1D5E,0140
1450 DATA E11A,0000,1999,0CCC,2666,3333,1999,0CCC,2666,3333,1999,000C
1460 DATA 8191,0000,16DA,00C0,16DA,00C0,16DA,00C0,16DA,00C0,16DA,0000
1470 DATA 99C2,1FFF,00F8,1FFE,1FFE,1FFE,0000,1FFE,1FFE,10C0,14DF,04C0,*
```

★　★

MSX2+(要MSX-MUSIC)用



4種類の機体が選べるシューティング

戦え4人の戦士PartII

LAST ATTACK
ラスト　アタック

森内　俊爾

ストーリー

私達ロゼッタ兄弟の3人は逃げた敵をある惑星へ追いつめた。その星に降り立った彼らは，その星の異常な気配に気がついた。

その星の女王「ジュリアン・ノース」に話を聞いたところ，悪魔が，五つの人工太陽を置いて以来星全体が乱れはじめたという。

悪魔を倒すためには30機の戦闘機を搭載した人工太陽をすべて破壊しなければならない。

ロゼッタ兄弟とJ.ノースは，それぞれの戦闘機に乗り込み発進した!!

遊びかた

タイトルがでたらトリガかスペース・キーを押します。つぎにどのキャラクターでプレイするのか聞いてくるので[1]でナリカマ，[2]でマミー，[3]でケイ，[4]でJ・ノースです。前作とちがって2回つづけても使えます。

カーソル・キーかジョイスティクで8方向に動き，スペース・キーかトリガでミサイル発射です。攻撃方法は**第1表**を見てください。

プログラム

1ドット横スクロールします。2+だとスクロールも自由なのでとてもいい。エンディングにも漢字を使っています。

改造

700行のTHを少なくするとすぐにクリアができたりします。

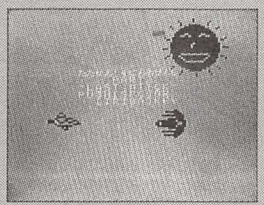
★　★

《第1表》攻撃方法

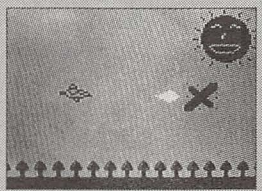
名前＼説明	武器の名前	動きかた
ナリカマ	フォトントウピード	普通の2倍のスピードで直進するミサイル
マミー	クルーザーボム	自分の動きに合わせて上下に動く
ケ　イ	ホーリーウェーブ	画面上にでていても再度発射できる
J.ノース	サイコウェーブ	レーザーのように速いが射程が短い

《第2表》変数表

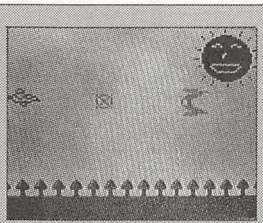
S	スコア
X，Y	自分の位置
MX，MY	弾の位置
TX，TY	敵の位置
T	敵の種類
R	ラウンド
TH	敵を倒した数
TS	自分のタイプ
TD	敵フラグ
MD	弾フラグ



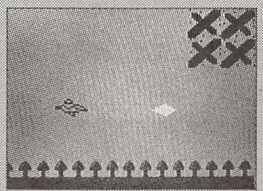
▲《写真1》タイトル画面。このあと使いたい機体を選択する



▼《写真2》ナリカマの攻撃がみごと命中！面に合わせて機体を選ぼう



▲《写真3》マミーの攻撃は，自機の動きに合わせて弾も上下に動く



▼《写真4》30機すべてを破壊することができたら人工太陽が爆発する

★「腹へったから，何か食うか」と言ってデパートの食料品売場をうろつくNは，クラスで1番の学歴をほこっている。(神奈川県横浜市・**加藤弘基15才**)……【影：今度，試食品コーナーめぐりに一緒にいこう!!】

★もてないYが「今日，彼女とデートなんだ！」と言ったから，こっそりあとをつけてみると，ゲーム・センターでPIIIをやっていた。(茨城県稲敷郡・OFの帝王宮田博幸17才)……【影：いきなり後頭あげられたりして…。】

LAST ATTACKのプログラム・リスト

```
10 ' たたかえ 4にんのせんし
20 ' BY.S.MORIUCHI
30 COLOR15,7,7:CALL ANK:CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1):KEYOFF:I=RND(TIME)
40 DEFINTA-Z
50 SCREEN1,3:WIDTH 32
60 GOSUB 1740:GOSUB2120
70 SCREEN1
80 LOCATE 10,7 :PRINT"たたかえ！4にんのせんし"
90 LOCATE 10,8 :PRINT"     PART2    "
100 LOCATE 10,9 :PRINT"~LAST ATTCK~"
110 LOCATE 10,10:PRINT"PUSH(SPC)OR "
120 LOCATE 10,11:PRINT"  (TRIGA)KEY"
130 PUT SPRITE 0,(50,100),1,0
140 PUT SPRITE 1,(150,100),1,10
150 PUT SPRITE 2,(160,0),8,13
160 PUT SPRITE 3,(192,0),8,14
170 PUT SPRITE 4,(160,32),8,15
180 PUT SPRITE 5,(192,32),8,16
190 IF STRIG(0)=-1 THEN ZZ=0:GOTO220
200 IF STRIG(1)=-1 THEN ZZ=1:GOTO220
210 GOTO 190
220 PLAY #2,"@24L4T105V15O4G8A8BA8B8>CR8C8D<ABG8A8BA8B8>C8<B8A8G8G-AG"
230 CALL PLAY(0,Q):IF Q=-1 THEN 230
240 '--- HENSU SETTING ---
250 GOSUB 280
260 S=0:R=1:X=2:Y=8:SC=0:TD=0:MB=0:TB=0:TH=0:TC(1)=12:TC(2)=5:TC(3)=1:TC(4)=8:TC
(5)=1:TC(6)=1
270 GOSUB 380:GOTO 500
280 '--- BOKU HA DARE? ---
290 SCREEN0:PRINT"たﾍれ に するの?(1･ﾅﾘｶﾏ 2･ﾏﾐｰ 3･ｹｲ 4･J.ﾉｰｽ)"
300 INPUT TS:IF TS<1 OR TS>4 THEN 290
310 ON TS GOTO 320,330,340,350
320 PRINT "ﾅﾘｶﾏ､いっきま-す!":GOTO360
330 PRINT "ﾏﾐｰ､いくぞﾍ!"   :GOTO360
340 PRINT "ｹｲ､はっしんします!" :GOTO360
350 PRINT "ｼﾞｭﾘｱﾝ､でﾍます!":GOTO360
360 FOR Q=0 TO 1000 :NEXT
370 RETURN
380 '--- SCREEN ---
390 CLS:SCREEN5,3:GOSUB2120:FOR Q=0 TO 255 STEP16
400 COPY P1,0 TO (Q,200-16),0
410 COPY P2,0 TO (Q,200-32),0
420 COPY P3,0 TO (Q,200   ),0:NEXT
430 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),1,0
440 PUT SPRITE 4,(24*8,0 ),8,13
450 PUT SPRITE 5,(28*8,0 ),8,14
460 PUT SPRITE 6,(24*8,32),8,15
470 PUT SPRITE 7,(28*8,32),8,16
480 FOR Q=0 TO 255:SET SCROLL Q,0:NEXT
490 RETURN
500 '--- MAIN ---
510 ST=STICK(ZZ):SG=STRIG(ZZ):VX=0:VY=0
520 IFST=8ORST=1ORST=2THENVY=-1
530 IFST=2ORST=3ORST=4THENVX=1
540 IFST=4ORST=5ORST=6THENVY=1
550 IFST=6ORST=7ORST=8THENVX=-1
560 IF X+VX<1 OR X+VX>28 THEN VX=0
570 IF Y+VY<1 OR Y+VY>15 THEN VY=0
580 X=X+VX:Y=Y+VY
590 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),1,0
600 IF SG=-1 AND MD=0 THEN GOSUB750'MISSILE GO
610 IF SG=-1 AND TS=3 THEN GOSUB750'MISSILE GO
620 IF MD=1 THEN GOSUB840'MISSILE MOVE
630 IF TD=0 THEN GOSUB820'TEKI JUNBI
640 IF ABS(TX-X)<3 AND ABS(TY-Y)<3 THEN MB=1
650 IF ABS(EX-X)<3 AND ABS(EY-Y)<3 AND TT=1THEN MB=1
660 IF ABS(MX-TX)<3 AND ABS(MY-TY)<3 AND MD=1 THEN TB=1
670 IF TT=1 THEN GOSUB1110'TEKI TAMA MOVE
680 IF TB=1 THEN GOSUB 1260'TEKI BOMB
690 IF MB=1 THEN 1310'MYCHR BOMB
700 IF TH=30 THEN 1150'BOSS
710 SET SCROLL SC,0:SC=SC+1:IF SC=255 THEN SC=0
720 IF TD=1 THEN GOSUB 950'TEKI MOVE
730 IF MD=0 THEN PUT SPRITE 1,(0,209)
740 GOTO500
750 '--- MISSLIE GO! ---
760 MD=1:MX=X+3:MY=Y:ON TS GOSUB 770,780,790,800:GOTO810
770 PLAY#2,"@62O5L8T105C":RETURN
780 PLAY#2,"@26O5L8T105C":RETURN
790 PLAY#2,"@59O5L8T105C":RETURN
800 PLAY#2,"@54O5L8T105C":RETURN
810 RETURN
820 '--- TEKI JUNBI ---
830 T=INT(RND(1)*(R+1))+1:TY=INT(RND(1)*15)+1:TX=28:TD=1:RETURN
840 '--- TAMA MOVE ---
850 ON TS GOSUB 860,880,900,920:RETURN
860 PUT SPRITE 1,(MX*8,MY*8),15,1:MX=MX+4:IF MX>30 THEN MD=0:PUT SPRITE 1,(0,209
)
870 RETURN
880 PUT SPRITE 1,(MX*8,MY*8),5,2:MX=MX+2:MY=Y:IF MX>30 THEN MD=0:PUT SPRITE 1,(0
,209)
890 RETURN
900 PUT SPRITE 1,(MX*8,MY*8),4,3:MX=MX+2:IF MX>30 THEN MD=0:PUT SPRITE 1,(0,209)
910 RETURN
920 MD=0:I=X+15:IF I>30 THEN I=30
930 FOR Q=X TO I:PUT SPRITE 1,(Q*8,MY*8),5,4:NEXT:IF ABS(Y-TY)<3 AND X<TX AND X+
16>TX THEN TB=1
940 PUT SPRITE 1,(0,209):RETURN
950 '--- TEKI MOVE ---
960 PUT SPRITE 2,(TX*8,TY*8),TC(T),T+4:IFT=3ORT=5THEN980
970 TX=TX-1:IF TX<1 THEN TD=0
980 IF T=1ORT=4ORT=5ORT=6THEN1000
990 TY=TY+SGN(Y-TY)
1000 IF T<>5 THEN1030
1010 TX=INT(RND(1)*24)+1:TY=INT(RND(1)*15)+1:IF ABS(TX-X)<4 AND ABS(TY-Y)<4 THEN
1010
1020 IF RND(1)<.25 THEN TD=0
1030 IFT=1ORT=2ORT=6ORTT=1THEN1050
1040 EX=TX-2:EY=TY:TT=1
1050 IFT<>6ORRND(1)<.25THEN1090
1060 FOR Q=TX TO 1 STEP-1:PUT SPRITE 8,(Q*8,TY*8),9,12:NEXT
1070 IF ABS(TY-Y)<3 AND TX>X THEN MB=1
1080 PUT SPRITE 8,(0,209)
1090 IF TD=0 THEN PUT SPRITE 2,(0,209)
1100 RETURN
1110 '--- TEKI TAMA ---
1120 PUT SPRITE 3,(EX*8,EY*8),9,12
1130 EX=EX-2:IF EX<1 THEN TT=0:PUT SPRITE 3,(0,209)
1140 RETURN
1150 '--- BOSS?AND CLAER ---
1160 PUT SPRITE 2,(0,209)
1170 PLAY#2,"@29L16V15O1T105C"
1180 PUT SPRITE 4,(192,0),8,11
1190 PUT SPRITE 5,(224,0),8,11
1200 PUT SPRITE 6,(192,32),8,11
1210 PUT SPRITE 7,(224,32),8,11
1220 FOR I=0 TO 2500:NEXT
1230 SCREEN1:X=2:Y=8:TH=0:MD=0:TD=0:TT=0:LOCATE 10,10:PRINT"NICE CLEAR!!!":LOCAT
E 6,11:PRINT"ROUND";R;"CLEAR":LOCATE 6,11:PRINT"SCORE:";S;"LET'S GO"
1240 FOR I=0 TO5000:NEXT:R=R+1:IF R=6 THEN 1410'ENDING
```

```
1250 GOSUB280:GOSUB 390:GOTO500
1260 '--- TEKI BOMB ---
1270 PLAY#2,"@29L16V15O1T105C"
1280 PUT SPRITE 2,(TX*8,TY*8),8,11
1290 TB=0:TH=TH+1:MX=X:MY=Y:MD=0:TD=0:S=S+T*10:PUT SPRITE 2,(0,209)
1300 RETURN
1310 '--- MYCHR BOMB ---
1320 PLAY#2,"O1L16T105C"
1330 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),8,11
1340 FORI=0TO2500:NEXT
1350 '--- GAME OVER ---
1360 SCREEN1,3:LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER!!!!!"
1370 LOCATE 3,11:PRINT"SCORE";S;" REPLAY=ANY KEY"
1380 PLAY #2,"@14L4O4V15D8E8F2E8F8GB-A8G8FED2."
1390 IF INKEY$="" THEN 1390
1400 RUN
1410 '--- ENDING ---
1420 COLOR 15,0,0:CALL KANJI0:WIDTH30
1430 PRINT"♥u♣  ♣チ♥I♦T♦C♣セ♥I♥v"
1440 PRINT"♣S  l♣フあO♣ノ♣へ♥Aちら♣ノ♣ウ♣は♣ト♣「♣の♦T♦C♣フょpキょ♣  ♣チ♣ス♥B"
1450 PRINT"♥u♦T♦C♥Iあなっとおv♣ウ♥I♥v"
1460 PRINT"♣S  l♣ょお゛♣クキアき、♣二♣オ♣ス♣二♣ォ♥AょEぉC♣ょっPキチ♣ス♥I"
1470 PRINT"♥u♦K♦I♦H♦H♦H♥I♥v"
1480 PRINT"ラス♣二ぉ一♣ひ♣オ♣「ょp♣セ♣ひき、♥Bおカょこ♣ナ♣へお¥♣ケ♣ネ♣「ホル♣ヌ♣セ♥B"
1490 PRINT"♥uラスおイ♣セ♥IぉMミl♥I♥v"
1500 PRINT"♥uラエミl♣へ♣G♦ラ♦h♦A♣セ♥IぉMミl♣ぬ♣フかス♣へ♣た♣ぬ♣チ♣ス♥I♥v"
1510 FOR I=0 TO 5000:NEXT
1520 PRINT"♥uラス♣み♥I♦T♦C♣みおヤ♣ケ♥I♥v"
1530 PRINT"♥u♣、♣の♣ウ♣「♥Iょ♣ゃむ♣ナ♣た♣ぬ♣、♥I♦O♦ゃ♥¦♦g♦^♦C♦t♥¦♦ラ♥I♥v
1540 PRINT"♥u♦E♦っ♦A♦@@@♦@♥I♥v"
1550 PRINT"♥u♣ア♣ネ♣へ♥Aょ○♣ノえC♣ケ♣ト♥v"
1560 PRINT"♥u♦W♦●♦ょ♦A♦う♥I♣ナ♣オ♣ち♣ホ♣の♣ネ♥I♥v
1570 PRINT"♥u♣ウ♣に♣、♣ネ♣ぬ♥A♣ン♣む♣ネ♥B♣  ♣ネ♣ス♣ス♣ソ♣み♭お♣ッ♣の♣ス♣゜ ♣ノ♥Aょ○♣へょ♣ゃハ♥B♥v
1580 FOR I=0TO4000:NEXT
1590 PRINT"♦G♦l♦ぉ♦M♥¦♣フ♣ウ♣ス♣ワ♣ぬ♣二♣ネ♣チ♣ス♦W♦●♦ょ♦A♦う♣ょ♦G♦う♦h♦A♣ノ♣ツ♣チ♣ア♣む♣セ♥I"
1600 PRINT"♥u♦W♦●♦ょ♦A♥¦♦う♥I♥v"
1610 SOUND0,106:SOUND1,5:SOUND2,8:SOUND3,10:SOUND4,20:SOUND5,3:SOUND6,19:SOUND7,128:FORI=8TO10:SOUNDI,16:NEXT:SOUND11,91:SOUND12,46:SOUND13,7
1620 FOR I=0TO1000:NEXT:FORJ=0TO50
1630 SOUND0,93:SOUND1,13:SOUND2,231:SOUND3,11:SOUND4,155:SOUND5,10:SOUND6,4:SOUND7,128:FORI=8TO10:SOUNDI,16:NEXT:SOUND11,199:SOUND12,48:SOUND13,2:NEXTJ
1640 PRINT"♦G♦う♦h♦A♣へょ♣ぬむ♣セ♥B♣おスくゐ♣た♣た♣ヌ♣チ♣ス♥B♣オ♣ウ♣オ♥A♦W♦●♦ょ♦A♦う♣へ♥A♣た♣ネ♣ぬ♣ネ♣「♥B
1650 PRINT"♥u♦W♦●♦ょ♦A♦う♥A♦ヤN♣フょ♣ゃへ♥Aかウあハ♣カ♣ち♣ネ♣ウ♣チ♣ス♥B♣ア♣フ♣二♣ィ♣ね♦T♦C♣へっお♣ウ♣ね♥A♦G♦う♦h♦A♣ェょ♣ゃむ♣セ♣フ♣セ♣ウ♣ぬ♥E♥E♥E♥v
1660 PRINT
1670 PRINT" へ♣ヲ♣S  l♣フ  へょm'♦ラ♦X♦g♦A♦b♦^♦N' (ょョやおオメ)  ゃ♣っI"
1680 PRINT"ょそ♣フゅふお!♣み♣イょy♣オ♣ン♣ノ♥B"
1690 PLAY#2,"@2L4T105O4V15CA.G8FE8F8G2G2R8E8E8D8CB-A1","@5L4T105R4R1R8G8G8A8B-GG.F8EEF1"
1700 PLAY#2,"R8A8A8B-8>C<B-8>C8<B-2D2R8E8E8D8CGF2.F","R1R8G8G8A8B-GG.F8EEF2.F"
1710 PLAY#2,"B-.B-8B-B-8B-8A2.FF2F.G8E2.C",">D.D8D<B-8>D8C2.<AG2>D.E8C2.R4"
1720 PLAY#2,"A.A8AB-8A8D2.R4R1R4B-8A8GF8G8","R1R2R4<DB-.B-8B->D8C8C2.<A8B-8"
1730 PLAY#2,"A.A8A8A8A8A8B-2.DF2E.E8F2.","><C.C8C8C8C8C8<B-2.B-A2G.G8F2.":GOTO1690
1740 '--- ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ｷｬﾗｸﾀ ---
1750 DIM P1(65),P2(65),P3(65)
1760 P1(0)=16:P1(1)=16:P2(0)=16:P2(1)=16:P3(0)=16:P3(1)=16
1770 FOR K=2 TO 65
1780   READ D$:P1(K)=VAL("&H"+D$)
1790 NEXT
1800 FOR K=2 TO 65
1810   READ D$:P2(K)=VAL("&H"+D$)
1820 NEXT
1830 FOR K=2 TO 65
1840   READ D$:P3(K)=VAL("&h"+D$)
1850 NEXT:RETURN
1860 ' Data of graphic character
1870 DATA 0000,9900,0069,0000,0000,9609,9099,0000
```

```
1880 DATA 9999,9999,9999,9999,9999,9999,9992,9992
1890 DATA 2999,9992,9929,9929,9992,9929,9999,9999
1900 DATA 9999,9999,9999,9992,9999,9992,9999,9929
1910 DATA 9992,9929,9929,9999,9929,9299,9999,9999
1920 DATA 9999,9999,9999,9929,9999,9992,9299,9999
1930 DATA 2999,9929,9999,2999,9992,9999,9992,9992
1940 DATA 9999,9999,9929,9999,9999,9999,9999,9999
1950 DATA 0000,0200,0020,0000,0000,2200,0022,0000
1960 DATA 0000,EE02,202C,0000,0000,E222,C22C,0000
1970 DATA 0000,E22E,C222,0000,0200,222E,CC22,0020
1980 DATA 0200,22EE,2C22,0020,2E00,2222,2C22,0022
1990 DATA 2200,2222,2222,0022,2200,2999,9992,0022
2000 DATA 0200,9922,2299,0020,0000,9600,0096,0000
2010 DATA 0000,6900,0099,0000,0000,9900,0069,0000
2020 DATA 0000,6900,0099,0000,0000,9900,0099,0000
2030 DATA 9999,9999,9999,9999,9992,9999,9999,2999
2040 DATA 9929,9992,9999,9992,9999,9929,9999,9999
2050 DATA 9999,9999,9999,9999,9299,9999,2999,9999
2060 DATA 2999,9999,9992,9999,9999,2999,9999,9999
2070 DATA 9999,9992,9999,9999,9999,9999,9999,9999
2080 DATA 9999,9999,9929,9999,2999,9299,9999,9999
2090 DATA 9992,9999,9999,2999,9999,2999,9299,9992
2100 DATA 9999,9992,2999,9999,9999,9999,9999,9999
2110 '--- ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｷｬﾗｸﾀｰ ---
2120 RESTORE2200:FOR A=0 TO16
2130 SP$=""
2140 FOR B=0 TO 31
2150 READS$
2160 SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+S$)):NEXT
2170 SPRITE$(A)=SP$
2180 NEXT:RETURN
2190 'Sprite Data
2200 DATA 00,03,04,07,08,74,73,08,07,01,00,00,00,00,00,00
2210 DATA 00,00,80,80,70,CC,32,0F,F0,40,C0,00,00,00,00,00
2220 DATA 00,00,00,00,00,03,0F,3F,0F,03,00,00,00,00,00,00
2230 DATA 00,00,00,00,C0,F0,F8,FC,F8,F0,C0,00,00,00,00,00
2240 DATA 00,00,00,00,05,02,05,04,04,05,02,05,00,00,00,00
2250 DATA 00,00,00,00,E8,10,28,C8,C8,28,10,E8,00,00,00,00
2260 DATA 00,00,3E,3C,1F,3F,0F,1F,0F,3F,1F,3C,3E,00,00,00
2270 DATA 00,00,00,00,80,00,E0,C0,E0,00,80,00,00,00,00,00
2280 DATA 00,00,00,07,0F,18,0E,07,01,00,00,0F,1F,70,00,00
2290 DATA 00,0E,F8,F0,00,00,00,80,E0,70,F0,F0,00,00,00,00
2300 DATA 00,04,03,00,03,04,08,1F,1F,0F,07,00,00,00,00,00
2310 DATA 00,10,E0,80,E0,F0,F7,F2,BE,BF,FE,00,00,00,00,00
2320 DATA 00,1F,0F,01,07,0F,1F,26,26,26,1F,0F,07,01,0F,1F
2330 DATA 00,C0,FE,F8,F0,C0,00,00,00,00,00,C0,F0,F8,FE,C0
2340 DATA 00,00,01,02,04,08,08,07,21,11,09,06,00,00,00,00
2350 DATA 00,00,00,00,60,90,88,84,E0,10,10,20,40,80,00,00
2360 DATA 00,00,00,30,0C,03,1C,68,68,1C,03,0C,30,00,00,00
2370 DATA 00,00,00,00,70,8A,04,E4,E4,04,8A,70,00,00,00,00
2380 DATA 00,00,01,07,1D,31,03,06,05,03,31,1D,07,01,00,00
2390 DATA 00,00,C0,70,5C,46,E0,B0,50,E0,46,5C,70,C0,00,00
2400 DATA 00,03,00,0F,00,01,3F,6F,6F,3F,01,00,0F,00,07,00
2410 DATA 30,F8,3C,FE,1E,FE,EF,F3,F3,EF,FE,1E,FE,3C,F8,30
2420 DATA 40,02,38,3C,3E,1F,0F,47,0F,1F,3F,7F,FE,FC,F9,F0
2430 DATA 0F,1F,3F,7F,FE,FD,F8,F0,E1,F0,F8,7C,3C,1C,01,00
2440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,0F,00,00,00,00,00,00,00,00
2450 DATA 00,00,00,00,00,00,F0,F0,F0,00,00,00,00,00,00,00
2460 DATA 00,00,00,00,08,04,00,01,03,03,47,37,07,0F,0F,0F
2470 DATA 01,81,40,47,1F,7F,FF,FF,E7,9B,FF,FF,FF,FE,FD,FD
2480 DATA 00,01,02,E2,F8,FE,FF,FF,E7,D9,FF,FF,FF,FF,FF,FF
2490 DATA 00,00,00,00,10,20,00,80,C0,C0,E2,EC,E0,F0,F0,F7
2500 DATA EF,0F,0F,07,37,47,03,03,01,00,04,08,00,00,00,00
2510 DATA FF,FF,FF,80,7F,BF,DF,E0,FF,FF,7F,1F,47,40,80,00
2520 DATA FF,FF,FF,03,FD,FB,F7,0F,FF,FF,FE,F8,E2,02,81,80
2530 DATA F0,F0,F0,E0,EC,E2,C0,C0,80,00,20,10,00,00,00,00
```

★ゲームのアイデアを思いつきました。借金取り，編集長，つぐ美さんの魔の手から影さんが逃げまくるというものです。いいでしょう。(愛知県刈谷市・神谷　正13才)……[つぐ美：うふふ！逃げてもムダなのにネ！]

MSX MSX2 MSX2+ MSX turbo R

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）



非常に目の疲れるワンキー・ゲーム

CHECK!
CHECK!CHECK!

まっぴ

⊙はじめに

ベーマガなどに掲載されているプログラム・リストを見ると，1とI，8とBなどのように，けっこうまぎらわしい文字が多いですね。これらを見まちがえてバグをだした，という人もけっこういると思います。

そこで，このまぎらわしさがゲームに使えるのではと思い，作ったのがこのゲームです。よーく目をこらして挑戦してみてください。

⊙遊びかた

このゲームは，「웃」を操作して，背景にまぎれているターゲットをさがしだして取っていくゲームです。

「웃」は常に移動していて，スペース・キーを押すごとに，90°左へ曲がります。キー操作はこれだけです。

ターゲットを取ると，そのときの残りのタイムがそのまま得点に加わります。10個取るとラウンド・クリアで，ボーナスとして残りタイム×10点が加わります。5ラウンド・クリアでオールクリアとなります。

制限時間は100秒で，「웃」は1人しかいません。したがって，タイムアウトになったり，カベにぶつかったりすると，即ゲーム・オーバーとなります。

⊙最後に

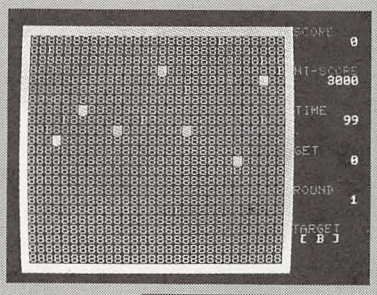
このゲーム，かなりむずかしいと思います。とくに5面の「2」と「Z」などは，慣れないとほとんどお手上げでしょう。でも，オールクリア目指してがんばってください。

〈第1表〉各面の背景とターゲットのキャラ

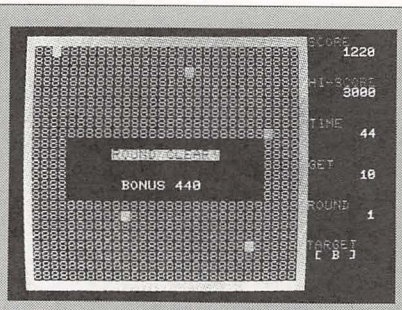
	背景	ターゲット
1面	「8」	「B」
2面	「M」	「N」
3面	「1」	「I」
4面	「ク」	「ワ」
5面	「2」	「Z」

提供は北広島高校3年10組でした！　K・H★

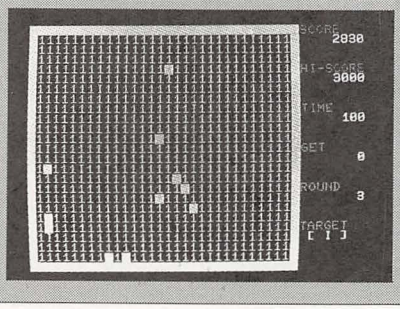
★　　★



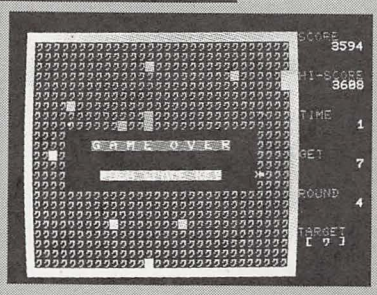
◀《写真1》1面。ターゲットは「B」だ。どれだけ早く取れるか



◀《写真2》ターゲットを10個取ると面クリア。残りタイム×10がボーナス



◀《写真3》3面。これもなかなかどうして、見つけにくい。ターゲットは「I」。



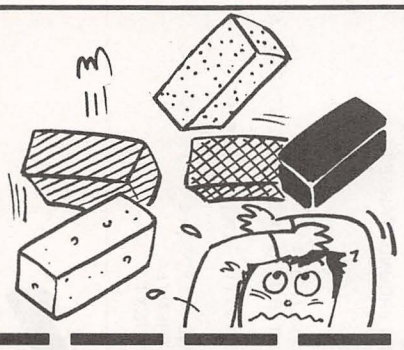
◀《写真4》カベにぶつかると即ゲーム・オーバー。目が疲れる！

★僕のあだ名は，ベーマガの5月号に載ったから「ベーマガ5月号」です。影さん，私を「ベーマガ7月号」と呼ばれるようにしてください。(宮城県仙台市・壹岐壽彦12才)……【影：あまい！といって載せてしまった。】

```
1 REM ┌──────────┐
2 REM │ CHECK!   │
3 REM │    CHECK!│
4 REM │       CHECK!
5 REM │          │
6 REM │  BY ﾏｯﾋﾟ  │
7 REM │1989年04月14日│
8 REM └──────────┘
9 REM
10 REM ◢■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ショキ セッテイ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◣
20 COLOR ,,7,0:TEMPO 7:V=53248
30 DIM B$(5),T$(5),DP(5):HS=3000
40 FOR I=1 TO 5:READ B$(I),T$(I),DP(I):NEXT
50 DATA 8,B,40,M,N,13,1,I,33,ワ,ワ,136,2,Z,34
60 SC=0:RO=1
70 GOSUB 590:X=15:Y=12:GE=0:S=1:OF=0
80 CURSOR 13,0:PRINT[7,1]"READY!"
90 MUSIC"C3EG+CR7RR":CURSOR 13,0:PRINT[1,]"■■■■■■■"
100 TI$="000000"
110 REM ◢■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ メイン ルーチン ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◣
120 GET K$:GOSUB 540:IF OF=1 THEN 370
130 S=S-(K$=" "):IF S=5 THEN S=1
140 CURSOR X,Y:PRINT[4,]B$(RO)
150 X=X+(S=3)-(S=1):Y=Y+(S=2)-(S=4)
160 D=PEEK(V+X+Y*40)
170 IF D<>DP(RO) THEN 200
180 CURSOR X,Y:PRINT[6,]CHR$(99)
190 MUSIC"+GO":GOTO 120
200 IF D=67 THEN 370
210 REM ◢■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ターゲット トッタ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◣
220 MUSIC"+E2+C+E":GE=GE+1:SC=SC+TI
230 GOSUB 490:CURSOR 38,13:PRINT USING"##";GE
240 IF GE<10 THEN 180
250 REM ◢■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ラウンド クリア ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◣
260 FOR I=10 TO 15:CURSOR 5,I:PRINT SPC(22):NEXT
270 CURSOR 10,11:PRINT[0,6]"ROUND CLEAR!"
280 MUSIC"C4EGCEGCEG+C7+C"
290 CURSOR 11,14:PRINT[5,]"BONUS";TI*10
300 SC=SC+TI*10:GOSUB 490:MUSIC"R7RRRRR"
310 RO=RO+1:IF RO<6 THEN 70
320 REM ◢■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ オール クリア ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◣
330 CURSOR 9,11:PRINT[2,7]"YOU ARE GREAT!"
340 CURSOR 11,12:PRINT[2,7]"ALL CLEAR!"
350 GOTO 460
360 REM ◢■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ゲーム オーバー ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◣
370 MUSIC"G7"
380 FOR I=0 TO 7:CURSOR X,Y
390 PRINT[6,]CHR$(99);"■";:MUSIC"+COB"
400 PRINT[6,]CHR$(100);"■";:MUSIC"AG"
410 PRINT[6,]CHR$(102);"■";:MUSIC"FE"
420 PRINT[6,]CHR$(101);"■";:MUSIC"DC"
430 NEXT
440 FOR I=10 TO 15:CURSOR 5,I:PRINT SPC(22):NEXT
450 CURSOR 8,11:PRINT[7,2]"G A M E  O V E R"
460 CURSOR 9,14:PRINT[7,1]"PUSH SPACE KEY"
470 GET K$:ON (K$=" ")+2 GOTO 60,470
480 REM ◢■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ スコア ヒョウジ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◣
490 CURSOR 35,1:PRINT USING"######";SC
500 IF SC>HS THEN HS=SC
510 CURSOR 35,5:PRINT USING"######";HS
520 RETURN
530 REM ◢■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ タイム ヒョウジ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◣
540 IF TI$="000140" THEN OF=1
550 CURSOR 37,9:PRINT USING"###";TI
560 TI=100-VAL(MID$(TI$,4,1))*60-VAL(RIGHT$(TI$,2))
570 RETURN
580 REM ◢■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ガメン サクセイ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◣
590 CLS
600 FOR I=0 TO 24:CURSOR 0,I
610 PRINT[1,]"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）



画面は似てるがテトリスじゃないよ

FALL BLOCK（フォール ブロック）

藤崎　勇一

◆はじめに

落ちてくるカラー・ブロックを，ルールに従って消しながら，上につかないようにするというゲームです。

◆ブロックの消しかた

自分の置いたブロックと，上下左右にある同じ色のブロックにはさまれているブロックは消えますが，どんなときでも消えるというわけではありません。

第1図を見てください。△印のところに斜線のブロックを置くとします。上・左・下にも斜線のブロックがありますが，消すことができるのは上と左の計6個です。下にもありますけど，すき間があるので消せません。

そして，さっき消えるブロックは6個と書きましたが，もちろん斜線のブロックも含んでいるのです。でも△印に置いたブロックは消えません。

◆遊びかた

RUNさせるとタイトルがでます。スペース・キーを押すと，ゲーム・スタートです。

はじまると，一番下にいろんなカラー・ブロックが，1列分並べられます。そして，上から乱数で5個のカラー・ブロックが落ちてきます。

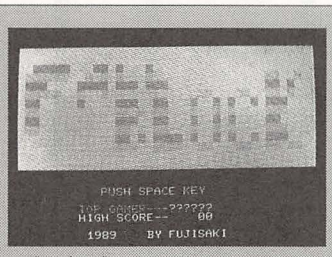
右下のワクには自分が置くべきカラー・ブロックが表示されます。カーソルを操作して置く位置を決めます。置けないところでは，「ブー」と鳴って知らせてくれます。

◆得点について

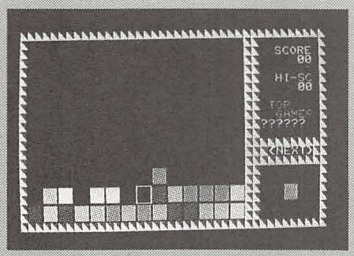
ブロック1個消すと10点ですが10個以上だと，1個30点で計算されます。7個消すと，ラッキー7ということもあって500点ボーナスがもらえます。

最高得点をだすと，名前を8文字以内で入力できます。そして，その人の名前はハイスコアと一緒にタイトルやゲーム中でも表示されています。

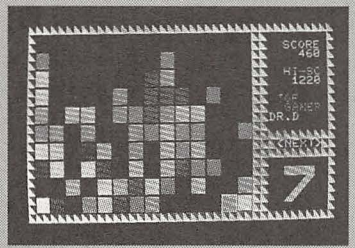
名前を入力するときは[カナ]キーを押せばカタカナ，[CTRL]+[カナ]キーでひらがなが打てます。7文字になってしまいますが…。



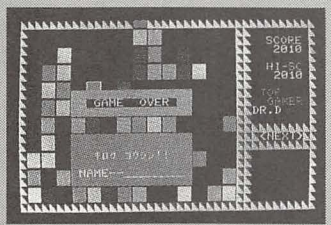
▲《写真1》FALL BLOCKのタイトル画面。スペース・キーでスタート



▲《写真2》上から5個のカラー・ブロックが落ちてくる。ルールに従って消していく

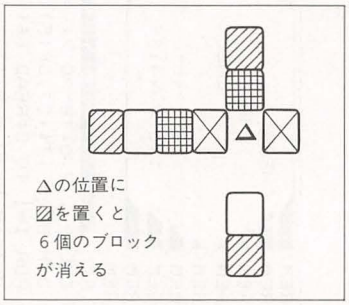


▲《写真3》7個のブロックを消すと，ラッキー7ということで500点入る



▲《写真4》ブロックが上につくとゲーム・オーバー。ハイスコアなら名前入力

★



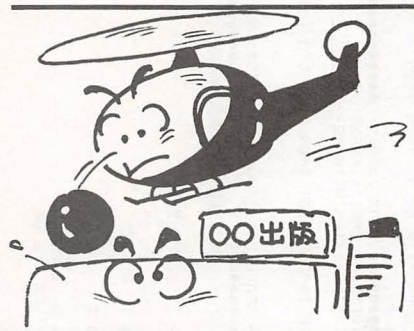
《第1図》ブロックの消しかた

★編さん，ナール体って何ですか？スーボ体って何ですか？教えてください。(福島県いわき市・磐城高校物理部15才)……[編：ナール体ってのは，こーんなんで，スーボ体ってのは，**こーんな書体**をいうんだよ。]

FALL BLOCKのプログラム・リスト

```
10 COLOR 7,0:CLS:DIM M(14,10):A$="[ ■■■ ]":N$="??????":HS=0:GOTO 830:TEMPO 5
20 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  ﾍﾝｽｳ ｾｯﾃｲ  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 SC=0:X=6:Y=9:IX=0:IY=0
40 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
50 FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 10:M(I,J)=0:NEXT J,I
60 COLOR 7,2:FOR I=0 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(40,"▙"):NEXT
70 COLOR 7,0:FOR I=1 TO 20:LOCATE 1,I:PRINT SPC(28):NEXT
80 FOR I=1 TO 11:LOCATE 31,I:PRINT SPC(8):NEXT:LOCATE 32,13:PRINT"<NEXT>"
90 FOR I=15 TO 20:LOCATE 31,I:PRINT SPC(8):NEXT
100 COLOR 5:LOCATE 33,2:PRINT"SCORE":COLOR 6:LOCATE 33,5:PRINT"HI-SC"
110 COLOR 4:LOCATE 32,8:PRINT"TOP■■GAMER":GOSUB 160
120 COLOR 7:LOCATE 31,10:PRINT N$
130 FOR I=0 TO 13:C=INT(RND(1)*7)+1:COLOR 0,C
140 M(I,9)=C:LOCATE I*2+1,19:PRINT A$:NEXT:GOTO 190
150 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ  ●●●●●●●●●●●●●●●
160 COLOR 7,0:LOCATE 32,3:PRINT USING"#####0";SC:IF SC>HS THEN HS=SC
170 LOCATE 32,6:PRINT USING"#####0";HS:RETURN
180 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
190 COLOR 7,M(X,Y):LOCATE 13,19:PRINT A$
200 COLOR 0,0:LOCATE 34,17:PRINT A$
210 GOSUB 160:GOSUB 760:C=INT(RND(1)*7)+1:COLOR 0,C:LOCATE 34,17:PRINT A$
220 I$=INKEY$(0):IF I$=" " THEN 290 ELSE IF I$="" THEN 220
230 IX=(I$="■")*(X<13)-(I$="■")*(X>0)
240 IY=(I$="■")*(Y<9)-(I$="■")*(Y>0)
250 IF IX<>0 OR IY<>0 THEN COLOR 0,M(X,Y):LOCATE X*2+1,Y*2+1:PRINT A$
260 X=X+IX:Y=Y+IY:COLOR 7,M(X,Y):LOCATE X*2+1,Y*2+1:PRINT A$
270 GOTO 220
280 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  ﾌﾞﾛｯｸ ｵｸ  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
290 IF M(X,Y)<>0 THEN 360
300 IF X<1 AND Y<1 THEN IF M(X+1,Y)+M(X,Y+1)<>0 THEN 370 ELSE 360
310 IF X<1 THEN 340
320 IF Y<1 THEN 350
330 M=M(X-1,Y)+M(X+1,Y)+M(X,Y-1)+M(X,Y+1):IF M<>0 THEN 370 ELSE 360
340 M=M(X+1,Y)+M(X,Y-1)+M(X,Y+1):IF M<>0 THEN 370 ELSE 360
350 M=M(X-1,Y)+M(X+1,Y)+M(X,Y+1):IF M<>0 THEN 370 ELSE 360
360 MUSIC"-D1":GOTO 220
370 COLOR 7,C:LOCATE X*2+1,Y*2+1:PRINT A$:M(X,Y)=C:MUSIC"+A0+B0"
380 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  ﾌﾞﾛｯｸ ｶﾞ ﾊｻﾏﾚﾃｲﾙｶ ?  ●●●●●●●●●●●●
390 CC=0:GOSUB 550
400 MX=MX-1:IF MX=-1 THEN CM=0:GOTO 430 ELSE IF M(MX,MY)=0 THEN CM=0:GOTO 430
410 IF M(MX,MY)<>C THEN CM=CM+1:GOTO 400 ELSE CM=CM+1:GOTO 580
420 '
430 GOSUB 550
440 MX=MX+1:IF MX=14 THEN CM=0:GOTO 470 ELSE IF M(MX,MY)=0 THEN CM=0:GOTO 470
450 IF M(MX,MY)<>C THEN CM=CM+1:GOTO 440 ELSE CM=CM+1:GOTO 600
460 '
470 GOSUB 550
480 MY=MY-1:IF MY=-1 THEN CM=0:GOTO 510 ELSE IF M(MX,MY)=0 THEN CM=0:GOTO 510
490 IF M(MX,MY)<>C THEN CM=CM+1:GOTO 480 ELSE CM=CM+1:GOTO 620
500 '
510 GOSUB 550
520 MY=MY+1:IF MY=10 THEN CM=0:GOTO 660 ELSE IF M(MX,MY)=0 THEN CM=0:GOTO 660
530 IF M(MX,MY)<>C THEN CM=CM+1:GOTO 520 ELSE CM=CM+1:GOTO 640
540 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
550 MX=X:MY=Y:CM=0:RETURN
560 IF INKEY$<>" " THEN 560 ELSE RETURN
570 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  ﾌﾞﾛｯｸ ｹｽ  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
580 FOR I=1 TO CM:COLOR 0,0:LOCATE (X-I)*2+1,MY*2+1:PRINT A$
590 M(X-I,Y)=0:NEXT:CC=CC+CM:GOTO 430
600 FOR I=1 TO CM:COLOR 0,0:LOCATE (X+I)*2+1,MY*2+1:PRINT A$
610 M(X+I,Y)=0:NEXT:CC=CC+CM:GOTO 470
620 FOR I=1 TO CM:COLOR 0,0:LOCATE MX*2+1,(Y-I)*2+1:PRINT A$
630 M(X,Y-I)=0:NEXT:CC=CC+CM:GOTO 510
640 FOR I=1 TO CM:COLOR 0,0:LOCATE MX*2+1,(Y+I)*2+1:PRINT A$
650 M(X,Y+I)=0:NEXT:CC=CC+CM
660 IF CC=7 THEN 680 ELSE IF CC>9 THEN 710 ELSE SC=SC+CC:GOTO 200
670 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  ﾎﾞｰﾅｽ  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
680 FOR I=0 TO 60:COLOR INT(RND(1)*7)+1,0:IF I MOD 3=0 THEN BEEP
690 LOCATE 33,16:PRINT"■■■
```

MZ-1500用



週刊誌のビルを壊せ

移植版

週刊誌を倒せ！

ぱそきちぷーたろう

はじめに

悪徳週刊誌のビルをヘリコプターで鉄球を使って壊すという，89年2月号PC-8001用の移植版です。

遊びかた

ワンキー・ゲームです。最初は迫ってくるミサイルをよけるだけです。スペース・キーで上昇，放せば下降です。

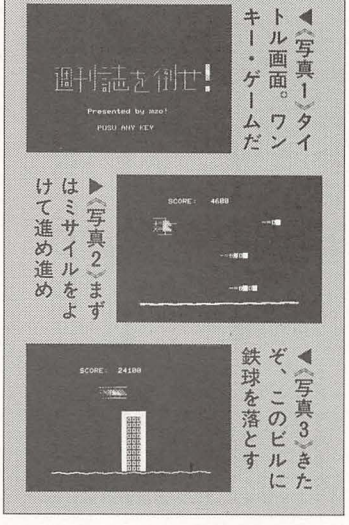
ある程度進むとビルへの攻撃体勢になります。自機がビルの真上にきたときに，スペース・キーを押して鉄球を落としてください。

ゲーム・オーバーの条件

○自機がミサイルや地面に当たったとき。

○ビルに鉄球を落とせなかったとき。

○鉄球を落としたが，ビルに当たらなかったとき。



◀《写真1》タイトル画面。ワンキー・ゲームだ

▶《写真2》まずはミサイルをよけて進め進め

◀《写真3》きたぞ，このビルに鉄球を落とす

参考にしたもの

●マイコンBASICマガジン89年2月号PC-8001用「週刊誌を倒せ！」

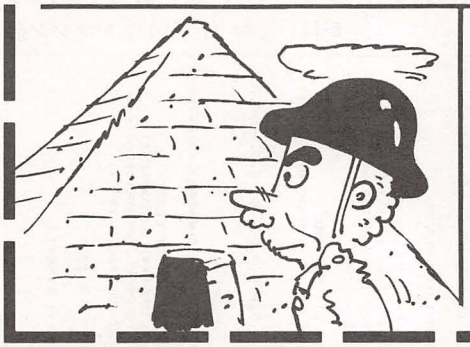
移植版　週刊誌を倒せ！　のプログラム・リスト

```
100 ' ********** ｼｮｷｾｯﾃｲ **********
110 S=0:R=1:DIM C$(2),M$(3),X(5),Y(5):POKE23666,0:GOSUB660
120 ' ********** GAME START **********
130 X=4:Y=17:D=0:P=0:FORI=1TOR+2:X(I)=4:Y(I)=0:NEXT
140 CLS:CURSOR12,10:PRINT[6]"ｺｳｹﾞｷ ﾓｸﾋｮｳ"
150 CURSOR15,13:FORI=1TOLEN(M$(R)):PRINTMID$(M$(R),I,1);
160 FORJ=0TO300:NEXT:NEXT:FORI=0TO2500:NEXT:CLS
170 GOSUB190:CURSOR12,10:PRINT"GET READY !!":FORI=0TO2048:NEXT
180 CURSOR 12,10:PRINTSPC(12):GOTO240
190 ' ********** ｶﾞﾒﾝ **********
200 CURSOR 7,2:PRINTUSING"SCORE:######0";S:P=P+1:IF P>1 THEN P=0
210 CURSOR X,Y:PRINT C$(P):IF D=128 THEN 230
220 L$=MID$(L$,2,33)+MID$(L$,1,1)
230 CURSOR 1,21:PRINT L$:RETURN
240 ' ********** MAIN **********
250 FOR O=1 TO R+2:IF O>R+2 THEN 330
260 IF(X(O)<9)*(Y(O)>=Y AND Y(O)<Y+3)THEN 580
270 IF X(O)<5 THEN CURSOR X(O),Y(O):PRINT"    ":X(O)=INT(RND(1)*10)+23:Y(O)=INT(
RND(1)*14)+5
280 X(O)=X(O)-(R+1):CURSORX(O),Y(O):PRINT"-=□■    "
290 CURSOR X,Y:PRINT S$
300 GET K$:IF(K$=" ")*(Y>5)THEN Y=Y-1 ELSE Y=Y+1
310 IF Y>18 THEN 580
320 S=S+Y-4:GOSUB 190
330 NEXT:D=D+1:IF D<128 THEN 250
340 ' ********** DESTROY THE BUILDING **********
350 CLS
360 CURSOR 11,10:FOR I=1 TO 15:PRINTMID$("ﾃｷ ﾉ ｷﾁ ﾊｯｹﾝ !!",I,1);
370 FOR J=0 TO 300:NEXT:NEXT
380 CURSOR11,13:FOR I=1 TO 16:PRINTMID$("ｺﾚﾖﾘ ｺｳｹﾞｷ ﾆ ｳﾂﾙ",I,1);
390 FOR J=0 TO 300:NEXT:NEXT
400 FOR I=0 TO2500:NEXT:CLS:Y=5:GOSUB 190
410 FOR I=10 TO 20:CURSOR16,I:PRINT"■":CURSOR20,I:PRINT"■":NEXT:CURSOR17,10:PRIN
T"■■":FOR I=11 TO 20:CURSOR17,I:PRINT"□□□":NEXT
420 CURSOR X,Y:PRINT S$:X=X+R:GOSUB 190:FORI=RTO3:NEXT:IF X>30THEN600
430 GET K$:IF K$=" " THEN 440 ELSE 420
440 FOR J=9 TO 16:CURSOR X,J:PRINT C$(2):NEXT
450 IF(X>14)*(X<20)THEN 460 ELSE 600
460 FOR I=0 TO 512:NEXT:CLS
470 CURSOR 12,10:FOR I=1 TO 9:PRINTMID$("ｻｸｾﾝ ｾｲｺｳ",I,1);
480 FORJ=0TO512:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 4096:NEXT:R=R+1:S=S+200:IF R<4 THEN 120
490 ' ********** ENDING **********
500 CLS
510 CURSOR10,4:PRINT"CONGRATURATIONS!!"
520 CURSOR3,6 :PRINT"ｼｬｼﾝ ｼｭｳｶﾝｼ ﾍﾝｼｭｳｼｬ ﾊｶｲ ｾｲｺｳ"
530 CURSOR3,8 :PRINT"ﾋﾄ ﾉ ﾌﾟﾗｲﾊﾞｼｰ ｦ ｱﾊﾞｸ ﾌﾄｰｷﾅ"
540 CURSOR3,10:PRINT"ﾔﾂﾗ ｦ ｽﾍﾟﾃ ﾏｯｻｻｼﾀﾀﾞ"
550 CURSOR3,12:PRINT"ｿｼﾃ ｱｶｼｬ ｻﾝﾏ ｶﾗ ｼｺﾞﾄｼｮｳ ｦ ｳｹﾄﾘ"
560 CURSOR3,14:PRINT"ｲｯｼｮｳ ﾀﾉｼｸ ｽｺﾞｼｸ ....."
570 CURSOR14,17:PRINT"THE END":GOTO 640
580 ' ********** GAME OVER **********
590 FOR I=X TO 8:FOR J=Y TO Y+2:CURSOR I,J:PRINT"*":NEXT:NEXT:FORI=0TO64:NEXT
600 CLS
610 CURSOR 12,10:FOR I=1 TO13:PRINTMID$("ｻｸｾﾝ ｼｯﾊﾟｲ !!",I,1);
620 FOR J=0 TO 300:NEXT:NEXT
630 CURSOR14,14:PRINT"GAME OVER"
640 CURSOR11,20:PRINT"YOUR SCORE .IS .";S*10
650 GET K$:IF K$="" THEN 650 ELSE RUN
660 ' ********** ｷｬﾗｸﾀｰ **********
670 C$(0)="  ┌─┐ ┌┐  ┌┐ ┌┐ ┌─┐ ┌┐ ":C$(1)="──┐  ┌┐ ┌┐ ┌┐ ┌┐ ┌─┐ ┌┐ "
680 C$(2)="  └┘ └┘  └┘ └┘ └┘ └┘ └┘ "
690 L$=CHR$(229,228,227,228):FORI=1TO3:L$=L$+L$:NEXT:L$=L$+CHR$(229,228)
700 S$="      ┌┐  ┌┐      "
710 RESTORE720:FORI=1TO3:READM$(I):NEXT
720 DATA FLASH,FOCUS,FRIDAY
730 ' ********** TITLE **********
740 CLS 3
750 CURSOR3,9 :PRINT[1]"─┌─ ┐ ┌ ─┼─  ┌─┐ ┌─  ■"
760 CURSOR3,10:PRINT[3]"┐┼┤ │ ├┤──  │  ─┼─  ┌┘ ┌┤ ┼┼─ ■"
770 CURSOR3,11:PRINT[4]"├┤└┼─┼┤ │ ─ ┌┼─  └┐ ┌┘ ┼┤ │ │ ■"
780 CURSOR3,12:PRINT[5]"└┤O│ │  │ ─┤│└  ┌┘  │ │ │ │  ■"
790 CURSOR3,13:PRINT[6]"└──┘ └  ┘ O└──┘ └──┘ └┘ └──┘  ■"
800 CURSOR10,17:PRINT"P.RESENTED BY MZO!."
810 GET K$:CURSOR12,20:PRINT[6]"PUSU ANY KEY":IFK$=""THEN810ELSERETURN
820 END
```


★あくせすROOMの「明日のスタープログラマー」とはなんですか？(大阪府高槻市・**イチョ14才**)……【編：もう少しで採用になったのになー，うーん，残念。という人たちです。がんばってもう一度挑戦してみてください。】

MZ-2000/2200/2500(1Z001)用

（※2500で動かすには，2000モードで実行してください）



探検のはじまり，アクション・パズルゲーム

移植版 エクスプローラ Explorer

山下　貴史

STORY

俺の名は，ジョンビリー，しがない探検家だ。俺は「太陽の神殿」を求めて，アステカの地を訪れた。そこで俺はうかつにも迷ってしまったんだ。

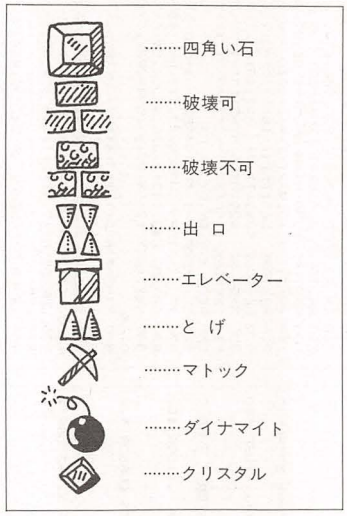
途方にくれて，さまよっていた俺の目の前にそびえ建っていた物は，巨大なピラミッドだった。俺は思った。

「名をあげるチャンスだ！やってやるぜ!!」

というわけで，BASICマガジン'87年6月号，S1用Explorerからの移植版をお届けします。

遊びかた

8 2 4 6 キーで上下左右移動です。ただし，エレベーターでないところでは，8 キーはジャンプとなります。4 6 キーと併用して，斜めジャンプもできます。スペース・キーで手に入れたアイテムを使用できますが，アイテムにはつぎの2種類あります。



《第1図》キャラクター

●**ダイナマイト**…自分の前の壁を破壊

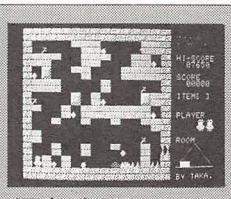
●**マトック**…自分の前の下の壁を破壊

G キーは自爆用，また，原作同様面飛ばしキーもあります。なお，四角い石は押すことができます。

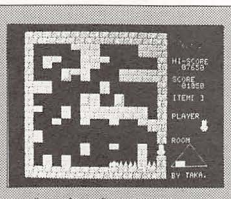
目的はクリスタルを集めて脱出することで，クリスタルを全部集めると，出口が開きますので，そ



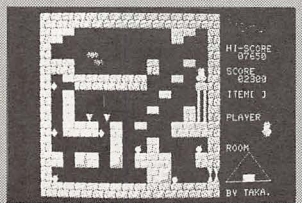
▲《写真1》タイトル画面。ピラミッドの中に入るところからはじまる



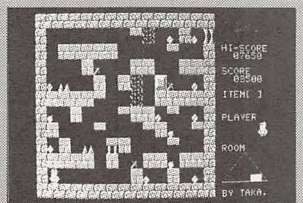
▲《写真2》左下に登場は探検家。クリスタルを全部集めるのだぞ



▲《写真3》みごとクリスタルを集めると出口が開き，脱出だ



▲《写真4》2面。エレベーターなどがある。うまく使おう



▲《写真5》3面。いろんなトリップがある。滝(?)まであるんだ

移植版Explorerのプログラム・リスト

```
10 LIMIT#AFFF:OUT#F5,6:GOSUB 10000:GOSUB 940
20 GOSUB 710:GOTO280
30 ON 2+(Y<8) GOTO 90,130
40 REM------ ｱﾅ ----------
50 CURSORMX,21:A$="  ":USR(#B000,A$):CURSORMX=(XM*2),20:A$="  ":USR(#B050,A$):IF
A$="U"THEN XM=-XM
60 MX=MX+XM*2:CURSORMX,21:A$="/ﾒ":USR(#B000,A$):IF (ABS(MX-X)<2)*(Y=20) THEN F$
="DIE"
70 RETURN
80 REM------ SLIME or BAT ----------
90 D=D+1:IF D=M2 THEN D=M1
100 CURSOR MX,MY:A$="  ":USR(#B000,A$):MX=MX+MX(D):MY=MY+MY(D):CURSORMX,MY:USR(
#B000,M$):IF (MY=Y)*(ABS(X-MX)<2) THEN F$="DIE"
110 RETURN
120 REM ------ ｳﾝｺ ----------
130 N=-(N=0):CURSORTX(N),TY(N):A$="  ":USR(#B000,A$):CURSORTX(N),TY(N)+1:USR(#B0
50,A$):IF A$<>" " GOTO 150
140 TY(N)=TY(N)+1:CURSORTX(N),TY(N):A$="ﾋﾟ":USR(#B000,A$):RETURN
150 IF (TY(N)+1=Y)*((TX(N)=X)+(TX(N)=X+1)) THEN F$="DIE":RETURN
```

★66SRを買ったのですが，専用ソフトはもうだしてもらえないでしょうか。(愛知県名古屋市・**横井健治16才**)

…【**編集長**：うーん，そんな悩みは，ベーマガさえあれば一発で解消。毎月毎月3本のゲームが楽しめる。】

こから脱出してください。

テクニック

ジャンプ中や落ちている途中でも，アイテムは使えるし，四角い石も押せます。エレベーターのところでも，半分足をだせばジャンプできます。敵(クモ，コウモリ，スライム）はジャンプすればわりとかわせます。

最後に

S1からMZの移植はむずかしかったです。S1は，PCG,PSGが付いており，なんとかマシン語

```
160 TY(N)=TY-1:TX(N)=INT(RND(1)*8)+8:GOTO 140
170 REM ------ ﾄｯﾌﾟ
180 N=-(N=0):DT(N)=DT(N)+1:IF DT(N)>2 GOTO 210
190 CURSORTX(N),TY(N)+DT(N)*2-6:USR($B000,DS$):IF (TY(N)+DT(N)*2-2=Y)*(ABS(X-TX
(N))<2) THEN F$="DIE"
200 RETURN
210 IF DT(N)>4 THEN DT(N)=0:RETURN
220 CURSORTX(N),TY(N)+DT(N)*2-6:USR($B000,W$(2)):RETURN
230 REM ------ ﾌｧｲﾔｰ ------------------
240 N=-(N=0):IF DT(N) GOTO 270
250 TY(N)=TY(N)-1:CURSORTX(N),TY(N):A$="  ":USR($B000,A$):DT(N)=-(TY(N)=4)
260 Y=Y-((TX(N)=X)*(TY(N)-1=Y)):RETURN
270 A$="  "CURSORTX(N),TY(N):USR($B000,A$):TY(N)=TY(N)+1:DT(N)=-(TY(N)<>22):RE
TURN
280 ON RO+1 GOSUB 50,30,180,90,240:ON -(F$="DIE") GOTO 620
290 CURSOR X,Y-1:A$="  ":USR($B050,A$):IF JU#(A$="  ")THEN JU=JU-1:Y=Y-1:M=0:CU
RSOR X,Y+2:A$="  ":USR($B000,A$):GOSUB 2010:GOTO 310
300 JU=0:CURSOR X,Y+2:A$="  ":USR($B050,A$):IF A$="  "THEN CURSOR X,Y:USR($B000
,A$):Y=Y+1:M=0:GOSUB 2010
310 USR($B1BD):PE=1
311 ON-(PEEK(49071+PE)>0)*PE GOTO 450,420,380,400,470,620,540
312 PE=PE+1:ON -(PE<8) GOTO 311
320 XX=0:M=-(JU>0)
330 X=X+XX:GOSUB 2010:ON Z(X,Y)+1 GOTO 280,500,510,520,620,560,540
340 CURSOR X,Y:USR(&B000,Y#(1+M*2))
350 FOR I=0 TO 2
360 CURSORW,W:USR(&B000,W$(I)):MUSIC"-CE+FRR":NEXT
370 CURSOR 36,10:A$=" ":USR(&B004,A$):IT=0:RETURN
380 HD=0:XX=-1:M=-(N=0):A$="<<<  ":CURSOR X,Y:USR(&B050,A$):IF A$="<<<  "THEN C
URSOR X-3,Y:USR(&B000,B$(3)):CURSOR X-1,Y:USR(&B000,W$)
390 A$="<  <  ":CURSOR X,Y:USR(&B050,A$):IF A$="<  <  " THEN CURSOR X+1,Y:USR(&BO
00,W$):GOTO 330
395 XX=0:GOTO 330
400 HD=1:XX=  1:M=-(N=0):A$="  ":CURSOR X+2,Y:USR(&B050,A$):IF  A$="  " THEN C
URSOR X+3,Y:USR(&B000,B$(3)):CURSOR X+2,Y:USR(&B000,W$)
410 A$="  <  ":CURSOR X+2,Y:USR(&B050,A$):IF A$="  <  " THEN CURSOR X  ,Y:USR(&BO
00,W$):GOTO 330
415 XX=0:GOTO 330
420 A$="  <  <  ":CURSOR X,Y-1:USR(&B050,A$):IF A$="  <  <  " THEN CURSOR X,Y
+1:USR(&B000,B$(4)):Y=Y-1:GOSUB 312
430 A$="  ":CURSOR X,Y+2:USR(&B050,A$):IF A$="  " GOTO 312
440 JU=2:GOTO 312
450 A$="  ":CURSOR X,Y+2:USR(&B050,A$):IF A$="  " THEN CURSOR X,Y+3:USR(&
B000,B$(4)):CURSOR X,Y:A$="  ":USR(&B000,A$):Y=Y+1
460 GOTO 312
470 GOSUB 475:GOTO 320
475 K=(HD=0)*42
480 A$="  ":CURSOR X+K,Y:USR(&B050,A$):IF (IT=2)*(A$="  ") THEN WX=X+K:WY=Y:GOTO
340
490 A$="  ":CURSOR X+K,Y:USR(&B050,A$):IF (IT=1)*(A$="  ") THEN WX=X+K:WY
=Y+2:GOTO 340
491 RETURN
500 IF IT GOTO 280
501 CURSOR 36,10:A$="  ":USR(&B004,A$):IT=1:SC=SC+50:GOTO 530
510 IF IT GOTO 280
511 CURSOR 36,10:A$="  ":USR(&B004,A$):IT=2:SC=SC+50:GOTO 530
520 CL=CL-1:SC=SC+100:IF CL=0 THEN WX=DX:WY=DY:GOSUB 350
530 Z(X,Y)=0:CURSOR X,Y+1:A$="  ":USR(&B004,A$):MUSIC"+GO+A+B":GOSUB 580:GOTO 28
0
540 RO=RO+1:MUSIC"+B3+G+G+G+B+G+B+G+B+G+BRR"
550 FOR I=1 TO 20:SC=SC+50:MUSIC"CO":GOSUB 590:NEXT:IF RO=6 GOTO 680
551 GOTO 20
560 IF YO<>5 THEN YO=YO+1:GOTO 530
561 GOTO 530
570 REM PRINT ------------------------
580 IF YO>1 THEN FOR J=0 TO YO-2:CURSOR37-J*2,14:USR(&B000,Y$(0)):NEXT
590 HI=-SC*(HI<SC)-HI*(HI>=SC)
600 CURSOR33,5:PRINTRIGHT$("0000"+STR$(HI),5):CURSOR 33,8:PRINTRIGHT$("0000"+ST
R$(SC),5):RETURN
610 REM DEAD !! ------------------------
620 YO=YO-1:A1$="GAME OVER":IF YO THEN A1$="KAPOSHI!!"
630 MUSIC"-CO-D-E-D-C EEEE":CURSOR X,Y:USR(&B004,W$(2))
640 A$="ﾀﾀﾀ":CURSOR X,Y:USR(&B004,A$):CURSOR 12,12:PRINT A1$
650 FOR I=0 TO 2000:NEXT:IF YO GOTO 20
660 GOSUB 1060:GOTO 20
670 REM ENDING ------------------------
680 GOSUB 3010:FOR I=1 TO 23:MUSIC "CO6":READ A$:IF A$="0" GOTO 700
690 READ B:FOR J=1 TO LEN(A$):CURSORB+J*4,I:J1=ASC(MID$(A$,J,1))-3:IF J1<170 TH
EN PRINTCHR$(J1):GOTO 695
691 A1$=CHR$(J1):USR($B000,A1$)
695 NEXT J
700 NEXT I:RO=0:MUSIC"G7AGRO5A7AB+C5BGA7ABRO5A5B+C+D+CBA#GA#GA#GA#GA#GA#G7#GB":FOR
I=0 TO 10000:NEXT I:GOSUB 1060:GOTO 20
710 REM Floor pattern ------------------
720 IT=0:F$="":GOSUB 3010:GOSUB 580
730 RESTORE 1270:FOR I=0 TO 5:READ J,K$:CURSOR 31,J:PRINT K$:NEXT
740 GRAPHI3:LINE280,144,311,175,248,175,279,144
750 CURSOR 35,10:PRINT"[ ]":X=256*2
755 FOR I=0 TO 101:J=ASC(MID$(D$,I+1,1))-48:XF=F(J):YF=F(J+12):GRAPH12:LINE X,Y
,X+XF,Y+YF*1.5:X=X+XF:Y=Y+YF*1.5:NEXT
760 A$="":FOR J=1 TO 15:A$=A$+B$(5)+"0":NEXTJ
765 FOR I=0 TO 22 STEP2:CURSOR0,I:USR($B000,A$):NEXTI
770 A$="":FOR J=1 TO 13:A$=A$+W$(2)+"0":NEXTJ
775 FOR I=2 TO 20 STEP2:CURSOR2,I:USR($B000,A$):NEXTI
780 ON RO GOTO 800,810,820,830,840
790 RESTORE 1300:MX=10:XM=1:GOTO 850
800 RESTORE 1330:MX=8:MY=5:MI=26:M2=38:M$="ﾀｷ":O=25:FOR I=0 TO 1:TX(I)=INT(RND(
1)*8)+8:TY(I)=10:NEXT:TY=10:GOTO 850
810 RESTORE 1360:TX(0)=18:TY(0)=2:TX(1)=16:TY(1)=8:GOTO 850
820 RESTORE 1390:TX(0)=  6:TX(1)=10:TY(1)=6:GOTO 850
830 RESTORE 1420:MX=8:MY=21:MI=1:M2=25:M$="ﾐﾑ":O=0:GOTO 850
840 RESTORE 1450:TX(0)=8:TY(0)=12:TX(1)=12:TY(1)=12:DT(0)=0:DT(1)=1
850 READ X,Y,DX,DY,RX,RY
860 CL=0:FOR I=1 TO 10:READ A$:FOR K=1 TO 13:A=VAL(MID$(A$,K,1))
870 IF A<>0 THEN CURSORK*2,I*2:USR($B000,B$(A)):Z(K*2,I*2)=A:S=S+A*B THEN CL=CL+1
880 CURSOR K*2,I*2+1:USR($B004,B$(A)):Z(K*2,I*2)=A-S:IF A=8 THEN CL=CL+1
890 NEXT:NEXT:Z(DX,DY)=0:CURSORDX,DY:USR($B000,DO$):CURSORRX,RY:A$="ﾀﾀﾀ":USR($BO
00,A$)
900 RX=INT(RND(1)*13)+1:RY=INT(RND(1)*10)+1:CURSOR RX*2,RY*2+1:A$="  ":USR($B050
,A$):IF A$<>"ﾙ" GOTO 900
910 IF RO=5 THEN CURSOR24,4:A$="ﾕｷｶｷｶﾞﾀﾞﾙ":USR($B000,A$):CURSOR23,6:A$="ｿﾘﾙｰ":USR
($B000,A$):CURSOR22,7:A$="ﾏﾘﾘﾙｰ":USR($B000,A$)
930 CURSOR RX*2,RY*2+1:A$="ﾏ":USR($B004,A$):Z(RX*2,RY*2)=5:RETURN
940 REM ｺﾝｿｰﾙ
950 TEMPO 7:CONSOLE 50,24,0:RESTORE 1240
960 DIM Z(28,22),MX(37),MY(37),Y$(3),W$(2),B$(9),F(28),TX(1),TY(1),DT(1)
970 READ A$,B$:FORI=1TO37:MX(I)=VAL(MID$(A$,I,1)):-1:MY(I)=VAL(MID$(B$,I,1))-1
980 NEXT:READA$:FOR I=0 TO 28:F(I)=VAL(MID$(A$,I+1,1))-2:NEXT
990 Y$(0)="ｱﾍｰﾎﾝﾙ":Y$(1)="ﾌﾍｰﾎﾝﾙ"
1000 D$="ﾕｷｶｷｶﾞﾀﾞﾙ":DO$="ﾕｷｶｷｶﾞﾀﾞﾙ":Y$(2)="ﾕｷｶｷｶﾞﾀﾞﾙ":Y$(3)="ﾕｷｶｷｶﾞﾀﾞﾙ"
1010 FORI=1TO5:READ C$,D$:B$(I)=C$+"ｷｶｷｶﾞﾀﾞﾙ"+D$:NEXT:FOR I=6 TO 9:READ B$(I):NEXT
1020 W$(0)="ﾌﾍｰﾎﾝﾙ":W$(1)="  ｷｶｷｶﾞﾀﾞﾙ":W$(2)="  ｷｶｷｶﾞﾀﾞﾙ"
1030 W$="  ｷｶｷ  ":HI=7550
1040 M$="CI.R.R.-G.C.R.R.-G.C.-G.C.E.G.R.R.R.F.R.R.D.F.D.-G.R.R.R
.R."
1060 REM ﾀｲﾄﾙ ------------------------
1070 GOSUB 3010
1074 CURSOR 24,10:PRINT"THE TREASURE":CURSOR29,11:PRINT"OF":CURSOR22,12:PRINT"A
STEKA'S PYRAMID":CURSOR21,15
1075 PRINT"(C)1989 T.Yamashita":CURSOR22,17:PRINT"PUSH SPACE KEY"
1080 A$="": FOR I=0 TO 11:A$=A$+B$(1)+"0":CURSOR0,I*2:USR($B004,A$):NEXTI
1090 CURSOR0,22:USR($B004,W$(2)):A$=STRING$("ﾀﾞ",40):CURSOR0,24:USR($B004,A$)
1100 RESTORE 1280:X=102:Y=4:READ D$:I=0:CURSOR 30,22:USR($B000,Y$(0))
1110 GRAPH0234:IF I>101 GOTO 1150
1120 J=ASC(MID$(D$,I+1,1))-48:XF=F(J):YF=F(J+12):FOR L=0 TO 3
1130 GRAPHI1:POSITION X,Y:PATTERN-8,"ﾏﾏﾏﾙﾑﾑ":X=X+XF:Y=Y+YF:NEXT L
1140 GRAPHI3:POSITION X,Y:PATTERN-8,"ﾏﾏﾏﾙ":X=X+XF:Y=Y+YF:NEXT L
1150 GRAPH0123:GET I#:IF I#="  " THEN RO=0:GOTO 1170
1160 IF I#>CHR#(67) THEN I=I-(I<102):GOTO 1110
```


★99×99＝9801。みんな知ってましたか？(宮城県仙台市・お〜い三品見てるか？おれだよおれ15才)…【影：50×50＝2500。これ知ってたか？編：おっ，なかなかやるじゃないですか。影：ぐはははは。編：……。】

で，重ね合わせ可能な擬似ＰＣＧを作り（音は妥協しましたが），結局半年ぐらいかかり，完成しました。

プログラムが長いですが，がんばって入力してください。

ちなみに，原作同様，コンティニューの隠しコマンドや，１ＵＰの隠れキャラもあります。全６面，感動のエンディングが君を待つ!?

●参考

●BASICマガジン'87年６月号Ｓ１用エクスプローラ

★　　★

```
1170 YD=3:SD=0
1180 CURSOR 30,22:USR(&B000,W$(2)):J=1
1190 CURSOR 30,22:USR(&B000,W$(1)):IF A$="," THEN MUSIC B$:RETURN
1220 FOR I=30 TO 0 STEP -1:K=-(K=0):CURSOR I,22:USR(&B000,Y$(K)):GOSUB 1220:CUR
SOR I,22:USR(&B000,W$(2))
1200 NEXT:CURSOR0,22:A$=" ﾛｰﾄﾞ ﾁｭｳ ﾃﾞｽ":USR(&B000,A$):GOSUB 1220
1210 CURSOR1,22:USR(&B000,W$)
1220 B$=""
1225 A$=MID$(N$+"J",J,1):B$=B$+A$:J=J+1:IF A$="," THEN MUSIC B$:RETURN
1226 GOTO 1225
1230 REM DATA ------------------------------
1240 DATA 2221222100012221100000112222220000002
1250 DATA 0022002200220022000112222220022220002
1255 DATA 2344444321000001234444432100
1260 DATA ｳｴｵｳｴｵ," ",ﾃﾞﾓﾃﾞｽ,ｳｴ,ｵ,ﾛ,ﾛ,ｺ,ﾄ,ﾗ,ﾀｲﾄﾙ
1270 DATA 4,HI-SCORE,7,SCORE,10,ITEM,13,PLAYER,17,ROOM,23,BY TAKA.
1280 DATA "<ﾓ755<<ﾓ:754321359ﾓ:3223ﾓ:7522199999111134794432111?999853229
954115<653251954431ﾓ:9643119599541"
1300 REM ROOM 1---DATA 2,20,28,18,32,21
1310 DATA06600211700011,1120011200118,8300210001111,1110000100060,6000301B00031
1320 DATA1260018111111E,0020020020021,1000000000060,0010010028010,018107000919
1330 REM ROOM 2---DATA 2,4,28,20,34,21
1340 DATA0368710000061007127,0000000011088,5500000050020,8255555500200,0100000002001
1350 DATA0100000002001A,B1181B0200111,0000010710007,1031030111001,7000000013700
1360 REM ROOM 3---DATA 2,20,28,2,35,21
1370 DATA0000000002006B8,0111110000200,0001600110011,8900101003608,1111200001111
1380 DATA7010002182081,1002000217021,8109041000200,1111101061711,0000000180108
1390 REM ROOM 4---DATA 26,2,0,2,35,20
1400 DATA1060000007006,1111111171111,1000000101300,0000003601850,0021111101110
1410 DATA0000030200030,8111110171050,2077000101850,7011030301100,1000000000004
1420 REM ROOM 5---DATA 2,18,28,2,33,20
1430 DATA0368710000061007,0312007010001,0300000000008,0300000000000,0300080020000
1440 DATA0300000000031,0199999990048,0111111111051,0000000000001,4000000001418
1450 REM ROOM 6---DATA 2,20,20,6,34,19
1460 DATA0000000005006,1550001705000,8310001170000,5010000115555,1000000000000
1470 DATA8310001111110,1050007050650,7850001010110,1000003000300,0019191800004
1480 REM
1490 DATA FRQJUDWXUDWLRGV$=,6,0,\RX#JHW#D#FUXVWDC#WNLQJ1,3,0
1500 DATA \RX#EHFRPH#S#SRSXDUHVLQJHUI1,1,0,\RX#VDQJ#WK#H#ZKRNXW#R#GR#NHQZ$=,0,0
1510 DATA GDQFKDWH#=,9,0,L###########L,10,L7,13,\%,13,L###########L,10,0
1520 DATA L###L,12,0,KDSS\#HQG$=,9,0,SUHVVHQWH#E\#HVXLFKL,4,0
1530 REM ﾀｲﾄﾙ ﾊｮｳｼﾞ ﾃﾞｰﾀ ｼｮﾘ
2000 REM ﾀｲﾄﾙ ﾊｮｳｼﾞ
2010 CURSOR X,Y:USR(&B000,Y$(N+HD#2)):RETURN
3000 REM ｵﾌﾟｼｮﾝ ﾒﾆｭｰ
3010 PRINTCHR$(6)+A$="ｵﾌﾟｼｮﾝ ﾒﾆｭｰ":USR(&B000,A$):USR(&B004,A$):GRAPHOI1CI2CI3CO123
3020 RETURN
10000 REM ﾀｲﾄﾙ ｶﾒﾝｾｯﾄ ------------------------------
10010 IF PEEK(&5056)+PEEK(&5280)=125 THEN RETURN
10020 RESTORE 10070:FOR I=0 TO 11:READ C:POKE 49140+I,C:NEXT
10030 FOR J=0 TO 30:J1=J*16+45055:C=0:READ A$,C2:USR(&BFF4,A$)
10040 FOR I=1 TO 16:C1=ASC(MID$(A$,I,1))-C+C1:POKE J1+I,C1:NEXT
10050 IF C2<>C THEN PRINT "DATA Error in";10100+J*10:MUSIC "#B0":END
10060 NEXT
10070 DATA 98,107,6,16,205,35,6,119,35,16,249,201
10080 REM ﾀｲﾄﾙ ﾃﾞｰﾀ ------------------------F -C --
10100 DATA 3EBD18023EB93210B01AFE0DCB13D5CD,1600
10110 DATA 8B0E052006F80E190633062310FB,1307
10120 DATA 0D20F618271FE062016261922E285252D,1128
10130 DATA 22D111CDAB80E12D20F32520EE180D3B,1757
10140 DATA 0877C5CDAB80C13E07CD648B0D1C30B0,2208
10150 DATA 1AFE0DCB05CD8B0D1FE07380471E23E,1964
10160 DATA 03CD8B0113C350B0FE0120010AFE0220,1538
10170 DATA 0105FE0320010CFE0420010D79FE28D0,1235
10180 DATA 7BFE197D0ED43C111C916C518021A6ED,2034
10190 DATA 4BD111596818046F1100D02600C52929,1175
10200 DATA 2929444D2909C1191E00C9CD8B07ECD,1757
10210 DATA 97B0E5D9CD89B07ECD97B0EBE1011000,2426
10220 DATA D911C0BF0E03D9E5D9D61D9E57E07B6,2082
10230 DATA 07B6A7FEBA16BE1123D9B61223131 0EB,1875
10240 DATA D9E1D9D020E0ED4BD111501E002100C0,1801
10250 DATA CB3ACB1B1909092213BE1ED7331B131C0,1583
10260 DATA BFF3DBEBCBFFCB87D3E8B014F003E01D3,2526
10270 DATA F7082100003E08D173237209D3DC217B1,1295
10280 DATA 083CFE04C20FB1D8E8CB8FCBF7D3E8FB,2701
10290 DATA 3100006C9E60FC6402323CB13A00B1C900,1480
10300 DATA 0ACD30F00CCD3C3CFCD3C333F30FCF3FFF,2040
10310 DATA 1A13FE06DA6BB1D5CD97B0D10A5301ACD,2046
10320 DATA FD05CD34B1772313107F4C9FE51A13D5CD,2034
10330 DATA 97B0D11AE5CD97B0D1F1FE03DA9CB10E,2595
10340 DATA 1823060214AC5060807CB1910FB279C177,1239
10350 DATA 132B10F0232323ODCD281B1C93E03010E,1217
10360 DATA 0009F5046081A771323317A7713232B2B2B,0795
10370 DATA 2B10F2F1012600093DC242B1C9110B0F,1763
10380 DATA 21D7B17EA7CB6DBE6E6D86D3E9DBEA2F,2948
10390 DATA 23A6121323318EC12041104121012413,0711
10400 DATA 021480192000000000000000000000,0207
20000 REM ｷｬﾗﾃﾞｰﾀ SET ------------------------
20010 RESTORE 21000
20020 FOR I=0 TO 33:READ B$,C$,A$:A$=CHR$(I+200)+A$+B$+C$:USR(&B150,A$):NEXT
20030 REM ｷｬﾗﾃﾞｰﾀ-ﾍﾟｰｼﾞ1
20040 FOR I=0 TO 11:READ B$:A$=CHR$(3)+B$+CHR$(234+I):USR(&B150,A$):NEXT
20050 FOR I=0 TO 6 :READ B$:A$=CHR$(1)+B$+CHR$(245+I):USR(&B150,A$):NEXT
20060 A$=CHR$(32)+STRING$("",48):USR(&B150,A$)
20070 RETURN
20090 REM ｷｬﾗﾃﾞｰﾀ-DATA ---(R) ---(G) ---(B)
21000 DATA 0307073F07070F07,0000070005050F07,0000070003030000
21010 DATA 70FBFB8FFBFBFBF0,0000FB00C0D0F0E0,0000FB00BBBA0B10
21020 DATA 0713312B0001070F,091D3E351F0E0000,0602010B00010001
21030 DATA E0B00CDE0E00FBF8,9C7EF7AFF6FC0000,A0B08D0D0B008000
21040 DATA 00060F0F7F0F0F5F,0000000F000B0BF5,0000000F00070700
21050 DATA 06E0F0F0FEF0F0F0,00000F000B0A0E0,00000F0007050100
21060 DATA EFCF070217C0E070,EFF37A1D283F1C00,000C05C217000000
21070 DATA F0C3070CDB030700E,CE3FFFFA24FC7800,30C00000D8000000
21080 DATA 0000061D320B0000,000F3F7FFFFF7A,00000F3F7F3E0005
21090 DATA 0000000000000000,00F0FCFAFDFA0D5A0,0000C0A442852854
21100 DATA 0307F0F0F0707031,03245BA458AA54B2,002374FBF7FDF7C3
21110 DATA 123B7FFFFF7B3120,0000020002000000,123B5D972620100
21120 DATA 0102385E3C3C1000,0102306040000000,003C7EFFFFF7E3C
21130 DATA F23F1E1E3F73E1C1,0206001B3060C080,0204001020408000
21140 DATA 0065FFFFFF7E3C18,0000604000000000,0000604002040800
21150 DATA 183C76F3C3663C18,1B2452B1BD42418,00183C7E7E3C1B00
21160 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFAAD5AAD5AAD500,0000000000000000
21170 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FEAA54AA54AA5400,0000000000000000
21180 DATA 7FFFFFFFFFFFFF7F,7FD3A49DCAB7C000,0000000000000000
21190 DATA FEFFFFFFFFFFFFFE,FE2ADBB4A458000,0000000000000000
21200 DATA A6CF843030604CCC8,46B8B020000488B0,0000000000000000
21210 DATA A6670346866C0002,660101402B240002,0000000000000000
21220 DATA 2008020000000000,304CB3101004004,FFFFFFFFFFFFFFFF
21230 DATA 3C3C3C3C3C3C3C3C,3B102B303B102B30,0000000000000000
21240 DATA 1B1B3C3C7E7EFFFF,101038307860F8C0,0000000000000000
21250 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFF5FAF5FA,0000000000000000
21260 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FEFCBF050A050A0,0000000000000000
21270 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,F5FAF5FAE0C08000,0000000000000000
21280 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,50A050A000000000,0000000000000000
21290 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000
21300 DATA 0103070F1F3F7FFF,0103070F1F3F7FFF,0103070F1F3F7FFF
21310 DATA 0000000000000000,0000000000000000,80C0E0F0FBFCFEFF
21320 DATA 0000000000000000,0000000000000000,FF7F3F1F0F070301
21330 DATA 0000000000000000,0000000000000000,FFFEFCFBF0E0C080
21340 REM ｷｬﾗﾃﾞｰﾀ-ﾍﾟｰｼﾞ2 DATA---
21350 DATA ﾀｲﾄﾙ ﾊｲﾗｲﾄ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾒｯｾｰｼﾞ
21360 DATA 点滅,星 ﾌﾚｰﾑ,ｷｬﾗ
30000 REM ------------------------------
30010 REM - ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｶｲｼｱﾄﾞﾚｽ ﾊ
30020 REM - | POKE &23,ｷｬﾗ No.
30030 REM - | POKE &24,ｷｬﾗ No.
30040 REM - ｷｬﾗ ﾊﾟﾀｰﾝ ﾃﾞｰﾀ ｦ ｾｯﾄ
30050 REM - | ｿﾚｿﾞﾚ ｦ 123456 ﾆ ｶｴﾃﾈ
30060 REM - | ﾃｲｷｮｳ。
30070 REM - L ｻｲｺﾞｶﾗ ｶﾞﾒﾝｾｯﾄ ﾏﾃﾞ!!
30080 REM ------------------------------
```

★68Kのアフターバーナー買いました。でも，ゲームがへたくそで困っています。(岐阜市・マッキー14才) …

【影：やりこまなきゃ。編：徹夜までして，学校に遅刻したなんてことにならないように。ほどほどにね。】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用



星の散乱に見とれないように

今宵の星は

コエダ家具

今はむかし

今は昔,雀が一羽おったそうな。
雀は星が大好きだったんだと。
今はむかし,一羽おったそうな。

雀は思い立って

リスト1を入力，セーブし，**リスト2**を入力，セーブすれば，できあがりです。**リスト1**をRUN，続けて**リスト2**をRUNするとデモ画面になります。

このとき星に注意しながら，スペース・キーを押してゲーム画面と比べてください。なんと赤い星（よごれた星と呼んでやってください），そして，その下にかまえる雀，こうなればトーゼン「4，6キーで左右移動，スペース・キーで発射」ですね。やってください。

赤い星は矢で射ぬくと澄んだ星になり，もう一度当たると星は死に，ミスが一つ加えられます。ミスは画面右上の星の数に示し，五つで雀のお仕事は終わります。また，SHIFT＋1，つまり!キーで即ゲームを終わることもできます。

まるでジョナサン＝リビングストン

あれれ，星の向こうに星がかくれてしまいますね。ここで，星は周期的にまばたきますから，うまく間をぬって向こうの星に当ててください（五つほど並ぶこともあります）。

本当によく注意しましたか？はて，赤い星と澄んだ星と……。ま，あれを見たら真っ先に射ぬいてみてください。

《第1表》マシン語のアドレス・マップ表

＆ＨＥ000……方向テーブルの初期化
　○ロード後，最初に一度だけCALLするだけでいい。
＆ＨＥ002……バッファ・テーブルの初期化
　○今現在であつかっていた散乱組の処理をすべてクリア。
＆ＨＥ004……バッファへデータ書き込み
　○Ｅ008からの３バイトに必要なデータをPOKEしたあと，ここをCALL。
＆ＨＥ006……メイン・ループ
　○今現在処理中の散乱の組に対し，それぞれ処理を行なう。散乱組は最高32組まででそれ以上は無視する。
＆ＨＥ008～Ｅ00Ａ…データエリア
　○ここに〔散乱の種類〕〔中心Ｘ座標〕〔中心Ｙ座標〕(それぞれ１バイト，合わせて３バイト）をPOKEし，Ｅ004をCALLすると空きバッファがあればバッファに記録。

●データについて
○散乱の種類は２種あるがそれぞれに分散・集結があるため計４種（00Ｈ～03Ｈで示す）
○中心のＸ，Ｙ座標とはテキスト画面（40×25文字）のカーソルのＸ，Ｙ座標に相当　　※処理中，SCREENの０は使えない。

《第2表》変数表

ＸＸ……	雀のＸ座標
TX, TY, TS…	矢の関連変数
ＣＬ……	ミスの回数
ＺＺ……	クリアした星の数
ＳＣ，ＨＳ……	スコア，ハイスコア
OL, OF, OM…	星のまばたき関連の変数

皆さんは星って好きですか

リスト1はマシン語設定で，このマシン語が黄色い光のつぶの散乱処理で，同時に32組の散乱処理が可能です。この部分を別にしたのは他のゲームにも使うためで，一度入力しておくと，何度も楽しんでいただけます。くわしくは**第1表**をどうぞ。

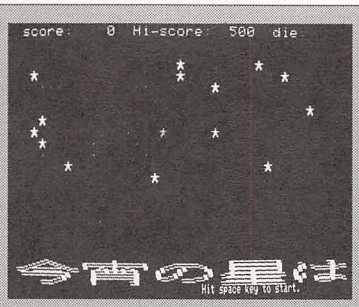
また，雀のキャラクターはベーマガ'84年12月号のMZ－1500用「SPARROW」からきています。

星がたくさんあったので

リスト2について，700行のOF＝12を３ぐらいから20ぐらいまでの整数に変えると星の周期性が変わり，むずかしくなります。

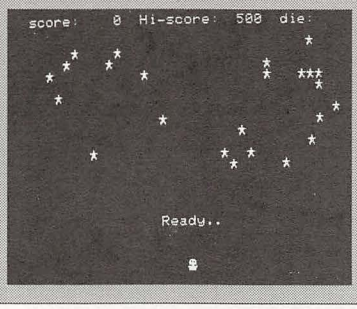
また，920行のPAUSE　1を消し，330行のRND(１)＞.96を.３ぐらいにすると本来の散乱処理ルーチンの力がわかります。

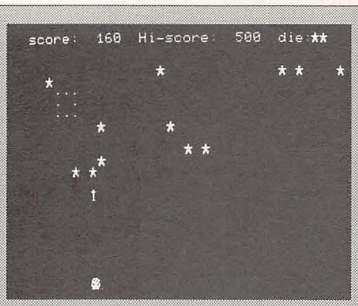
★「Dr.DのBASIC講座」and「ゲーム・プログラミング道場」とっても役に立ってます。これからもガンバッテください。(兵庫県明石市・木村将行16才)……【Dr.D：しっかり勉強して，プログラムを投稿してくれ。】



▲〈写真1〉タイトル・デモ。星の散乱に注目

▼〈写真2〉画面下に雀が登場。赤い星を澄んだ星にする





▲〈写真3〉矢を当てると赤い星は澄んだ星になるぞ

《リスト1》マシン語設定のプログラム・リスト

```
   10 clear &HE000:poke &H586,128+&H38
   20 for I=0 to 9:read A$,B$:A$=hexchr$(A$):S=0
   30 for J=0 to 31
   40 A=asc(mid$(A$,J+1,1)):S=S+A:poke &HE000+I*32+J,A
   50 next J
   60 if val("&h"+B$)<>S then print [2] "data error in";dtl:beep:end
   70 next I
   80 end
   90 '-------------------------------------------------------------------------
  100 data 1809183618421860 0000002100E11100 E8CD14E0012000ED B0E521E0FF19E5D5 ,
0B7F
  110 data 01E001EDB0D1E106 0FD90620D91A8612 2313D910F7D910F1 E1C92100F41101F4 ,
0E85
  120 data 011F0036FFEDB0C9 211FF41108E03EFF 012100EDB9E01A13 0D23776069090901 ,
0B7D
  130 data 20F409E6013DE60F EE0F77231A137723 1A1377C92100F011 01F001BF033620ED ,
0B1A
  140 data B02120F41100F406 201AFE043019E5D5 C5CDB9E0C1D1E11A E601873DED448677 ,
0FC0
  150 data FE0F38033EFF1223 23231310DC2100F0 1100C001C003EDB0 C9E602470E007E23 ,
0AE9
  160 data 56235E8787878726 006F29090100E809 D90610D97E23824F 7E2383473E27B938 ,
0AA7
  170 data 1A3E18B83815E578 8787808726006F29 2906000901 00F009 3641E1D910D5D9C9 ,
0B8F
  180 data 0001000100FF00FF 01000100FF00FF00 01010101FFFFFFFF 01FF01FFFF01FF01 ,
0C00
  190 data 010101FFFF01FFFF 02000002FE0000FE 01FDFFFD02FEFEFE 0300FD000400FC00 ,
0DF6
```

《リスト2》今宵の星はのメイン・プログラム・リスト

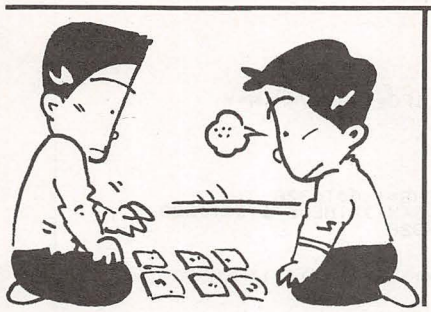
```
 10 goto *INIT
 20 *MAIN     :'-------------------------------------------------------------
 30 A=2:gosub *STAR
 40 gosub *POPUP
 50 K$=inkey$
 60 if K$="!" gosub *ALCLR:goto *END
 70 locate XX,ZZ:print " ";
 80 XX=XX-(K$="4")*(XX<>0)+(K$="6")*(XX<>39)
 90 if (K$<>" ")-TS else TS=1:TX=XX:TY=ZZ
100 locate XX,ZZ:print "C";
110  if TS then
120    A$=scrn$(TX,TY,1):if A$="B" then locate TX,TY:print " ";
130    TY=TY-1:if TY else TS=0:goto 260
140    A$=scrn$(TX,TY,1):A=asc(A$):B=(A-44)¥24:C=(A-68) mod 24
150    locate TX,TY:D=rnd(1)*12+82
160      on B+1 gosub 170,180,190,200:goto 210
170      print "B";:return
180      print " ";:CL=CL+1:D(C)=0:return
190      print chr$(A-24);:SC=SC+10:ZZ=ZZ+1:D(C)=1:return
200      print "D";:SC=SC+10:D(C)=1:ZZ=24:gosub *ALCLR:return
210       if B then
220         poke $E008,0,TX,TY:call $E004:TS=0
230         D=D+1:play "N=D;","N=D;"
240         gosub *SCORE
250       end if
260  else
270    for I=1 to 70:next
280  end if
290 if CL=5 then *END
300 if ZZ=24 then *CLEAR
310 gosub *KIRA:goto 50
320 *KIRA     :'---------------------------------------
330 if (rnd(1)>.96)*D(0M)+(D(0M)=3) then poke $E008,1,X(0M),Y(0M):call $E004
```

★と(T)っても奥(O)が深い，ワ(W)イドで，ナ(N)イスな新(S)機種。略して，TOWNS〃（東京都日野市・**多摩の朝風14才**）……【影：か(K)っこよくて，足(A)が長く，芸(G)能人にまちがえられる色(E)男，KAGE。】

```
 340 if D(0L) then locate X(0L),Y(0L):print chr$(44+D(0L)*24+0L);
 350 if D(0F) then locate X(0F),Y(0F):print " ";
 360 0L=FNC(0L):0F=FNC(0F):0M=FNC(0M)
 370 call $E006:return
 380 *ALCLR    :'--------------------------------------
 390 for I=0 to 23:D=I+71
 400  if D(I)=2 then
 410    SC=SC+20:D(I)=1:poke $E008,0,X(I),Y(I):call $E004
 420    locate X(I),Y(I):print "D";
 430    play "N=D;","N=D;"
 440  end if
 450 call $E006:next:return
 460 *CLEAR    :'-------------------------------------------------------------
 470 for I=0 to 20
 480 call $E006:pause 1
 490 next
 500 locate 6,19:cgen
 510 print [1] "one night passed slowly ...";:cgen 1
 520 pause 15:goto *MAIN
 530 *POPUP    :'-------------------------------------------------------------
 540 poke $E008,3,XX,22:call $E004
 550 for I=0 to 16
 560 for J=0 to 500-I*I:next J
 570 call $E006:next I
 580 locate XX,22:print "C";
 590 cgen:locate 16,18:print [5] "Ready..";:cgen 1
 600 pause 20
 610 locate 16,18:print spc(7);
 620 key 0,"":return
 630 *SCORE    :'-------------------------------------------------------------
 640 if SC>HS then HS=SC
 650 locate 1,0:cgen
 660 print [4] using "score:#####  Hi-score:#####  die:";SC,HS;
 670 cgen 1:print string$(CL,68);
 680 return
 690 *STAR     :'-------------------------------------------------------------
 700 XX=19:0L=0:0F=12:0M=16:ZZ=0:TS=0
 710 cls:for I=0 to 23
 720 X=rnd(1)*37+1:Y=rnd(1)*11+2
 730 if scrn$(X,Y,1)<>" " then 720
 740 locate X,Y:print chr$(A*24+I+44);
 750 X(I)=X:Y(I)=Y:D(I)=A:next
 760 if rnd(1)>.5 then D(int(rnd(1)*24))=3
 770 gosub *SCORE:call $E002:return
 780 *END      :'-------------------------------------------------------------
 790 poke $E008,2,XX,22:call $E004
 800 locate XX,22:print " ";
 810 for I=0 to 20
 820 call $E006:pause 1
 830 next
 840 locate 5,20:cgen
 850 if CL=5 then print [6] "Five stars died by this night.";
 860 locate 13,22:print [5] "[ Game over ]";
 870 cgen 1:pause 20
 880 *DEMO     :'-------------------------------------------------------------
 890 A=1:gosub *STAR
 900 color ,,,,0
 910 key 0,""
 920 gosub *KIRA:pause 1
 930 if inkey$<>" " then 920
 940 color ,,,,1:SC=0:CL=0:goto *MAIN
 950 *INIT     :'-------------------------------------------------------------
 960 init "crt:40,25,0,0":init "crt2:640,200,16":def int A-Z
 970 kmode 1:klist 0:cgen:repeat on ,4:click off
 980 dim X(23),Y(23),D(23):def FNC(X)=-(X<23)*(X+1):HS=500
 990 for I=65 to 67
1000 read A$:def chr$(I)=hexchr$(A$)
1010 next
1020 for I=0 to 2:read A$
1030 for J=0 to 23:def chr$(I*24+J+68)=hexchr$(A$)
1040 next J,I
1050 def chr$(32)=string$(24,0)
1060 color ,,,,1:cls 3
1070 symbol (0,167),"今宵の星は",8,,1
1080 symbol (2,169),"今宵の星は",8,,9
1090 symbol (350,184),"Hit space key to start.",,,14,,,0
1100 kmode:cgen 1:play "@24 @V105 T255 L32 O8","@27 @V105 T255 L32 O8"
1110 screen 0:cls:screen 1,(0,1)
1120 call $E000:goto *DEMO
1130 '-------------------------------------------------------------------------
1140 data 0000000000000000 0000001000000000 0000001000000000
1150 data 1038101010100000 1038000000001038 1038101010100000
1160 data 3C5A424299FF7E18 00425A7E00181866 20425A3C10985876
1170 data 1010F82030404000 1010FE38386C4400 1010FE38386C4400
1180 data 0000000000000000 1010FE38386C4400 1010F82030404000
1190 data 0000000000000000 1010F82030404000 1010FE38386C4400
```


★両さん，部長，中川，麗子は，どこかの４人にそっくりだ。(神奈川県伊勢原市・**県立秦野高校３年生17才**)……
【影：じゃ何か。ここは五反田公園派出所とでも？編：両さん，早く仕事してくださいよ。影：私のこと？】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ1)用



3人用思考型カードゲーム

いろは

麻　姫

あそびかた

RUNしてプレイ人数,名前を入力して,ゲームがはじまります。3人未満なら残りはPC-6001がプレイします。

画面にはそれぞれ表裏い い,ろ ろ,はは,いろ,ろは,はい,の6種類のカードが9枚ずつ計54枚あります。カーソル・キーでカーソルを動かし,スペース・キーで仮決定後,リターン・キーで決定すると,そのカードがひっくり返ります。決定前ならスペース・キーで解除できます。

1枚のカードは3回ひっくり返されると自動的にセットされ,そのとき表を向いていたカードの文字のプレイヤーにポイント＋1されます。また,カードをひっくり返すたびに最初54回のひっくり返し回数が1ずつ減り,0になるとひっくり返すことができなくなります。

せっとせんげん…

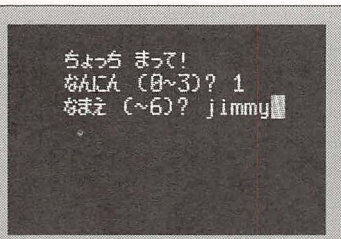
仮決定した際,カーソル・キーのどれかを押すとセット宣言となり,リターン・キーで決定すると,そのカードはひっくり返った時点で回数に関係なしにセットされてしまいます。

しかし,そのカードがそれまでひっくり返された回数を3から引いた分の数が,残ひっくり返し回数から減らされます(つまり,たとえば今まで1回ひっくり返したカードをセット宣言してひっくり返した場合,3－1の2が,ひっくり返し回数から減らされます。セット宣言しなかったときは1だけ減ります)。なお,セット宣言は決定前ならカーソル・キーで解除できます。

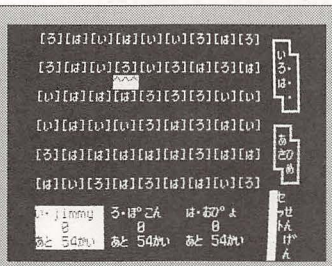
また,ひっくり返し回数がマイナスになるように減るカードは,セット宣言できません。

しゅうりょう…

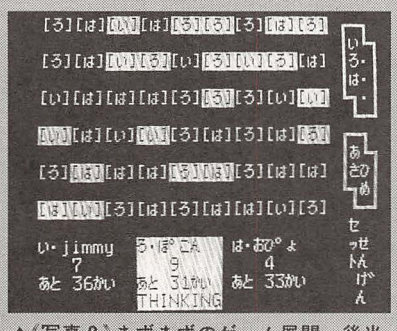
全カードがセットされたとき,ゲーム終了で,ポイントの一番多い人が勝ちです。



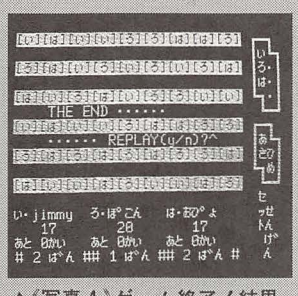
▲〈写真1〉まず何人でやるか,つぎにプレイヤーの名前を入力



▲〈写真2〉まず,ひっくり返すカードをセット宣言しよう



▲〈写真3〉まずまずのゲーム展開。後半に逆転することができるか?



▲〈写真4〉ゲーム終了!結果は,おひょと並んで同点2位。リプレイだ!!

CHECKER FLAG

編：なかなかユニークなカードゲームですね。

影：でも今一,運に左右されすぎるところがあって,戦法を組み立てたりする楽しみがあまりあるとは言えないんじゃないですか?

Dr.D：ほほーっ,影くんにしてはいいことを言うなー。そのとおりじゃ。カードゲームというのは,先を読むかけひきが,楽しいのじゃ。そのことにもう少し気を使ってほしい。

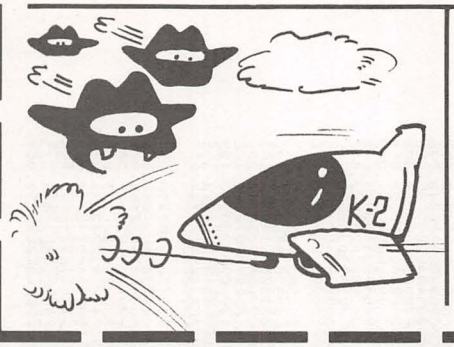
★影さん,かっこいい!頭がいい!!しまった,どろぼうになってしまう!!(岐阜県関市・古田　拡15才)……【影：正直ものは,どろぼうのはじまりだったっけ?編：勝手にことわざまでも変えてしまう影さんでした。】

```
0 REM ##############################
1 REM # 「いろは・・・」fin.1989.3.17 #
2 REM # Progrramed by ASAHIME #
3 REM ##############################
10 GOSUB730:X=0:Y=0:M=INT(RND(1)*3)
20 LINE(M*72,144)-STEP(56,24),2,BF
30 IFM<NTHEN380
40 REM ##### でんのう #############
50 REM ### FOR ###
60 LOCATEX*3,Y*2+1:PRINT"   "
70 COLOR2:LOCATEM*9,15:PRINT"THINKING";:S=0
80 FORTH=0TO4:C=0:FORW=0TO5:FORV=0TO8:C=C+1:IFC=1THENV=X:W=Y
90 IFK(V,W)=3THEN270
100 ONTHGOTO190,220,250,320
110 REM ### THINKING 1,2,3,4 ###
120 IFK(V,W)<>1THEN270
130 IFT(V,W)>=0ANDM=ABS(T(V,W))-3THEN320
140 IFT(V,W)<0ANDM=ABS(T(V,W))-3ANDS(M)>2THENS=1:GOTO320
150 IFT(V,W)>=0ANDM=ABS(T(V,W))-2+(M=0)*3ANDS(M)>2THENS=1:GOTO320
160 IFT(V,W)<0ANDM=ABS(T(V,W))-2+(M=0)*3THEN320
170 GOTO270
180 REM ### THINKING 5 ###
190 IFK(V,W)>0AND(ABS(T(V,W))<30RM=ABS(T(V,W))-4-(M=2)*3)THEN320
200 GOTO270
210 REM ### THINKING 6 ###
220 IFK(V,W)>0THEN320
230 GOTO270
240 REM ### THINKING 7 ###
250 IFK(V,W)=0THEN320
260 REM ### NEXT ###
270 IFC=54THENV=8:W=5:GOTO290
280 IFV=8ANDW=5THENV=0:W=0:GOTO90
290 NEXTV,W:IFTH>1THENX=INT(RND(1)*9):Y=INT(RND(1)*6)
300 NEXT
310 REM ### SELECT ###
320 X=V:Y=W:TH=4:W=5:V=8:NEXTV,W,TH
330 LOCATEX*3,Y*2+1:PRINTC$:PLAY"a"
340 IFS=1THENLINE(224,132)-(248,180),2,BF:PLAY"b"
350 COLOR1:LOCATEM*9,15:PRINTSPC(8);
360 GOTO 490
370 REM ##### ぷ゜れいや- ###########
380 A=STICK(0):IFA=0THEN410
390 V=X+X(A):W=Y+Y(A):V=V-(V<0)*9+(V=9)*9:W=W-(W<0)*6+(W=6)*6:PLAY"a64"
400 LOCATEX*3,Y*2+1:PRINT"   ":LOCATEV*3,W*2+1:PRINTC$:X=V:Y=W
410 IFSTRIG(0)=0ORK(X,Y)=3THEN380
420 LINE(X*24,Y*24+12)-STEP(16,0),2:PLAY"f"
430 S=0:EXEC&H1058:IFS(M)<3-K(X,Y)THENK=2:GOTO460
440 LINE(224,132)-(224,180),2:K=1
450 IFSTICK(0)THENS=S+1+(S=1)*2:LINE(232,132)-(248,180),S+1,BF:PLAY"b"
460 IFSTRIG(0)THEN610
470 IFINKEY$<>CHR$(13)THENONKGOTO450,460
480 REM ##### ひっくりかえす ##########
490 PLAY"ag":S(M)=S(M)-1-(2-K(X,Y))*S:K(X,Y)=K(X,Y)+1+S*(2-K(X,Y))
500 PLAY"fed":C(X,Y)=-C(X,Y):T(X,Y)=-C(X,Y)*(K(X,Y)<3)-9*(K(X,Y)=3)
510 LOCATEX*3+1,Y*2:F=F(ABS(C(X,Y)),-(C(X,Y)<0)):PRINTF$(F)
520 IFK(X,Y)=3THENLINE(X*24,Y*24)-STEP(16,0),2:PLAY"c":M(F)=M(F)+1
530 REM ##### くりーん #############
540 LINE(X*24,Y*24+12)-STEP(16,0),1:PLAY"def"
550 LINE(224,132)-(248,180),1,BF
560 LINE(M*72,144)-STEP(56,24),1,BF:GOSUB930
570 IFM(0)+M(1)+M(2)=54THEN640
580 M=INT(RND(1)*3):IFS(M)<1THEN580
590 GOTO20
600 REM ##### といけし #############
610 LINE(X*24,Y*24+12)-STEP(16,0),1
620 LINE(224,132)-(248,180),1,BF:PLAY"f-":GOTO380
630 REM ##### げ゜-む しょ-りょ- #####
640 PLAY"ggabaggabaggabagecfdfdgegc1.."
650 FORI=0TO2:T=0:FORJ=0TO2:T=T-(M(I)>=M(J)):NEXT
660 LOCATEI*9,15:PRINT"#"4-T"  ぱ゜ん #";:NEXT
670 LOCATE4,5:PRINT"THE END ......"
680 LOCATE4,7:PRINT"..... REPLAY(y/n)?"
690 A$=INKEY$:IFA$="y"ORA$="Y"THEN RUN
700 IFA$="n"ORA$="N"THENCLS:END
710 GOTO690
720 REM ##### しょきせって- ##########
730 SCREEN 1,1,1:CONSOLE0,16,0,0:COLOR1:CLS:PRINT"ちょっち まって!"
740 DIMC(8,5),K(8,5),M(2),S(2),N$(2),T(8,5),F(5,1),F$(2),X(8),Y(8)
750 PLAY"s0m10000l8o5t":C$="ぷぷぷ"
760 FORI=0TO2:S(I)=54:NEXT
770 FORI=0TO5:FORJ=0TO1:READF(I,J):NEXT:NEXT
780 FORI=1TO8:READX(I),Y(I):NEXT
790 FORI=0TO2:READF$(I):NEXT
800 FORI=0TO2:READN$(I):NEXT
810 FORI=1TO5:FORJ=0TO8
820 X=INT(RND(1)*9):Y=INT(RND(1)*6):IFC(X,Y)THEN820
830 C(X,Y)=I*(INT(RND(1)*2)*2-1):NEXT:NEXT
840 INPUT"なんにん (0~3)";N:IFN<00RN>3ORN>INT(N)THENCLS:GOTO840
850 IFNTHENFORI=0TON-1:INPUT"なまえ (~6)";N$(I):N$(I)=LEFT$(N$(I),6):NEXT
860 CLS:FORI=0TO5:FORJ=0TO8
870 LOCATEJ*3,I*2:PRINT"["F$(F(ABS(C(J,I)),-(C(J,I)<0)))"]"
880 NEXT:NEXT
890 FORI=0TO15:READA$:LOCATE28,I:PRINTA$;:NEXT
900 FORI=0TO2:LOCATEI*9,12:PRINTF$(I)"・"N$(I):NEXT
910 GOSUB930:LOCATE0,1:PRINTC$:RETURN
920 REM ##### すーち ひょーじ ########
930 FORI=0TO2:LOCATEI*9+2,13:PRINTM(I):S(I)=-S(I)*(S(I)>0)
940 LOCATEI*9,14:PRINT"あと"S(I)"かい ":NEXT:RETURN
950 REM ##### で゜-た #############
960 DATA 0,0,1,1,2,2,0,1,1,2,2,0
970 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
980 DATA い,ろ,は,ふにゃ,ほ゜こん,おひ゜ょ
990 DATA ┌─┐,┘└┐,┌ろ・┘,┘は・┘,└┐・┘," └─┘"
1000 DATA┌─┐,┘あ└┐,┘はひ┘,┌┐め┘," └─┘"
1010 DATA" せ","  っせ","  ﾄん","  げ゜","  ん"
```


★「走れメロス」を競馬の本だと思っていたのは，ぼくだけではないはずだ！（静岡県引佐郡・柴野喜昭15才）……

【編：あの有名な文芸小説を競馬の本とまちがえるなんて…。影：なに！メロン食べ放題だって？】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ2)用



本格的マシン語シューティング

GALAXY FIGHT

上路　正俊

遊びかた

あなたは宇宙戦士訓練学校の生徒です。戦闘機をカーソル・キーで操り，スペース・キーでビーム砲を撃ち，敵を爆破してください。ビーム砲は3連射までできますが，押しっぱなしはできません。スペース・キーをバシバシたたいてください。

敵は6機編隊で，一つのステージで7回，さまざまな飛行パターンで攻撃してきます。敵の飛行パターンは20種類あります。また，敵エイリアンはブルーエイリアン，イエローエイリアン，レッドエイリアンの3種類で，それぞれに特徴があります。ブルーエイリアンは前に述べたように，6機編隊でやってきて，画面外に逃げていきます。イエローエイリアンは3機編隊2組でやってきて，同じく画面外に逃げていきます。レッドエイリアンは，6機編隊，3機編隊2組の2種類でやってきて，各ステージで決められた時間になるとワープして逃げてしまいます。

また，敵に衝突しても戦闘機は爆破せず，一定時間だけ動けなくなります。これは宇宙戦士訓練学校の進級試験なのです。画面左上に表示されているアベレージ以上のアベレージを残せば，つぎのステージに進むことができ，残せないとゲーム・オーバーとなります。

ステージは28面まであり，最後までいくとゲーム・オーバーとなり無事試験合格ということになります。ゲーム・オーバーのときにこれまでのすべてのアベレージが表示され，そのときのステージ数がこれまでの最高ステージ数を上回ると，ハイスコアとなります。

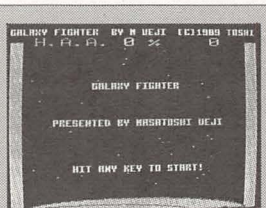
プログラム

動きのところはすべてマシン語でやっています。BASICは，デモと音楽とその他足りないところです。入力するときは，まず**リスト1**を入力し，セーブ。それから**リスト2**をすぐその後にセーブすればOKです。**リスト1**のマシン語部分はチェックサムがついているので少々まちがえてもだいじょうぶですが，10～130行をまちがえると画面がザーザーのままでエラーがでてしまうので，そのときはOUT&H93, 3としてください。

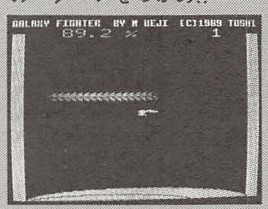
改造のアドバイス

リスト1の140行目のSTの値を変えると好きなステージからスタートできます。しかし，アベレージが狂ってくるので面クリアはできません。またD58F$_H$を書き変えると全体のスピードが変わり，D697$_H$を書き変えると戦闘機が動けなくなる時間が変わります。値は0～255で数が小さくなるほど，スピードが速く，あるいは時間が短くなります。書き変えるにはPOKE &HD58F, 好きな値のようにします。

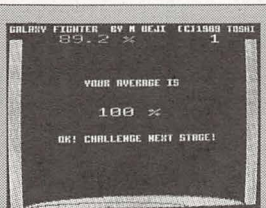
★　　★



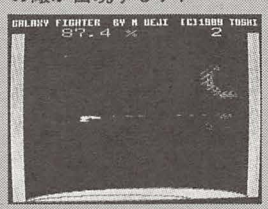
▲〈写真1〉タイトル画面。BGMはマリオネットだ!!



▼〈写真2〉敵が来た!!動きのパターンをつかめ!!



▲〈写真3〉すべての敵を倒し，撃墜率100%だ!



▼〈写真4〉2面は色ちがいの敵が出現するゾ!

★内藤先生のコーナーを読み，パソコン仲間を捜してパソコン部に入ったら，今年できたばかりの部で，僕以外全員女子!おかげで部長だ!!(新潟市・さるぼっぽ15才)……【影：うーん，私も入れてくれないかなあ?】

★春から大学生になりました。これからは、BASICの勉強をして投稿します。ちなみに、僕の持っている機種は
PC-8001mkIIです。（京都府長岡市・北村真人18才）……【編：P8mkIIの投稿は少ないからぜひ送ってネ!!】

《リスト1》GALAXY FIGHTERのマシン語データ・プログラム・リスト

```
10 REM    GALAXY FIGHTER DATA
20 CLEAR 1000,&HBFFF:SU=0:L=150:OUT &H93,2
30 RESTORE150:AD=&HD000:M=85:GOSUB70:RESTORE1020:AD=&HC000:M=37:GOSUB70
40 RESTORE1410:AD=&HDA00:M=8:GOSUB70:RESTORE1510:AD=&HDB00:M=20:GOSUB70
50 RESTORE1730:AD=&HE000:GOSUB100:OUT &H93,3:PRINT "LIST2 ﾋﾞ ﾛｰﾄﾞﾚﾍﾞﾙ";
60 END
70 K=0:FOR J=0 TO M:READ A$,B$:FOR I=1 TO 48STEP2:A=VAL("&H"+MID$(A$,I,2))
80 POKE AD+K,A:SU=SU+A:K=K+1:NEXT I:IF SU<>VAL("&H"+B$) THEN 130
90 L=L+10:SU=0:NEXT J:L=L+10
100 K=0:FOR N=0 TO 8:READ A$:FOR J=1 TO 54 STEP 3:B$=MID$(A$,J,3)
110 A=VAL(LEFT$(B$,1)):B=VAL(RIGHT$(B$,2)):FOR I=1 TO B:POKEAD+K,A:K=K+1
120 NEXT I,J,N:RETURN
130 OUT &H93,3:PRINT CHR$(7);"Data Error in";L:END
140 REM --- ﾌﾛｸﾞﾗﾑ ﾃﾞｰﾀ ---
150 DATA 26003A00F03F16003A01F05F2929294D44292909190100 20,500
160 DATA 090E073A002F05F3A03F0571A77C50100E00913A1770100 20,632
170 DATA 09C123130DC8C5012700009C1C323D00026003A04F06F1600,71B
180 DATA 3A05F05F2929294D44292909190100200901060 31E9016C2,4C8
190 DATA 1A77C50100E009131A7701002009C1231305C260D00DC8C5,796
200 DATA 01250009C10603C360D000000000000CD6110CB57C2A2D0,780
210 DATA CB5FC2B2D0CB6FC2C2D0CB67C2D1D0C340D0CDF0D03A04F0,101F
220 DATA FE1ADAAFD0D606C3E0D0CDF0D03A04F0FEB0D2BFD0C606C3,1019
230 DATA E0D0CDF0D03A05F0FE03DACED03DC3E9D0CDF0D03A05F0FE,1058
240 DATA 23D2DD03CC3E9D03204F0CD6110C395D03205FC340D000,CE0
250 DATA 26003A04F06F16003A05F05F2929294D44292909190100 20,508
260 DATA 090106033E00771100E01977110020192305C20ED10DC811,542
270 DATA 25001906 03C30EED1CD41D1CD6110CB7FCA3BD13A0FF0B7C2,AD8
280 DATA 57D1C93E01320FF0C93A06F0B7C2B3D13A09F0B7C2C2D13A,CD0
290 DATA 0CF0B7C2D1D1C93E00320FF03A06F0B7CA8AD13A09F0B7CA,D0F
300 DATA 91D13A0CF0B7CA98D1C900CDCBD62106F8093E01773A04F0,BBD
310 DATA 23773A05F0C6032377C9010000CD72D1C9010300CD72D1C9,9AC
320 DATA 010600CD72D1C92108F0097EFE26D2ADD1C60277C92B2B3E,A90
330 DATA 0077C9CD50D2010000CD9FD1CD00D2C348D1CD60D2010300,AEB
340 DATA CD9FD1CD10D2C34FD1CD70D2010600CD9FD1CD20D2C90000,CAA
350 DATA 26003A07F06F16003A08F05F2929294D44292909190100 20,50E
360 DATA 093EFF77C90000003E0732E3D13E0832E39D1C3E00D1000000,957
370 DATA 3E0A32E3D13E0B32E9D1C3E0D10000003E0D32E3D13E0E32,986
380 DATA E9D1C3E0D1000000026003A07F06F16003A08F05F2929294D,863
390 DATA 44292909190100200093E0077C90000003E073233D23E0832,454
400 DATA 39D2C330D20000003E0A3233D23E0B3239D2C330D2000000,79A
410 DATA 3E0D3233D23E0E323D2C330D20000002111F03A10F0B7C4,8A7
420 DATA AED2A13A0FF0B7CAD2A13A0CF0B7CAD2A13A09F0B7CA,EA1
430 DATA 1CF0B7C4D2D23A1FF0B7C4DBD2C9010000011CCE1C3E1D201,D9B
440 DATA 030011CAE1C3E1D2010600111C8E1C3E1D201090011C6E1C3,AF1
450 DATA E1D2010C0011C4E1C3E1D2010F0011C2E12111F0091AB7C8,A74
460 DATA 3DCA1BD33DCA25D33DCA32D33DCA3CD33DCA49D33DCA53D3,C66
470 DATA 3DCA60D3C36AD37ED60677C97EC60677C9237E3D77C9237E,C1D
480 DATA 3C777C9CD58D4CD07D3CD10D4C9CD58D4CD07D3CD16D3CD0F,DC8
490 DATA D4C9CD58D4CD16D3CD0FD4C9CD58D4CD0CD3CD16D3CD0FD4,ED0
500 DATA C9CD58D4CD0CD3CD10D4C9CD58D4CD0CD3CD11D3CD0FD4C9,EB7
510 DATA CD58D4CD11D3CD0FD4C9CD58D4CD07D3CD11D3CD0FD4C900,DED
520 DATA 00000000000000003A22F03D3222F04F3AB2D25F3AB3D257,74F
530 DATA 137B32B2D27A32B3D23ABBD25F3ABCD257137B32BBD27A32,BB3
540 DATA BCD23AC4D25F3AC5D257137B32C4D27A32C5D23ACDD25F3A,CF0
550 DATA CED257137B32CDD27A32CED23AD6D25F3AD7D257137B32D6,CB3
560 DATA D27A32D7F823AD5F3AE0D257137B32DFD27A32E0D23B00,B50
570 DATA 3A26F0B7C29CD5C3BED500000000000000000000000000,690
580 DATA 00000000000000002BE5444D6E2600E56069235E1600E12929,5AD
590 DATA 294D44292909190100200901 0A0211B4C21A77C50100E009,52C
600 DATA 131A7701002009C1231305C231D40DCA55D4C501260009C1,747
610 DATA 0602C331D4E1C900E5444D6E2600E56069235E1600E12929,8FC
620 DATA 294D44292909190100200901 0A023E00771100E019771100,3AC
630 DATA 20192305C278D40DCA96D4C501260009C10602C378D4E1C9,A27
640 DATA 00000000000000000103061107F02111F0C57E47E56B627E,5EE
650 DATA B8DAD6D4D60AB8D2D6D4E1237E47E5136B627EC600B8DAE9,E9D
660 DATA D4D602B8D2E9D4C3D2D4E1C300D5E1C123232305C2A9D406,E2A
670 DATA 0613131300DC8C3A6D4E1C11B2BC3D8D43E013223F0C9000,9F5
680 DATA 00000000000000005ED53E30322FD43EC33230D4CD0FD4CD,811
690 DATA 3BB53EB4322FD43EC23230D4CD58D4D16B623E0000772B77,A5B
700 DATA 2B77E1E5E077D77B77E13A25F0C3225F0C3EAD43ED6D3A03E,BD5
710 DATA 1FD3A13E07D3A03E30D3A13E08D3A03E10D3A13E0FD3A03E,AA2
720 DATA 0AD3A13E0CD3A03E15D3A13E0DD3A03E00D3A1015001CDE8,A79
730 DATA 25C9CD80D2CD80D3CD9CD6CD28D1CDA0D4CD00D6CD8DD5C3,1008
740 DATA 94D5C372D50100 01CDE825C93A23F0B7C0C372D52110F006,C0D
750 DATA 067EB7C4B0D5232323 05C2A1D5C3F0D423C5CD58D4C13E00,C91
760 DATA 7723772B2BC93E58322FD43EC23230D42111F0060 67EB7C4,959
770 DATA DCD523232305C2CDD5C3E2D5C5CD10D4C1C9CD0CD7010003,CB1
780 DATA CDE825CD9CD53EB4322FD43EC23230D4C900000000000000,93E
790 DATA 2111F00E063A04F0477EE8D22AD6C60AB8DA2AD6233A05F0,A67
800 DATA 477EC601B8DA29D6D604B8D229D6C332D62B2323230DC205,AB3
810 DATA D6C93E06D3A03E06D3A13E07D3A03E37D3A13E08D3A03E10,AB6
820 DATA D3A13E0BD3A03EEFD3A13E0CD3A03E14D3A13E0DD3A03E09,B59
830 DATA D3A13E00325DD03EB0325FD0CD40D0010002CDE8253E9032,A1A
840 DATA 5DD03EC2325FD0CD40D03E013224F03E003257D03E203265,97C
850 DATA D03EE0326CD03E103227F0C93A24F0B7C2A7D6CD88D0C93A,D28
860 DATA 27F03DCAB5D63227F0CD40D0C93E003224F03E203257D032,B05
870 DATA 6CD03EE03265D0CD40D0C93E00D3A03E1AD3A13E01D3A03E,BD4
880 DATA 20D3A13E06D3A03E0BD3A13E07D3A03E38D3A13E08D3A03E,AA1
890 DATA 10D3A13E0BD3A03E10D3A13E0CD3A03E10D3A13E0DD3A03E,A7D
900 DATA 00D3A1C93E07D3A03E38D3A13E08D3A03E0DD3A13E09D3A0,B11
910 DATA 3E0DD3A13E01D3A03E00D3A116041EA0E00D3A07BD3A13E,9D9
920 DATA 02D3A07BD3A1010002CDE825C6285F15C230D73E08D3A03E,A63
930 DATA 00D3A13E09D3A03E00D3A1C93A02F06F3A03F0677E3200F0,A78
940 DATA 237E3201F0237E47237E4FE521F0BF111000190DC27AD77D,928
950 DATA 3202F07C3203F0C5CD00D0C1E13A01F03C3201F005C270D7,B61
960 DATA C9060621100F03E01772323230 5C2A0D73A02F06F3A03F067,882
970 DATA 7E3222F0237E32B2D2237E32B3D2237E32BBD2237E32BCD2,B32
980 DATA 237E32C4D2237E32C5D2237E32CDD2237E32CED2237E32D6,B61
990 DATA D2237E32D7D2237E32DFD2237E32E0D2230606 1111F07E12,A28
1000 DATA 237E1312231313 05C2F6D7C372D5000000000000000000,5AD
1010 REM ---  ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ  ---
1020 DATA FCFCCCCCCCCCFCFCCCCCCCCCCCCCC0000FCFCCCCCCCCCF0F0,12F0
1030 DATA CCCCCCCCFCFC0000FCFCCCCCC0C0C0C0C0CCCCFCFC0000,10C8
1040 DATA F0F0CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCF0F00000FCFCC0C0C0F0F0,1290
1050 DATA C0C0C0C0FCFC0000FCFCC0C0C0C0F0F0C0C0C0C0C00000,1050
1060 DATA FCFCCCCCC0C0CCCCCCCCCCCFCFC0000CCCCCCCCCCCFCFC,1290
1070 DATA CCCCCCCCCCCC0000FCFC30303030303030303030FCFC0000,A98
1080 DATA 0C0C0C0C0C0C0C0CCCCCCCCCCFCFC0000CCCCCCCCF0F0F0F0,C78
1090 DATA CCCCCCCCCCCC0000C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0FCFC0000,FC0
1100 DATA CCCCFCFCFCFCFCFCCCCCCCCCC0000CCCCCCCCFCFCFCFC,1368
1110 DATA FCFCCCCCCCCC0000FCFCCCCCCCCCCCCCCCCCCCFCFC0000,1110
1120 DATA FCFCCCCCCCCFCFCC0C0C0C0C0C00000FCFCCCCCCCCCCC,1260
1130 DATA CCCCF0F00C0C0000FCFCCCCCCCCF0F0CCCCCCCCCCC0000,F60
1140 DATA FCFCCCCCC0C0FCFC0C0CCCCCFCFC0000FCFC30303030303030,8C8
1150 DATA 3030303030300000CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCFCFC0000,CA8
1160 DATA CCCCCCCCCCCCCCCCCCCC3030303000000CCCCCCCCCCCFCFC,F78
1170 DATA FCFCFCFCCCCCC0000CCCCCCCCCCC3030CCCCCCCCCCC0000,F78
1180 DATA CCCCCCCCCCFCFC3030303030300000FCFCCCCC0C0C3030,BE8
1190 DATA C0C0CCCCFCFC0000303030303030300000303030300000,750
1200 DATA FCFCCCCC0C0C3030303000003030000030F0F030303030,7C8
1210 DATA 30303030FCFC0000FCFCCCCC0C0CFCFCC0C0C0C0FCFC0000,D50
1220 DATA FCFCC0C0C0C0CCCCCCCCCCFCFC0000CCCCCCCCCCCCFCFC,E70
1230 DATA 0C0C0C0C0C0C0000FCFCC0C0C0C0FCFC0C0C0C0CFCFC0000,AE0
1240 DATA FCFCCCCCC0C0FCFCCCCCCCCCFCFC0000FCFCCCCC0C0C3C3C,1050
1250 DATA 3030303030300000FCFCCCCCCCCCFCFCCCCCCCCCFCFC0000,D68
1260 DATA FCFCCCCCCCCCFCFC0C0CCCCCFCFC0000FCFCCCCCCCCCCCCC,1188
1270 DATA CCCCCCCCFCFC0000FCFC0C0C0C0C0C0C0C0C0C0FCFC0000,1068
1280 DATA F0F030303030303030303030F0F0000000000000000000,5A0
1290 DATA 00000000000000000153F3F3FA0A0FFFFFFFFFFFFF7DFF43C3,A8E
1300 DATA 55FF153F00000000FCFC0000000057FFC0C000000000C040,776
1310 DATA 030141410D054D4535154D455D5554F450000349400008F95,5E0
1320 DATA 0505454501014141000040400000C080030200820C0A0C8A,40B
1330 DATA 302A0C3AC0AA0F8A000030E000003F6A0000A008A0000282,5C4
1340 DATA 0000208000009 0C0020382820A0E8A8E2A3A8A8EAAEA8A8F,842
1350 DATA 0A0006A7000000AA7F0A0AAA8A0A02AA8220A008A8000208200,61B
1360 DATA 0082009220F2A0028230328330B0A0C0A0F8AC0880A2AC0A2,643
1370 DATA 3C2A0C080F0ABCA8033A0088800822000 2C0C0030330300C0C,52E
1380 DATA 040C1030000000000D0F0070F0000000000000000040C1030,276
1390 DATA 303000C0CC0C0030300000000000000000000000000000,1FE
1400 REM ---  ﾓｼﾞ ﾃﾞｰﾀ  ---
1410 DATA 00002807010C0118192906090708140512292902192 90D29,1AC
1420 DATA 15050A092929270328 1D2524252914F1308093C0D0E0701,22B
1430 DATA 0C0118192906090708140512640 71B10120513050E140504,1A0
1440 DATA 2902192900D011301140F1308092915050A09960A15080914,206
1450 DATA 29010E19290B0515929140F291314011214 1B500F090701 0D,1FE
1460 DATA 05290F1605123C0C0F190F151229011605120107052901 93,1B9
1470 DATA 7008190F0B1B2903080 10C0C050E0705290E0518142931 4,1F2
1480 DATA 0107051B7009170F0 01B291700811429091329140805290D,214
1490 DATA 01141405121C0000000000000000000000000000000000,5C
1500 REM ---  ﾃｷ ｲﾄﾞｳﾊﾟﾀｰﾝ ｾｯﾃｲ  ---
1510 DATA 4D0AE008E006E004E002E000E0502450245024502450240,83F
1520 DATA 2448EBE0E9E0E7E0E5E0E3E0E1E078027802780278027802,D72
1530 DATA 78024D56E054E052E050E04EE04CE0622462246224622462,A67
1540 DATA 24622467E1E0DFE0DE0DBE0D9E0D7E0960296029602960 2,DD9
1550 DATA 9602960241A2E0A0E09EE09CE09AE098E0320232023202320232,B2D
1560 DATA 0232023202256 46E144E142E140E13EE13CE1322432243224,88E
1570 DATA 3224322432245 09AE198E196E194E192E190E1140D140D14,A6C
1580 DATA 0D140D140D140D5CE9E1E7E1E5E1E3E1E1E1DFE126242624,BFE
1590 DATA 2624262426242624 5C44E242E240E23EE23CE23AE2260226,898
1600 DATA 0226022602260226022602559FE29DE29BE299E297E295E25024,A53
1610 DATA 5024502450245024502455F3E2F1E2EFE2EDE2EBE2E9E250,DC9
```

```
1620 DATA 025002500250025002500250024047E345E343E341E33FE33DE3,8BA
1630 DATA 26242624262426242624262426244085E383E381E37FE37DE37B,96B
1640 DATA E3992499249924992499249924992499242F8FE38DE38BE389E387E3,CA6
1650 DATA 85E3992499249924992499249924992499242F51E34FE34DE34BE349,B12
1660 DATA E347E3262426242624262426242624262624490AE056E008E054E0,84E
1670 DATA 06E052E050246824502468245024682458E9E144E2E7E142,A6A
1680 DATA E2E5E140E2262426260226242602262426026259FE2F3E29DE2,A46
1690 DATA FE29DE2EFE25024500250245002502450023A47E385E345,A84
1700 DATA E383E343E381E3262499242624992426249924D9FE29FE2,B37
1710 DATA 9FE29FE29FE29FE226243224 3E244A2456246224000000000,874
1720 REM ---  ﾃｷ ｲﾄﾞｳﾊﾟﾀｰﾝ ﾃﾞｰﾀ  ---
1730 DATA 0107046025024023022021028027028021022023024025026027 32
1740 DATA 0107048021022023024025026027026025024023022021028027 32
1750 DATA 0103094025104023102021102023060102153034035036037038 03
1760 DATA 1032023024025026027028021022013014015016017018010021 711
1770 DATA 0106070108070106070108070106060105134043042041048047 04
1780 DATA 6045044043042041120107116015034013074015036017076015 03
1790 DATA 4013074015036017290103114015036017076015034013074015 03
1800 DATA 6017076015034013290107340063340103340067340107065067 06
1810 DATA 5067065067160107061067061067061067160100000000000000 00
```

《リスト2》GALAXY FIGHTERのメイン・プログラム・リスト

```
100 REM   GALAXY FIGHTER BY M.UEJI
110 CLEAR 1000,&HBFFF:AD=&HF000:GOSUB 1270:GOSUB 850
120 REM ---  ｼｮｷｾｯﾃｲ  ---
130 HS=0:HA=0
140 ST=1:AT=0:K=0:L=0:M=0:S=1:GOSUB 410
150 POKE AD+4,100:POKE AD+5,20:POKE AD+35,0:POKE AD+36,0:POKE AD+37,0
160 POKE AD+38, 1:POKE AD+6, 0:POKE AD+9, 0:POKE AD+12,0
170 POKE &HD057,&H20:POKE &HD065,&HE0:POKE &HD06C,&H20
180 FOR I=0 TO 8 STEP 3:POKE AD+I+6,0:POKE AD+I+7,0:NEXT I
190 T=0:S=ST:IF ST>=15 THEN S=ST-14
200 REM ---  ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ  ---
210 NA=91-S*1.8:SOUND 7,56:PLAY A1$,B1$:GOSUB 1000
220 COLOR 13:LOCATE 3,1:PRINT NA;" ﾋｷ";:COLOR 16:LOCATE 15,1:PRINT ST;
230 COLOR 16:LOCATE 6,8:PRINT "STAGE";ST:GOSUB 980
240 ON S GOTO 250,260,270,280,290,300,310,320,330,340,350,360,370,380
250 RESTORE 1130:K=7:GOTO 480
260 RESTORE 1140:K=6:L=1:GOTO 480
270 RESTORE 1150:K=6:L=1:GOTO 480
280 RESTORE 1160:K=5:L=2:GOTO 480
290 RESTORE 1170:K=5:L=2:GOTO 480
300 RESTORE 1180:K=5:L=2:GOTO 480
310 RESTORE 1190:K=5:L=2:GOTO 480
320 RESTORE 1200:K=4:L=3:GOTO 480
330 RESTORE 1210:K=3:L=3:M=1:GOTO 480
340 RESTORE 1220:K=2:L=3:M=2:GOTO 480
350 RESTORE 1230:K=2:L=2:M=3:GOTO 480
360 RESTORE 1240:K=1:L=2:M=4:GOTO 480
370 RESTORE 1250:K=1:L=1:M=5:GOTO 480
380 RESTORE 1260:K=1:L=1:M=5:GOTO 480
390 REM ---  ｽﾃｰｼﾞ15ｲｺｳ ﾉ ｼｮﾘ  ---
400 M=7:S=(ST-10)*1.5
410 POKE &HDB00,&H4D-S:POKE &HDB19,&H48-S:POKE &HDB32,&H4D-S
420 POKE &HDB4B,&H67-S:POKE &HDB64,&H41-S:POKE &HDB7D,&H56-S
430 POKE &HDB96,&H50-S:POKE &HDBAF,&H5D-S:POKE &HDBC8,&H5D-S
440 POKE &HDBE1,&H56-S:POKE &HDBFA,&H56-S:POKE &HDC13,&H40-S
450 POKE &HDC2C,&H40-S:POKE &HDC45,&H2F-S:POKE &HDC5E,&H2F-S
460 POKE &HDC77,&H49-S:POKE &HDC90,&H58-S:POKE &HDCA9,&H51-S
470 POKE &HDCC2,&H3A-S:POKE &HDCDB,&H4D-S:RETURN
480 IF ST>=15 THEN GOSUB 400:GOTO 520
490 REM ---  ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ  ---
500 GOSUB 760:GOSUB 540:K=K-1:IF K<>0 THEN 500
510 GOSUB 790:GOSUB 540:L=L-1:IF L<>0 THEN 510
520 GOSUB 820:GOSUB 540:M=M-1:IF M<>0 THEN 520
530 POKE AD+38,1:GOTO 580
540 REM ---  ｻﾌﾞ  ---
550 READ A$,B$:POKE AD+2,VAL("&H"+A$):POKE AD+3,VAL("&H"+B$)
560 EXEC &HD799:POKE AD+35,0:T=T+1:IF T=7 THEN 580
570 RETURN
580 REM ---  ｹｯｶ ﾊｯﾋﾟｮｳ  ---
590 GOSUB 980:RESTORE 1080:K=1:GOSUB 1020
600 AV=INT(PEEK(AD+37)/42*1000)/10:AT=AT+PEEK(AD+37)
610 COLOR 16:LOCATE 6,9:PRINT AV;" ﾋ";:IF AV>=NA THEN 630
620 RESTORE 1100:K=1:GOSUB 1020:GOTO 690
630 RESTORE 1090:K=1:GOSUB 1020
640 SOUND 7,28:PLAY A5$,B4$,"t255r1r2"+D1$+D2$+D3$+D2$
650 RESTORE 1070:K=1:GOSUB 1020:EXEC &H1058
660 IF INKEY$="" THEN 660
670 ST=ST+1:IF ST=29 THEN ST=ST-1:GOTO 690
680 GOSUB 980:GOTO 150
690 REM ---  ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ  ---
700 SOUND 7,56:FOR I=0 TO 1000:NEXT I:GOSUB 980
710 RESTORE 1110:K=1:GOSUB 1020:AA=INT(AT/(42*ST)*1000)/10:COLOR 11
720 LOCATE 5,10:PRINT "A.A.";:COLOR 16:PRINT AA;" ﾋ";:PLAY A4$
730 IF ST>HS THEN HS=ST:HA=AA
740 IF ST=HS THEN IF AA>HA THEN HS=ST:HA=AA
750 GOSUB 980:GOSUB 1000:GOSUB 890:GOTO 140
760 REM ---  ﾌﾞﾙｰｴｲﾘｱﾝ ﾊｯｾｲ  ---
770 POKE &HD42F,&HB4:POKE &HD513,&HB4:POKE &HD430,&HC2:POKE &HD518,&HC2
780 RETURN
790 REM ---  ｲｴﾛｰｴｲﾘｱﾝ ﾊｯｾｲ  ---
800 POKE &HD42F,&HDC:POKE &HD513,&HDC:POKE &HD430,&HC2:POKE &HD518,&HC2
810 RETURN
820 REM ---  ﾚｯﾄﾞｴｲﾘｱﾝ ﾊｯｾｲ  ---
830 POKE &HD42F,&H04:POKE &HD513,&H04:POKE &HD430,&HC3:POKE &HD518,&HC3
840 POKE AD+38,0:RETURN
850 REM ---  ﾃﾞﾓ  ---
860 SCREEN 3,2,2:COLOR 1,1,1:CONSOLE 0,20,0,0:CLS:OUT &H93,2
870 LINE (0,15)-(15,200),15,BF:LINE (305,15)-(320,200),15,BF
880 CIRCLE (160,200),145,11,,,0.1:CIRCLE (125,200),105,11,,,0.07
890 PAINT (160,195),4 ,11:PAINT (240,195),12,11:FOR I=0 TO 40
900 X=INT(RND(1)*280)+10:Y=INT(RND(1)*160)+20:C=INT(RND(1)*16)+1
910 PSET (X,Y),C:NEXT I:OUT &H93,3
920 COLOR 5:LOCATE 2,1:PRINT "H.A.A.";:COLOR 16:PRINT HA;" ﾋ";
930 COLOR 15:LOCATE 15,1:PRINT HS;:RESTORE 1060:K=3:GOSUB 1020
940 SOUND 7,28:FOR I=0TO1:PLAY A2$+A3$,B2$+B3$,D1$+D2$+D3$+D0$+D4$:NEXT I
950 RESTORE 1070:K=1:GOSUB 1020:EXEC &H1058
960 IF INKEY$="" THEN 960
970 PLAY A0$,B0$,D1$+D2$+D3$+D0$+D4$:GOSUB 980:RETURN
980 REM ---  ｶﾒﾝ ｸﾘｱ  1 ---
990 LINE(17,25)-(303,185),1,BF:RETURN
1000 REM ---  ｶﾒﾝ ｸﾘｱ  2 ---
1010 LINE(17,10)-(303,25),1,BF:RETURN
1020 REM ---  ﾓｼﾞ ｶｸ  ---
1030 FOR I=1TOK:READ A$,B$:POKE AD+2,VAL("&H"+A$):POKE AD+3,VAL("&H"+B$)
1040 EXEC &HD75C:NEXT I:RETURN
1050 REM ---  ﾓｼﾞ ﾃﾞｰﾀ  ---
1060 DATA 00,DA,2B,DA,3C,DA
1070 DATA 5A,DA
1080 DATA 7E,DA
1090 DATA 90,DA
1100 DATA AC,DA
1110 DATA 72,DA
1120 REM ---  ﾃｷ ﾋｺｳ ﾊﾟﾀｰﾝ ﾃﾞｰﾀ  ---
1130 DATA E1,DB,E1,DB,FA,DB,FA,DB,00,DB,32,DB,FA,DB
1140 DATA 00,DB,32,DB,64,DB,64,DB,00,DB,32,DB,77,DC
1150 DATA 64,DB,64,DB,AF,DB,AF,DB,C8,DB,C8,DB,77,DC
1160 DATA 64,DB,C8,DB,13,DC,64,DB,C8,DB,77,DC,90,DC
1170 DATA E1,DB,96,DB,13,DC,AF,DB,2C,DC,77,DC,90,DC
1180 DATA 2C,DC,64,DB,13,DC,96,DB,7D,DB,90,DC,A9,DC
1190 DATA C8,DB,64,DB,7D,DB,4B,DB,FA,DB,77,DC,A9,DC
1200 DATA 7D,DB,96,DB,4B,DB,C8,DB,A9,DC,77,DC,C2,DC
1210 DATA 7D,DB,4B,DB,4B,DB,C2,DC,90,DC-77,DC,45,DC
1220 DATA 4B,DB,64,DB,C2,DC,90,DC,A9,DC,45,DC,5E,DC
1230 DATA 4B,DB,13,DC,C2,DC,C2,DC,45,DC,5E,DC,19,DB
1240 DATA 4B,DB,C2,DC,DB,DC,45,DC,5E,DC,19,DB,19,DB
1250 DATA 7D,DB,DB,DC,DB,DC,45,DC,5E,DC,19,DB,19,DB
1260 DATA 64,DB,C2,DC,19,DB,19,DB,19,DB,19,DB,19,DB
1270 REM ---  ｵﾝｶﾞｸ ﾃﾞｰﾀ  ---
1280 A0$="o512b-agfe-dco4b-o5g1g1":A1$="t255o5119er64er64e"
1290 A2$="v1214o5e-c+e-f-2e-c+o4ba+2o5g-2e-"
1300 A3$="v1214r2.o5e-c+e-f-2e-c+o4ba+g+a+br1"
1310 A4$="s10m50018o4aecaecaea-eo3bo4a-eo3bo4a-o3bo4fefefefea4e4o3a2"
1320 A5$="14o3abo4co3abo4ca2a1r1abo5co4abo5c1o4b1a1g1o5c"
1330 B0$="o41c2r2r2b-agfe-db-1b-1":B1$="t255o7119er64er64e"
1340 B2$="v1112o3e-e-e-c2ba+a+o3e-e-":B3$="v1112o3e-e-e-o2ba+a+o3bb
1350 B4$="r1r1r1r1r1r2o614co5abcdco5bgabafgab2.o6c"
1360 D0$="m250aam3000a8m1500am250am3000a8m250aam3000a8m1500a"
1370 D1$="l8s9m250aaaam1500am250aaaaaaam1500am250aaa"
1380 D2$="s9m250aaaam1500am250aaaaaaam1500am250aam3000a"
1390 D3$="m250aaaam1500am250aaaaaaam1500am250am1500aa"
1400 D4$="m250am3000a8m250a8m3000aa"
1410 PLAY "t255","t255","t255":RETURN
10000 REM ****************************
10010 REM *       GALAXY FIGHTER     *
10020 REM * MUSIC : BOOWY.PRINCESS^2  *
10030 REM ****************************
```

★先日、980円の品物があったので、安いと思って買ったら、しっかり消費税を取られ、1,000円を越えた。わかっちゃいるけどショック～ノ(兵庫県水上郎・宮崎検助15才)……【編：おかげで財布は1円玉だらけですよ。】

PC-6001mkⅡSR/6601SR(N66SR-BASIC)用



P6だってこんなに高速！

移植版 Ball Alien

ボール　エイリアン

坂本　和也

LOAD&SAVE

リスト1，2の順にセーブします。ゲームをするときには，**リスト1**をLOAD, RUN，**リスト2**をLOAD, RUNしてください。

ディスク・ユーザーの人は**リスト1**の80行の『'』をとって，**リスト2**のファイル・ネームを“ball 2”にしてください。

PLAY

カーソル・キーで自機を左右に動かし，スペース・キーで弾を撃ちます。弾は6連射できますが，押しっぱなしではダメです。

エイリアンは6種類で，それぞれ耐久力がちがいます。また，エイリアンは壁にぶつかると45度はねかえります。

エイリアンに当たるとミス1，残機がなくなるとゲーム・オーバー。なお，3面クリアするごとに自機は1機ずつ増えます。15面クリアすると2周目に入ります。

PROGRAM

メインはマシン語です。ハードの関係上，オリジナルの8001版よりは遅くなると思い，エイリアンにはウエイトをかけず1匹滅るたびに速度を速くしました。

★参考

- ○ベーマガ'89年1月号PC-8001用「BALL ALIEN」
- ○アスキー「PC-8801mkⅡSRマシン語ゲームプログラミング」
- ○富士ソフトウエア「Z-80アセンブラ入門」
- ○日本ソフトバンク「ハローMr. PC」

CHECKER FLAG

影：うひゃー！ものすごい速さだ!!

編：PC-6001mkⅡSRというと，比較的処理のおそいマシンという印象を持っていましたが信じられない速さですね。

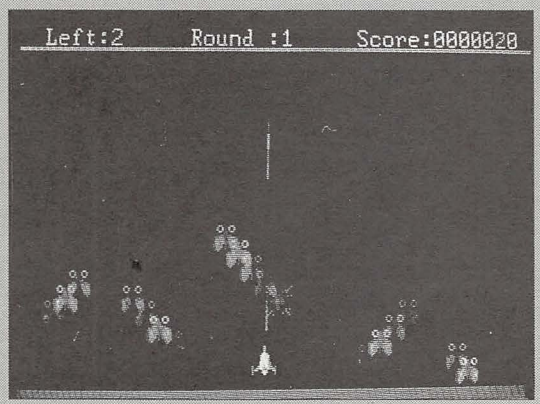
Dr.D：P6SRがおそいマシンだなんてとんでもない!!このプログラムは，マシン語を使っておるので，キャラクターをしっかり作っていてもこの速さじゃ。動きはすべてマシン語でやっておるようじゃな。

影：せっかくこんなにマシン語が使えるんだったら，もっとオリジナルなものに挑戦すればいいのに。

Dr.D：そうじゃな。今度は，ぜひオリジナルに挑戦してほしいものじゃ



▲《写真1》なかなか凝ったタイトル画面。この立体感がたまらない!!



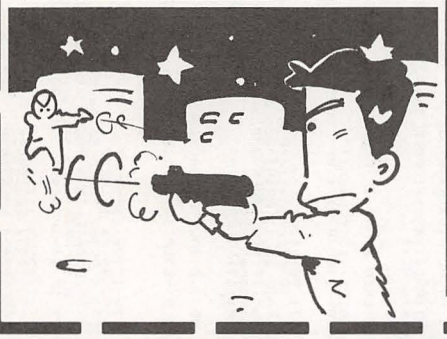
▲《写真2》ゲーム・スタート！動きまわるエイリアンを撃ち落とせ！

★あのー，すみませーん。うちのFM-7とFM TOWNSを交換してください。ついでにディスプレイも…。(青森県弘前市・**五十嵐良雄11才**)……【影：私の借金を全部払ってくれるというなら考えてもいいのだが……。】

《リスト1》移植版Ball Alienのマシン語データ・プログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●● Data Read ●●●●●●●●●●
20 FOR I=0 TO 15:P%=&HC000+I*&H40:J=0:FOR T=0 TO 63:READ A$:A=VAL("&H"+A$):J=J+A:POKE P%+T,A:NEXT T
30 READ A$:IF A$<>STR$(J) THEN PRINT"Data Error":END
40 NEXT I:DEFUSR=&HC000:A=USR(0):KEY ON:SCREEN 0,0:WIDTH 40:COLOR 15,4,4:CLS:PRINT"Ball Alien":PRINT
50 IF C=-1 THEN 80
60 PRINT"Error in ";:C=CONSOLE:RUN"ball 2"
70 END
80 DATA 42,2B,F8,7E,FE,20,28,F9,FE,00,28,F5,FE,01,28,0A,FE,02,28,0F,FE,03,28,14,C9,3E,01,32,2B,F8,C9,3E,02,32,2B,F8,C9,3E,03,32,2B,F8,C9,3E,04,32,2B,F8,C9,1,0,0,0
```

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



高速移動する敵をやっつけろ!!

星空の決闘

ねこりん

◆内容

メフェラス星人がやってきた!いま東京上空何千メートルにやつらはいる。やつらの飛行船はかたく,地球上の武器では簡単にやっつけることはできない。われわれは,ビートル号で出発,遠い星空で今,命をかけた決闘がはじまる……。

◆遊びかた

4 6で自機を動かし,スペース・キーで弾を撃ちます。敵も弾を撃ちますが,壁に当たると,そこで破裂します。自分の弾は壁を貫通します。自分の弾が敵に当たると敵は後退し,画面外にでると死にます。このようにして全敵を倒すと1面クリア。全16面です。2周目はスピードがアップします。

◆プログラム

メインはすべてマシン語でやっています。白黒ですが色をつけると遅くなります。このぐらいのプログラムはすぐ作れるでしょう。7年前よくあったようなゲームです。昔はこんなのばっかだった。でも,おもしろかったなぁ。

★

★　　★

CHECKER FLAG

編:最近は,マシン語を使ったスピード感あふれるゲームが増えてきましたね。

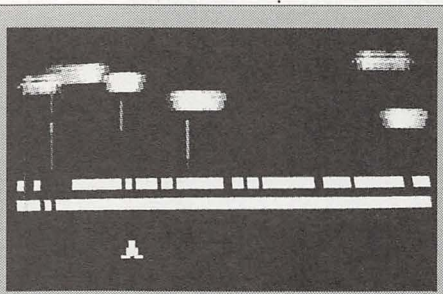
Dr.D:最新の16ビットや32ビット・パソコンなら,BASICでも十分速いのじゃが昔の機種でスピードを求めるのであればマシン語を使わざるを得ないじゃろう。

編:しかし,ただ速ければいいというもんじゃありませんよネ!

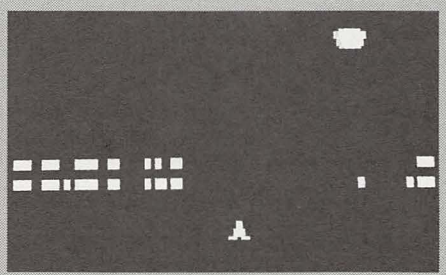
Dr.D:そのとおりじゃ。せっかくスピードがあるのじゃから,それにみ合うゲーム内容でなくてはだめだゾ!!



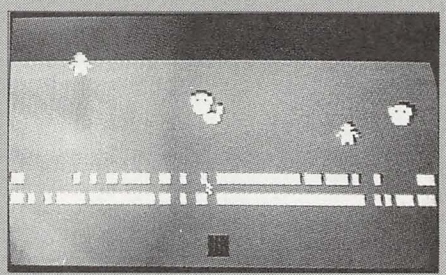
▲《写真1》タイトル画面。リターン・キーでゲーム・スタート



▲《写真2》あまりにも敵の動きが速いのでこんな写真になってごめん!



▲《写真3》あと1匹。こいつをやっつければラウンド・クリア



▲《写真4》しまった,敵の弾に当たった。壁の穴には注意しよう

★影さん!とうとう近所の店からラーメン・ライスが姿を消してしまいました。何とか言ってください。(茨城県水戸市・大森雅樹15才)……【影:なにー!すぐみんなの署名を集めて復活運動を起こさなきゃ!!】

```
1000 '■■■
```

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用



勘をはたらかせてパネルを当てよう

DRES（ダレス）

鵜沼　毅

内　容

ダイレスもどきのプログラムです。バーを右左に動かして，どちらか一方の色のブロックを32個取ったほうが勝ちというゲームです。

遊びかた

プログラムを打ち込みRUNするとタイトルがでるのでリターン・キーを押してください。すると赤か緑かの選択画面になりますから好きなほうを選んでください。それがプレイヤーの色になります。

1 2 3 キーで左，中，右にカーソルを動かし，自分の色を32回当ててください。

黒は得点なしで，他の色だと相手に1点入ります。



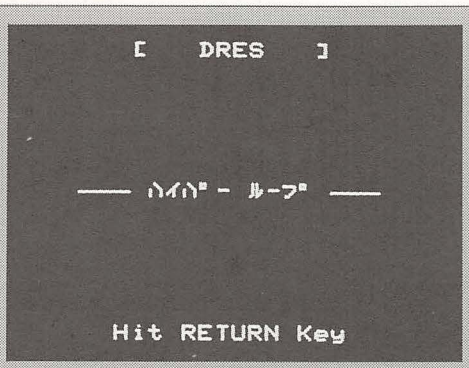
編：このゲーム，勘と運だけがたよりのようですが。

影：超能力をきたえるにはちょうどいいプログラムですね。

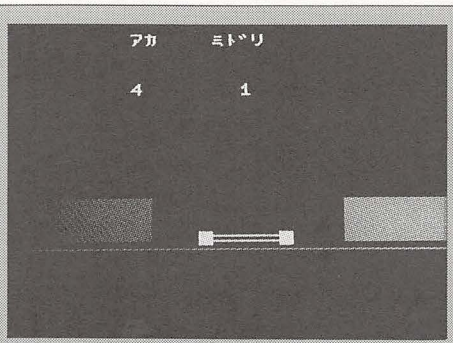
Dr.D：それではゲームではなくなってしまうゾ！このゲームなら，出現したらすぐそれに対応したキーを押すといったような反射神経ゲームにすれば誰でも楽しく遊べるゲームになるはずじゃ。

編：誰にでも手軽に楽しめることがコンピュータ・ゲームの基本ですからね。

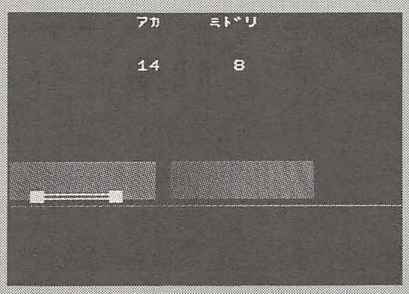
Dr.D：そのとおり！プログラムを作るときは，そのことを頭に入れて作るよう心がけてほしいものじゃ。



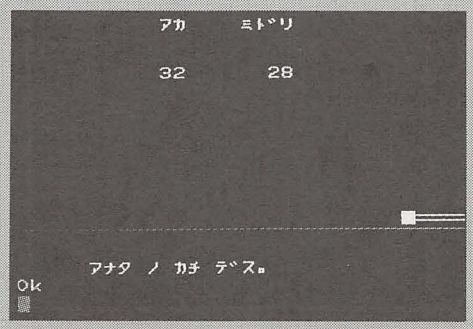
▲〈写真1〉リターン・キーを押し，好きな色を選ぼう



▲〈写真2〉おしい!!黒い部分はノー・カウントだ



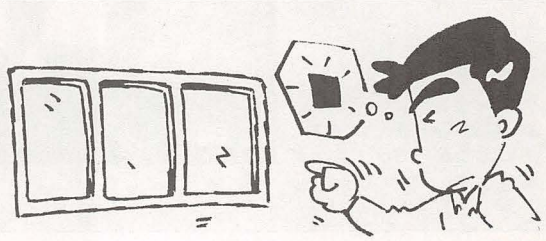
▲〈写真3〉勘を働かせて，うまく自分の色を選ぼう



▲〈写真4〉32個自分の色を取れば勝ちです。やったね！

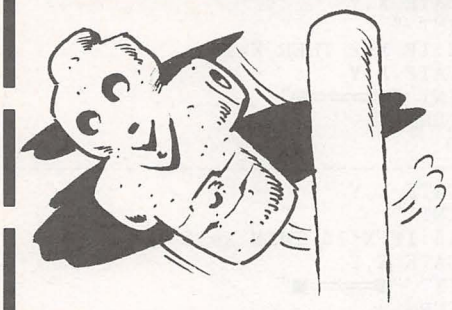
★みんなが描く影さんの絵はとてもかっこいい。そんな影さんに追いつくことが私の第一目標です。(茨城県土浦市・BRASS BAND16才)…【影：私に追いつけるとでも思っているのか？編：よほどのかくごが必要ですね。】

```
10 CMD CLS 3
20 CMD SCREEN 2,0,1
30 WIDTH 40,20
40 CONSOLE 0,20,0,1
50 GOSUB 1210
60 CMD CLS 3
70 LOCATE 10,10:INPUT "ｱｶ=1,ﾐﾄﾞﾘ=2";CX
80 IF CX<1 OR CX>2 THEN 10
90 CMD CLS 3
100 S$=RIGHT$(TIME$,2):S=VAL(S$)
110 CMD LINE (0,150)-(319,150),3
120 GOTO 260
130 END
140 '--------------------------------
150 CMD LINE (10,120)-(100,145),C1,BF
160 CMD LINE (110,120)-(205,145),C2,BF
170 CMD LINE (215,120)-(310,145),C3,BF
180 RETURN
190 END
200 '--------------------------------
210 CMD LINE (10,120)-(100,145),0,BF
220 CMD LINE (110,120)-(205,145),0,BF
230 CMD LINE (215,120)-(310,145),0,BF
240 RETURN
250 END
260 '-------------------------
270 GOSUB 620
280 A=RND(S)*6:A=INT(A):A=A+1
290 ON A GOSUB 380,420,460,500,540,580
300 GOSUB 670
310 GOSUB 140
320 FOR I=1 TO 150:NEXT I
330 GOSUB 200
340 FOR I=1 TO 150:NEXT I
350 GOSUB 990
360 GOTO 280
370 END
380 '--------------------------------
390 C1=1:C2=2:C3=0
400 RETURN
410 END
420 '--------------------------------
430 C1=2:C2=1:C3=0
440 RETURN
450 END
460 '--------------------------------
470 C1=1:C2=0:C3=2
480 RETURN
490 END
500 '--------------------------------
510 C1=2:C2=0:C3=1
520 RETURN
530 END
540 '--------------------------------
550 C1=0:C2=1:C3=2
560 RETURN
570 END
580 '--------------------------------
590 C1=0:C2=2:C3=1
600 RETURN
610 END
620 '--------------------------------
630 X=15:Y=14
640 LOCATE X,Y
650 PRINT "■═══■"
660 RETURN
670 '--------------------------------
680 E$=INKEY$
690 IF E$="" THEN 680 ELSE 700
700 IF E$="1" THEN GOSUB 750
710 IF E$="2" THEN GOSUB 830
720 IF E$="3" THEN GOSUB 910
730 RETURN
740 END
750 '--------------------------------
760 LOCATE X,Y
770 PRINT "       "
780 X=2:IF X<2 THEN X=2
790 LOCATE X,Y
800 PRINT "■═══■"
810 RETURN
820 END
830 '--------------------------------
840 LOCATE X,Y
850 PRINT "       "
860 X=15:IF X<15 THEN X=15
870 LOCATE X,Y
880 PRINT "■═══■"
890 RETURN
900 END
910 '--------------------------------
920 LOCATE X,Y
930 PRINT "       "
940 X=28:IF X>28 THEN X=28
950 LOCATE X,Y
960 PRINT "■═══■"
970 RETURN
980 END
990 '--------------------------------
1000 IF X=2 THEN C=C1
1010 IF X=15 THEN C=C2
1020 IF X=28 THEN C=C3
1030 IF C=1 THEN RE=RE+1
1040 IF C=2 THEN GE=GE+1
1050 LOCATE 10,2
1060 PRINT "ｱｶ     ﾐﾄﾞﾘ"
1070 LOCATE 9,5:PRINT RE
1080 LOCATE 17,5:PRINT GE
1090 IF CX=1 AND RE>=32 THEN 1180
1100 IF CX=2 AND GE>=32 THEN 1180
1110 IF CX=1 AND GE>=32 THEN 1150
1120 IF CX=2 AND RE>=32 THEN 1150
1130 RETURN
1140 END
1150 LOCATE 5,17
1160 PRINT "ｱﾅﾀ ﾉ ﾏｹ ﾃﾞｽ。"
1170 END
1180 LOCATE 5,17
1190 PRINT "ｱﾅﾀ ﾉ ｶﾁ ﾃﾞｽ。"
1200 END
1210 '--------------------------------
1220 CMD CLS 3
1230 LOCATE 12,3
1240 PRINT "[   DRES   ]"
1250 LOCATE 9,10
1260 PRINT "── ﾊｲﾊﾟｰ ﾙｰﾌﾟ ──"
1270 LOCATE 11,17
1280 PRINT "Hit RETURN Key"
1290 D$=INKEY$
1300 IF D$="" THEN 1290
1310 RETURN
1320 END
```



★私の弟は釣りが大好きですが，川では魚が釣れないので，釣りゲームでやっています。(広島県神石郡・武島健二16才)……【編：たとえ1匹も釣れなくても，外へでて自然の中で1日を過ごすっていいもんですよ。】

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用



スペハリ風3Dアクション

SPACE HANIWAR

本庄　英樹

遊びかた

テンキーの8246でハニワーを上下左右に移動させ，どんどん近づいてくる柱をよけてください。

ある程度進めば面クリア。上にある体力メータの残量分ボーナスが入ります。

また，3面クリアするごとに親玉が出現します。スペース・キーで弾を撃って，紫色のところに当ててください。

9面をクリアするとエンディングになります。

《第1表》変数表

GO…ゲーム・オーバー判定用
M……進んだ距離
R……ラウンド数
SC…スコア
BO…ボーナス
DA…ダメージ

プログラムについて

メインにマシン語を使っていますから，必ずRUNする前にSAVEしておきましょう。一応チェックサムはついています。

《第2表》プログラムのしくみ

10～100	初期設定
110～150	メイン・ルーチン
160～210	死ぬ
220～320	音楽
330～360	音声
370～460	バックの画面
470～550	ステージ・クリア
560～650	ラウンド・データ
660～700	データリード
710～760	ゲーム・オーバー
770～1010	親玉

CHECKER FLAG

編：ユニークなゲームですね。

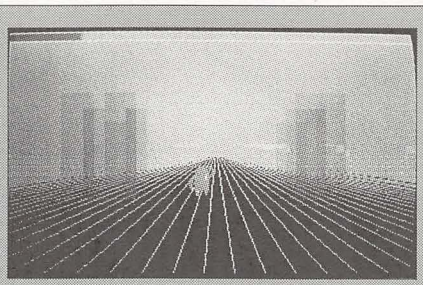
影：主人公がはにわというセンスが最高!!

Dr.D：背景などは，なかなか3D感覚をうまく表現しているゾ!!だが柱の近づきかたなどは多少ぎこちなさがあるし，数が増えるとわかりにくくなるのも難点の一つじゃな。このプログラムでも，メインにマシン語を使用しておるようじゃな。

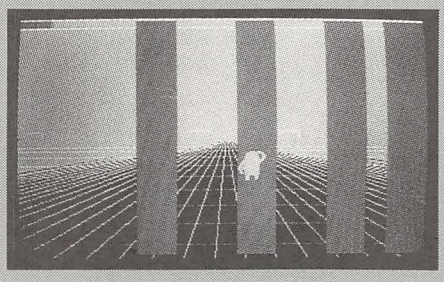
編：それでいい動きなのですか。



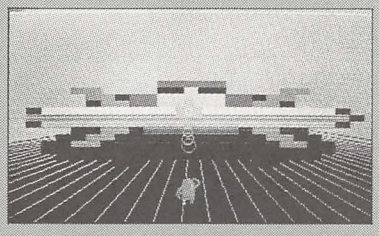
▲《写真1》カラフルなタイトル画面。リターン・キーでスタート!



◀《写真2》前から近づいてくるカベをひたすらよけていくゲーム



▶《写真3》しまった!まともにぶつかったゾ!!体力が減ります



▼《写真4》エリアを三つクリアすると親玉登場!中央を狙え!!

★今日は，影さんが読者のために限りない愛をこめて歌ってくれます。では，影さんどうぞー。(静岡県駿東郡・二井信行14才)……【影：では，お言葉に甘えて…。編：待ってください!!今，耳せんを持ってきますから。】

SPACE HANIWARのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 1000,&HCBFF:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0,0:SCREEN 2,0,1
20 DEFUSR=&HCDC0:GOSUB 40:OUT 81,0:DA=250:GOSUB 1460:GOSUB 960:RESTORE 560
30 DEFUSR6=&HD174:DEFUSR5=&HD197:WIDTH 80:GOTO 1120
40 GOSUB 1570:DIM X(13,10),Y(10),L(10):M=0:FOR J=-1.7 TO 2.1 STEP .3:M=M+1
50 K=0:FOR I=0 TO 10:X(M,I)=INT(19-(I/5)+K):Y(I)=INT(100-(I^1.995))+2
60 L(I)=I*I*1.9+5:K=K+J:NEXT I,J:DE=&HCC00:FOR J=1 TO 13:FOR I=0 TO 10
70 POKE DE,X(J,I):DE=DE+1:NEXT I,J:DE=&HCC90:FOR I=0 TO 10:POKE DE,Y(I)
80 DE=DE+1:NEXT I:DE=&HCCA0:FOR I=0 TO 10:POKE DE,L(I):DE=DE+1:NEXT I
90 DE=&HCCB0:RESTORE 100:FOR I=0 TO 10:READ F:POKE DE,F:DE=DE+1:NEXT I
100 DATA 1,1,1,1,2,2,2,3,3,4,4:RETURN
110 '◢◢◢◢ MAIN ◤◢◢◢
120 GOSUB 270:FOR I=0 TO 20:A=USR(0):FOR J=0 TO 17:NEXT J,I:POKE &HD040,0
130 A=USR(0):IF PEEK(&HD040)<>0 THEN GOSUB 170:IF GO=1 THEN LINE (1,1)-(1,7),3:G
OTO 720
140 M=M-1:IF M=0 THEN GOSUB 480:IF R=9 THEN 1020 ELSE GOTO 380
150 GOTO 130
160 '◢◢◢◢ WAaaa ◤◢◢◢
170 OUT81,0:BGM 0:GOSUB 330:POKE &HD040,0:BGM 1:SCREEN 2,0,1:D1=INT(RND(1)*5)
180 DA=DA+8+D1:IF DA>316 THEN DA=317:GO=1
190 GOSUB 210:FOR I=0 TO 400:NEXT I:BGM 1:A=20:B=1:PLAY"V15T185O5@17<B16>C16":GO
SUB 200:FORJ=0TO 120:NEXT:PLAY "D8>":GOSUB 200:FOR I=0 TO 50:NEXT:B=0:PLAY "O5G8
":GOSUB 200:RETURN
200 FOR I=0 TO A:BEEP1:FOR J=0 TO B:BEEP0:NEXT J,I:RETURN
210 SCREEN2,0,1:LINE(1,1)-(318-DA,7),4,BF:LINE(318-DA+1,1)-(318,7),3,BF:RETURN
220 ' ◢◢◢◢ MUSIC ◤◢◢◢
230 ' Title Music
240 A$="T140V13G4ABAB>C4V10DEV13F4E4D4C4EG2V10FEF2C4V13CDE2V10C4DED2<A4B4>C2"
250 PLAY "L8O6@13"+A$,"L8O5@13R16"+A$:RETURN
260 ' Space haniwar
270 BGM 1:PLAY "T180O4V11@32L8G1DE1A1EG-1G1DE1AAARA4G4","@58T180V12O5R1L8D4CCCCC
CCCR1D4CCCCCCR1C>C<C>C<C>C<C4C4C4E4L16O5CCCC>CCCC<GGGGGGG","T130V14@31L8O4A>A<A>
A<A>A<A>A<A>A<A>G<G>G<G>G<G>G<G>G<G>G<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>AA4AAA4AAA"
280 RETURN
290 ' Round Clear Music
300 A$= "T150V13O5L16CCCCCCEEEEDDEEDDCCCCCCCCCCCC"
310 A1$="@61O8T180V15L8C4R4C4R4C4C4C4C8":PLAY A1$,A1$,A1$
320 BGM 0:PLAY "@49"+A$,"@58"+A$,"@61"+A$:RETURN
330 '◢◢◢◢ WAaa ◤◢◢◢
340 PLAY "T180@8O5V11","T180@8o5v12","T180@8o5V11"
350 VOICE LFO 1,2,1,5000,-27,50,5:VOICE LFO 2,2,1,5000,27,120,8
360 VOICE LFO 3,2,1,5000,27,100,7:PLAY "E1","E1","E1":RETURN
370 '◢◢◢◢ BG ◤◢◢◢
380 GOSUB 660:SCREEN 2,0,1:LINE (0,102)-(319,199),C4,BF
390 IF C6=1 THEN 410
400 OUT 81,0:FOR I=-5000 TO 5000 STEP 25:LINE (159,99)-(I,199),C3:NEXT I
410 SCREEN 2,0,1:LINE (0,9)-(319,99),C,BF:LINE (0,100)-(319,102),C1,BF
420 ON C5+1 GOTO 440,430:GOTO 460
430 FOR J=1 TO C2:C2=INT(RND(1)*8):GOSUB 530:NEXT J:GOTO 460
440 FOR I=-5 TO 9:X=RND(1)*20+I*30:Y=RND(1)*13+6:FOR J=102-Y TO 102
450 LINE (X,102)-(X+RND(1)*20+20,J),C2:LINE -(X+40+RND(1)*20,102),C2:NEXT J,I
460 LINE (0,0)-(319,8),7,B:GOSUB 210:GOTO 120
470 '◢◢◢◢ STAGE CLEAR ◤◢◢◢
480 R=R+1:SC=SC+2000*R:FOR I=0 TO 4:PLAY "T130V15@50o5L64CC+DD+EE+FF+GG+AA+BB+<C
C+>":NEXT I:IF R=3 OR R=6 OR R=9 THEN CL=0:OD=0:SCREEN 2,0,0:CLS3:GOSUB 970:GOTO
 770
490 BO=2000*R:SCREEN2,0,0:FOR I=0 TO 200 STEP 2:LINE (0,I)-(319,I),0
500 LINE (0,201-I)-(319,201-I),0:NEXT I:GOSUB 290:D1=DA:GOSUB 550:FOR I=DA TO 31
7:DA=I
510 BEEP1:BO=BO+10:SC=SC+10:GOSUB 540:GOSUB210:BEEP0:NEXTI:DA=D1-INT(RND(1)*30+2
0):IF DA<0 THEN DA=0
520 D1=DA:FORI=317TODA STEP-1:DA=I:BEEP 1:GOSUB 210:BEEP 0:NEXT I:DA=D1:OUT 81,0
:LINE (0,9)-(319,199),0,BF:SCREEN 2,0,0:CLS 3:RETURN
530 FOR I=0 TO 319 STEP 10:X=I+RND(1)*20:Y=102-RND(1)*8:LINE (X,Y)-(X+RND(1)*20,
102),C2,BF:NEXT I:RETURN
540 LOCATE 12,9:PRINT USING"BONUS #####";BO:LOCATE 12,11:PRINT USING"SCORE #####
";SC:RETURN
550 WIDTH 40,25:COLOR=(2,2):SCREEN 2,0,0:LINE (100,50)-(200,100),2,BF:SCREEN 2,0
,1:LINE (104,50)-(196,104),0,BF:LOCATE 12,7:PRINT "STAGE";R;"END":RETURN
560 ' ROUND DATA
570 DATA 03,00,03,07,01,05,07,05,50,5C,FF,04,AA,00,00,00,00
580 DATA 03,00,01,02,01,00,04,05,65,5D,FF,02,FF,04,00,00,00
590 DATA 05,00,00,00,00,00,00,03,00,06,03,50,5E,AA,02,FF,00,01,00,00
600 DATA 06,00,00,03,03,07,07,01,01,00,01,40,5C,AA,06,7F,01,00,01,FF
610 DATA 03,08,00,05,00,03,06,03,50,5E,AA,01,AA,00,00,00,00
620 DATA 03,00,04,08,05,07,03,01,70,5C,AA,02,7F,01,03,01,FF
630 DATA 07,00,00,00,08,08,01,01,01,04,06,00,43,5D,FF,02,FF,00,01,01,00
640 DATA 05,00,02,04,06,08,00,04,07,00,65,5E,AA,01,55,00,00,01,00
650 DATA 06,00,02,04,06,08,05,04,01,03,07,50,5E,AA,03,55,04,01,00,FF
660 READ A:POKE &HCDC1,A:FOR I=&HCD81 TO &HCD81+2*(A-1) STEP2:READ A:POKE I,A
670 NEXT I:READ C,C1,C2,C3,M:READ A$,B$:POKE &HD082,VAL("&H"+A$):READ A
680 COLOR=(2,A):FOR I=&HD500 TO &HD527:POKE I,VAL("&H"+B$):NEXT I
690 READ A$:FOR I=&HD250 TO &HD255:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I:M=M*10
700 READ C4,C5,C6,A$:FOR I=&HD528 TO &HD54F:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I:RETURN
710 ' GAME OVER
720 SCREEN 2,0,0:WIDTH 40,25:CLS 3:LINE (100,77)-(185,92),2,BF:SCREEN 2,0,1:LINE
 (105,81)-(190,96),0,BF:COLOR=(2,2)
730 A1$="T130O5L8V11EEE>B2<CCC>G4.<BBB>B<AGFEDC":GO=0:LOCATE 12,10:BGM 0
740 A$="T130@58O5V15L8C4CCC4CCC4CCL16C8CCC8CCC8CCC8CCC8CC":PRINT "GAME OVER"
750 PLAY "@24"+A1$,A$,"@21"+A1$:A$="R5@55T140O5L16G.GG>E<":PLAYA$,"R16"+A$,A$
760 BGM 1:GOTO 1120
770 WIDTH 40,25:SCREEN 2,0,0:BGM 1:X=0:Y=0
780 A=USR6(0):LOCATE X,Y:PRINT "□":X1=PEEK(&HD172):Y1=PEEK(&HD171)
790 X2=SGN(X1+1-X):Y2=SGN(INT((Y1+6)/2)-Y)
800 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 840 ELSE FOR I=0 TO 60:NEXT
810 IF CL=1 THEN GOSUB 950:O1=O1+1:GOTO 490 ELSE GOSUB 890
820 IF GO=1 THEN LINE (1,1)-(1,7),3:GOTO 720
830 LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X+X2:Y=Y+Y2:GOTO 780
840 X6=(X-X1)/10:Y6=(Y-Y1)/10:X5=X1:Y5=Y1
850 FOR I=0 TO9:X5=X5+X6:Y5=Y5+Y6:X4(I)=X5*8+20-I:Y4(I)=Y5*8+24/(I+1)+2:NEXT I
860 FORI=0TO9:C1=15-I:PLAY"V15@43O1V=C1;C8":CIRCLE(X4(I),Y4(I)),10-I,3
870 A=USR6(0):NEXT I:IF X7(NO+4*O1)=X AND Y7(NO+4*O1)=Y THEN A$="@45V15L32CCG8":
PLAY "O1"+A$,"O2"+A$,"O1"+A$:NO=INT(RND(1)*4):OD=OD+1:IF OD>4 THEN CL=1
880 FORI=0TO9:CIRCLE(X4(I),Y4(I)),10-I,0:A=USR6(0):NEXT I:CLS:RETURN
890 IF RND(1)*9<1 THEN X9=X1:Y9=Y1:S8=INT(RND(1)*2)+1
900 IF RND(1)*10>9-(O1/2) THEN ON S8 GOSUB 910,930 ELSE RETURN
910 S9=POINT(X9*8+20,Y9*8+16):FOR I=0 TO 1:LINE (159,99-SS(O1))-(X9*8+20+I,Y9*8+
16),3:NEXT I:PLAY "V15O7@15L64CC+DD+EE+FF+GG+AA+BB":FOR I=0 TO 1:LINE (159,99-SS
(O1))-(X9*8+20+I,Y9*8+16),0:NEXT I:IF S9=4 OR S9=5 THEN GOSUB 170:WIDTH 40
920 SCREEN 2,0,0:RETURN
930 S9=0:FOR I=0 TO 319 STEP 10:S9=S9+(4 AND POINT(I,Y9*8+16)):LINE (159,99-SS(O
1))-(I,Y9*8+16),2:PLAY "V15@58O6L64CE":NEXT I:IF S9>0 THEN GOSUB 170:WIDTH 40
940 SCREEN 2,0,0:FOR I=0 TO 319 STEP 10:LINE (159,99-SS(O1))-(I,Y9*8+16),0:NEXT
I:RETURN
950 SCREEN 2,0,1:BGM 1:FOR I=0 TO 25:PLAY "T120V15@43O1L32Cedfcfec","T120V15@43O
1L8CC","T120@58V12O6L32CRCRCRCR":FORI1=0 TO 4 STEP  2:CIRCLE (RND(1)*319,RND(1)*
109),I1,0:NEXT I1,I:RETURN
960 RESTORE 1220:DIM G1%(293),X7(11),Y7(11):FOR I=0 TO 293:READ A$:G1%(I)=VAL("&
h"+A$):NEXT I:FOR I=0 TO 11:READ X7(I),Y7(I):NEXT:FOR I=0 TO 3:READ SS(I):NEXT:R
ETURN
970 KJ=1:SCREEN 2,0,0,2:PUT @(0,0),G1%(O1*98):COLOR=(2,2)
980 FOR I1=0 TO 14:FOR I=0 TO 23:SCREEN 2,0,0:C=POINT(I,I1):SCREEN 2,0,1
990 A=USR5(0):IF C=0 THEN 1010 ELSE IF C=3 THEN C=0
1000 LINE (20+I*12,60+I1*6-SS(O1))-STEP(12,5),C,BF
1010 NEXT I,I1:FOR I=0 TO 3:LINE (X7(I+4*O1)*8+8,Y7(I+4*O1)*8)-STEP(7,7),3,BF:NE
XT:SCREEN 2,0,0,3:CLS 3:RETURN
```

★またこのハガキを切ってしまった。プログラム応募カードだけが残るとなんだか悲しい。だってプログラムが作れないんだもの！（神奈川県横浜市・浦川博史18才）……[Dr.D：勉強しよう！ゲームだけじゃもったいない！]

PC-8801mkIISR

★影さん,ゴールデンウイークに例の竹やぶで何やっていたんですか？まさか,まだ落ちていないかと考えたんじゃないでしょうね。(大阪府摂津市・平綾真理19才)……【影：ちょっと,かぐや姫を捜しに行っただけだよ！】

```
1020 SCREEN 0,0,0:SCREEN 2,0,1:LINE (0,99)-(319,199),4,BF:FOR I=-5000 TO 5000 ST
EP 25:LINE (159,99)-(I,199),7:NEXT I:LINE (0,0)-(319,99+3),1,BF:LINE(0,99-3)-(31
9,99+3),5,BF:GOSUB 1050:FOR I=0 TO 5:GOSUB 1070:NEXT I
1030 FOR J=10 TO 16:FOR K=0 TO 3*J:A=USR5(0):FOR I=0 TO 220-J*10:NEXT I,K,J
1040 A=USR5(0):FOR I=0 TO 220-16*10:NEXT I:GOTO 1040
1050 WIDTH 40,25:LOCATE 5,5:COLOR 7:PRINT "PROGRAM by H.HONJO":LOCATE 13,6:COLOR
 3:PRINT "GALAXY TEAM MEMBER":RESTORE 1060:COLOR 6:FOR I=0 TO 6:READ A$:LOCATE 1
1,10+I:PRINT A$:NEXT I:RETURN
1060 DATA"■■■ ■■ ■ ■ ■■","■ ■ ■■ ■","■ ■■ ■ ■■","■■ ■ ■
■■","■ ■ ■■ ■","■ ■■ ■ ■","■ ■ ■ ■■"
1070 A1$="V11O5@5L8C<BAGA1R4.BAGAG1R8>E4EER4Q3O7@55V15F2E.D4.E4DC2D.C<B2>C<BA4>A
1<Q8"
1080 A2$="L16C8CCC8CCC8CCC8CCC8CC"
1090 A3$="@33V11O5L8AGFEF1@51V15O7A4AAAV12@33O5GFEFE1R8>C4CC"
1100 PLAY "T150@58O5V15L8C4C4CCCC4C4CCC","T150L8V15@58O4C4C4CCCC4C4CCC"
1110 PLAY A1$,"@58O5V15"+A2$+A2$+A2$+A2$+A2$+A2$+A2$+A2$,"T150"+A3$+A3$,"T150Y7,7Y6,
6S9"+A2$+A2$+A2$+A2$+A2$+A2$+A2$+A2$:RETURN
1120 WIDTH 80,25:SCREEN 0,0,0:SCREEN 2,0,0:RESTORE 1160:COLOR 0:CLS:FOR I=0 TO 4
:READ A$:LINE@ 8+I,2:LOCATE 5,8+I:PRINT A$:NEXT I:GO=0:SC=0
1130 FOR I=8*8+4 TO 13*8-5 STEP 3:D=INT(RND(1)*4+2):FOR I1=3*8 TO 319-8*3 STEP D
:LINE (I1,I)-(I1+D,I+D),INT(RND(1)*7+1),B:NEXT I1,I:COLOR 7:GOSUB 220:RESTORE 57
0:DA=250:R=0
1140 LOCATE 30,15:PRINT "HIT RETURN KEY":LOCATE28,17:PRINT"PROGRAM by  H.HONJO"
1150 IF INP(1)=255 THEN 1150 ELSE CLS 3:GOTO 380
1160 DATA "■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■"
1170 DATA "■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■"
1180 DATA "■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■"
1190 DATA "■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■"
1200 DATA "■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■"
1210 ' BOS-------------------------------------------------------------------
1220 DATA0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1230 DATA0000,0000,7C00,0000,0000,0000,7C00,0000,6C00,0000,1018,0030,7C02,0080
1240 DATA8303,0080,7C0C,0060,7C08,0020,8309,0020,7C06,00C0,FFFF,00FE,FFFF,00FE
1250 DATAFF7F,00FC,0000,0001,FFFF,00FF,FFFF,00FE,FFFF,00FE,0080,0002,FF7F,00FC
1260 DATA011F,00F0,0119,0030,FE00,0000,FF3F,00F8,FF33,0098,0000,0000,FF7F,00FC
1270 DATAFF67,00CC,0000,0000,FF7F,00FC,FF7F,00FC,0000,0000,FF3F,00F8,FF3F,00F8
1280 DATA0000,0000,0003,00C0,0003,00C0,0000,0000,0006,0060,0006,0060,0000,0000
1290 DATA0020,0010,2201,0000,2201,0000,0000,0000,443F,0000,4433,0000,0033,0000
1300 DATA883F,0080,8833,0080,0033,0000,111F,0000,1113,0000,0000,0000,2200,0020
1310 DATA221E,0020,0000,0000,443E,0044,4420,0044,0000,0000,8040,0080,985E,0098
1320 DATA1800,0018,FFFF,00FF,FFFF,00FF,FFFF,00FF,20C9,007F,20C9,007F,DF36,0080
1330 DATA0120,0000,0120,0000,F81F,0000,8802,0000,8802,0000,600D,0000,2008,0000
1340 DATA2008,0000,8007,0000,8000,0000,8000,0000,0003,0000,0000,0000,0000,0000
1350 DATA0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1360 DATA0020,0010,1000,0000,1000,0000,1000,0000,AA80,0001,AA80,0001,AA00,0000
1370 DATA5541,0002,5541,0002,5501,0000,0020,0004,FF27,00E4,0000,0000,AA0A,00A0
1380 DATAFF1F,00F8,0000,0000,0000,0000,FF7F,00FE,0000,0000,5555,0054,FFFF,00FF
1390 DATA0000,0000,0000,0000,FFFF,00FF,0000,0000,4912,0026,4912,0026,B66D,00D8
1400 DATA4912,0026,FF7F,00FE,B66D,00D8,0000,0000,FFFF,00FF,0000,0000,5555,0054
1410 DATAFFFF,00FF,0000,0000,0000,0000,FF7F,00FE,0000,0000,AA0A,00A0,FF1F,00F8
1420 DATA0000,0000,0008,0010,FF0F,00F0,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1430 DATA18,12,18,11,17,12,19,12,08,09,13,05,26,09,12,12,08,09,18,5,26,09,19
1440 DATA 12,00,33,40
1450 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● READ CHR DATA
1460 DIM CH%(109):RESTORE 1490:FOR I=0 TO 109:READ A$:CH%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1470 SCREEN 0,0,0:SCREEN 2,0,0:PUT @(8,8),CH%:DEFUSR=&HD100:POKE &HD171,0:POKE &
HD172,0:POKE &HD150,&H7E:POKE &HD151,&H12:POKE &HD170,0:A=USR(0):DEFUSR=&HCDC0:P
OKE &HD151,&H77:POKE &HD150,&H1A:CLS3:POKE &HD172,12:POKE &HD171,13:RETURN
1480 ' HAN1WAR--------------------------------------------------------------
1490 DATA 0018,018,0000,0000,0000,3C00,0E0,0000,0000,0000,78FF,0000,0000,0000
1500 DATA FF01,09C,0004,0000,0100,8EFF,200,0000,0000,FF03,00CE,0000,0000,0300
1510 DATA CEFF,100,0000,0000,FF03,00DC,001,0000,0700,F8FF,0100,0000,0000,FF0F
1520 DATA 00F0,001,0000,1F00,E0FF,0100,000,0000,FF3F,00C0,0000,0000,3B00,C0FF
1530 DATA 0008,000,0000,FF73,1CC0,0000,000,6300,C0FF,001C,0000,0000,FF63,08C0
1540 DATA 0000,000,7300,C0FF,0000,0000,000,FF33,01C0,4055,0000,3A00,80AA,0000
1550 DATA 0000,000,FF1B,02C0,80AA,0000,100,4055,C001,0000,0000,C301,0080,8003
1560 DATA 0000,100,00C0,C001,0000,0000,300,0180,00C0,0000,0100,00C1
1570 RESTORE 1600:D=&HCCFF:GO=1590:GP=16:GOSUB 1580:D=&HCFFF:GP=38:GOSUB 1580:RE
TURN
1580 FOR I=0 TO GP:P1=0:GO=GO+10:FOR I1=1 TO 20:READ A$:P=VAL("&H"+A$):POKE(D+I1
+I*20),P:P1=P1+P:NEXT I1:READ A$
1590 IF HEX$(P1)=A$ THEN NEXT I:RETURN ELSE BEEP:COLOR 2:PRINT "DATA ERROR ";GO:
COLOR 7:END
1600 DATA 0C,04,00,00,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,3A,00,CD,21,732
1610 DATA F5,CB,01,0B,00,09,3D,C2,19,CD,ED,5B,01,CD,19,7E,32,80,D2,11,7FC
1620 DATA 90,CC,2A,01,CD,19,7E,32,61,D2,11,A0,CC,2A,01,CD,19,7E,32,23,7B1
1630 DATA D2,11,B0,CC,2A,01,CD,19,7E,32,07,D2,C9,FF,00,FF,00,FF,00,FF,9BE
1640 DATA 00,00,00,3A,01,CD,FE,0A,CA,70,CD,3C,32,01,CD,CD,10,CD,C9,00,7C6
1650 DATA 00,00,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,3E,00,32,01,CD,CD,D0,D2,8A8
1660 DATA CD,10,CD,C9,00,00,00,00,0D,04,05,04,0D,04,0D,04,0C,04,03,09,2CB
1670 DATA 01,01,01,00,01,00,01,00,02,00,05,00,01,00,0C,00,01,00,01,01,1C
1680 DATA 2A,88,CD,22,00,CD,CD,86,D2,CD,50,CD,2A,A1,CD,22,B6,CD,2A,00,9E4
1690 DATA CD,22,88,CD,CD,40,D2,C9,FF,00,FF,00,3E,05,21,7E,CD,11,02,00,8AC
1700 DATA 19,22,A1,CD,E5,F5,CD,A0,CD,F1,E1,3D,C2,C5,CD,C3,76,D2,C9,00,CF4
1710 DATA FF,00,FF,00,E5,D5,21,00,08,11,01,00,ED,52,C2,E8,CD,D1,E1,C9,A24
1720 DATA E5,D5,11,B0,CC,2A,01,CD,19,7E,FE,01,CA,10,CE,FE,02,CA,16,CE,A2B
1730 DATA FE,03,CA,1C,CE,D1,E1,C9,00,00,00,00,21,00,08,C3,30,CE,21,00,73B
1740 DATA 06,C3,30,CE,21,00,01,C3,30,CE,C9,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,96E
1750 DATA 00,FF,00,FF,22,E3,CD,D1,E1,C3,E0,CD,C9,FF,00,FF,00,FF,00,FF,CB7
1760 DATA CD,A1,D2,CD,A0,CD,CD,00,D1,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,C12
1770 DATA 18,B0,90,B0,58,B1,70,B2,D8,B3,90,B5,98,B7,F0,B9,98,BC,E0,B0,CDF
1780 DATA 58,B1,20,B2,38,B3,A0,B4,58,B6,60,B8,B8,BA,60,BD,A8,B1,20,B2,AFA
1790 DATA E8,B2,00,B4,68,B5,20,B7,28,B9,80,BB,28,BE,00,00,00,00,00,00,744
1800 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
1810 DATA F3,D3,5D,11,A0,9E,2A,72,D1,19,23,7E,47,23,23,7E,D3,5F,80,FE,954
1820 DATA 01,D2,70,D0,FB,C9,00,00,00,00,00,00,3E,20,D3,40,3E,55,32,40,64D
1830 DATA D0,3E,00,D3,40,C9,00,00,F3,D3,5E,3E,09,2A,90,D0,01,02,00,09,6EB
1840 DATA 22,90,D0,2A,34,D0,E5,D1,21,00,D5,01,28,00,ED,B0,3D,C2,85,D0,976
1850 DATA D3,5F,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,21,22,D0,22,42B
1860 DATA 90,D0,3E,28,32,95,D0,CD,80,D0,21,FE,CF,22,90,D0,3E,00,32,95,9EF
1870 DATA D0,C3,80,D0,21,FE,CF,22,90,D0,3E,28,32,95,D0,CD,80,D0,21,10,A9E
1880 DATA D0,C3,C1,D0,21,10,D0,22,90,D0,3E,28,32,95,D0,CD,80,D0,21,22,A04
1890 DATA D0,C3,C1,D0,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C5,D5,E5,F5,761
1900 DATA 2A,72,D1,00,11,C0,7E,19,11,40,01,3A,71,D1,19,D6,01,D2,12,D1,748
1910 DATA 22,47,D1,21,A8,D6,11,58,02,3A,70,D1,19,D6,01,D2,24,D1,22,44,7DC
1920 DATA D1,D3,5C,CD,43,D1,00,00,00,00,00,D3,5E,CD,46,D1,D3,5F,F1,E1,9FA
1930 DATA D1,C1,C9,11,00,D9,21,D1,97,01,28,00,C5,01,05,00,1A,77,13,23,689
1940 DATA 0B,78,B1,C2,50,D1,01,23,00,09,C1,0B,78,B1,C2,4C,D1,C9,00,00,7E1
1950 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,13,11,00,CD,A1,D2,CD,80,D1,C9,00,54B
1960 DATA 00,00,00,00,CD,A0,D1,CD,00,D1,CD,A0,D1,C3,00,D1,C9,00,00,00,877
1970 DATA FE,EB,CA,17,D2,C9,00,CD,A1,D2,C9,00,00,00,00,00,DB,01,FE,FE,A46
1980 DATA CC,F0,D1,DB,00,FE,BF,CA,C0,D1,FE,EF,CA,D0,D1,FE,FB,CA,E0,D1,104C
1990 DATA FE,BB,CA,10,D2,C3,90,D1,3A,72,D1,FE,23,D2,95,D1,3C,32,72,D1,C10
2000 DATA C9,00,00,00,3A,72,D1,FE,01,DA,95,D1,3D,32,72,D1,C9,00,00,00,800
2010 DATA 3A,71,D1,FE,13,D2,95,D1,3C,32,71,D1,C9,00,00,00,3A,71,D1,FE,9B8
2020 DATA 01,DA,95,D1,3D,32,71,D1,C9,00,00,00,21,50,D2,11,B0,92,01,02,754
2030 DATA 00,ED,B0,C9,00,00,00,00,CD,C0,D1,C3,E0,D1,C9,CD,D0,D1,C3,E0,C12
2040 DATA D1,C9,00,00,D3,5D,3E,23,21,38,8D,01,28,00,09,22,04,D2,E5,C5,6E5
2050 DATA CD,00,D2,C1,E1,3D,C2,2A,D2,D3,5F,C9,00,FF,00,FF,3E,50,32,01,9F6
2060 DATA D2,CD,60,D2,CD,20,D2,C9,76,D2,00,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,D9A
2070 DATA 00,00,00,00,00,FF,00,FF,3E,56,21,B0,7F,01,28,00,09,3D,C2,68,57B
2080 DATA D2,ED,4B,80,D2,09,22,25,D2,C9,CD,A1,D2,CD,80,D1,CD,50,D0,C9,C5B
2090 DATA 18,00,00,00,00,00,CD,10,CD,C3,90,D2,C9,00,00,00,3E,56,32,01,577
2100 DATA D2,CD,60,D2,CD,20,D2,C3,F0,CD,00,00,00,3A,A0,D2,3C,32,A0,D2,A9C
2110 DATA FE,01,CA,C0,D2,FE,02,CA,C3,D2,3E,00,32,A0,D2,C3,E0,D0,FF,00,C0E
2120 DATA FF,00,FF,00,C3,B0,D0,C3,CC,D0,C9,00,FF,00,FF,22,52,4E,44,22,A8F
2130 DATA ED,5F,E6,0F,47,3E,F0,80,32,E1,D2,C3,E0,D2,00,00,3A,FB,D2,32,AC9
2140 DATA 00,CD,C9,81,4F,CD,D0,D2,81,4F,CD,D0,01,02,03,04,05,06,07,08,766
2150 DATA 09,0A,0B,0C,0D,01,0D,07,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,00,FF,646
2160 END
```

PC-8801シリーズ(N88-DISK BASIC V1モード)用



本格的歴史シミュレーション・ゲーム

移植版

天明の乱

和田　芳彦

遊びかた

(1)**移動**…味方国に隣接していれば，兵力および金を移動することができます。

(2)**戦争**…戦闘には訓練度が左右します。足軽隊，騎馬隊を選んで攻撃します。どちらかの兵が全滅すると，戦争は終了します。プレイヤーの担当している国がなくなると，ゲーム・オーバーとなります。

(3)**兵士を雇う**…金1で足軽1，金5で騎馬兵1を雇えます。

(4)**他国を見る**…他国のようすを見ることができます。

(5)**施す**…民に金をわけます。忠誠度が60以下だと一揆の起こる可能性があります。

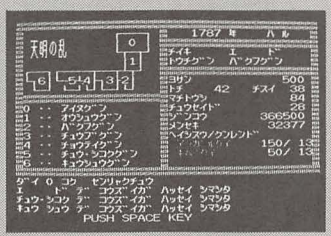
(6)**開発**…土地，治水，町を開発します。最大で土地が150，治水が100，町が300です。土地は秋の収穫，治水は洪水，町は春の税収と関係があります。

(7)**訓練**…兵を訓練します。一度に10前後上昇します。訓練度は足軽，騎馬とも同じになります。

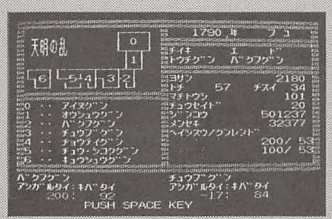
(8)**セーブ**…データをセーブするときに使用します。



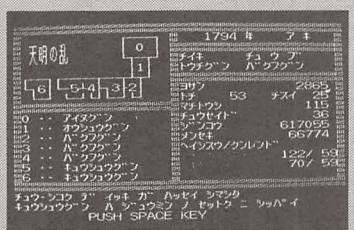
▲《写真1》今回は幕府軍を選んだ。七つの命令をうまく使いわけよう



▲《写真2》いきなり洪水が発生した！この他にもイベントは多い



▲《写真3》中部軍が攻撃をしかけてきたゾ!!兵力では負けないゾ!!



▲《写真4》7年が経過し，幕府軍は3国を統一，全国統一をめざせ!!

画面の説明

(1)**年・季節**…季節はイベントと関係があります。

(2)**地域・統治軍**…その地域と，その地域を治めている軍です。

(3)**予算**…開発や施しなどの金です。

(4)**土地**…これは秋の収穫と関係があります。

(5)**治水**…これが低いと洪水の起こる可能性があります。

(6)**町投資**…春の税収と関係があります。

(7)**忠誠度**…民の忠誠度です。これは60以上に保っておけばいいと思います。

(8)**人口**…春になると増えます。

(9)**面積**…収穫と関係があります。

(10)**兵士数**…戦争のとき，この数の多さも，勝利のポイントとなります。

イベント

春→夏：洪水

夏→秋：米の収穫（豊作・凶作

《第1表》主な変数表

TT$	……国名
GU$	……統治軍
YO	……金
KAC	……土地の価値
CHU	……忠誠度
GIN	……人口
MEN	……面積
HE	……兵士（足軽の数）
KB	……騎馬隊の数
MITS	……人口の伸び
CSI	……治水度
MAC	……町投資

★中3で一生懸命勉強をしてなかなかいい高校に入ったのはいいけど，宿題が多くて全然パソコンで遊べない。高校では思い切り遊ぶつもりだったんだけどなあー。(宮崎県東諸県郡・お山のタヌキ15才)……【影：ヘッ。】

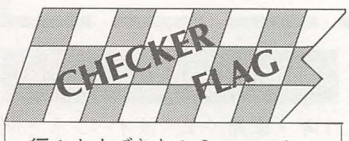
あり)

秋→冬：一揆

冬→春：税収および人口増加です。

操作方法

RUNすると「データヲロードシマスカ？」と聞いてくるのでロードするときは，データの入ったディスクをセットしてYを押します。その他は数字キーとリターン・キーです。



編：よくできたシミュレーション・ゲームですが，原作のJR-200とあまり大きな変化はないような気がするんですが。

Dr.D：ふむ，細かなところでところどころ変えてはいるが，せっかく88に移植したのだから，もう少しダイタンに変えてほしかったゾ!!命令も多いことだしな。

```
590 HE(TR)=HE(TR)-PP:KB(TR)=KB(TR)-PQ:YO(TR)=YO(TR)-PR:RETURN
600 '----------
610 INPUT "ﾄﾞｺﾍ ｾﾒﾏｽｶ";PP:IF TR-PP>1 OR TR-PP<-1 OR B(PP)=1 THEN DUMM=1:RETUR
N
620 FOR I=0 TO 30:FOR J=0 TO 30:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT
630 GOSUB 900:RETURN
640 '----------
650 INPUT "ｱｼｶﾞﾙﾍｲﾀﾞﾅﾝﾆﾝ ﾔﾄｲﾏｽｶ";PP:IF YO(TR)<PP THEN DUMM=1:RETURN
660 YO(TR)=YO(TR)-PP:INPUT "ｷﾊﾞﾀｲﾀﾞ ﾅﾝﾆﾝ ﾔﾄｲﾏｽｶ";PQ:IF YO(TR)<PQ*5 THEN YO(TR)=YO
(TR)+PP:GOTO 660
670 YO(TR)=YO(TR)-PQ*5:HE(TR)=HE(TR)+PP:KB(TR)=KB(TR)+PQ:RETURN
680 '----------
690 INPUT "ﾄﾞｺﾖ ﾐﾏｽｶ";PP:IF PP<0 OR PP>6 THEN DUMM=1:RETURN
700 PL=TR:TR=PP:GOSUB 1750:TR=PL:CLS:LOCATE 0,17:GOSUB *SSP:RETURN
710 '----------
720 INPUT "ﾔﾒﾆ ｲｹﾏｽﾎﾞｺﾝﾌｽｶ";PP:IF YO(TR)<PP THEN DUMM=1:RETURN
730 YO(TR)=YO(TR)-PP:CHU(TR)=CHU(TR)+PP*.1:IF CHU(TR)>100 THEN CHU(TR)=100
740 RETURN
750 '----------
760 FOR I=1 TO 3:PRINT MM$(I);"ﾆ ｲｸﾗ ﾋﾖｳｶ ｶｹﾏｽｶ";:INPUT PP(I):IF PP(I)>YO(TR) T
HEN DUMM=1:RETURN ELSE YO(TR)=YO(TR)-PP(I):NEXT
770 KAC(TR)=KAC(TR)+PP(1)*.15+RND(1)*3:CSI(TR)=CSI(TR)+PP(2)*.14+RND(1)*3:MAC(TR
)=MAC(TR)+PP(3)*.19+RND(1)*2
780 IF KAC(TR)>150 THEN KAC(TR)=150
790 IF CSI(TR)>100 THEN CSI(TR)=100
800 IF MAC(TR)>300 THEN MAC(TR)=300:RETURN ELSE RETURN
810 '----------
820 IF CCC=0 THEN FOR I=0 TO 3:BEEP 1:FOR J=0 TO 30:NEXT:BEEP 0:FOR KJ=0 TO 30:N
EXT KJ,I
830 KUN(TR)=KUN(TR)+INT(RND(1)*15)+1:IF KUN(TR)>100 THEN KUN(TR)=100
840 IF CCC=0 THEN PRINT"ｸﾝﾚﾝﾄﾞﾊﾞ";KUN(TR);"ﾆ ﾅﾘﾏｽﾀ":GOSUB *SSP:CLS:RETURN ELSE RE
TURN
850 '----------
860 COLOR 2:PRINT"ﾄﾞﾗｲﾌﾞ1";:COLOR 7:PRINT" ﾆ ﾃﾞｽｸｦｾｯﾄｼﾃｸﾀﾞｻｲ。";:GOSUB *SSP
870 OPEN "TENMEI.DAT" FOR OUTPUT AS #1:FOR I=0 TO 6
880 WRITE #1,GU$(I),YO(I),KAC(I),CHU(I),GIN(I),MEN(I),HE(I),KB(I),MITS(I),CSI(I)
,MAC(I),HRY(I),KUN(I),B(I):NEXT:WRITE #1,TR,CCC,YR,KISETS:CLOSE
890 RETURN
900 '----------
910 PRINT"ｲﾏ ";TR;"ｺｸ ﾉ ";GU$(TR);"ｶﾞ ﾀﾞｲﾋﾟ";PP;"ｺｸ ﾉ ";GU$(PP);"ﾆ ｾﾒﾏﾝﾏｸﾀ!":GOSUB
 *SSP:IF B(TR)=0 AND B(PP)=0 THEN LKL=1
920 IF HE(TR)<0 THEN HE(TR)=0
930 IF HE(PP)<0 THEN HE(PP)=0
940 IF KB(TR)<0 THEN KB(TR)=0
```

移植版天明の乱のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:KEY 1,"CLS 3:WIDTH 80"+CHR$(13)
20 CLS 3:DIM A%(100):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
30 FOR I=1 TO 8:READ LS$(I):NEXT
40 FOR I=1 TO 4:READ ME$(I):ME(I)=VAL("&H"+ME$(I)):NEXT
50 FOR I=1 TO 3:READ MMH$(I):NEXT
60 FOR I=1 TO 7:READ MA$(I):NEXT 'ﾏｯｸ
70 FOR I=1 TO 4:READ SE$(I):NEXT 'ｷｾﾂ
80 FOR I=0 TO 6:READ TT$(I),GU$(I),YO(I),KAC(I),CHU(I),GIN(I),MEN(I),HE(I),KB(I)
,MITS(I),CSI(I),MAC(I):NEXT
90 '
100 PRINT "ﾃﾞｰﾀ ヲ ﾛｰﾄﾞ ｼﾏｽｶ (Y/N)";
110 IN$=INKEY$:IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN 120 ELSE IF IN$="N" OR IN$="n" THEN 14
0 ELSE 110
120 OPEN "TENMEI.DAT" FOR INPUT AS #1:FOR I=0 TO 6
130 INPUT #1,GU$(I),YO(I),KAC(I),CHU(I),GIN(I),MEN(I),HE(I),KB(I),MITS(I),CSI(I)
,MAC(I),HRY(I),KUN(I),B(I),BB(I):NEXT:INPUT #1,TR,CCC,YR,KISETS:CLOSE:LD=1
140 '
150 CLS:FOR I=1 TO 7:LOCATE 1,I:PRINT MA$(I):NEXT
160 FOR I=0 TO 7:LINE (0,I)-(16,I),6,,VAL("&H"+LS$(I)):NEXT
170 GET@(0,0)-(15,7),A%:GOSUB 1670
180 FOR I=0 TO 6:LOCATE 0,9+I:PRINT I;"･･ ";GU$(I):NEXT
190 CONSOLE 17,8:CLS
200 IF LD=0 THEN LOCATE 0,17:INPUT "ﾌﾚｲﾔｰ ﾊ ﾄﾞﾉ ｸﾆﾃﾞ ｹﾝﾄｳ ｼﾏｽｶ";A
210 IF LD=0 THEN IF A<0 OR A>6 THEN 190
220 IF LD=0 THEN YR=1787:KISETS=1:TR=A:B(A)=1:GOSUB 1750 ELSE GOSUB 1750
230 BH=0:TR=INT(RND(1)*7):FOR BG=0 TO 6:IF BB(BG)=1 THEN BH=BH+1:NEXT:IF BH=7 TH
EN BH=0:GOTO 290 ELSE NEXT ELSE IF BB(TR)=1 THEN 230 ELSE BB(TR)=1:IF B(TR)=0 TH
EN CLS:LOCATE 0,17:PRINT "ｻﾞｲ";TR;"ｺｸ ｾﾝﾘｬｸﾁｭｳ":CCC=1:GOSUB *COM:SUB:CCC=0:GOTO
 230
240 CLS:GOSUB 1750:PRINT"1)ﾄﾞｳ 2)ｾﾝｿｳ 3)ﾍｲﾀﾀﾄｳ 4)ｻｺｸｶﾐﾙ 5)ｷﾄﾞｺﾖ 6)ｶｲﾊﾂ 7)ｸﾝﾚﾝ 8
)ｾｰﾌﾞ"
250 CCC=0:INPUT "ﾅﾆﾃﾞ ｼﾏｽｶ";LK
260 ON LK GOSUB 500,600,640,680,710,750,810,850
270 IF DUMM=1 THEN DUMM=0:GOTO 250 ELSE GOSUB 1750:GOTO 230
280 GOSUB 1750:GOTO 230
290 FOR I=0 TO 7:BB(I)=0:NEXT:KISETS=KISETS+1:IF KISETS=5 THEN KISETS=1
300 ON KISETS GOSUB 1660,1500,1530,1570
310 TR=A:GOSUB 1750:GOTO 230
320 '---------- ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ ﾉ ﾊﾝ
330 *COM:SUB:RR=INT(RND(1)*7)+1 'ｾﾝｿｳ,ﾍｲｼ,ﾎﾄﾞｺｽ,ｶｲﾊﾂ,ｸﾝﾚﾝ
340 IF RR>4 AND KUN(TR)=100 THEN 330 ELSE IF RR=1 AND KUN(TR)<40 THEN 330
350 ON RR GOSUB 360,390,420,460,810,810,810:RETURN
360 PP=INT(RND(1)*6):PQ=TR-PP:IF PP=TR OR HE(PP)>HE(TR) THEN RETURN 330
370 IF PQ>1 OR PQ<-1 THEN 360
380 GOSUB 900:RETURN
390 PP=INT(RND(1)*30)+1:IF PP>YO(TR) THEN RETURN 330
400 PQ=INT(RND(1)*15)+1:IF PQ*5>YO(TR) THEN 390
410 YO(TR)=YO(TR)-PP-PQ*5:HE(TR)=HE(TR)+PP:KB(TR)=KB(TR)+PQ:RETURN
420 IF CHU(TR)>90 THEN RETURN 330
430 PP=INT(RND(1)*30)+1:IF PP>YO(TR) THEN RETURN 330
450 GOSUB 730:RETURN
460 IF KAC(TR)>130 AND CSI(TR)>90 AND MAC(TR)>275 OR YO(TR)=0 THEN RETURN
470 PP=INT(RND(1)*30)+1:PQ=INT(RND(1)*10)+1:PR=INT(RND(1)*45)+1
480 IF PP>YO(TR) THEN RETURN 330 ELSE IF PP+PQ>YO(TR) THEN RETURN 330 ELSE IF PP
+PQ+PR>YO(TR) THEN 470 ELSE YO(TR)=YO(TR)-PP-PQ-PR
490 GOSUB 770:RETURN
500 '---------- ｲﾄﾞｳ
510 IF TR=0 AND B(1)=1 THEN 530 ELSE IF B(TR-1)=1 OR B(TR+1)=1 THEN 530
520 PRINT"ｲﾄﾞｳ ﾃﾞｷﾙﾄｺﾛﾊ ｱﾘﾏｾﾝ!":DUMM=1:GOSUB *SSP:RETURN
530 IF HE(TR)<>0 THEN INPUT "ｱｶﾞﾙ ﾄﾞﾚﾀﾞｹ ｲﾄﾞｳ ｼﾏｽｶ";PP:IF PP>HE(TR) THEN 530
540 IF KB(TR)<>0 THEN INPUT "ｷﾊﾞﾀｲ ﾃﾞ ﾄﾞﾚﾀﾞｹ ｲﾄﾞｳ ｼﾏｽｶ";PQ:IF PQ>KB(TR) THEN 540
550 IF YO(TR)<>0 THEN INPUT "ｷﾝ ﾃﾞ ﾄﾚﾀﾞｹ ｴﾝﾏ ｼﾏｽｶ";PR:IF PR>YO(TR) THEN 550
560 INPUT "ﾄﾞｺﾍ ｲﾄﾞｳ ｼﾏｽｶ";PS:IF PS<0 OR PS>6 THEN 560
570 IF B(PS)=0 THEN 560
580 HE(PS)=HE(PS)+PP:KB(PS)+PQ:YO(PS)=YO(PS)+PR
```


★ふー，あぶない！危く乗りそこねるところだったぜ！(群馬県前橋市・いちゃん16才)…【影：前橋からだったら上越新幹線で上野まで来て山手線に乗り換え五反田で降りればいいゾ!!編：そんなこと聞いてないでしょ！】

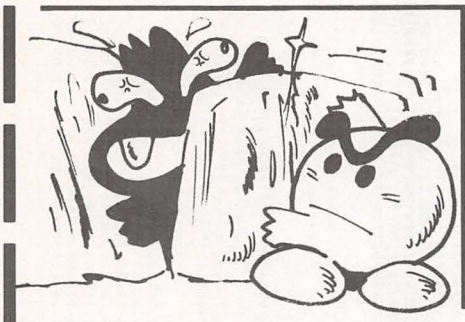
```
950 IF KB(PP)<0 THEN KB(PP)=0
960 IF B(TR)=1 AND B(PP)=0 THEN LKLK=3
970 IF B(TR)=0 AND B(PP)=1 THEN AS=TR:AD=PP:PP=AS:TR=AD:LKLK=2
980 IF HE(TR)<=0 AND KB(TR)<=0 AND LKLK=3 THEN B(TR)=0:PRINT GU$(TR);"ｶﾞ ﾏｹﾏｼﾀ":
GOSUB *SSP:RETURN
990 IF HE(TR)<=0 AND KB(TR)<=0 AND LKLK=2 THEN B(TR)=0:PRINT GU$(TR);"ｶﾞ ﾏｹﾏｼﾀ":
GOSUB *SSP:GU$(TR)=GU$(PP):GOSUB 1470:GOTO 1460
1000 IF HE(PP)<=0 AND KB(PP)<=0 AND LKLK=2 THEN PRINT GU$(PP);"ｶﾞ ﾏｹﾏｼﾀ":GOSUB *
SSP:GOTO 1460
1010 IF HE(TR)<=0 AND KB(TR)<=0 AND LKLK=1 THEN PRINT GU$(TR);"ｶﾞ ﾏｹﾏｼﾀ":GOSUB *
SSP:RETURN
1020 IF HE(PP)<=0 AND KB(PP)<=0 AND LKLK=1 THEN PRINT GU$(TR);"ｶﾞ ｶﾁﾏｼﾀ":GOSUB *
SSP:GU$(PP)=GU$(TR):GOSUB 1750:RETURN
1030 IF HE(PP)<=0 AND KB(PP)<=0 AND LKLK=3 THEN PRINT GU$(TR);"ｶﾞ ｶﾁﾏｼﾀ":GOSUB *
SSP:GU$(PP)=GU$(TR):B(PP)=1:GOSUB 1750:RETURN
1040 IF HE(TR)<=0 THEN HE(TR)=0
1050 IF HE(PP)<=0 THEN HE(PP)=0
1060 IF KB(TR)<=0 THEN KB(TR)=0
1070 IF KB(PP)<=0 THEN KB(PP)=0
1080 IF QW=1 THEN QW=0:GOTO 1300
1090 GOSUB 1420
1100 IF LKLK=1 THEN GOSUB 1260:GOTO 980
1110 IF LKLK=2 THEN GOSUB 1220:GOSUB 1420:GOSUB *SSP:IF HE(TR)<=0 AND KB(TR)<=0
THEN 980 ELSE GOSUB 1130:GOTO 980
1120 IF LKLK=3 THEN GOSUB 1130:GOSUB 1420:GOSUB *SSP:GOSUB 1220:GOTO 980
1130 INPUT "1.ｱｼｶﾞﾙﾀｲ 2.ｷﾊﾞﾀｲ ﾄﾞﾁﾗﾗ ｼｭﾂｼﾞﾝｻｾﾏｽｶ";FQ
1140 IF FQ=1 THEN 1150 ELSE IF FQ=2 THEN 1170 ELSE 1130
1150 FW=1:INPUT "ﾄﾞﾚﾀﾞｹ ｼｭﾂｼﾞﾝ ｼﾏｽｶ";NM
1160 IF NM<0 OR NM>HE(TR) THEN 1150 ELSE GOSUB 1340:RETURN
1170 INPUT "ﾄﾞﾚﾀﾞｹ ｼｭﾂｼﾞﾝ ｼﾏｽｶ";NM
1180 IF NM<0 OR NM>KB(TR) THEN 1170
1190 INPUT "1.ｱｼｶﾞﾙﾀｲ 2.ｷﾊﾞﾀｲ ﾄﾞﾁﾗﾆ ｺｳｹﾞｷｼﾏｽｶ";FW
1200 IF FW=1 THEN FW=2:GOSUB 1340:RETURN
1210 IF FW=2 THEN FW=3:GOSUB 1340:RETURN ELSE 1170
1220 FW=INT(RND(1)*3)+1:ON FW GOSUB 1230,1240,1250:RETURN
1230 NM=INT(RND(1)*HE(PP)):GOSUB 1380:RETURN
1240 NM=INT(RND(1)*KB(PP)):GOSUB 1380:RETURN
1250 NM=INT(RND(1)*KB(PP)):GOSUB 1380:RETURN
1260 FW=INT(RND(1)*3)+1:ON FW GOSUB 1270,1280,1290:GOSUB 1340:QW=1:GOTO 1040
1270 NM=INT(RND(1)*HE(TR)):GOSUB 1340:RETURN
1280 NM=INT(RND(1)*KB(TR)):GOSUB 1340:RETURN
1290 NM=INT(RND(1)*KB(TR)):GOSUB 1340:RETURN
1300 FW=INT(RND(1)*3)+1:ON FW GOSUB 1310,1320,1330:GOSUB 1340:RETURN
1310 NM=INT(RND(1)*HE(PP)):GOSUB 1380:RETURN
1320 NM=INT(RND(1)*KB(PP)):GOSUB 1380:RETURN
1330 NM=INT(RND(1)*KB(PP)):GOSUB 1380:RETURN
1340 RT=INT(RND(1)*5):AJ=RT+NM*KUN(TR)/100:AK=NM*KUN(PP)/100
1350 IF FW=1 THEN HE(TR)=HE(TR)-AK:HE(PP)=HE(PP)-AJ:RETURN
1360 IF FW=2 THEN FW=0:KB(TR)=KB(TR)-AK/5:HE(PP)=HE(PP)-AJ*5:RETURN
1370 IF FW=3 THEN FW=0:KB(TR)=KB(TR)-AK:KB(PP)=KB(PP)-AJ:RETURN
1380 RT=INT(RND(1)*5):AJ=NM*KUN(TR)/100:AK=RT+NM*KUN(PP)/100
1390 IF FW=1 THEN HE(TR)=HE(TR)-AK:HE(PP)=HE(PP)-AJ:RETURN
1400 IF FW=2 THEN FW=0:KB(TR)=KB(TR)-AK/5:HE(PP)=HE(PP)-AJ*5:RETURN
1410 IF FW=3 THEN FW=0:KB(TR)=KB(TR)-AK:KB(PP)=KB(PP)-AJ:RETURN
1420 CLS:LOCATE 0,17:PRINT GU$(TR):LOCATE 20,17:PRINT GU$(PP)
1430 LOCATE 0,18:PRINT"ｱｼｶﾞﾙﾀｲ:ｷﾊﾞﾀｲ":LOCATE 20,18:PRINT"ｱｼｶﾞﾙﾀｲ:ｷﾊﾞﾀｲ"
1440 COLOR 6:LOCATE 0,19:PRINT USING "  #####¦#####";HE(TR),KB(TR):LOCATE 20,19:
PRINT USING "  #####¦#####";HE(PP),KB(PP):COLOR 7
1450 FOR PL=0 TO 5:FOR PO=0 TO 30:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
1460 '---------- ｵﾜﾘ ｶ ?
1470 BH=0:FOR I=0 TO 6:BH=BH+B(I):NEXT:IF BH=0 THEN 1480 ELSE RETURN
1480 CONSOLE 0,25:CLS 3:LOCATE 18,9:COLOR 2:PRINT"GAME OVER":COLOR 7:PRINT GU$(T
R);YR;"ｷﾝ ｺｺﾃﾞ ｼｭつｼﾌ ヲ ｳﾂ･･･"
1490 GOTO 1490
1500 '---------- ﾊﾙ => ﾅﾂ
1510 FOR I=0 TO 6:RR=(RND(1)*30):RA=(RND(1)*10):IF CSI(I)+RR<=100 AND RA>5 THEN
PRINT TT$(I);" ﾃﾞ ｺｳｽﾞｲｶﾞ ﾊｯｾｲ ｼﾏｼﾀ":RA=INT(RND(1)*20):CSI(I)=CSI(I)-8-RA:IF CSI
(I)<0 THEN CSI(I)=0
```

```
1520 NEXT:GOSUB *SSP:RETURN
1530 '---------- ﾅﾂ => ｱｷ
1540 UU=1000:RA=INT(RND(1)*100)+1:IF RA>90 THEN PRINT "ｺﾄｼ ﾊ ｽｺﾞｲ ﾎｳｻｸ ﾃﾞｽｿﾞ!";U
U=650 ELSE IF RA<10 THEN PRINT "ｺﾄｼﾊ ﾀﾞｲ ｷｮｳｻｸ ﾃﾞｽｿﾞ!":UU=1500
1550 IF UU=1000 THEN PRINT "ｺﾄｼﾉ ﾐﾉﾘﾜ ｼｭｶｸ ｼﾃｲﾏｽ"
1560 FOR I=0 TO 6:HRY(I)=((KAC(I)*MEN(I))*(CSI(I)/100))/UU:NEXT I:GOSUB *SSP:RET
URN
1570 '---------- ｱｷ => ﾌﾕ
1580 FOR I=0 TO 6:IF CHU(I)<60 AND HRY(I)<600 AND INT(RND(1)*10)+1<5 THEN PRINT
TT$(I);" ﾃﾞ ｲｯｷ ｶﾞ ﾊｯｾｲ ｼﾏｼﾀ":IK=1
1590 IF IK=1 AND KAC(I)>40 AND INT(RND(1)*10)+1>5 THEN PRINT GU$(I);" ﾊ ｼﾞｭｳﾐﾝﾉ
ｾｯﾄｸﾆ ｾｲｺｳ ｼﾏｼﾀ":GOSUB *SSP ELSE IF IK=1 THEN PRINT GU$(I);" ﾊ ｼﾞｭｳﾐﾝ ﾉ ｾｯﾄｸ ﾆ ｼ
ｯﾊﾟｲ":STK=1:GOSUB *SSP
1600 IF STK=1 THEN CHU(I)=CHU(I)-8-INT(RND(1)*5):YO(I)=YO(I)-30-INT(RND(1)*70):H
E(I)=HE(I)-3-INT(RND(1)*5)
1610 IF STK=1 THEN IF CHU(I)<0 THEN CHU(I)=0
1620 IF STK=1 THEN IF YO(I)<0 THEN YO(I)=0
1630 IF STK=1 THEN STK=0:IF HE(I)<0 THEN HE(I)=0
1640 IK=0:STK=0:NEXT:RETURN
1650 '---------- ﾌﾕ => ﾊﾙ
1660 FOR I=0 TO 6:YO(I)=YO(I)+(MAC(I)*(GIN(I)/14000))*.3:GIN(I)=GIN(I)*MITS(I):N
EXT:YR=YR+1:RETURN
1670 '---------- ｶﾞﾒﾝ
1680 FOR XX=16 TO 631 STEP 16:PUT@(XX,0),A%:PUT@(XX,127),A%:NEXT
1690 PUT@(0,127),A%:FOR XX=16 TO 304 STEP 16:PUT@(XX,63),A%:NEXT
1700 FOR YY=8 TO 127 STEP 8:PUT@(0,YY),A%:PUT@(623,YY),A%:NEXT
1710 J=0:FOR I=1 TO 4:PUT@ (32+J,16),KANJI(ME(I)):J=J+20:NEXT
1720 FOR YY=8 TO 127 STEP 8:PUT@(304,YY),A%,PSET:NEXT
1730 FOR XX=304 TO 623 STEP 16:PUT@(XX,16),A%,PSET:PUT@(XX,40),A%,PSET:NEXT
1740 RETURN
1750 '---------- ｶﾞﾒﾝ ｿﾉ2
1760 CONSOLE 0,25:LOCATE 22,1:PRINT YR;"年    ";SE$(KISETS)
1770 FOR I=0 TO 6:LOCATE 0,9+I:PRINT I;"･･ ";GU$(I):NEXT
1780 IF HE(TR)<0 THEN HE(TR)=0
1790 IF KB(TR)<0 THEN KB(TR)=0
1800 LOCATE 20,3:PRINT"ﾁｲｷ      ";TT$(TR):LOCATE 20,4:PRINT "ﾄｳﾁｸﾞﾝ  ";GU$(TR)
1810 LOCATE 20,6:PRINT USING "ﾖﾜﾝ       ########";YO(TR)
1820 LOCATE 20,7:PRINT USING "ﾄﾁ   ###   ﾁｽｲ ###";KAC(TR),CSI(TR)
1830 LOCATE 20,9:PRINT USING "ﾁｭｳｾｲﾄﾞ        ###";CHU(TR)
1840 LOCATE 20,8:PRINT USING "ﾏﾁﾄｳｼ          ###";MAC(TR)
1850 LOCATE 20,10:PRINT USING"ｼﾞﾝｺｳ      ########";GIN(TR)
1860 LOCATE 20,11:PRINT USING"ﾒﾝｾｷ        #######";MEN(TR)
1870 LOCATE 20,12:PRINT"ﾍｲｼｽｳ/ｸﾝﾚﾝﾄﾞ":COLOR 2:LOCATE 21,13:PRINT"ｱｼｶﾞﾙﾀｲ"
1880 LOCATE 21,14:PRINT"ｷﾊﾞﾀｲ":COLOR 7:LOCATE 29,14:PRINT USING"######/###";KB(T
R),KUN(TR):LOCATE 29,13:PRINT USING"######/###";HE(TR),KUN(TR)
1890 CONSOLE 17,8:CLS:BH=0:FOR I=0 TO 6:BH=BH+B(I):NEXT:IF BH=7 THEN 1900 ELSE R
ETURN
1900 '---------- ｵﾜﾘ
1910 CLS:PRINT "ﾆﾎﾝﾉ ﾚｷｼﾉ ﾎﾝﾋﾟｮｳﾆ ｱﾀﾗｼｲ 1ﾍﾟｰｼﾞｶﾞ ｸﾜﾜｯﾀ"
1920 PRINT:PRINT:PRINT SPC(9);"THE END"
1930 GOTO 1930
1940 '---------------------- ｲﾛﾝﾅ ﾃﾞｰﾀ
1950 DATA 6666,AAAA,6666,0000,6666,AAAA,6666,0000,4537,4C40,244E,4D70
1960 DATA ｶｲｺﾝ,ﾁｽｲｺｳｼﾞｮ,ﾏﾁﾄｳｼ
1970 DATA "          ┌──┐","            ｜ O ｜"
1980 DATA "          └┬┬┘","             ｜｜ "
1990 DATA "┌──┬──┬──┬──┬──┐","└6｜└5┴4├3┼2｜  "
2000 DATA "└┬┘  └┬┘  └┬┘  └┬┘"
2010 DATA ﾊ ﾙ,ﾅ ﾂ,ｱ ｷ,ﾌ ﾕ
2020 DATA ｴ  ｿﾞ ﾁ,"ｱｲｽｸﾞﾝ     ",200, 6,15,56700, 83519,120,30,1.2,60,25
2030 DATA ｵ ｳ ｼｭｳ,"ｵｳｼｭｳｸﾞﾝ   ",200,12,15,97700, 66911,120,30,1.2,57,30
2040 DATA ｴ    ﾄﾞ,"ﾊﾞｸﾌｸﾞﾝ    ",500,42,28,366500,32377,150,50,1.11,38,84
2050 DATA ﾁｭ ｳ ﾌﾟ,"ﾁｭｳﾌﾟｸﾞﾝ   ",400,18,18,205600,66774,150,50,1.17,40,73
2060 DATA ｶ ﾝ ｻ ｲ,"ﾁｮｳﾃｲｸﾞﾝ   ",300,19,18,119800,50589,120,30,1.13,49,72
2070 DATA ﾁｭｳ･ｼｮｸ,"ﾁｭｳ･ｼｮｸｸﾞﾝ",300,19,18,119800,50589,120,30,1.18,50,60
2080 DATA ｷｭｳ ｼｭｳ,"ｷｭｳｼｭｳｸﾞﾝ ",300,18,16,144500,44403,120,30,1.17,58,40
2090 *SSP:PRINT SPC(9);"PUSH SPACE KEY"
2100 IF INKEY$=" " THEN RETURN ELSE 2100
```

★僕の友人は、英語のテストで「window」というのを「mendow」と書いてしまった(実話)。(静岡県裾野市・清水博之12才)…【影：彼はきっと剣道部なんでしょう。編：オチのわかるギャグを言わないでください！】

PC-8801 mk II

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用



氷を投げてモンスターをやっつけろ！

ティル・ナ・モーグ

MASSAULT

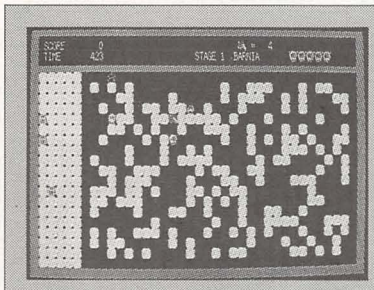
STORY

SAMO(サモ)が住む，ULIA(ウリィア)星は謎の生命体の攻撃を受けた。SAMOは倒れた兵士に生命体のことについて聞いたが兵士は「ティル・ナ・モーグ…すべては…」と言い残し息絶(た)えた。「ティル・ナ・モーグ」とは一体何なのであろうか？さまざな謎(なぞ)を秘(ひ)めSAMOは旅立つ。八つのクリスタル伝説を信じて。

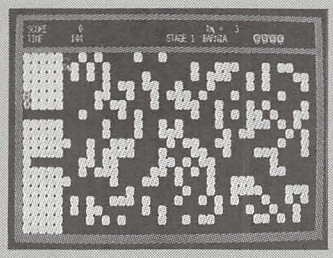
遊びかた

氷を投げて敵をつぶして，ハンマーを手に入れ，氷をつぶし画面右の宝箱を取ります。しかし，宝箱の本物は一つだけであとはにせものです。

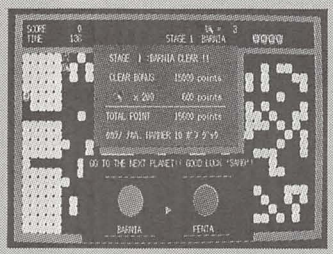
本物を取るとステージ・クリア。最終面は親玉と戦います。敵のレーザーをよけつつこちらのレーザーを当てます。



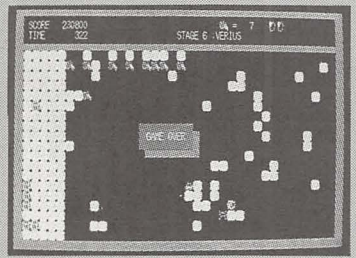
▲《写真１》ゲーム・スタート！敵をやっつけてハンマーを取れ！



▲《写真２》ハンマー２本で氷を一つ壊せる。ある程度取って宝箱へ急げ！



▲《写真３》本物の宝箱のところへ行けばラウンド・クリア!!



▲《写真４》ラウンドが進むにつれ氷は少なくなる。うまく使わないと…

CHECKER FLAG

編：もう少し面にくふうがほしかったですね。

Dr.D：そうじゃな，これだけリストが長い割にはそのあたりのくふうが足りないゾ!!ボスやエンディングに凝るのもいいが，一番重要なゲームがこれではな。

ティル・ナ・モーグのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 1500:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLS 3:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 DIM IC%(51),HUM%(25),PL%(104),TREA%(25),RIN%(104),POSI(40,25)
30 DIM TX(4),TY(4),KA(23),TI$(5),BOS%(104),PAP$(9),ME$(27),POI(40,26):COLOR 7
40 DIM FUN%(51),EW(5,36),EQ(5,36):X=38:Y=22:ST=1:B=6
50 ICX=0:ICY=0:SC=0:BE=0:IC1(0)=-1:BH=101:HP=61:GQ=1:LE=5:H=6
60 C=0:IC(1)=-1:IC1(2)=1:IC(3)=1:XX=X*16:YY=Y*8:NEW CMD:CMD BGM 1:RI=0
70 CMD PLAY "V15","V15","V15","Y7,776,11SOM3000":FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,1,1):NEXT
80 ' ●●●●●●●●●●●●●●  READ  DATA  ●●●●●●●●●●●●●●
```

操作方法

テンキーの 8 2 4 6 で上下左右に動き，SHIFT キーで氷をつぶし，スペース・キーで氷を投げます。最終面では，スペース・キーでレーザーを発射します。

《第1表》変数表

X,XX,Y，YY…自分の座標	H……ハンマー数
TX( )，TY( )……敵の座標	KA( )……漢字
EW(,)，EQ(,)……ボスの座標	TIS$( )……タイトル
ST……ステージ数	TIT$( )……ストーリー
SC……スコア	ME$( )……メッセージ
LE……残り機数	POSI(,)，PO1(,)…氷の座標
HP……残りボスHP	

```
210 READ A$ B$:A$=A$+B$:FOR I=0 TO 25:TRE%(I)=VAL("&H"+MID$(A$,4*I+1,4)):NEXT
220 READ A$ B$:A$=A$+B$:FOR I=0 TO 25:RIN%(I)=VAL("&H"+MID$(A$,4*I+1,4)):NEXT
230 GOSUB 330:READ A$ B$ C$ D$ E$ F$:A$=A$+B$+C$+D$
240 FOR I=0 TO 51:MGN%(I)=VAL("&H"+MID$(A$,4*I+1,4)):NEXT:A$="":A$=E$+F$
250 FOR I=0 TO 51:MGN%(I+52)=VAL("&H"+MID$(A$,4*I+1,4)):NEXT:GOSUB 330
260 READ A$ B$ C$ D$ E$ F$ G$ H$:A$=A$+B$+C$+D$
270 FOR I=0 TO 51:BOS%(I)=VAL("&H"+MID$(A$,4*I+1,4)):NEXT:A$="":B$="":C$="
280 I$=E$+F$+G$+H$:FOR I=0 TO 51:BOS%(I+52)=VAL("&H"+MID$(I$,4*I+1,4)):NEXT
290 GOSUB 330:POKE &HE6,0:POKE &HE7,&H80
300 FOR I=0 TO 5:A=INT(RND(1)*12)+5:B=INT(RND(1)*6)+4
310 EW(U,INT(I/10))=(XI*A)*16+319:EQ(U,INT(I/10))=(X24*B)*8+99:NEXT I,U
320 A=INT(RND(1)*10):FOP$=FAP$(A):GOSUB *TITLE:GOTO 340
330 A$="":B$="":C$="":D$="":E$="":F$="":G$="":H$="":I$="":RETURN
340 ' ●●●●●●●● SUPER MAIN ●●●●●●●
```

★ぶちさがっているけい光板のスイッチのひもで，ボクシングをしたことのある人は10人中9人はいると思う。
（茨城県稲敷郡・常連の宮田博幸17才）……［影：それでプロレスをやった人はそんなにいないと思うけど…。］



ヒソ　氷上木一

評…笑える編

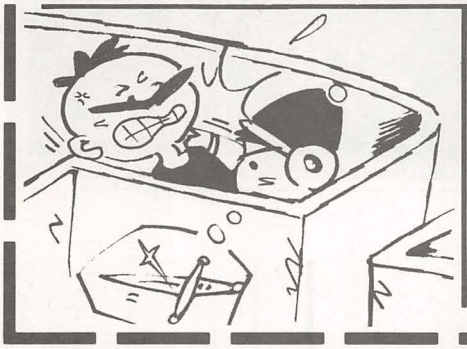


ヒソ　スライト・ブライト

評…かっこいい編

```
1600 CMD BGM 1:LOCATE 25,6 :PRINT USING " CLEAR BONUS    ####### points":CLB
1610 LOCATE 25,8 :PRINT USING "          x 200    ####### points";H*200
1620 LOCATE 25,9 :PRINT STRING$(30,"-")
1630 LOCATE 10,11:PRINT USING "TOTAL POINT    ####### points";CLB+H*200
1640 LD$=MID$(POP$,ST,1):LD=VAL(LD$):LOCATE 25,12:SC=SC+CLB+H*200
1650 PRINT "ﾀｶﾗﾉ ﾅｶﾊ. "PUSH$(LD)" ﾀﾞｯｸﾞ":IF LD=0 THEN H=10 ELSE H=0:RI=RI+1
1660 LINE(27*8,8*8)-STEP(15,7),0,BF:PUT@(27*8,8*8),HUM%
1670 LINE(155,117)-(496,190),0,BF
1680 FOR I=1 TO 42:LOCATE 19+I,15:PRINT MID$(ME$(1),I,1):GOSUB *STCL2:NEXT I
1690 FOR U=0 TO 3000:NEXT:CIRCLE(250,155),25,1:CIRCLE(400,155),25,1
1700 PAINT(250,155),ST,1:PAINT(400,150),ST+1,1
1710 LINE(200,135)-(300,185),1,B:LINE(350,135)-(450,185),1,B
1720 LOCATE 28,22:PRINT PLA$(ST):LOCATE 46,22:PRINT PLA$(ST+1)
1730 LINE(320,160)-(320,166),5:LINE -STEP(10,-3),5:LINE -STEP(-10,-3),5
1740 PAINT(322,162),5:COLOR 0:FOR I=1 TO 8:LOCATE 40,20
1750 PRINT "■":FOR T=0 TO 250:NEXT T:LOCATE 40,20:PRINT "  ":GOSUB *STCL1
1760 FOR T=0 TO 250:NEXT T,I:COLOR 7:FOR U=0 TO 3500:NEXT:X=38:Y=22
1770 FOR I=2 TO 39:FOR U=4 TO 22:POSI(I,U)=0:NEXT U,I:RETURN
1780 ' ●●●●●●   SOUND ﾙｰﾁﾝ   ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1790 *STCL1 :CMD PLAY "T140V15@5I1L16O5CR4"                                    :RETURN
1800 *STCL2 :CMD PLAY ,,,,"M3000T140V15O4L64R64C"                              :RETURN
1810 *CLES  :A1$="T177L8C.C16E4&E4&E4{EEE}4G4&G4&G4{GGG}4>C1&C1"
1820         B1$="L16ARAAARAA":B1$=B1$+B1$:B$=B1$+B1$+B1$+"RAAAAAAEEEEEEEEE"
1830         CMD PLAY "O5@34V12"+A1$,"O5@58V15T177"+B$                         :RETURN
1840 *ENDI  :CMD PLAY "T120L4R8V15O5@50"
1850         A1$="B8R8BG8G&G8AG8A16B2":CMD PLAY A1$+">C8<BA2>C8<BG2&G16"
1860         CMD PLAY A1$+">C8<BA8>C8<BA8G1"                                   :RETURN
1870 *BROIC :CMD PLAY ,,,"M3000L64CC"                                          :RETURN
1880 *DAMAGE:CMD VOICE LFO 3,3,1,16383,127,120,15:CMD PLAY ,,"V15O5C10"  :RETURN
1890 *BDEAD :FOR I=0 TO 10:CMD VOICE LFO 3,3,1,16383,127,120,15
1900         CMD PLAY ,,"V15O3L64CCCC":NEXT
1910         CMD VOICE LFO 3,2,1,383,37,10,15:CMD PLAY,,"V15O4L48CDEE+1":RETURN
1920 *LASER :CMD VOICE LFO 3,1,1,16383,127,120,15:CMD PLAY ,,"V15O7G8"   :RETURN
1930 *BLASER:CMD VOICE LFO 3,2,1,383,12,20,15:CMD PLAY ,,"V15O7F10"      :RETURN
1940 *SADAMA:CMD VOICE LFO 3,3,1,10083,122,109,15:CMD PLAY ,,"V15O5F16"  :RETURN
1950 *SADEAD:CMD PLAY "@33V15O6L16GRGRGRERERERERD4E4C2"                        :RETURN
1960 *OVER  :CMD PLAY "@58O5L32EDCEDCEDCEDCEDC@24L4EDC2"                       :RETURN
1970 *STST  :FOR I=0 TO 1:CMD PLAY "@4905T140V15L8ERERFRFFGRGGFFFF":NEXT:RETURN
1980 *ENDING:' ●●●●●●●●●●●●●●  ENDING  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1990 ERASE BO$%,MGN%,TRE%,PAP$,PLA$:CLS
2000 RESTORE 2530:FOR I=1 TO 27:READ ME$(I):NEXT
2010 FOR U=0 TO 2:FOR I=0 TO 359 STEP 10:E8=(I+U*120)*3.14159/180
2020 EW(U,I/10)=SIN(E8)*40+119:EQ(U,I/10)=COS(E8)*5+99:NEXT I,U
2030 PAINT(0,0),1:LINE(0,146)-(639,163),0,BF:LINE(60,21)-(589,36),5,BF
2040 LINE(0,130)-(639,145),5,BF:LINE(60,37)-(589,180),0,BF
2050 PUT@(15*16,152),FUN%(26):FOR I=39 TO 25 STEP -1:PUT@(I*16,152),PLY%(26)
2060 FOR U=0 TO 150:NEXT U:LINE(I*16,152)-STEP(15,7),0,BF:NEXT I
2070 PUT@(25*16,152),PLY%(26):GEX=200:GEY=84:SIX=250:SIY=56:GOSUB *WIND
2080 FOR I=1 TO 6:FOR U=1 TO LEN(ME$(I)):GOSUB *STCL2:LOCATE 26+U,I+10
2090 PRINT MID$(ME$(I),U,1):NEXT:FOR U=0 TO 3500:NEXT U,I:FOR U=0 TO 5500:NEXT
2100 FOR I=0 TO 7:COLOR=(0,I):COLOR=(1,I):COLOR=(2,I):COLOR=(5,I):NEXT:CLS 3
2110 FOR I=0 TO 7:COLOR=(1,I):NEXT:FOR U=0 TO 3500:NEXT
2120 FOR I=0 TO 359 STEP 45:EN=I*3.14159/180
2130 PUT@(SIN(EN)*100+119,COS(EN)*50+69),RIN%:NEXT
2140 PUT@(8*16,24*8),PLY%(26):PUT@(6*16,24*8),FUN%(26):GEX=160:GEY=130:SIX=350
2150 SIY=60:GOSUB *WIND:FOR I=7 TO 9:FOR U=1 TO LEN(ME$(I)):GOSUB *STCL2
2160 LOCATE 21+U,I+10:PRINT MID$(ME$(I),U,1):NEXT:FOR U=0 TO 3500:NEXT U,I
2170 LINE(8*16,24*8)-STEP(15,7),0,BF:LINE(6*16,24*8)-STEP(15,7),0,BF
2180 PUT@(128,192),PLY%:PUT@(96,192),FUN%
2190 LINE(EW(0,0),EQ(0,0)-30)-(EW(1,0),EQ(1,0)-30),1
2200 LINE -(EW(2,0),EQ(2,0)-30),1:LINE -(EW(0,0),EQ(0,0)-30),1
2210 FOR O=0 TO 2:LINE(127,40)-(EW(0,0),EQ(0,0)-30),1:NEXT
2220 FOR O=0 TO 2:LINE(127,89)-(EW(0,0),EQ(0,0)-30),1:NEXT:FOR I=17 TO 19
2230 LOCATE 21,I:PRINT SPC(30):NEXT:FOR I=10 TO 15:FOR U=1 TO LEN(ME$(I))
2240 GOSUB *STCL2:LOCATE 21+U,I+7:PRINT MID$(ME$(I),U,1):NEXT:FOR U=0 TO 3500
2250 NEXT U,I:FOR U=0 TO 5500:NEXT:LINE(160,130)-(530,240),0,BF:FOR I=17 TO 22
2260 LOCATE 21,I:PRINT SPC(50):NEXT:FOR I=1 TO 15:ROLL -2:NEXT:COLOR 5
2270 FOR I=16 TO 27:FOR U=1 TO LEN(ME$(I)):LOCATE 34+U,I-7:GOSUB *STCL2
2280 PRINT MID$(ME$(I),U,1):NEXT:FOR U=0 TO 3500:NEXT U,I:GOSUB *ENDI
2290 FOR I=0 TO 35:LINE(EW(0,I),EQ(0,I))-(EW(1,I),EQ(1,I)),1
2300 LINE -(EW(2,I),EQ(2,I)),1:LINE -(EW(0,I),EQ(0,I)),1
2310 FOR O=0 TO 2:LINE(127,70)-(EW(0,I),EQ(0,I)),1:NEXT
2320 FOR O=0 TO 2:LINE(127,119)-(EW(0,I),EQ(0,I)),1:NEXT
2330 FOR U=0 TO 50:NEXT U:LINE(65,65)-(165,126),0,BF:NEXT I:GOTO 2290
2340 ' ●●●●●●●●●  DATA  AREA  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2350 DATA "BARNIA"," FENTA","KARISTA"," WEDON","AQUAREA","VERIUS","Tir･nam･og"
2360 DATA "                                    Tir･nam･og    ﾃｨﾙ･ﾅ･ｾｰｸﾞ"
2370 DATA "STORY 2    LEGEND OF CRYSTAL   for PC-8801 SR SERIES"," "
2380 DATA "SAMO(ｻﾓ)ｶﾞ ｽﾝﾃﾞｲﾀULIA(ｸﾘｱ)ｾｲﾊ､ﾅﾌﾞﾉ ｾｲﾒｲﾀｲﾉ ｺｳｹﾞｷﾗｳｹ､RINGｶﾞ ｳﾊﾞﾜﾚﾀ"
2390 DATA "ｾｲﾒｲﾀｲﾉ ｺｳｹﾞｷﾗｳｹﾀ ｿﾝﾗｸﾉ ｲｷﾉｺﾘﾉﾍｲｼﾊ､ﾃﾞﾃｨﾙ･ﾅ･ﾓｰｸﾞ'･･ｽﾍﾟﾃﾊ･･･､"
2400 DATA "ﾄ､SAMO(ｻﾓ)ﾆ ｲｲﾉｺﾝ､ｲｷｶｴﾃﾑ､ ｲｯﾀｲ'ﾃｨﾙ･ﾅ･ﾓｰｸﾞ'ﾄﾊ ﾅﾆｶ?"
2410 DATA "SAMO(ｻﾓ)ﾀﾁﾊ ｾｲﾒｲﾀｲﾆ ﾎﾛﾎﾞｻﾚﾃ ｼﾏｳﾉｶ!?"
2420 DATA "ﾔﾏﾀﾞﾏﾅ ﾅｿﾞﾖﾋﾒ､SAMO(ｻﾓ)ﾊ ﾀﾋﾞﾀﾜﾟ､8ﾌﾉ ｸﾘｽﾀﾙﾉ ﾃﾞﾝｾﾂ ﾖ ｼﾝｼﾞﾃ･･･"
2430 DATA "  GO TO THE NEXT PLANET!! GOOD LUCK 'SAMO'!!","HAAFUN:'ﾖﾛ ｷﾀﾅ･･SAMO "
2440 DATA "         ｵﾏｴﾀﾁﾉ ｷﾓｰﾃｲﾙ ﾄｳｲ RING ﾊ ﾜｶﾀｯﾄ､MOL(ﾓﾙ) ｶﾞ "
2450 DATA "         ﾓｯﾃｲﾙ･･ﾎｼｹﾚﾊﾞ ﾁｶﾗｯﾟｸﾃﾞ ﾄﾙﾉｶﾞ･･ｻｱ ｶｯﾃﾃｺｲ!!」"
2460 DATA "SAMO:「3ｿ ﾍﾔｶﾞｱﾙ･･ﾄﾞﾚﾀﾞ･･?」","      「8ｿｱﾙﾊｽﾞﾉRINGｶﾞ 3ｿｯﾀﾞｹﾅﾉﾓ ﾆﾆﾅﾙ･･」"
2470 DATA "       「ﾝ?･･ﾀﾞﾚﾀﾞ!!」","FUNI:「ｷｻﾏｺｿ ﾅﾆﾓﾉﾀﾞ!!」","              ･ ･ ･
```

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3モード)用



音楽もすごい本格PRG

聖剣ヴィストカリア

YAMATO

背　景

ヴィストカリアは,6人の聖魔導士によって作られた剣である。聖王ディオナトウスの死後，彼らは剣の力を恐れて彼の封印の上に二重の封印を施し，自らの肉体が滅びてもなお封印を守っている，と言われている。

さて，時は第26代ファルガルの治世の時代。突如として魑魅魍魎が出現し，世は大いに乱れた。そのため，彼は7日間の断食の後，力の剣を得るために聖王の墓所へ向かったが，その後の情況を知るものはいなかった。

操作方法

アルザスを操作(テンキー)し，彼の父ファルガルを救出してください。リターン・キーでアイテムを使うことができます。

CHECKER FLAG

編：リストは長いけど，なかなか凝ったRPGのようですね。
影：ノリのいいミュージックなかなか味をだしていますよ。
Dr.D：そうじゃな。リストが長い分,非常に内容の濃いRPGになっている。
編：**リスト1**でキャラデータを作成，別ファイルでセーブしているようですが？
Dr.D：PRGで,敵と出会ったときにいちいちキャラを描いていたら時間がかかりすぎる。でも，この方法なら早くすむわけじゃ。

入力方法

リスト1を入力，デバッグ後，RUNすると，ディスクに「VIST-M.BIN」と「VIST.PAT」の二つのファイルを自動的にセーブします。

それが終わったら，**リスト2**を入力，RUNすればゲームがはじまります。2回目からは**リスト2**をLOAD，RUNすればOKです。

《第1表》聖剣ヴィストカリア

TRX( ), TRY( ), TR( )……宝箱の座標と中身
AMX( ), AMY( ), AM$( )……結界と魔導師名
IT( ), IT$……アイテムとその名前
X, Y……自分の座標
AT, DE, HP, HPM……攻撃，防御，体力，体力MAX
FL……結界フラグ
F( )……ストーリー・フラグ
CU, CV……レベル・カウンタ，レベル
RMAP……マップ情報
MES$……メッセージ

《リスト1》聖剣ヴィストカリアの各種データ・プログラム・リスト

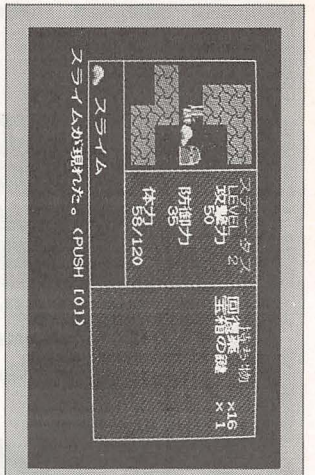
```
70 '
80 '
90 '
100 CLEAR ,&H7F6B:DEF SNG=&H7F6E:DEFINT A-Z:DIM V(132):SCREEN,,WIDTH 4,320,4
110 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:PRINT:PRINT"だいあおばちでぃぁ"
120 FOR IA=1 TO 11:FOR IB=1 TO 16:READ D$:FOR IC=1 TO 16
130 CHR$(IC+IB*16)=VAL("&H"+D$):NEXT IC,IB:CLS 2:GET @(1,1)-(16,16),V
140 PUT PATTERN 12,V,4:PRINT"キャラクタ作成終了":SAVE PATTERN "VIST.PAT",ALL
150 PUT PATTERN 12,V,4:PRINT"キャラクタ作成終了":SAVE PATTERN "VIST.PAT",ALL
160 C=0:GOSUB 230:FOR IA=1 TO 6:READ D$:CHA:CHB=0:FOR IB=1 TO 8:GOSUB 220
170 FOR JC=1 TO 8:DA=VAL("&H"+MID$(D$,IB*8-8+IC,1)):CHB=CHB+DA:D=16:FOR ID=1 TO
4:DB=1:D=D/2:IF DA>=D THEN DA=DA-D:DB=6
180 POKE C,DB:C=C+1:NEXT ID,IC:GOSUB 220:NEXT IB:IF IA MOD 2=0 THEN GOSUB 230
190 IF CHA<>CHB THEN PRINT 810+IA*10,"貴にエラー(WRONG)";CHB;"/(RIGHT)";CHA;";")"
200 NEXT IA:PRINT"マップ作成終了":BSAVE "VIST-M.BIN",0,2238:END
210 '
220 FOR IE=1 TO 3:POKE C,6:C=C+1:NEXT IE:RETURN
230 FOR IE=1 TO 114:POKE C,6:C=C+1:NEXT IE:RETURN
240 '
250 '1 ﾕｳｼｬ *-*-*-*
```

★ぼくは、ミュージック・プログラムをたくさん作ったのですが、送る勇気がなかなかでません。どうしたらいいでしょう。（兵庫県加古川市・藪　隆之　15才）…［つぐ美：けしてはずかしくないから勇気をだしてごらん。］

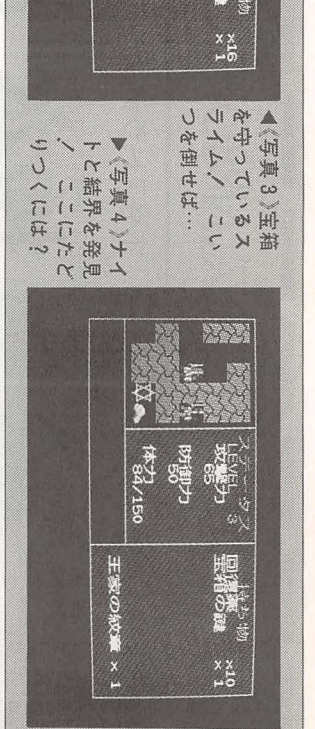
```
540 DATA f0ffffff00fffff,0ffffff0ff00fff,ffffff0fffff000,fffff0fffffffff
550 'ｺｳﾓﾘ  -*-*-*-*-*-*- -*-*-*-*-*-*-*- -*-*-*-*-*-*-*- -*-*-*-*-*-*-*-◢
560 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0001112002111000
570 DATA 0111100000011110,1111000000001111,1111110110111111,1111101111011111
580 DATA 1100002882000011,1000002882000001,0000000880000000,0000000000000000
590 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
600 'ｽﾗｲﾑ  -*-*-*-*-*-*- -*-*-*-*-*-*-*- -*-*-*-*-*-*-*- -*-*-*-*-*-*-*-◢
610 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
620 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000555500000000
630 DATA 0055777775000000,0557555555700000,0575555555557000,5555555555555570
640 DATA 5555555d5dd55555,05555dddddd5555,000ddd00000ddd0,0000000000000000
650 '9 ｱｰﾏｰ  -*-*-*-*-*-*- -*-*-*-*-*-*-*- -*-*-*-*-*-*-*- -*-*-*-*-*-*-*-◢
660 DATA 07000227aa000000,07002227aaa00000,07002227aaa00000,070020000a00000
670 DATA 07002227aaa00000,07b02227aaa0bb00,0fbb0227aa0bb000,6660b02fa0b00000
680 DATA 2a02272722033bb0,2a07722277a33bb0,0002227222033bb0,0002227222033bb0
690 DATA 00022222fff03b00,00fff000fff00000,00fff000fff00000,00000000fff00000
700 'A ｳｫｰﾑ  -*-*-*-*-*-*- -*-*-*-*-*-*-*- -*-*-*-*-*-*-*- -*-*-*-*-*-*-*-◢
710 DATA 00000eeee0000000,0000eccccee00000,000ec7a7ccce0000,000c27aaa7ce0000
720 DATA 00ec7aaaa7acc000,00ca7aaaaaaac000,00caaaaaaa7ac000,00ca7a7a7a7ac000
730 DATA 00cc7a7a7accc000,000ceeeeeeecc000,000ccceaeaccc000,000cceeeeeecc000
740 DATA 000cceaeeeeac0000,0080ceeeeeccc000,800ccaeeeacc0080,0080ceeeeec08000
750 'B ｱﾙﾏﾀｽ  -*-*-*-*-*-*- -*-*-*-*-*-*-*- -*-*-*-*-*-*-*- -*-*-*-*-*-*-*-◢
760 DATA 07000ff788000000,0700fff788880000,0700fff788800000,0700f44444800000
770 DATA 0700fff788800000,07ddfff7888ddd00,07dddff788ddd000,6660ddf78d000000
780 DATA f80f7fff7f877ff0,f80f7f2f7f876ef0,00077fff77076ef0,0007ff7ff7076ef0
790 DATA 000f7f7f88807f00,0088800088800000,0088800088800000,0000000088800000
800 '■■■■MAP DATA■■■■
```

```
1200 IT(1)=IT(1)-1:HP=HPM:GOSUB *ITEM:GOSUB *STA:PRINT N$+"は"+IT$(1)+"を使った。":
PRINT "体力が回復した。"+ST2$:GOSUB *KEYIN:GOTO 1240
1210 '──────
1220 PRINT N$+"は逃げだした。"+ST2$:GOSUB *KEYIN:IF RND(1)>.6 THEN PRINT "だが逃げ切れ
なかった！"+ST2$:GOSUB *KEYIN ELSE 1300
1230 '──────
1240 COLOR 6:PRINT "モンスターの攻撃！":GAT=INT(RND(1)*(FAT/9))*9-DE/(INT(RND(1)*5)+
8):GAT=GAT+(GAT<0)*GAT:HP=HP-GAT:PRINT GAT;"pts.のダメージを受けた。"+ST2$
1250 GOSUB *KEYIN:IF HP<=0 THEN HP=0:GOSUB *STA:PRINT N$+"は死んでしまった。":GOTO *
OVER ELSE GOSUB *STA:GOTO 1130
1260 '──────
1270 GOSUB 330:CU=CU+1+(CU=CV)*(CV+1):CV=CV-(CU=0):AT=AT-(CU=0)*10
1280 DE=DE-(CU=0)*10:HPM=HPM-(CU=0)*20:GOSUB *STA:IF PEEK(X+XX+(Y+YY)*38)>7 THEN
 POKE X+XX+(Y+YY)*38,1:AT=AT+5:DE=DE+5:HPM=HPM+10:GOSUB *STA
1290 IF (RND(1)>.8)+(RMAP=8)*(FL<3)+(RMAP=9)*(FL<6) THEN PRINT EN$(RMAP-6)+"は":
PRINT IT$(1)+"を持っていた。"+ST2$:GOSUB *KEYIN:IT(1)=IT(1)+1:GOSUB *ITEM
1300 BUFFER=8:LINE (16,107)-(32,123),0,BF:LOCATE 5,14:PRINT ST1$:CLS 1:GOTO 750
1310 '■■■■■階段など処理■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1320 IF RMAP=2 THEN 1350 ELSE IF RMAP=5 THEN 1410
1330 STAIR=STAIR+SGN(RMAP-3.5):Y=Y+SGN(RMAP-3.5)*19:GOTO 770
1340 '═══宝箱処理═══════════════════════════════════════════
1350 I=0:WHILE I<12:I=I+1:IF (TRX(I)=X)*(TRY(I)=Y) THEN 1360 ELSE WEND
1360 IF IT(2)=0 THEN MES$="鍵がかかっている。":GOSUB *MES:GOTO 820
1370 MES$="宝箱を開けると"+IT$(TR(I))+"がでてきた。":GOSUB *MES
1380 IT(TR(I))=IT(TR(I))+1:POKE X+Y*38,1:AT=AT+ATP(TR(I))
1390 DE=DE+DEP(TR(I)):GOSUB *ITEM:GOSUB *STA:GOTO 770
1400 '═══結界処理═══════════════════════════════════════════
1410 I=0:WHILE I<7:I=I+1:IF (AMX(I)=X)*(AMY(I)=Y) THEN 1420 ELSE WEND
1420 COLOR 4:LOCATE 2,14:PRINT AM$(I);"の結界":COLOR 7:IF FL<I THEN FL=I
1430 PL=13:STOPM:ON PLAY(1) GOSUB 320:PLAY ON:PLAY PA$(13),PB$(13),PC$(13)
1440 ON I GOTO 1480,1530,1580,1630,1660,1690,*CLEA
1450 *G:GOSUB *MES:LOCATE 2,14:PRINT ST4$:GOTO 750
1460 *G2:GOSUB *MES:LOCATE 2,14:PRINT ST4$:GOTO 770
1470 '──────────────────────────────────────────────────
1480 IF (F(0)=0)*(IT(2)=0) THEN MES$=M$(1):G=1:GOSUB *MES:IF IC=0 THEN MES$=M$(1
6):GOTO *G ELSE MES$=M$(26)+"これ"+M$(7):IT(2)=1:GOSUB *MES:GOSUB *ITEM
1490 IF (F(0)=0)*(IT(11)=1) THEN MES$=M$(22):F(0)=1:GOSUB *MES:POKE 196,1
1500 IF (IT(8)=0)*(P(2)=1)*(F(3)=0) THEN MES$=M$(11)+"受け取るがよい。":IT(8)=1:F(3)
=1:GOSUB *MES:GOSUB *ITEM
1510 IF F(0)=0 THEN MES$=M$(3):GOTO *G ELSE MES$=M$(19):GOTO *G
1520 '──────────────────────────────────────────────────
1530 IF (F(3)=1)*(F(4)=0) THEN MES$="それは真実を映す"+IT$(8)+"ではないか。":GOSUB *MES
:MES$=M$(21):IT(8)=0:F(4)=1:GOSUB *ITEM:GOTO *G
1540 IF (IT(5)=1)*(P(6)=1)*(F(7)=0) THEN MES$="それは"+IT$(5)+"だな。":GOSUB *MES:M
ES$=M$(23)+M$(17)+"とにかく"+IT$(8)+"をそれにはめておこう。":F(7)=1:GOTO *G
1550 IF F(7)=1 THEN MES$=M$(5):GOTO *G ELSE IF F(4)=1 THEN MES$=M$(10):GOTO *G
1560 MES$=M$(12):F(1)=1:GOTO *G
1570 '──────────────────────────────────────────────────
1580 MES$="よくここまできた。休んでいきなさい。":HP=HPM:GOSUB *MES:GOSUB *STA
1590 IF F(4)=1 THEN MES$="そうか、"+IT$(8)+"が見つかったのか。ではそのことは"+AM$(2)+"に任
せて、先に進むがいい。":POKE 705,4:POKE 1427,3:GOTO *G
1600 IF F(1)=1 THEN MES$=M$(4):GOSUB *MES:MES$=M$(18):F(2)=1:GOTO *G
1610 MES$=M$(19):GOTO *G
1620 '──────────────────────────────────────────────────
1630 MES$=AM$(5)+"の結界へは行ったか？":G=1:GOSUB *MES:IF IC=1 THEN MES$=M$(13):GOTO
 *G ELSE IF IT(9)=1 THEN MES$=IT$(9)+"を使うのだ。"+M$(15):GOTO *G
1640 MES$=M$(8):GOSUB *MES:MES$=M$(14)+IT$(9)+M$(7):IT(9)=1:GOSUB *MES:GOSUB *IT
EM:MES$=M$(15):GOTO *G
1650 '──────────────────────────────────────────────────
1660 IF IT(10)=0 THEN MES$=M$(6)+IT$(10)+M$(25):IT(10)=1:GOSUB *MES:GOSUB *ITEM
1670 IF (F(5)=1)*(IT(5)=1) THEN MES$=M$(23)+"そうだ、その"+IT$(5)+"に"+IT$(8)+"を付け
れば、"+M$(9):F(6)=1:GOTO *G ELSE MES$=M$(5):GOTO *G
1680 '──────────────────────────────────────────────────
1690 MES$=M$(20):GOSUB *MES:MES$=M$(2):X=3:Y=&H29:GOTO *G
1700 '──────────────────────────────────────────────────
1710 MES$="突然"+IT$(8)+"が、輝きはじめた。":GOSUB *MES:MES$="目の前の"+EN$(RMAP-6)+"は
、いつしか仮のよく知っている男に変わっていた。":STOPM
1720 GOSUB *MES:MES$="「父さん！」":GOSUB *MES:MES$=N$+"か。私は一体・・・。":GOSUB *MES
:MES$="そ、そうだ。思い出した、"+AM$(6)+"を・・・グフッ。":GOSUB *MES
1730 MES$="「しっかりして下さい！」":GOSUB *MES:MES$="だ、大丈夫だ。だが、この体ではあまり動くこ
とはできんな。":GOSUB *MES
1740 MES$="「私が"+AM$(6)+"を探します。」":GOSUB *MES:MES$="やってくれるか・・・。では頼むぞ
。":GOSUB *MES:MES$="そうだ、これを使うがいい。":IT(4)=1
1750 GOSUB *MES:GOSUB *ITEM:AT=AT+ATP(4):DE=DE+DEP(4):GOSUB *STA:MES$="私は先に城に
戻る。任せたぞ、"+N$+"。":GOSUB *MES:RMAP=9:XX=0:YY=-1:F(8)=1:GOTO 1270
1760 '──────────────────────────────────────────────────
1770 *OVER:STOPM:PLAY "TL8@V12505dagafaeadefa>d2.<","TL16@V125L2b-1>c<f+.","TL16
@V12512f1ga.":GOSUB *PLS:PRINT ST1$+"Replay"+ST3$:IC$="1":GOSUB *KEYIN
```

```
1780 IF IC=0 THEN STOPM:CLS 3:BUFFER=8:CLS 2:WIDTH 80:CONSOLE ,,2:END ELSE 100
1790 *CLEA:STOPM:MES$="祉のおっづ券で觧な磨糸部充さぞ、":GOSUB *DC2:MES$="たか頃催ひ寸灰の案
なねまげぼるっっぁり、":GOSUB *DC2
1800 MES$="ぉ鮮のげる糸会欠じりぞむ券ね領糸邪らょうでさづぃりかぜるのぉおざぃ、":GOSUB *DC2:MES$=
"券糸仮紗おか裸をたぞむ磨か崩話さぞねた？":GOSUB *DC2
1810 MES$="ぉ鮮の仮め餅おだぢぅどぃ、":GOSUB *DC2:MES$="券のげげなのめぅどぃねた。。。。":GOSU
B *DC2:COLOR 6:PRINT "ＡＣＴ１　ＣＬＥＡＲ！":COLOR 7
1820 PRINT "　彼の冒険は始まったばかりである・・・。":PL=4:ON PLAY(4) GOSUB 310:PLAY ON:PL
AY "T150@58Q4L16@V126r",PA$(4),PB$(4),PC$(4):GOSUB *KEYIN:GOTO 1780
1830 '■■■■各種データ読み込み■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1840 FOR I=1 TO 12:READ MES$:GOSUB *DC:IT$(I)=MER$:NEXT I:IT$(0)=""
1850 FOR I=2 TO 12:C=0
1860 READ R$:C=C+1:IF R$="*" THEN 1920
1870 RX=VAL("&H"+LEFT$(R$,2)):RY=VAL("&H"+MID$(R$,3,2))
1880 IF I=2 THEN TRX(C)=RX:TRY(C)=RY:TR(C)=VAL("&H"+RIGHT$(R$,1))
1890 IF (I=3)+(I=4) THEN POKE RX+(RY+SGN(I-3.5)*19)*38,3-(I=3)
1900 IF I=5 THEN AMX(C)=RX:AMY(C)=RY:READ MES$:GOSUB *DC:AM$(C)=MER$
1910 POKE RX+RY*38,I:GOTO 1860
1920 NEXT I:FOR I=1 TO 4:READ EN$(I),EAT(I),EDE(I),EHP(I):NEXT I
1930 FOR I=1 TO 26:READ M$(I):NEXT I
1940 FOR I=1 TO 19:READ PA$(I),PB$(I),PC$(I):NEXT I:RETURN
1950 '■■■■データ変換■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1960 *DC:MER$="":IL=KLEN(MES$):FOR IL=1 TO L:MER$=MER$+CHR$(ASC(MID$(MES$,IL*2-1,
2))+1):NEXT IL:RETURN
1970 *DC2:GOSUB *DC:MES$=MER$:GOSUB *MES:RETURN
1980 '■■■■各種データ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1990 DATA "解副約","泰面ね遣","詐おぞひよ","領ねげづ","殴ね株","痩ね潤"
2000 DATA "道ね潤","推照極","ボデデキ","精どり思臨","殴嫁ね関称","盛零ね婉臨"
2010 DATA 21047,1a091,1d0b1,1211b,0e191,0a1e1,151ec,13216,1a241,03251
2020 DATA 11295,17373,*,1516,1118,0619,031c,0d1e,111e,1722,2022,0825,0a25,0c25,*
,071c,131e,221e,2120,0623,0823,0c23,1e23,2124,1125,1e25,*
2030 DATA 0604,"テアォジ",1131,"ョノヲ",1511,"ュギルピ",0f24,"マゴィ",1721,"オ○ゥアヲ",1
51a,"ンアジデオラァ",0809,"テアォドデイジ",*,*,*
2040 DATA 1611,1212,1221,*,2206,160f,172b,1238,1338,*,0709,*,*
2050 DATA 1f17,140e,1917,1b1a,1e1a,1e1e,1820,*,"吸血コウモリ",35,40,80,"スライム",65,
100,250,"レッドアーマー",125,225,550,"ウォーム",200,450,2000
2060 '■■■■会話データ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2070 DATA "ここから奥へは、王家の者以外通すわけにはいかん。どうしても通りたいというのか？","ここに入れ
たという事は、第二の封印を解いたということだ。さあ、聖剣を探しに行くがよい。","身の証しをたてる事ができる
ならば、ここを通そう。"
2080 DATA "ヴィストカリアは三重の封印によって守られている。その第一が王家の血に関するものなのだ。","魔
の力が強くなってきている。我々は結界の外へはでられないのだよ。","この洞窟をむやみに歩きまわるのは危険だ。
","を持っていくがいい。"
2090 DATA "え？あそこはディオスの封印を解かなくても行けるはずだぞ。","魔法で姿を変えられたものをもとど
おりにできるはずだ。","いまだに手掛りはないぞ。"
2100 DATA "すまん、渡し忘れておった。そなたの父が、ここにきた時に落としていったものだ。","王を探してい
るのか？　ここには来なかったようだが。","なら良い。"
2110 DATA "あそこは地盤がゆるいため、入口がふさがったのかもしれない。","ただし、地盤がゆるい所でしか使
えないぞ。","ならば立ち去るがよい。","なんということだ！"
2120 DATA "それをおぬしが解いたという事は、案外王はまだ入口付近で迷っているのかもしれん。","くれぐれも
気を付けてな。","王が無事でなによりだったな。"
2130 DATA "私がそれを使って王の行方を調べてみよう。預からせてくれ。","まさしくそなたは、王家の血を引く
者。封印を解いてつかわそう。","王が！？まさか・・・。","ワッハッハ、私がファルガルだ。死ね。","を授けよ
う。"
2140 DATA "そなたが本当に王家の者なのか試させてもらおう。"
2150 '■■■■音楽データ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2160 DATA "T@57Q3L8@V122r","T@59L@V126","T@58L@V126"
2170 DATA "O3ae>c<ebe>dc<ebeabe>e<e","O6rererere　　","O4rararg+"
2180 DATA "af>c<fbf>dc<fbfabe>ed　　","rfrfrfr8e8e8e8","rarara18rg+g+g+l4"
2190 '──────
2200 DATA "T150@4Q6L16@V127","T150@21Q7L16@V127","T150y6,20y7,241s0m3000"
2210 DATA "O4ccgccgcccgccgcc　　","O3<g>ce-gce-g>ce-c<ge->c<ge-c","L4rcrc"
2220 DATA "cca-cca-cccca-cca-cc　　","<a->cfa-cfa->cfc<a-f>c<a-fc","rcrc"
2230 DATA "ccgccgcgcgccgcgcg　　","<g>ce-gce-g>ce-c<ge->c<ge-c","rcrc"
2240 DATA "cca-cca-ca-cca-cca-ca-< ","<a->cfa-cfa->cfc<a-f>c<a-fc>","rcrc"
2250 DATA "gg>g<g>de-fga-gfe-dc<ba-","gfe-dc<ba-g>a-a-8a-a-8<a-8>","rcrL16ccc8"
2260 DATA "gg>g<g>de-fga-gfe-dc<ba->","gfe-dc<ba-g>a-a-8a-a-8<a-8>","L4rcrc"
2270 DATA "gg8gg8gg8gg8gg8c+c+c+c+　　","gg8gg8gg8gg8gg8a-8b-8","L16cc8cr8cc8cr8c8cc"
2280 DATA "gg8gg8gg8gg8gg8gfe-d　　","gg8gg8gg8gg8gg8f8a-8","rr8cc8cc8cc8cccc"
2290 '──────
2300 DATA "T100L16@V120r","T100L16@V118","T100L8@V116"
2310 DATA "O6<ab>cde8<a8>fgfededc","O5cdefg8fededc<b>c<ba　　","O3a4e4fedc"
2320 DATA "<b>c<bag+8e8a2>　　","g+4&g+>fedd8c+<b>c+def　　","e<b>c<g+ab>c+d"
2330 DATA "<g+ab>cd8<g+8>c<b>cde4　　","<b>cdef8edcdc<bab>c<a>","eeeef2"
2340 DATA "<g+ab>cd8<g+8>c<b>cdec<ba>","<b>cdef8edcdc<ba8>f8　　","eeeef2"
2350 DATA "ec<ba>ec<ba>fdc<b>fdc<b>　　","<gegegegeafafafaf　　","c2d2"
2360 DATA "f+d+c<b>f+d+c<b>g+edcg+ed<b","af+af+af+af+bg+bg+bag+e","d+2e<b>c<g+"
```



▲〈写真3〉宝箱を守っているスライム。こいつを倒せば…

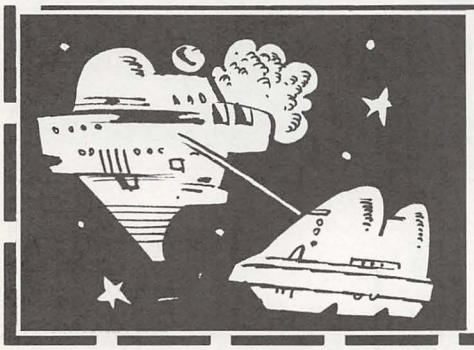


▲〈写真4〉ナイトと結界を発見　ここにたどりつくには？

PC-8001 mk2 SR/286

★40円切手をはっておきます。あと1円は影さんが負担してくださいネ。なーんちゃっておじさん。(三重県鈴鹿市・KLJ　16才)…[影：何てことをするんだ!!　これ以上私の給料を減らすようなことしないでくれ～!!]

PC-9801/286シリーズ(N88DISK BASIC(86))用



本格ストラテジー・シミュレーション

抄本 小戦略

水谷　雅宏

遊びかた

まず，コンピュータの強さを入力してください（1が弱く，5が強い）。その後，使用するキーは，テンキーとリターン・キーのみです。

各部隊10ユニットから成り，赤，緑とも10部隊をもってスタートします。緑はあなたの，赤はコンピュータの部隊で，移動させたい部隊の上へカーソルを移動して[5]を押してください。赤い部隊に合わせると，その部隊の状態を表示します。緑に合わせると，移動するか攻撃するかを聞いてくるので，行動を決定し，つぎに，移動ならば移動先を(移動可能範囲あり)，攻撃ならばその相手を決めます。これを，自分の部隊すべてについて行ないます。それが終わりますと，コンピュータが赤の部隊を動かし，その後またあなたの番になります。

ドックについて

移動先をドックに合わせるとドックに入り，ユニットの補給等を受けます。また，ドック内からの攻撃はできません。

ゲーム・オーバーについて

攻撃の結果，ユニットがなくなると，その部隊はなくなります。そして，10部隊すべてがやられてなくなりますと，負けとなります。

キャラクター・データについて

キャラクターを，8×8ドットで作り，横を2倍にのばして表示します。また，緑のキャラを左右反転して赤のキャラにしますので，データは緑の分だけですみ，入力がかなり楽になります(1990行～)。

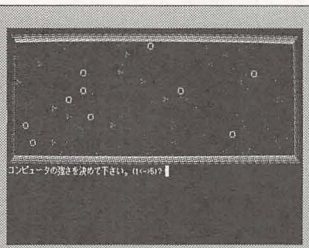
CHECKER FLAG

編：最近流行のストラテジー・タイプのシミュレーション・ゲームですが。

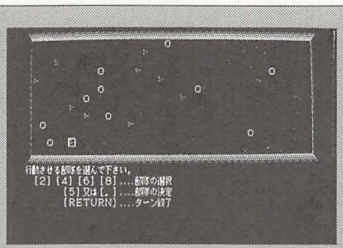
Dr.D：リストもそんなに長くないし，まずまず遊べるプログラムじゃが，もう少しくふうがほしかったゾ!!

編：たとえばどういう点でしょう。

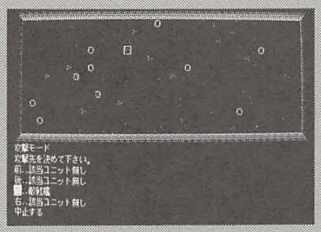
Dr.D：うむ，まず，ユニットごとにもう少し特徴をもたせるといいゾ!!たとえば，接近戦向きとか，長距離戦向きとかいうふうにじゃ。また，最初自機の配置も自分で設定できたほうがいいゾ。そのほうが作戦もたてやすいし，より戦略的なゲームになるはずじゃ。



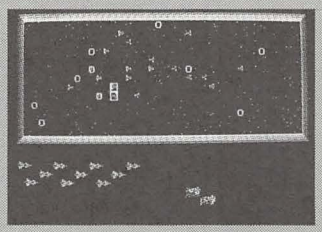
◀《写真1》まず、コンピュータの強さを決めます。最初は弱いほうがいいかも



◀《写真2》命令は、個々のユニットごとに入力していく。□はドックだ



◀《写真3》前後左右に隣接する敵なら攻撃することが可能。データは必ず見よう



◀《写真4》これが戦闘画面。敵のユニットを一つ撃滅したゾ!!この調子

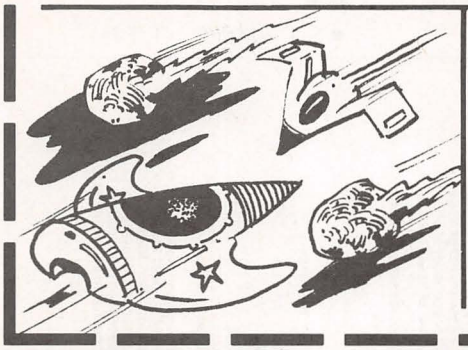
★つぐ美さん！髪型変えたらますます美人になっちゃって！友達の瀬戸なんか1日中つぐ美さん，つぐ美さんって言ってるぐらいだから。(山口県下関市・前田大尊　14才)…【つぐ美：どうもありがとう！うれしいわ！】

```
10 '
20 '!!!
```

★授業中，鉄棒をしているとき，アフターバーナーを体感し，つぎの瞬間，目の前がまっ暗になっていた。(兵庫県三木市・すーぱーすとろんぐ15才)…【影：鉄棒を20回ぐらいぐるぐる回ってたりして。嘘：ないない♪】

```
1220 GOSUB 1930:GOSUB 1940:GOSUB 1960:BX=0:BY=0:GOSUB 1940:GOSUB 1280
1230 NEXT
1240 TU=0:FOR I=0 TO 9:CF(I)=1:NEXT:GOTO 260
1250 FOR JA=0 TO 9:JC=(A-TX(JA))^2+(B-TY(JA))^2:IF JC<L THEN L=JC:K=JA:M=1
1260 NEXT:SWAP CX(K),TX(K):SWAP CY(K),TY(K)
1270 GOTO 1160
1280 '
1290 '■■■
```

S1用



高速シューティング・ゲームを存分に

NOINAR WARS

ノイナー　ウォーズ

ないの＆ないの

●はじめに

これは，私のマシン語ゲームの第2作目です（1作目はボツになった？）。アセンブラが手に入ったので，かなり，内容もパワーアップしています（ストーリーは，長くなるので省略）。

●遊びかた

カーソル・キーで8方向に移動，スペース・キーでミサイル，CTRL キーでポーズです。

パワーアップ等はなく，エネルギー制で，LIFE が0になると，ゲーム・オーバーです。

ボスキャラ（30×30ドット）を倒せば面クリアで，LIFE が最高まであがります。

2面からは，障害物がスクロールでせまってきます(段スク)。

スコアは，とにかく敵に1発当てれば1点と，ボスを倒したときに，残りLIFEのぶんだけ入ります。

●プログラム

●動きは，スクロール以外は「1ドット単位」です。そして，「1／60秒ごと」に動いています。これは，市販の MSX ソフト並の動きなのです(スクロールがなければ，ビデオゲーム並)。

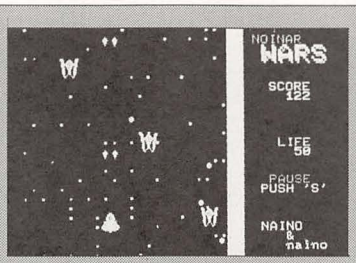
●チェックサムは，一度全部読み書きしてから，エラーの行を，一度に表示します。

●グラフィック・ページ1に，キャラクターが並んでいますが，これがキャラクター・データになっていますので，ここがおかしいと，画面もおかしくなります（40行～100行）。

●4面の高速スクロールは，バグ



▲〈写真1〉タイトル画面。これぞマシン語を駆使したゲーム



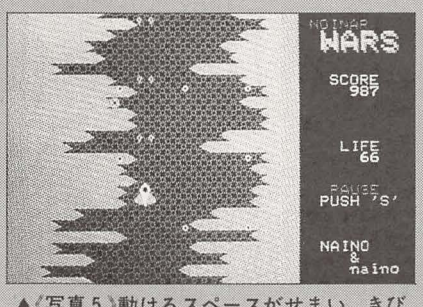
▲〈写真2〉いろーんな敵がいろんな攻撃をしかけてくるぞ



▲〈写真3〉てたぞ，各面に現れるボスキャラ。根気勝負だ



▲〈写真4〉障害物も出現。この中での敵のきびしい攻撃だ



▲〈写真5〉動けるスペースがせまい。きびしいが，先はまだまだ

★もし，影さんと編さん，Dr.Dとつぐ美さんの言葉が逆になったら……。(富山県高岡市・堀　真人12才)……
【影：どうなるんでしょ。編：ぐはははは。Dr.D：何がおかしいのよ。つぐ美：Dr.そんな言葉使わんでくれ。】

```
10 ' ********** OPENING **********
20 CLEAR,&HC000:DEFMAP=1:DEFINT A-Z:DIM E(140):GOSUB 870
30 IF PEEK(&HCFFF)()203 THEN GOTO 1180
40 ' ********** PUT AREA ZUKURI **********
50 SCREEN 0,1,1:COLOR ,,1:CLS:FOR I=0 TO 7
60    SYMBOL(I,I*16),"   e  g  k  lm   pq   h  j",1,1,,OR
70  SYMBOL(I,I*16+8),"   f     k  no   rs   i  j",1,-1,,OR
80   SYMBOL(I,I*16),"   e  g  k   ml   qp  h  j",-1,1,,OR
90 SYMBOL(I,I*16+8),"   f     k   on   sr  i  j",-1,-1,,OR
100 SYMBOL(I,128+I*8),"a c b d":NEXT
110 ' ********** TITLE **********
120 WIDTH 40:SCREEN ,0:CLS:POKE &HFFD0,9:COLOR 7,,0
130 SYMBOL(48,24),"NOINAR",3,3,2
140 SYMBOL(78,54),"WARS",6,6,1:SYMBOL(72,48),"WARS",6,6,6,PSET
150 LOCATE 5,13:PRINT "THE BATTLE TEAM NOINAR'S STORY";
160 SYMBOL(48,136),"PUSH SPACE KEY",2,2,4
170 NX=9:NY=22:GOSUB 820:L=0:FOR I=0 TO 30:A$=INKEY$:NEXT
180 X=RND*639:Y=RND*199:C=RND*6+1:L=L+1
190 PALETTE 4,C:IF L(400 THEN PSET(X,Y),C
200 IF INKEY$()" " THEN 180
210 ' ********** GAMEN ZUKURI **********
220 CLS:PALETTE
230 A$=CHR$(254)+CHR$(254)+STRING$(24,32)+CHR$(254)+CHR$(254)
240 FOR I=0 TO 24:COLOR ,,1:LOCATE 0,I:PRINT A$;:NEXT
250 COLOR ,,0:SYMBOL(232,8),"NOINAR",1,1,2
260 SYMBOL(242,18),"WARS",2,2,1:SYMBOL(240,16),"WARS",2,2,6,PSET
270 COLOR 5:LOCATE 30,21:PRINT "NAINO"
280 LOCATE 33,22:PRINT "&";CHR$(29);CHR$(31);"naino";
290 COLOR 5:LOCATE 31,6:PRINT "SCORE";
300 COLOR 3:LOCATE 32,12:PRINT "LIFE";
310 ' ********** MUSIC SUB **********
320 P$="T180O5V15L16MLCGEB+B"
330 SA$="MNL12GGGAAAGGGFFFGGGAAAG2GGGAAAGGGGGGG1"
340 SB$="MNL12EEEEFFFEEEDDDEEEFFFE2EEEFFFEEEDDDE1"
350 SC$="V15MLL12O3C1C2.O2GABO3C1C1"
360 D$="T12004MLL4ABCDCBA":M$="T15004V12":PLAY M$,M$,M$
370 ' ********** GAME START **********
380 PTX=-16065:PTY=PTX+1:PTAD=PTX+2
390 EXEC &HC203:POKE &HC30E,16:POKE &HDODA,0
400 PLAY SA$,SB$
410 POKE &HFFD8,&HF7:EXEC &HC200:P=PEEK(&HD0C7)
420 ON P GOTO 440,720,510
430 ' ********** PAUSE **********
440 PLAY P$:COLOR 2:LOCATE 31,16:PRINT "PAUSE";
450 COLOR 6:LOCATE 30,17:PRINT "PUSH 'S'";
460 A$=INKEY$:IF A$()"S" AND A$()"s" THEN 460
470 LOCATE 31,16:PRINT "      ";:LOCATE 30,17:PRINT "         ";
480 IF A$="S" THEN POKE &HC30E,16 ELSE POKE &HC30E,4
490 GOTO 410
500 ' ********** ALL ROUND CLEAR **********
510 COLOR ,,1:LOCATE 6,10:PRINT "ALL ROUND CLEAR!";
520 SC=PEEK(&HDODB)*256+PEEK(&HDODC)
530 SC=SC+PEEK(&HDOC9):LOCATE 32,7:PRINT SC;
540 FOR I=0 TO 2000:NEXT:LOCATE 6,10:PRINT "                    ";
550 X=PEEK(&HDOC2):POKE PTX,X:POKE PTAD,&H20:POKE PTAD+1,3
560 SOUND 10,0:FOR I=PEEK(&HDOC3) TO 0 STEP -1
570 POKE PTY,I:EXEC &HC174:LINE(X*2,I+16)-(X*2+31,I+16),PSET,0
580 NEXT:LINE(32,0)-(431,199),,0,BF
590 FOR I=0 TO 24:LOCATE 2,I:PRINT SPC(24);:NEXT
600 COLOR ,,0:SYMBOL(26,34),"THE END",3,5,1
610 SYMBOL(24,32),"THE END",3,5,7,PSET
620 COLOR 7:LOCATE 5,10:PRINT "YOU ARE CHAMPION !";
630 LOCATE 3,12:PRINT "SEE YOU AGAIN NEXTGAME";
640 LOCATE 8,18:PRINT "PROGRAMED BY";
650 COLOR 4:LOCATE 7,15:PRINT "PUSH SPACE KEY";
660 NX=4:NY=21:GOSUB 820:I=0:FOR J=0 TO 30:A$=INKEY$:NEXT
670 PLAY M$,M$,M$:PLAY SA$,SB$,SC$
680 I=I+1:X=RND*415:Y=RND*199:C=RND*6+1
690 PALETTE 4,C:IF I(400 THEN PSET(X,Y),C
700 IF INKEY$=" " THEN 120 ELSE 680
710 ' ********** CRASH **********
720 PALETTE:X=PEEK(&HDOC2):Y=PEEK(&HDOC3)
730 POKE PTAD,&H20:POKE PTAD+1,9:FOR I=0 TO 50
740 X1=RND*15+(X-8):Y1=RND*15+(Y-8):N=RND*32:C=RND*15
750 POKE PTX,X1:POKE PTY,Y1:EXEC &HC174
760 PALETTE 4,C:SOUND 6,N:SOUND 7,&H1F:SOUND 10,15:NEXT
770 SOUND 10,0:FOR I=0 TO 3000:NEXT
780 ' ********** GAME OVER **********
790 COLOR 7,,0:SYMBOL(40,88),"GAME OVER",2,2,7
800 PLAY D$:FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 120
810 ' ********** NAINO & naino **********
820 COLOR 5,,0:LOCATE NX+16,NY-1:PRINT "●";
830 LOCATE NX,NY:PRINT   "[illegible]";
840 LOCATE NX,NY+1:PRINT "[illegible] & [illegible]";
850 RETURN
860 ' ********** IG DATA **********
870 IG$( 97 )="0000182424180000","0000183C3C180000","0000182424180000"
880 IG$( 98 )="001B3C66663C1800","000018C3C3180000","0000000000000000"
890 IG$( 99 )="0000000000000000","003C7E7E7E7E3C00","3C7EDBE7E7DB7E3C"
900 IG$( 100 )="00187E3C1B1B0000","4299E7A59999B142","42B1B1B1B1B1B142"
910 IG$( 101 )="010307060E0E2737","010306050D0D060F","010306040C0C060F"
920 IG$( 102 )="0101010101030323","01156BD5AB572B17","011F7FFFFF7F3F1F"
930 IG$( 103 )="10386C6C38381010","00103838101000000","0000000000000000"
940 IG$( 104 )="000103071E1E0703","C0E163667D7D6632","C0E0606060606030"
950 IG$( 105 )="0000000101010103","0B1010313131313333","0B1412303030303030"
960 IG$( 106 )="0000000008050306","00060E1B3B656205","00060E1B30606000"
970 IG$( 107 )="0000000000000000","CCCC3333CCCC3333","0000000000000000"
980 IG$( 108 )="0000000000000000","00607E3F31303019","00607E3F39343218"
990 IG$( 109 )="0000000000000000","000000E0FE1E0606","000000E0FE1E0E16"
1000 IG$( 110 )="0000000000000000","000F0F0C0C1B1B1B","000F0F0E0D1B1B1B"
1010 IG$( 111 )="FE070301010101101","FD062331797DF1C1","0000040B00B00020"
1020 IG$( 112 )="0000000000000000","000F0F0C0C1B1B1B","000F0F0E0D1B1B1B"
1030 IG$( 113 )="FE070301010101101","FD060301010101101","0000040B10A040A0"
1040 IG$( 114 )="0000000000000000","00607E3F3130301B","00607E3F39343219"
1050 IG$( 115 )="0000000000000000","000000E0FE1E0606","000000E0FE1E0E16"
1060 IG$( 116 )="0000000000000000","0000000000000000","B25528442855B244"
1070 IG$( 117 )="8000000000000000","0000000000000000","0B0B0B080BFF080B0B"
1080 IG$( 225 )="00C030CC33CC30C0","0000000000000000","B2D5FBFCFFFDF2C4"
1090 IG$( 226 )="33CC33CC33CC33CC","0000000000000000","FFFFFFFFFFFFFFFF"
1100 IG$( 227 )="030C33CC330C0300","0000000000000000","B35F3FFF3F5FB344"
1110 IG$( 236 )="1B3E77FDF5FE661B","1B2E73B5C5BA661B","0000000000000000"
1120 IG$( 237 )="00404C000B100000","00547E3C3C3B1800","44FEEF666E7C3C1B"
1130 IG$( 240 )="000008142140800","007F495D7F5D497F","087F7F77E3777F7F"
1140 IG$( 254 )="AA55AA55AA55AA55","55AA55AA55AA55AA","55AA55AA55AA55AA"
1150 COLOR ,,0:SYMBOL(0,0),CHR$(165),1,1,1:IMAGE(0,0),165
1160 RETURN
1170 ' ********** MACHINE GO WRITE **********
1180 RESTORE 1300:GYO=1300:ADD!=&HC000:EF=0
1190 READ A$,B$:IF A$="END" THEN 1250
1200 PRINT:PRINT "WRITE ";HEX$(ADD!);"~";HEX$(ADD!+31);" IN";GYO;
1210 B=0:FOR I=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))
1220 POKE ADD!+I,A:B=B+A:NEXT:C=VAL("&H"+B$)
1230 IF B()C THEN PRINT "ERROR";:E(EF)=GYO:EF=EF+1:BEEP
1240 ADD!=ADD!+32:GYO=GYO+10:GOTO 1190
1250 IF EF=0 THEN 30 ELSE EF=0:POKE &HCFFF,0
1260 PRINT:PRINT "DATA ERROR IN"
1270 IF E(EF)=0 THEN END ELSE PRINT E(EF);",";:EF=EF+1:GOTO 1270
1280 ' ---------- DATA ----------
1290 '    +0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F+0+1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F,SUM
1300 DATA 340286283D1F02350231A639BDF231A94000A6B02726B101260431212O1CB102,852
1310 DATA 2604313F2014B103260531ABDB200BB104260531AB2B2002A7A020D639BDC1CC,9BC
1320 DATA 070FFDFE20C60BA6B4A7A430B9040031A904005A26F139BDA7CC070FFDFE20C6,DB0
1330 DATA 0BA684A7A4A601A721A6BB28A7AB28A68829A7AB2930B9040031A904005A26E1,C84
1340 DATA 39C60B30BC276FB05A26FBC60B6FFE030BC1A108E800B3420A1E42602A7B430,D0F
```

でぜひ打ち込んでみて，S1のすごさを，他ユーザーに思いしらせてみましょう。

参考

●S1活用研究…工学社

高速スクロールあり，弾の嵐あり，スローモーションあり，最後の悪あがきありの，ものすごいゲームです。とくに，ラストの弾の嵐は感動ものです。

●最後に

このゲームは，混合攻撃あり，

ではありません。そういう内容なのです。

★ベーマガなどのパソコン誌を置いてあるところのすぐ横には，エッチな本があるからいけない。ベーマガのような健全な雑誌は，別のところに置くべきだ。（広島県東広島市・曽利和彦14才）……【編：考えさせられる。】

```
1350 DATA 016CE46A6126F235205A26E139000000000000B600BDCA31BCF3BE0000E6213A,A7F
1360 DATA E6233AE6243AE62533AC60F31BC106FA458ACA52604E7A464A4545A26F3390000,CE7
1370 DATA 00B1010600B501090008A01070008301040189001BA018C01B8010B0105020DEC8C,5EC
1380 DATA 3D10B3013125013948C3581B925013985000062BE68C2854543543D308BA6BC,A5D
1390 DATA 1F84072707308904004A26F9ECBC0F4456445644563ACC070FFDFE2043390070,A76
1400 DATA A020033DB9242C10AE8CF6EC8CF0C4078623D31ABC608A6A4A7B4A621A70131,E76
1410 DATA A90400BC1C0025043089E02B308904005A26E4398D8B244210AE8CC5EC8CBFC4,C1E
1420 DATA 078653D31ABC608A6A4A7B4A621A701A622A702A6A8B28A78828A6A829A78829,DB5
1430 DATA A6AB2AA7882A31A904008C1C0025043089E02B308904005A26CE39ECBC0E5849,AAC
1440 DATA 5849E38C07C30001EDBC013947A38DEB103F411DAFBC0D2A0A1F104353C30001,AA2
1450 DATA EDBC013900160000000000000000000000000000000000000000000000000000,1C9
1460 DATA 16002ACED0C08ED0B06F808CD30026F9BEFFFFAFC4CC70A0ED42CC0201ED446F,1162
1470 DATA 478EFF63AF4BCC0408EDCB1739CED0C0860CB7FFE06F47BDC6A1BDC621BDCC17,11AF
1480 DATA BDC262BDC2E9BDC33DBDC38FBDC3F6BDC493BDC4EDA6472603120E18644B7FF,13B7
1490 DATA E039BDC081EC42FDC13F8E2000BFC141BDC174B6C0B2B185260CE642EB44C1C0,11DB
1500 DATA 2502C6C0E742B6C0B081B3260CE642E044C1102202C610E742B6C0B181B4260C,ED0
1510 DATA E643EB45C1B02502C6B0E743B6C0AE81B1260CE643E045C1202202C620E743EC,1038
1520 DATA 42FDC13F8E2003BFC141BDC174FCC13F444444545454BDC00031A94029A6A4B1,EF2
1530 DATA DF25056A49BDC5E839A646F6C0AD10B300B0270139E6CB178ED0B0A685263A63,EB3
1540 DATA B53008A642A7853008A643A7858610A746BEFFE4CC0601A701E7B4CC0A10A701,D86
1550 DATA E784CC071CA701E784CC0C06A7101E7B4CC0D01A701E784C6015A26BC39E6CB17,E4C
1560 DATA E74D8ED08A6852743003008A685B7C13F3008A6B5B006A785B7C1408E2006BFC1,EBF
1570 DATA 41BDC174B6C140B1052205BDCA6B2019FCC13F444444545454BDC00031A94001,D6B
1580 DATA A6A4B1E02503BDC6B9E64D5A26B239E6CB18E74E8ED100A6851027004144831,E6D
1590 DATA BC42ADB6E64E8ED160A6B52705BDC6FD202CE64E8ED100A685B1022521BED120,F4D
1600 DATA A685A0432A0140B10B2213301 0A685A0422A0140B10B2206BDC5E8BDC631E64E,BF2
1610 DATA 5A26AF39C76FCA17CA5ACAC379BC7E8CB47C8CAC9B1C620E74F8ED200318860,11BE
1620 DATA A6851027008530B820A685ABA5A785BB04B7C13F308B2031AB20A685ABA5A785,E24
1630 DATA BB04B7C1408E22B0BFC141BDC143B6C140B1012204BDC6DB2051B1B72505BDC6,F09
1640 DATA DB2048FCC13FC3040444444454545 4BDC00031A94000A6A4B1E42505BDC6DB20,DBA
1650 DATA 2AE64F8ED220A685A0422A0140B104221A308B820A685A0432A0140B104220C6A,AB6
1660 DATA 4926026C49BDC5E8BDC6D8E64F5A1026FF6639E6CB17E74D8ED0B0A685274 8E6,10A5
1670 DATA CB18E74E8ED100A685B10225358ED110A685E64D8ED08BA0852A0140B10C2222,D90
1680 DATA E64E8ED120A685E64D8ED090A0852A0140B110220D8ED0B0A6852706BDC6B9BD,F7E
1690 DATA C631E64E5A26BBE64D5A26AA39AEC43001AFC4BDC1BBB6C1CCB7FE2C6A462A02,104B
1700 DATA 6F46B6C0AD26026F466ACB1926066FC8197FFE28B6C0B3B1862604B601A74739,D29
1710 DATA B6F7B7FFDB8E4398C61B31B828E85EFA5EEA5EF85C00226F43088D88C3FD826,1276
1720 DATA E7CED0C06C4839E6CB188ED100A685263 6A6C814A78530B870A6CB16A7853010,FA4
1730 DATA 6FB53010A6CB15A7853010A6CB13A7B53010A6CB12A7B53010A6CB11A7853010,CE7
1740 DATA A6CB10A785C6015A26C039C620E74FBED200A685262E63B5308B20A644AA7B530,DF1
1750 DATA B820A64BA7B530B820318C1CE64CA6A5E64FA7B530B820318C1EE64CA6A5E64F,EB9
1760 DATA A785C6015A26C639000102020202020100FFFEFEFEFEFFFFEFEFEFF00010202,E70
1770 DATA 0202020100FFFEFE6A492A06B602A7476F49CC070BB7FE28E7CB19BEFFE4CC06,DD6
1780 DATA 0AA701E784CC0A10A701E784CC071FA701E784CC0C07A701E784CC0D01A701E7,D76
1790 DATA B47F422BE6494FBDC6ADCC210DBDC00C39BEFFE4635FA65FB7FFD3CC0420A701,1033
1800 DATA E784CC0A10A701E784CC073BA7101E784CC0C06A7101E784CC0D01A7101E784AEC8,ED9
1810 DATA 1B3001AFCB1BBDC6A1E64EBED1506AB5262EBED100A685B10B261AB609A78530,D66
1820 DATA B8308696A7854CC81ACC020030BD04F0BDC00C200BB601A78530B830B614A785,CE2
1830 DATA 39ECC81BBD07CC2007BDC00C39103F411FCC0050103F412239E64DBED0B06FB5,C0C
1840 DATA 3008A685B7C13F3008A685B7C140BE2000BFC141BDC17439E64FBED2006FB530,E8B
1850 DATA 8B20A685BB04B7C13F308B20A685B804B7C140BE2000BFC141BDC143398ED100,E2B
1860 DATA 6F85BDC70639E64E8ED120A685B7C1403010A685B7C13FBE2000BFC141BDC174,FD0
1870 DATA E64E39E64E8ED120A685BB04B7C1403010A685BB04B7C13F8E2000BFC141BDC1,F30
1880 DATA 43E64E398EFFE4B606F6C1CCA701E7B4CC0A10A701E7B4CC071FA701E784CC0C,1019
1890 DATA 0BA701E784CC0D01A701E7B4E64E39BED110A685B7C13F308B10A685B7C1408E,EFF
1900 DATA 2009BFC141BDC174BDC7448ED1306AB5262058ED1606CB539BDC7238ED120A685,F87
1910 DATA 31BB20ABA5A785BB04B7C1403010A685BB04B7C13F8E22B2BFC141BDC143E64E,F35
1920 DATA 8ED120A685B164261EBEC13F308 9FBFCAF4ABED1606CB5B6104A4AA74C3402BD,EFA
1930 DATA C5BB35024D26F239BDC723BE00B0BDC1CEB6C1E5E64EBED1108B10A7B58B04B7,1062
1940 DATA C13F8E007BBDC1CEB6C1E5E64E8ED120A7B58B04B7C1408E2286BFC141BDC143,118C
1950 DATA B6C1CDB106221FE64E8ED1108607A7CB14A6B5A7CB10308B10A685A7CB11B601,E63
1960 DATA A7CB15BDC54739BDC723BED12031B820A685ABA5A7858B04B7C1403010313 0A6,EBA
1970 DATA 85ABA5A7858B04B7C13F8E2284BFC141BDC143FCC13FC3040444444454545 4BD,F49
1980 DATA C00031A94000A6A4E64E81E025058ED1606CB5A641840326168ED12031B820A6,D3B
1990 DATA 85A043BD0B3010313 0A685A042BD013924 0CA6A54CB1042D028604A7A539A6A5,B4A
2000 DATA 4A81FC2E0286FCA7A539BED12031B820A685ABA5A7858008B7C1403010313 0A6,E84
2010 DATA 85ABA5A7858008B7C13FBE200CBFC141BDC174B6C13FBB10B7C13FBE200EBFC1,FF1
2020 DATA 41BDC174B6C140BB10B7C1408E2013BFC141BDC174B6C13F8010B7C13F8E2011,F6D
2030 DATA BFC141BDC174E64EBED140B6C140B1102602608 5B164260260B53010B6C13F81,E44
2040 DATA 102602608581B026026085B6C140841F262EFCC13F8B08C00BED4A8607A74CBD,CD4
```

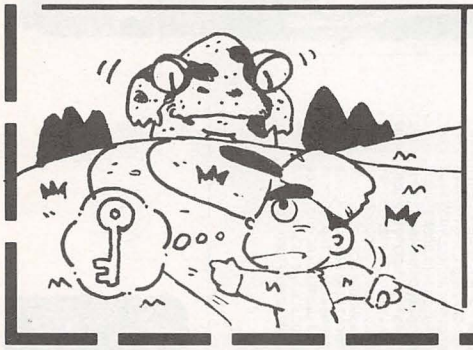
```
2050 DATA C58B6C4CBDC58B6C4CBDC58BEC4AEDCB106FC8126FCB13CC0701EDCB14BDC547,10CE
2060 DATA 39BDC706BDC1BBFCC1CC4747474757575757ED5EE64E8ED120A685AB5EB7C140,10E7
2070 DATA 3010A685AB5FB7C13F8E2009BFC141BDC174BDC744BED1306AB5265A3010A685,EC7
2080 DATA B00BB7C1403010A685B008B7C13F8E2000BFC141BDC174B6C13FBB10B7C13FBD,F10
2090 DATA C174B6C140BB10B7C140EDC174B6C13FB010B7C13FBDC174BED160E44E6C85AE,11B2
2100 DATA C81BE6493AAFCB1BBDC6A1B663A749BDC6216FC46F4139BDC7068ED120A685B8,105A
2110 DATA 04A785B7C140BE2016BFC141BDC174B6C140B1B82507E64E8ED1606C85843F26,F4B
2120 DATA 18FCC13FED4ABE00108E0007BDC1CEB6C1E5B8035A74CBDC58B39BDC7068ED120,FFB
2130 DATA 3188 20A685ABA5A785B7C1403010313 0A685ABA5A785B7C13FBE2016BFC141BD,F79
2140 DATA C174E64E8ED130B6C13FB1102602608581C02602608581B6C1402A078ED1606C85,E32
2150 DATA 2020B164251C8ED14086FDA785FCC13FEDCB10CC00FEEDCB12CC0702EDCB14BD,1061
2160 DATA C547398ED12031B820A685ABA5A785B7C1403010313 0A685ABA5A785B7C13F8E,FB9
2170 DATA D1706AB5260430106C858E2019BFC141BDC174BDC1BBB6C1CC8110221 3BEC13F,F05
2180 DATA AF4A8E0010BDC1CEB6C1E5A74CBDC58B398E0017BDC1CEF6C1E58E402B86ECA7,1217
2190 DATA B539CC0200308C16BDC00CBE0009BDC1CEB6C1E5BB035F308C1DBDC00C39E2E2,E72
2200 DATA E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E2E200E17474747474747474,17ED
2210 DATA 74747474E300CC0200308C14BDC00CBE0017BDC1CEF6C1E58E4003B6EDA78539,F10
2220 DATA 2020202020202020202020202020202020202020202020202020CC0201308C20BD,5AB
2230 DATA C00CCC0200308C30BDC00CBE0015BDC1CEF6C1E58E402B8675A7855CA78539F0,F6B
2240 DATA F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0,1938
2250 DATA 75757575757575757575757575757575008E0016BDC1CEB6C1E5BB02C601308C,EAC
2260 DATA 04BDC00C39F0F0F002020204F020F002020204F0F0F000A6C81A84318BC03ADB6,D6D
2270 DATA 39CDFFCE0DCE14CE1BCE22CE2CCE30CE41CE48CE52CE5CCE66CE6ACE84CE8ECE,11EA
2280 DATA 98CEA2CEACCEB6CED9CEE6CEF0CEFDCF0ACF11CF31CF3ECF4BCF52CF72CF7CCF,1543
2290 DATA 89CF96CFB4CFA6CFB4CFE2CFF5D008BE009FBDC1CEB6C1E5BB18A7CB1039BE00,1374
2300 DATA 77BDC1CEB6C1E5A7CB1139AEC48C07202607CCB1A6FC46F4139AEC48C028A26,F44
2310 DATA 076CCB1A6FC46F4139A641B43F2614BDCC6F6FCB11B601A7CB13CC0504EDCB14,D3C
2320 DATA BDC54739A641843F2615BDCC6FCCB8FFA7CB11E7CB13CC0504EDCB14BDC54739,1044
2330 DATA A641B40F260FBDCC6F6FCB11CC0201EDCB14BDC54739A641841F2629BDCC6F6F,DC9
2340 DATA CB118E0003BDC1CEB6C1E54AA7CB128E0004BDC1CEB6C1E54CA7CB13CC0301ED,10A2
2350 DATA CB14BDC54739A641B41F261ABDCC6FBDCC7ECC0000EDCB12CC0404EDCB14B678,ED5
2360 DATA A7CB16BDC54739A641843F261ABDCC6F6FCB11CC0001EDCB12CC040BEDCB1486,E4C
2370 DATA B8A7CB16BDC54739A641B43F261BBDCC6FCCB800EDCB11CCFF04EDCB13CC06BB,10BA
2380 DATA EDCB15BDC54739A641843F262A8610A7CB10BDCC7EC0C0100EDCB12CC0408EDCB,F03
2390 DATA 1486B0A7CB16BDC54786C0A7CB10BDCC7E60CB12BDC54739A641B40F2615BDCC,FDE
2400 DATA 6F6FCB11CC0003EDCB12CC0702EDCB14BDC54739A6412609CC0604EDCB14BDC5,E24
2410 DATA 4739AEC48C00B42615CC6B10EDCB10CC0101EDCB12CC0B28EDCB14BDC54739BE,E60
2420 DATA 0400301F26FCBDD039BDCC9A39BDCCA9BDCC8B39BDCCF6BDCC8B39BDCCE0BDCC,12D4
2430 DATA 8B39BDCCA9BDCCF6BDCC8B39BDCDE239BDCC9A39A641B40F2606BDC520BDCB11,11A4
2440 DATA 39BDCD8B8BDCC8B39BDCE34BDCD8B8BDCC8B39BDCE34BDCD26BDCC8B39BDCE34BD,134E
2450 DATA CCF6BDCC8B39BDCDE239A641B40F2603BDC520BDCC9A39A641B40FF2606BDC520,FAD
2460 DATA BDCB2239BDCD47BDD039BDCCBB39BDCE77BDCCA9BDCCBB39BDCE77BDCDD4BDCC,1431
2470 DATA 8B39BDCE77BDCCE0BDCC8B39BDCE77BDCDE2BDCDD439A641841F2603BDC520BD,1293
2480 DATA CC9A39A641840126 0FBDC520A641B4072606BDCB66BDCB6F39BDCCE0BDCD26BD,F74
2490 DATA D039BDCCB39BDCEC3BDCDB7BDCCB39BDCEC3BDCCC4BDCCF6BDCCBB39BDCEC3,15B7
2500 DATA BDCDD4BDCCC4BDCCBB39BDCEC3BDCDE239A641B4012603BDC520BDCC9A39A641,1265
2510 DATA B40F2603BDC520A641B47F2603BDCB9939BDCDBBBDCCC4BDD039BDCCBB39BDCF,10F9
2520 DATA 1EBDCCF6BDCC8B39BDCF1EBDCD6BBDCC8B39BDCF1EBDCDD4BDCCBB39A641B40F,12A2
2530 DATA 2603BDC520A641B43F2606BDCBF1BDCBF139BDCF5CBDCDB7BDCCBB39BDCF5CBD,11B7
2540 DATA CDD4BDCD26BDCC8B39BDCF5CBDCD6BBDCCE0BDCC8B39A641B40F2603BDC520BD,1230
2550 DATA CFC2BDCCBB39BDCDE2AEC4BC012C2503BDCFC239308DFC20CC0200BDC00CBDCC,10DD
2560 DATA 9A39A641B40F260F8E0005BDC1CEB6C1E54B318C03ADB639CCAFCCE6CCFCCDDB,10FB
2570 DATA CD6EBDD017A641B4072606BDCBF1BDCBF1BDCC9A39BDD017A641B41F2606BDCB,10AD
2580 DATA 99BDCBABBDCC9A39BDD017AEC48C00B42604B603A74739A641B4012603BDC520,E8F
2590 DATA 8EFFE4CC0610A701E784CC071FA701E784CC0A0EA701E7B439AEC48C00032 63E,E00
2600 DATA B64634028E0007BDC1CEB6C1E54C8AD0B7FFD88E0018BDC1CEB6C1E534028E00,1085
2610 DATA 19BDC1CEF6C1E53502BDC00031A940028 6A5A7A435024A26C986F7B7FFDB3900,FFB
2620 DATA END,0
```





★毎度バカバカしいお笑いを一席……「アッカッカッカァ」も、むなしい。(千葉市・私はナニ？13才)……[影おいおい、私までむなしくなってくるじゃないか。もっと身のあるハガキの内容にしようぜ。編：あらら。]

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01V1.0)用



キャラのよくできたパズルゲーム

GET AWAY

クスクス＝チンケ

ストーリー

あるところにイタズラばかりしているチンケという名前の三つ目小僧がいました。彼はいつも村の子供を泣かしてばかりいたので，それを見かねた神様が彼を村のはずれにある迷宮に閉じ込めてしまいました。

というわけでチンケ君をこの迷宮から脱出させてあげてください。

ゲームの説明

これはパズルゲームです。左下にいるチンケ君を8246キーで上下左右に動かして，HP(ヒット・ポイント)がなくならないようにブロックを押したり，モンスターを倒したりして，カギを三つ取って扉に入ればラウンド・クリアです。

ブロックは，押す方向に何かがあると押せません。ブロックを押したらHPが5減ります。

BOMBは普通モンスターやブロックを消すのに使いますが，周囲のブロック以外なら何でも消せます（意味はないけど）。BOMBの使いかたですが，Bキーを押すとザーというノイズ（導火線が燃える音のつもり）がでるので，消したい物のある方向を8246キーで押してください。取り消しはスペース・キーです。

POTIONは取るとHPが30増えます。

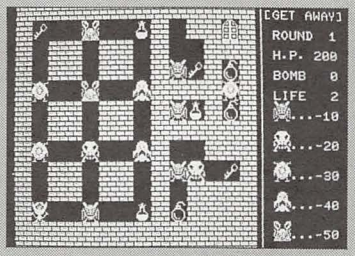
モンスターと戦うと（ぶつかればよい）HPが減りますが，画面の右側に各モンスターのキャラと減

《第1表》変数表

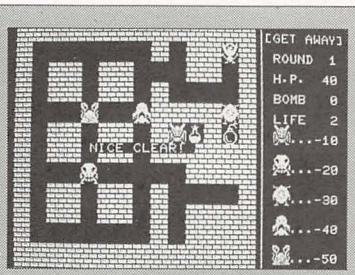
MHP	面のはじめのヒット・ポイント
HP	ヒット・ポイント
MBB	面のはじめのBOMBの数
BB	BOMBの数
RO	ラウンド数
LI	ミスできる数
KF	取ったカギの数
Z	カギが3本そろったかのフラグ
X，Y	チンケの座標



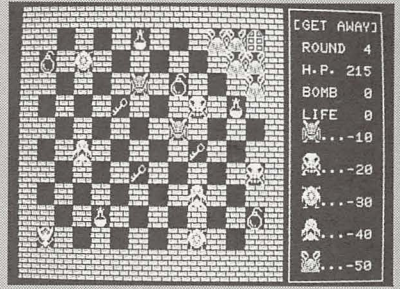
▲《写真1》タイトル画面。このキャラクターに注目

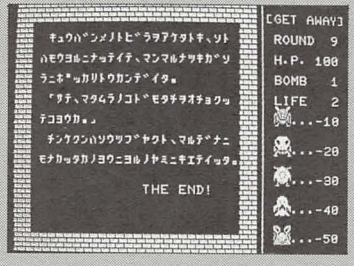


▲《写真2》カギを三つ取って扉から脱出するんだ



▲《写真3》モンスターをうまく倒していかなきゃいけない





◀《写真4》4面。ブロックやBOMBの使いかたがミソ

◀《写真5》キミはこのエンディングが見れるか！

★"トイポップ"FM音源対応だぜ!!いきなりだしてくれましたね。ああ，電波新聞社は，我らX1ユーザーを見捨てていなかった。フォゾンやモトスなんかも…。(神奈川県藤沢市・望月真一17才)……【なにわ：どうだ。】

るHPが表示してあるので，これを見ながらやってください。

面クリアすると，その面で残ったHP＋200がつぎの面のはじめのHPになり，使わなかったBOMBはつぎの面でもそのまま残ります。このため前の面で失敗していると，HPやBOMBが足りなくて，どうあがいてもクリアできない状態になったりするので注意してください。

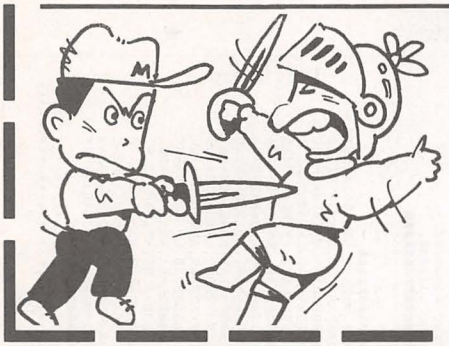
Dキーでライフが1減ってその面をはじめからやり直し，Rキーで一気にゲーム・オーバーになって1面からはじめることができます。

最後に

言い忘れましたがCAPSキーを押しておいてくださ

```
10 '■■■
```

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



ビデオゲームのパロディ版!?

ゲッ!イングランド

ズオ

STORY

平和の国『JAPAN』で遊んでいた3人の少年, ズオ, NAMCO2, MSSは突然どこか知らないところへワープしてしまった。聞いてみると, ここはイギリスだということがわかった。

「ゲッ!イングランド!?」

3人はここイギリスから脱出することを決意した。

HOW TO PLAY?

まず3人の中からプレイヤーを選んでください。ジョイスティックの上下でカーソルを動かして, トリガ1で決定です。リターン・キーを押すと画面の構成を見ることができます。

さてプレイヤーを選んだら, 自分を4方向に移動させてトリガ1でナイフ, トリガ2で飛び道具(選んだプレイヤーによって異なる)をだします。

ステージ・クリアの方法は2種類あります。一つは「すべての敵を倒す」二つ目は「すべてのプレイヤーを画面上にある黄色い出口から逃がす」です。1人が脱出したらまたプレイヤーを選択してスタートします。これをくり返してください。

プレイヤーが敵や敵の弾に当たると死んで, またプレイヤーを選択します。すべて死ぬとゲーム・オーバーです。

ステージによって画面のどこかに捕虜がいる場合があります。この捕虜を助けだして出口へいくと新しいプレイヤーが参加します。

全10面クリアでエンディングですが, 無理でしょう。

《第1表》プレイヤー表

	名	飛び道具	特　徴
最初のプレイヤー	ズ　オ	ナイフ	平地に有効
	NAMCO2	ヤ　リ	高いところも攻撃できる
	M S S	ピストル	威力がある。平地のみ
捕虜	カ　ゲ	バズーカ	威力は最大。高いところも有効
	ヘ　ン	ピストル	威力や射程などがパワーアップだ
	ツグミ	ナイフ	平地に対して最大に有効
	Dr.D	ヤ　リ	1番使える

リスト中のコントロール・コードのだしかた!

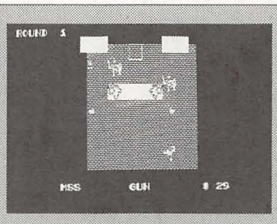
POKE&H01A2,&HB7↵とダイレクトで打ち込んだあと, ESC キーを1回押すごとに, カーソル・キーを押すと, その方向の矢印がでます。また, CT RL +P キーを押すとPが, CT RL +M または↵ キーを押すとMがでます。



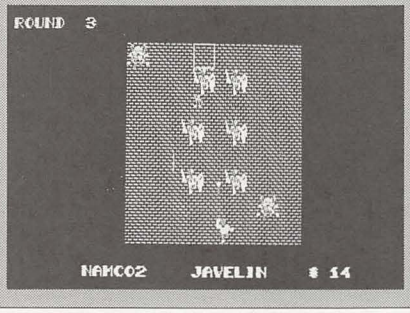
◀《写真1》ゲッ!イングランドのタイトル画面



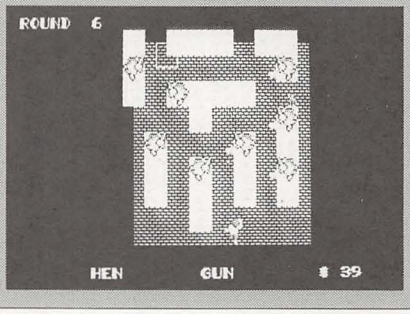
◀《写真2》まずはプレイヤーを選んでレッツゴー



◀《写真3》左上に捕虜発見。助けだして出口へいくとプレイヤーが増える



◀《写真4》うーん、縦に並んだ攻撃。プレイヤー選択がミソ!?



◀《写真5》高いところから攻撃してくる敵ばかり。がんばれ!

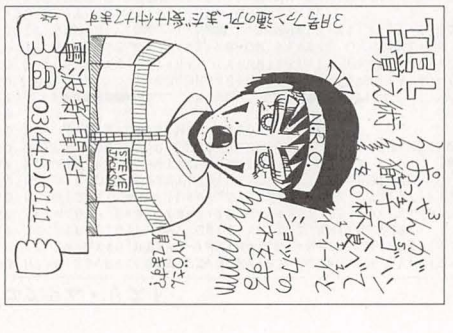
★くりひろし先生の「パソコン・レクチャー」に対抗。その名も……「必殺パソコン・ウーロンチャー」だ。(石川県加賀市・菅野義裕15才)……【影：ゴックン, ゴックン。うん, こりゃ, うまい。…なわけないだろ。】

```
10 '┃┃▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ GE! ENGLAND       Programmed by (C)ZUO SOFT ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮┃┃
20 CLEAR:INIT:WIDTH40:CLS4:CLICKOFF:DEFINT A-Z:PALET3,0:PRW220
30 SOUND7,24:SOUND6,0:SOUND13,0:SOUND11,0:SOUND12,30
40 DIM C1(64),C2(64),C3(32),TX(22),TY(22),SX(22),SY(22),SO(22),V(22),SH(22),P(22
)
50 GOSUB 80:GOTO 170
60 :
70  '┌──────────────────────┤ SYSTEM V1.2 ├──────────────────────'88 11/26 ──┐
80 IF MID$(CGPAT$(137),31,1)="ｦ"THEN RETURN ELSEPRINT"PCG SETTING NOW"
90 FORI=32TO90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):FORC=1TO8:C$=BIN$(ASC(MID$(A$,C,1)))
100 B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7):MID$(C$,3,1)=B$
110 D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$)):NEXT:DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:D$="":NEXT
120 RESTORE1830:FOR A=97 TO 141:READ A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$)
130 A=A+1:DEFCHR$(A)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT:CLS4:RETURN
140 PLAY7500:aG=(BG+1)MOD LEN(B1$):A$=MID$(B1$,BG+1,1)
150 B$=MID$(B2$,BG+1,1):PLAY "O"+RIGHT$(STR$(5+(A$<"a")),1)+A$+"0:O"+RIGHT$(STR$
(5+(B$<"a")),1)+B$+"0":SOUND8,-(A$<>"R")*16:SOUND9,-(B$<>"R")*16:RETURN
160 '└──────────────────────────────────────────────────────────────────────┘
170 :
180 '┃┃▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ MANY DATA READ ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮┃┃
190 RESTORE1620:FORA=0TO7:READ A$,B$:C$(A)=A$+"←↓"+B$:NEXT
200 FOR A=2 TO 8 STEP2:READ X1(A),Y1(A),X2(A),Y2(A):NEXT
210 FORA=1TO7:READ N$(A),SS(A),DS(A),SK(A),PP(A):NEXT
220 FORA=1TO4:READ BN$(A):NEXT
230 FORA=1TO10:READR$(A):NEXT:FORA=1TO3:SN(A)=2:NEXT
240 CLS4:Y=0:A$="qsuwtrxv■ ":FOR A=1 TO10STEP2:FORB=1TO3:SCREEN0,0,B
250 POSITION0,Y:PATTERN-8,MID$(CGPAT$(ASC(MID$(A$,A,1))),1+B*8,8)+MID$(CGPAT$(AS
C(MID$(A$,A+1,1))),1+B*8,8):NEXTB
260 Y=Y+8:NEXTA:SCREEN0,0,0:GET@(0,0)-(15,15),C1,7:GET@(0,16)-(15,31),C2,7
270 GET@(0,32)-(7,39),C3,7
280 B11$="cRRRcdReRRdReRfRgRRRRRgeRRRRRRRRdRRRdeRfRReRdRgRbRRRRRbgRRRRRRRRgRRRga
RbRRaRgRfRgRRRRRgeRRRRRRRRfRRRfgRaRRgRfRaRedcedcedcRRRRRRR
290 B21$=STRING$(8,"CCDCRCDC")+STRING$(4,"EEGEREGE")+STRING$(4,"CCDCRCDC")
300 B12$="AAAGABAGFFFGRRRRAAAGABAGFFFGRRRREEEFGGFEFFFGAAGFGGGABBAGARRRRRRR
310 B22$="DDFDDFDDFDDFDDDDDDDFDDFDDDFDDFDDCCCECCCECCECCCECCECCCCCECEEE
320 :
330 '┃┃▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ TITLE ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮┃┃
340 CGEN:CLS4:COLOR 6:LOCATE12,5:PRINT"ｹﾞｯ!":BG=-1:B1$=B12$:B2$=B22$
350 PLAY7500:A$="C0DEFEDECEFEFFGDEFGGEDFGBFABFGABFGBB:":PLAY"O2"+A$+"O5"+A$
360 COLOR7:CSIZE2:LOCATE12,7:PRINT#0"_______":PAUSE3:CSIZE3
370 LOCATE12,6:PRINT#0"_______":PAUSE3:CSIZE2:LOCATE12,7:PRINT#0"ENGLAND"
380 PAUSE3:CSIZE3:LOCATE12,6:PRINT#0"ENGLAND":PAUSE3:CGEN1:LOCATE12,6
390 PRINT#0"ENGLAND":COLOR2:CSIZE:LOCATE12,15:PRINT"1989 (C)ZUO SOFT"
400 GOSUB140:PAUSE1:COLORRND*7:LOCATE14,20:PRINT"PUSH TRIGER!":IFSTRIG(1)=0THEN4
00
410 PLAY220:A$="O4V5C0V6DV7EV8FV9GV10AV11BV12O5CV13DV14EV15F":PLAYA$+":R0"+A$+":
R1"+A$
420 R=1:L=3:CGEN1:RESTORE1700
430 :
440 '┃┃▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ STAGE WRITE ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮┃┃
450 CLS4:COLOR5:LOCATE1,0:PRINT"ROUND ";R:COLOR7:LINE(96,16)-(224,144),PSET,,BF,
HEXCHR$("EE0000000000BB0000000000")
460 FORY=1TO8:A$=RIGHT$(STRING$(8,"0")+BIN$(VAL("&H"+MID$(R$(R),Y*2-1,2))),8):FO
RX=1TO8
470 B$=MID$(A$,X,1):IF B$="0"THEN490
480 LINE(X*16+80,Y*16)-(X*16+95,Y*16+15),PSET,,BF,HEXCHR$("EE88CC000000BB2233000
000"):LINE(X*16+72,Y*16-8)-(X*16+87,Y*16+7),PSET,7,BF
490 NEXTX,Y
500 READ P1,P2,P3,P4:T=0:FORA=1TO4:READ B:FOR C=1TO B
510 READ F:E=INT(F/40):D=F MOD E*40:ON A GOSUB540,550,560,570
520 T=T+1:SH(T)=A:TX(T)=D:TY(T)=E:SO(T)=0:V(T)=0:NEXTC,A
530 READ EX,EY:LINE(EX*8,EY*8)-(EX*8+15,EY*8+15),PSET,6,B:READ A:IF A THENREAD H
X,HY:PUT@(HX*8,HY*8)-(HX*8+7,HY*8+7),C3,PSET,7:L=L+1:GOTO590 ELSE590
540 LOCATE D,E:PRINT C$(4):P(T+1)=P1:RETURN
550 PUT@(D*8,E*8)-(D*8+15,E*8+15),C1,PSET,7:P(T+1)=P2:RETURN
560 PUT@(D*8,E*8)-(D*8+15,E*8+15),C2,PSET,7:P(T+1)=P3:RETURN
570 LOCATE D,E:PRINT C$(7):P(T+1)=P4:RETURN
580 LOCATE 8,20:PRINTUSING"&      &    &        & ####";N$(NO);BN$(SH);DS:RETURN
590 GOSUB1250:HR=0:CL=0:X=20:Y=16:ZZ=1:SH=SS(NO):DS=DS(NO):PP=PP(NO):GOSUB580
600 BG=-1:B1$=B11$:B2$=B21$
610 :
620 '┃┃▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ MOVE ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮┃┃
630 FOR F=1 TO T:GOSUB140:A=STICK(1):VX=(A=4)-(A=6):VY=(A=8)-(A=2)
640 P=POINT((X+VX)*8+1,(Y+VY)*8):IF P=7THENVX=0:VY=0
650 IF X+VX<12 OR X+VX>26 OR Y+VY<2 OR Y+VY>16 THEN VX=0:VY=0
660 IF INSTR("ikmoy{}π▮▮ ",SCRN$(X+X1(A),Y+Y1(A),1))OR INSTR("ikmoy{}π▮▮ ",SCRN$
(X+X2(A),Y+Y2(A),1))THEN GOSUB1470
670 LOCATEX,Y:PRINTC$(0):X=X+VX:Y=Y+VY:ZZ=-ZZ:LOCATEX,Y:PRINTC$(2+ZZ)
680 IF X=EX AND Y=EY THEN GOSUB 1370 ELSEIFSTRIG(1)THENGOSUB740
690 IF X=HX AND Y=HY THENLINE(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+7),PSET,0,BF:HR=1
700 IF ST THENGOSUB1160 ELSEOUT&H1C00,&HE:IF(INP(&H1B00)AND&H40)=0THENGOSUB1140
710 GOSUB140:GOTO 870
720 :
730 '┃┃▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ KNIFE ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮┃┃
740 LOCATEX,Y-1:PRINT"▮←↓"+C$(1):SOUND6,0:FORA=15TO0STEP-1:SOUND10,A:NEXT
750 FOR A=1TO T:IF X=TX(A)AND Y=TY(A)+2THENAA=A:A=T ELSENEXT:LOCATEX,Y-1:PRINT"
":RETURN
760 IF SH(AA)=2 OR SH(AA)=3 THENLOCATEX,Y-1:PRINT" ":RETURN
770 CREV1:LOCATETX(AA),TY(AA):PRINTC$(3+SH(AA)):CREV
780 FORA=31TO0STEP-1:SOUND6,A:SOUND10,15:NEXT:SOUND10,0
790 P(AA)=P(AA)-PP:IF P(AA)>0 THENRETURN
800 LOCATETX(AA),TY(AA):PRINTC$(0):LOCATESX(AA),SY(AA):PRINT" "
810 SOUND6,31:FORA=15TO0STEP-1:FORB=1TO100:NEXT:SOUND10,A:NEXT
820 IF SH(AA)=2OR SH(AA)=3THENLINE(TX(AA)*8,TY(AA)*8)-(TX(AA)*8+15,TY(AA)*8+15),
PSET,7,BF
830 FOR A=AA+1 TO T
840 SWAP TX(A),TX(A-1):SWAP TY(A),TY(A-1):SWAP P(A),P(A-1):SWAP SH(A),SH(A-1)
850 SWAP SX(A),SX(A-1):SWAP SY(A),SY(A-1):SWAP SO(A),SO(A-1):NEXT:T=T-1:IF T>0 T
HENRETURN630 ELSERETURN1430
860 :
870 '┃┃▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ KNIGHT MOVE ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮┃┃
880 ON SH(F) GOSUB 900,960,960,1050
890 NEXT F:GOTO 630
900 VX=SGN(X-TX(F)):IF VX=0THENGOSUB930
910 LOCATETX(F),TY(F):PRINTC$(0):TX(F)=TX(F)+VX:LOCATETX(F),TY(F):PRINTC$(4)
920 RETURN
930 LOCATETX(F),TY(F)+2:PRINT"▮ ":FORA=0TO15:SOUND6,31:SOUND10,A:NEXT:SOUND10,0
940 IF TY(F)+2<>Y THENLOCATETX(F),TY(F)+2:PRINT" ":RETURN ELSE GOSUB1470:RETURN
950 :
960 '┃┃▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ 2F SHOT ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮┃┃
970 IF SO(F)=0THENSX(F)=TX(F):SY(F)=TY(F):SO(F)=1:V(F)=SGN(Y-SY(F))
980 VX=1+(SH(F)=3)*2:VY=V(F):LOCATESX(F),SY(F):PRINT" "
990 IF SH(F)=4THEN VX=SGN(X-SX(F)):VY=1:IFPOINT(SX(F)*8+1,SY(F)*8)=7THENSO(F)=0:
RETURN
1000 IF SX(F)>25 OR SX(F)<11 OR SY(F)<2 OR SY(F)>16THENSO(F)=0:GOTO1030
1010 IF INSTR("abcdefgh",SCRN$(SX(F)+VX,SY(F)+VY,1))THENGOSUB1470
1020 SX(F)=SX(F)+VX:SY(F)=SY(F)+VY:LOCATESX(F),SY(F):PRINTMID$("▮▮ ",SH(F)-1,1)
1030 RETURN
1040 :
1050 '┃┃▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ BOSS MOVE ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮┃┃
1060 GOSUB960:IF SY(F)>16THENSO(F)=0:LOCATESX(F),SY(F):PRINT" "
1070 IF SO(F)THENLOCATETX(F),TY(F):PRINTC$(7):RETURN
```

★プログラムはできないのに，ゲーム・アイデアがたくさんでてきます。どうすればよいのでしょう。（埼玉県越谷市・いだてん20才）……【影：よし，アイデア提供のブラックボックスの復活だ。そのアイデア送ってくれ。】

```
1080 LOCATETX(F),TY(F):PRINTC$(0)
1090 TX(F)=INT(RND*13+12):TY(F)=INT(RND*14+2)
1100 IFPOINT(TX(F)*8+9,TY(F)*8+8)<>1THEN1090
1110 LOCATETX(F),TY(F):PRINTC$(7):RETURN
1120 :
1130 '||||||||||▬▬▬▬ SHOT2 ▬▬▬▬||||||||||
1140 DS=DS-1:IF DS<0 THENRETURN
1150 GOSUB580:SK=SK(NO):SX=X:SY=Y-1:A=STICK(1):V=(A=4)-(A=6):ST=1:FORA=15TO0STEP
-1:SOUND6,INT(RND*31):SOUND10,A:FORB=1TO30:NEXTB,A
1160 LOCATESX,SY:PRINT" ":SX=SX+V:SY=SY-1
1170 SK=SK-1:IF SK=0 THENST=0:IF SH=3THENSOUND6,31:FORA=15TO8STEP-1:SOUND10,A:PA
USE1:NEXT:SOUND10,0:RETURN ELSERETURN
1180 IF SX<11 OR SX>25 OR SY<2 THENST=0:RETURN
1190 IF SH<3 AND POINT(SX*8+1,SY*8+1)=7 THENST=0:RETURN
1200 IF INSTR("iy",SCRN$(SX,SY,1))=0AND POINT(SX*8+8,SY*8+2)<>2THEN1220
1210 FORA=1TO T:IF SX=TX(A)AND SY=TY(A)THENAA=A:A=T:ST=0:GOTO770 ELSENEXT
1220 LOCATESX,SY:PRINTMID$("▟▙_",SH,1):RETURN
1230 :
1240 '||||||||||▬▬▬▬ SELECT ▬▬▬▬||||||||||
1250 SCREEN1,1:CLS4:LINE(79,79)-(96,96),PSET,4,B:LOCATE10,10:PRINTC$(1)
1260 FORA=1TO L:COLOR7+(SN(A)<2)*7:LOCATE20,8+A:PRINT N$(A):NEXT:COLOR5
1270 LOCATE11,5:PRINT"CHOOSE PLAYER":COLOR7:I=9:SC=1
1280 A=STICK(1):COLOR7+(SN(I-8)<2)*7:LOCATE20,I:PRINTN$(I-8):I=I+(A=8 AND I>9)-(
A=2 AND I<8+L):IFINKEY$(0)="␣"THENSC=1+(SC=1):SCREEN SC
1290 CREV1:COLOR7+(SN(I-8)<2)*7:LOCATE20,I:PRINTN$(I-8):CREV:IF A<>8 AND A<>2THE
N1320
1300 LOCATE10,10:PRINT"ca←↓ge":PLAY500:PLAY"::O1C1":PAUSE2
1310 LOCATE10,10:PRINTC$(1):PLAY"::O1E1":PAUSE2
1320 IF STRIG(1)=0THEN1280 ELSENO=I-8:IF SN(NO)<2THEN1280
1330 SOUND6,10:SOUND12,10:PLAY200:PLAY"O3V16C1RCCCRCCCRCCCRCCC7:O4V16B1AGFGFEDGF
EDCDEGB7:O1V16R1RRRBRRRRRRRRRBRRRB7":SOUND12,30
1340 SCREEN0,0:BG=-1:RETURN
1350 :
1360 '||||||||||▬▬▬▬ CLEAR ▬▬▬▬||||||||||
1370 CL=1:SN(NO)=1:IF HR=1THENSN(L)=1:HR=0
1380 PLAY200:PLAY"O3V16E3CBA7:V16O4G3GGF7"
1390 FOR A=1 TO L:IF SN(A)=2THENA=L ELSENEXT:GOTO1430
1400 LOCATEX,Y:PRINTC$(0):X=20:Y=16:GOSUB1250
1410 FORA=1TO T:SO(A)=0:LOCATESX(A),SY(A):PRINT" ":NEXT
1420 SH=SS(NO):DS=DS(NO):PP=PP(NO):GOSUB580:RETURN
1430 FORA=1TO L:SN(A)=2*-(SN(A)>0):NEXT
1440 SOUND6,10:SOUND12,10:PLAY150:PLAY"O3V16A1AAAAAAGGGGGGGGARARAARARBRBO4C:O4V1
6F1FFFFFFEEEEEEEEFRFRFFRFRGRGG:V16O1R1CRRRCRRRCRRRCRCRCCRCRCRCC":SOUND12,30
1450 R=R+1:IF R<11 THEN450 ELSE1560
1460 :
1470 '||||||||||▬▬▬▬ PLAYER DEAD ▬▬▬▬||||||||||
1480 COLOR3:LOCATEX,Y:PRINT"ab←↓ef":COLOR7:PLAY7500
1490 A$="B2ABAAGABAGGGFGEFAGFEFGDFEFDEEFDDEDDCDCEDDFECCDCECDEFDCC"
1500 PLAY"O6"+A$+"O4"+A$+":O5"+A$+"O3"+A$:SN(NO)=0:HR=0
1510 FORA=1TO L:IF SN(A)=2THENA=L:GOTO1400 ELSENEXT:IF CL THENRETURN1430
1520 COLOR6:LOCATE15,10:PRINT"GAME  OVER":COLOR7:SOUND6,0
1530 PLAY120:PLAY"O3V16C3CEGCCEGCCEGCCEGDDFADDFACCDC7:O4V16B3BBARAAAGGGFRFFFEEED
RGGGDDDC7:O1V16C3RBCCRBRCRBCCRBRCRBCCRBRCRCC":CLS4:GOTO190
1540 :
1550 '||||||||||▬▬▬▬ ENDING ▬▬▬▬||||||||||
1560 RESTORE1800:CLS4:CGEN:FORA=1TO8:READ A$:LINE(0,A*16+24)-(320,A*16+31),PSET,
3,BF
1570 LOCATE 20-LEN(A$)/2,A*2+3:PRINTA$:LINE(0,A*16+24)-(320,A*16+31),PSET,0,BF
1580 NEXT:PLAY200:SOUND7,56
1590 PLAY"O4"+STRING$(2,"G3RRARRRRRBRARRRR")+":O4"+STRING$(2,"E3RRFRRRRRGRFRRRR"
)+":O3"+STRING$(2,"C3CECCECCCECCECCC")
1600 PLAY"BRRO5CRRRRRDRCRRRRO4BRRO5CRRRRRDDDDDDD:GRRARRRRRBRARRRRGRRARRRRRBBBBB
B:EEGEEGEEGEEGEEGEEEGEEGEGGGGGGGG":GOTO1590
```

```
1610 :
1620 '||||||||||▬▬▬▬ MANY DATA ▬▬▬▬||||||||||
1630 DATA"  ","  ",ac,eg,,,db,hf,ik,mo,qs,uw,tr,xv,y{,}π
1640 DATA 0,2,1,2,-1,0,-1,1,2,0,2,1,0,-1,1,-1
1650 DATA ZUO,1,30,8,1,NAMCO2,4,15,4,1,MSS,2,30,6,2,KAGE,3,5,4,8,HEN,2,40,20,4,T
SUGUMI,1,99,20,3,DR.D,4,40,20,5
1660 DATA KNIFE,GUN,BAZOOKA,JAVELIN
1670 DATA C300003C00000000,07C7C7C7C7000000,0000000000000000,000000000000E700
1680 DATA 4242426600000000,BB81BC1145555510,FF0000000000000,A181A1A1A1A1A1E1
1690 DATA 0000007E00000000,8181818181818181
1700 DATA 1,1,1,1,2,172,264,1,301,1,295,0,18,2,1,12,4
1710 DATA 1,2,2,1,1,498,2,133,293,3,221,381,101,0,12,2,0
1720 DATA 2,1,1,3,6,176,336,496,182,342,502,0,0,2,92,106,18,2,1,18,6
1730 DATA 2,3,3,5,4,176,336,182,342,2,532,535,2,541,545,2,412,426,18,2,0
1740 DATA 1,1,1,3,0,1,133,1,143,4,96,102,178,180,20,2,0
1750 DATA 1,1,1,1,0,3,131,373,457,5,145,305,465,381,215,0,14,2,1,26,6
1760 DATA 4,1,1,4,1,418,0,0,4,94,104,574,584,18,2,0
1770 DATA 1,2,2,6,0,3,211,371,531,3,225,375,545,1,182,24,2,1,14,14
1780 DATA 3,1,1,5,6,174,178,182,256,260,264,0,0,2,96,104,12,2,0
1790 DATA 3,1,1,5,8,254,334,414,494,264,344,424,504,4,131,211,291,371,4,145,225,
305,385,4,96,102,178,180,18,2,0
1800 DATAｳﾚｳﾚﾊ、ﾂｲﾆ,ｱﾝｺｸﾉｸﾆ「ENGLAND」ｶﾗ,ﾇｹﾀﾞｽｺﾄｶﾞﾃﾞｷﾀ。
1810 DATAﾔｯﾄ ﾍｲﾜﾉｸﾆ「JAPAN」ﾆ ﾂｲﾀﾝﾀﾞ。,ﾏﾜﾘﾆﾊ ﾀｸｻﾝﾉ ﾊﾅｶﾞｻｲﾃｲﾀ。
1820 DATAｿｳ。ｺｺﾊ ﾊﾅﾉﾒｲｼｮ「PARI」ﾀﾞｯﾀﾝﾃﾞｽ。,「ｹﾞｯ! ﾌﾗﾝｽ!?」,TO BE CONTINUED
1830 DATA 00000000202010001B3F37373B3C1F0718383030383C1F07
1840 DATA 0000000060100000008080860F0F6FE0000000060F0F6FE
1850 DATA 0403000000000303030407070703000007030000000303
1860 DATA 20C0000040000000CC20606000000000ECC0000040000000
1870 DATA 818344404408637283844343440F6E7D818040404468E070
1880 DATA 00808006E77D999F00800000E0F4F07600800006271D090F
1890 DATA 13010202020203031E060707070303031403000000000303
1900 DATA 8FAF2F2E46060400E66666644000000002FCF0F0E46060400
1910 DATA FFFFF0F8F2FCF8F8FFFFFFFFFFE38787FFF0E8F0EB874F4F
1920 DATA FF9F05013D7FFFFFFFFFFFFFF3E7FFFF9D623400CCB97D7D
1930 DATA F8F8FCFCF9F8FCFFF7C7E3FFFFFFFFFF8FAFC7E3F6F7FBFC
1940 DATA 7F7F7FFFFFFFFFFFE7F3FFFFFFFFFFFBBCDD3BF7F7F7FFF
1950 DATA 00102000000300000081831373F1C1F6E000001070704 1F6E
1960 DATA 0008846020600816101 88CECFC98F876000884E0E080F876
1970 DATA 00000000C0C00000F0106818CDC00E0CF1170F1ACDC60000
1980 DATA 8160020003030000 8F681618B30360008FE8F258B3630000
1990 DATA 1038100000000000010381010101010101038100000000010
2000 DATA 0000081000000000000018180000000000000800000000000
2010 DATA 00C0F8FCFCF8000000C000FC0000C000000000FCFC000000
2020 DATA 0008081818181830008081818181866000808181818180 0
2030 DATA 00007C1010101010101010101010100000381010101010
2040 DATA 0000183C3C3C7C7C000010101010525200001818181818
2050 DATA E600BB00E400836C1858403C1A2A28000058403C0202006C
```


3月号フォン通の元、まだ売り切れてる書店
N.R.O.
富士見
富士見書房
富士見
富士見
富士見

X1turboシリーズ(CZ-8FB02 V1.0)用



ストラテジック・シミュレーションの登場

移植版 とりでの攻防

須賀　仁

◆内　容

RUNすると，タイトル画面が表示されます。スペース・キーを押すと，ゲームがスタートします。

すると，水色と紫色のとりでが表示されるので，水色から順に入力します。入力方法は，4 6で撃つ角度を決めて，リターン・キーで決定します。それから強さを1～10の大きさの範囲で入力してください。もちろん小数でもかまいません。

角度の設定からやり直したいときは，強さの入力のとき，何も入力しないで，リターン・キーだけを押すとやり直すことができます。

このようにして3回相手のとりでを破壊すると勝ちです。それから風の影響も無視できないので，気を付けてください。

内容は88版（1989年5月号）と変わりません。変数も88版と同じです。

このようにして，相手より早くとりでを破壊してください。

《第1表》変数表

P……	どちらのプレイヤーの処理か
TX(P),TY(P)	…弾の座標
VX(P),VY(P)	…弾の加速度
BL，PU……	得点
I……	ループ用

CHECKER FLAG

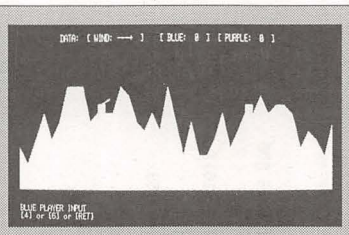
編：影さん，きましたよ，きましたよ移植版が。

影：人呼んで「とりでの攻防博士」である私に言わせると，88版からの改良が，約1か所なされておるなー。

Dr.D：それは弾を撃つ角度の入力がやりやすくなったということじゃな。490～570行の部分で角度入力を行なっておるんじゃが，この部分に前回の角度を記憶し，つぎにその角度を利用できるようにするプログラムを挿入すれば，よりやりやすくなるじゃろう。

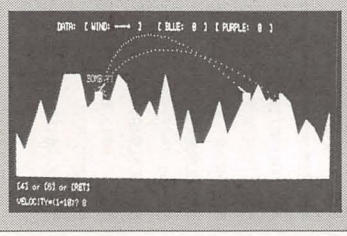


▲〈写真1〉とりでの攻防のタイトル画面。2人で楽しもう

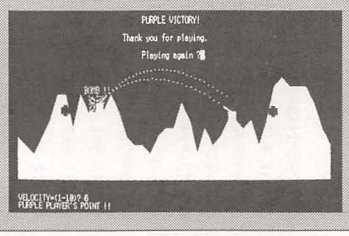


▲〈写真2〉まずは水色から角度と強さを決めていく

▼〈写真3〉ズガーン！おみごと。風も計算に入れておく



▼〈写真4〉早く3回相手のとりでを破壊すると勝利となる



移植版とりでの攻防のプログラム・リスト

★　　★

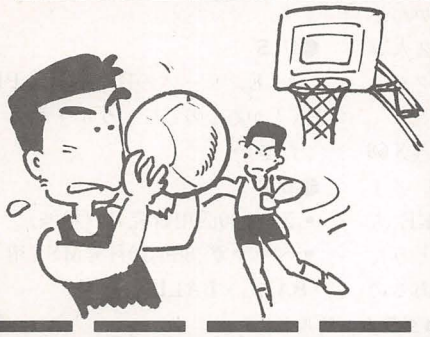
```
100 REM ========== とりでの攻防 ==========
110 DEFINT B-Z:DEFSNG T,V,P:DIM TX(2),TY(2),VX(2),VY(2),F(2):GOTO 880
120 RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))):B=0:P=0:X1=160-INT(RND(1)*5)*16:BL=0:PU=0
130 CONSOLE0,25:X2=400+INT(RND(1)*5)*16:LY=120:PI=3.141592:W=INT(RND(1)*11)-5
140 COLOR7:CLS4:PALET 1,4:PALET 4,6:PALET 2,5:PALET 3,3:LOCATE 10,2
150 PRINT"DATA:  [ WIND:      ]    [ BLUE: ";BL;" ]  [ PURPLE: ";PU;" ]";
160 IF W<0 THEN LINE(25,2)-(24+ABS(W),2),"-"
170 IF W<0 THEN LINE(25,2)-(25,2),CHR$(&H1D)
180 IF W>0 THEN LINE(24+ABS(W),2)-(24+ABS(W),2),CHR$(&H1C)
190 IF W=0 THEN LOCATE 25,2:PRINT"0 m/s";
200 CONSOLE21,4:LINE(0,160)-(639,160),PSET,1
```

★生活のワンテク：少し熱い風呂にバブ1個。そして，いきおいよく水でうすめれば，泡風呂だ。(愛知県豊田市・ランボー怒りの合宿15才)……【影：うーん，こりゃいい。でも水の入れすぎには注意したほうがいいな。】

★最近，ベーマがたまってきたけど，捨てられなくて困っています。(静岡県清水市・榊原義之17才)……【影：そんなに困っているなら，自分がそのへやをでていけばいい。台所や両親のへやと毎月渡り歩くわけだ。】

```
210 FOR XX=0 TO 624 STEP 16
220 R=(INT(RND(1)*10)-5)*8
230 IF XX=X1 THEN R=0:Y1=MY-4:GOSUB270
240 IF XX=X2 THEN R=0:Y2=MY-4:GOSUB280
250 MY=LY+R:IF MY<60 OR MY>140 THEN 220
260 LINE(XX,LY)-(XX+16,MY),PSET,1:LY=MY:NEXT XX:PAINT (320,159),1:GOTO300
270 LINE(X1+1,Y1-4)-(X1+15,Y1+4),PSET,2,BF:RETURN
280 LINE(X2+1,Y2-4)-(X2+15,Y2+4),PSET,3,BF:RETURN
290 REM ========================  MAIN  ========================
300 CLS3:F(1)=0:F(2)=0:GOSUB270:GOSUB280
310 PRINT:PRINT:COLOR5:AN=30:TX(1)=X1+8:TY(1)=Y1-4
320 PRINT"BLUE PLAYER INPUT":PL=1:GOSUB 510
330 COLOR5:AN=150:PRINT:PRINT:TX(2)=X2+8:TY(2)=Y2-4
340 PRINT"PURPLE PLAYER INPUT":PL=2:GOSUB510:P=INT(RND(1)*2)+1:COLOR7
350 REM ========================  TAMA  ========================
360 P=P+1+(2*(P=2))
370 IF F(P) THEN IF F(1)*F(2) THEN 300 ELSE 360
380 VY(P)=VY(P)-.2*(VY(P)<8)
390 VX(P)=VX(P)+(.05*W*(VX(P)<16)*(VX(P)>-16))
400 TX(P)=TX(P)+VX(P):TY(P)=TY(P)+VY(P)
410 F(P)=-(TX(P)<0 OR TX(P)>639 OR TY(P)>159)
420 S=POINT(TX(P),TY(P))
430 IF S=1  THEN GOSUB 640
440 IF S=2 THEN 690
450 IF S=3 THEN 700
460 PSET(TX(P),TY(P),4):BEEP1:BEEP0
470 GOTO 360
480 REM ========================  INPUT SUB  ========================
490 AG=(AN/180)*PI
500 LINE(TX(PL),TY(PL))-(TX(PL)+20*COS(AG),TY(PL)-20*SIN(AG)/2),XOR,4:RETURN
510 PRINT"[4] or [6] or [RET]"
520 GOSUB490
530 A$=INKEY$(0):IF A$="" THEN 530 ELSE IF A$<>"4" THEN 550
540 GOSUB490:AN=AN+3:IF AN>180 THEN AN=180:GOTO520 ELSE 520
550 IF A$<>"6" THEN 570 ELSE GOSUB490:AN=AN-3:IF AN<0 THEN AN=0
560 GOTO 520
570 IF A$<>CHR$(13) THEN 530 ELSE GOSUB650:V=0:FOR I=0 TO 100:A$=INKEY$:NEXT
580 PRINT:INPUT"VELOCITY=(1-10)";V:GOSUB650:IF V>10 THEN V=10
590 IF V<1 THEN GOSUB490 ELSE 610
600 IF PL=1 THEN 310 ELSE 330
610 V=V+6:VX(PL)=V*COS(AG):VY(PL)=-V*SIN(AG)/2
620 TX(PL)=TX(PL)+20*COS(AG):TY(PL)=TY(PL)-20*SIN(AG)/2:RETURN
630 SOUND 7,&H38:TEMPO200:PLAY@"O5C0GEG":RETURN
640 REM ========================  BOMB!  ========================
650 LINE(TX(P)-9,TY(P)-3)-(TX(P)+9,TY(P)+3),PSET,0,BF
660 LINE(TX(P)-4,TY(P)-5)-(TX(P)+4,TY(P)+5),PSET,0,BF
670 FOR I=1 TO 30:BEEP1:BEEP0:FOR J=1 TO I:NEXT J,I
680 F(P)=1:RETURN
690 GOSUB710:COLOR3:PRINT"PURPLE PLAYER'S POINT !!":PU=PU+1:GOTO800
700 GOSUB710:COLOR5:PRINT"BLUE PLAYER'S POINT !!":BL=BL+1:GOTO800
710 CONSOLE0,25:LOCATE INT(TX(P)/8)-3,INT(TY(P)/8)-2:COLOR2:PRINT"BOMB !!".
720 SOUND 7,&H36:SOUND 8,&H10:SOUND 0,&HFF:SOUND 1,&HF:SOUND 6,&H1F
730 SOUND 11,&H8E:SOUND 12,&H5B:SOUND13,&H0
740 CONSOLE21,4:COLOR7:LOCATE0,24:CO=0:FOR I=1 TO 35
750 PSET(TX(P)+RND(1)*32-16,TY(P)+RND(1)*16-8,2)
760 PSET(TX(P)+RND(1)*32-16,TY(P)+RND(1)*16-8,7)
770 PSET(TX(P)+RND(1)*32-16,TY(P)+RND(1)*16-8,0)
780 PALET 1,CO:CO=CO+1:IF CO>7 THEN CO=0
790 NEXT I:PALET 1,4:RETURN
800 REM ========================  END  ========================
810 CONSOLE0,25:IF BL>2 THEN LOCATE 32,1:PRINT"BLUE VICTORY!";:GOTO840
820 IF PU>2 THEN LOCATE 32,1:PRINT"PURPLE VICTORY!";:GOTO840
830 CONSOLE21,4:FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS4:GOTO130
840 LINE(0,2)-(79,6)," ",BF:LOCATE27,3:PRINT"Thank you for playing.";
850 LOCATE32,5:PRINT"Playing again ?";:I$=INKEY$(1)
860 IF I$<>"N" AND I$<>"n" THEN CONSOLE0,25:CLS4:GOTO120
870 CLS4:PRINT"So long !!":PRINT:KMODE1:END
880 REM ========================  TITLE  ========================
890 WIDTH 40,25,0,2:CONSOLE0,25:KMODE1:CLICK OFF:FOR I=0 TO 7:PALET I,I:NEXT
900 CLS4:SYMBOL(64,48),"とりでの攻防",2,4,6:SYMBOL(66,49),"とりでの攻防",2,4,2
910 SYMBOL(72,115),"Ｆｏｒ－Ｘ１ｔｕｒｂｏ",1,1,5
920 LOCATE12,19:COLOR4:PRINT"PUSH SPACE KEY !"
930 IF INKEY$(0)<>" " THEN 930 ELSE WIDTH 80,25:KMODE:GOTO120
```

X68000用



バレーとバスケットがいっしょになった2人用ゲーム

ジャンピング・バスケットボール

土田　太郎

内　容

時代は，西歴(せいれき)2203年。かつて，バスケット，バレーとよばれていたスポーツが，今では一つとなり，ジャンピング・バスケットボールという国際的なスポーツとなっていた。

遊びかた

2人専用です。ジョイスティックを二つ用意してください。タイトルが表示されたら，スティック1のほうのボタンを押してスタートです。

トリガ1でトスというか斜(なな)め上にボールをはじきます。トリガ2でアタックです。

プレイヤー1は，スティックの右斜め上を押しながら，トスすると遠くへ飛び，プレイヤー2では左斜め上を押しながらトスすると遠くへ飛びます（題して，ロング・シュート）。

また，プレイヤー1で，右斜め下を押しながらアタックすると急角度になります。プレイヤー2も左斜め下を押しながらアタックで急角度になります。

そして，地面というか，床についているときに，ボールと重なりながら歩いて，タイミングよく，トリガ2（つまりアタック）を連

《第1表》変数表

X1	プレイヤー1のX座標
Y1	プレイヤー1のY座標
X2	プレイヤー2のX座標
Y2	プレイヤー2のY座標
BX	ボールのX座標
BY	ボールのY座標
SC1	プレイヤー1のスコア
SC2	プレイヤー2のスコア
SF	勝ちフラグ
ST1	ジョイスティック1の値
ST2	ジョイスティック2の値
SR1	ジョイスティック1のトリガの値
SR2	ジョイスティック2のトリガの値
P1	プレイヤー1のスプライト・コード
P2	プレイヤー2のスプライト・コード
F1	プレイヤー1のジャンプ・フラグ
F2	プレイヤー2のジャンプ・フラグ
SP	スパイク・フラグ
GF	ボールのはねる値

CHECKER FLAG

Dr.D：こりゃおもしろい。2人でできるから，なお熱が入る。

編：もう影さんたら，負けても負けてもこりずに挑戦してくるんですよ。

Dr.D：この手のゲームは他機種にもいろいろ発表されたが，これは，バレーとバスケットをいっしょにしたという，ちょっと苦肉の作品じゃな。

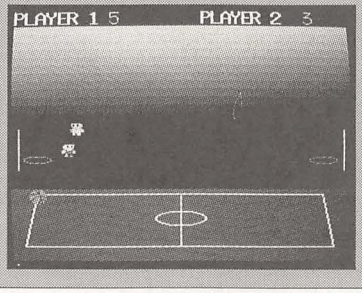
編：ところが，2人ともうまくなってくると，長いこと勝負がつかないんですよね。

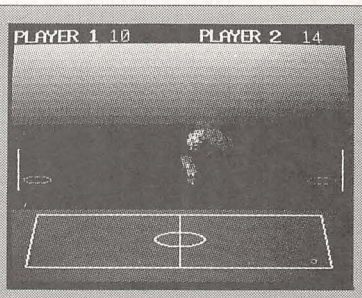
Dr.D：単なるバスケットボールということで時間制にしてもよかったかな？



▲《写真1》ジャンピング・バスケットボールのタイトル画面

▼《写真2》2人専用のおもしろアクション。それ，ダンク・シュート！





▲《写真3》空中でのボールの奪い合い15点先取したほうの勝ちだ

★一生のお願いです。OFは容量が少なすぎて字が書ききれません。OFにぜひハードディスクを付けてください。(愛知県津島・**のび太10才**)…【編：OFじゃないけど，今月の折り込み見てごらん。ほーらあるある。】

射することにより，ドリブルもできます。技の応用では空中ドリブル(2回が限度)やダンク・ショットなどもできます。いろいろ挑戦してみてください。

点数は，どちらかが15点になったら終わりでデュースなるものはありません。

プログラムについて

はじめての投稿なので，あまりきれいではありません。ボールがゴールの板の少し上に入ると，ゴールに入ってしまうことがありますが，それは，テクニックの一つとしてください。

本当は，1人2人兼用のものをだしたかったのですが，いかんせんスピードが遅すぎるので2人専用にしました（やはり，アクションはスピードよ！）。

はっきり言ってこの機種（X68Kのこと）は，命令が少ない！INPはおろか，PEEKもPOKEもねぁい！　ま，88○A2などみたいに，変な命令がいっぱいあるのもいやだけど。ま，PEEK，POKEや，INP関数はマシン語が少しわかる人は挑戦してみてください。そうすれば，キーボードでも楽しめます。

●P.S

ACEシリーズのBASICは，PEEKとかあるのでしょうか？教えてください。

●参考

- X68000活用研究II（電波）
- ベーマガ'86年10月号MSX用「BALL・BALL」

ジャンピング・バスケットボールのプログラム・リスト

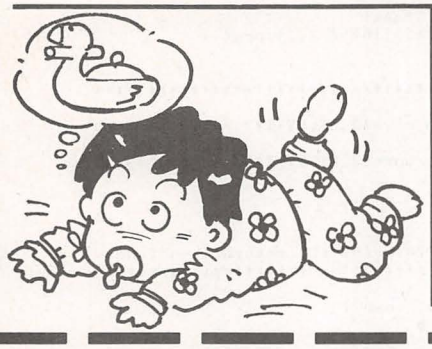
```
   10 /* BASKETTE
   20 /*
   30 /********** SETTING ***********************************************************
***************
   40 screen 0,2,1,1:window(0,0,511,511):color 7:sprite_pattern()
   50 int X1,X2,Y1,Y2,BX,BY,SC1,SC2,SF,ST1,SR1,ST2,SR2,KF1,KF2,P1,P2,F1,F2,SP,GF
   60 int PLN:float AX,AY,A1,A2:mouse(2):home(0,256,256)
   70 dim int PLET_D(6)={1984,32768,26584,22100,17068,12840,42280}
   80 for I=1 to 7:palet(I,PLET_D(I-1)):next
   90 for I=10 to 24:palet(I-2,rgb(30-I,30-I,30-I)):next
  100 for I=0 to 12:fill(0,16+I*8,255,16+I*8+8,8+I):next
  110 fill(0,180,255,255,2):for I=1 to 4:m_assign(I,I):m_alloc(I,255):next
  120 m_trk(1,"V15@59O4L8C"):m_trk(2,"V15@29O6L2ER8E8")
  130 m_trk(3,"V15@33O5L16EREFGA2"):m_trk(4,"V15@33O5L16CRCDEF2")
  140 line(20,185,235,185,255):line(10,240,245,240,255):line(20,185,10,240,255)
  150 line(235,185,245,240,255):circle(128,210,20,255,,,100)
  160 line(6,120,6,160,255):line(250,120,250,160,255)
  170 circle(20,150,10,1,,,100):circle(235,150,10,1,,,100):line(128,185,128,240,
255)
  180 /********** TITLE *************************************************************
***************
  190 TITLE()
  192 str T$[256]
  195 T$="********************** Programed By Taro.T   Special Thanks  Yoshinori
.T  Syouji.T *"
  200 while 1
  210 contrast(0):for T=0 to 600:next:home(0,256,0):contrast(15)
  220 sp_off():color 1
  230 while strig(1)<>0:endwhile
  240 while strig(1)=0
  241 locate 4,13:print mid$(T$,(I/10),22):I=I+1:if I>840 then I=0
  245 endwhile:cls:home(0,0,0):m_play(3,4):while m_stat(3):endwhile
  250 /********** START  ************************************************************
***************
  260 SC1=0:SC2=0:AX=4:BX=1:BY=184:sp_on():sp_disp(1)
  270 locate 0,0:color 5:print "PLAYER 1":locate 18,0:color 7:print "PLAYER 2"
  280 color 2:locate 8,0:print 0:locate 27,0:print 0
  290 while 1
  300 Y1=200:Y2=200:P1=1:P2=1:A1=14:A2=14:SP=0:KF1=0:KF2=0:SF=0:F1=0:F2=0:GF=0
  310 AY=14:X1=0:X2=240:SF=0
  320 sp_move(0,X1,Y1,1):sp_set(1,X2+16,Y2+16,16905,1):sp_move(2,BX,BY,7)
  330 while 1
  340 ST1=stick(1):SR1=strig(1):ST2=stick(2):SR2=strig(2)
  350 X1=X1+(((ST1=4)or(ST1=7)or(ST1=1))and(X1>0))*4
  360 X1=X1-(((ST1=6)or(ST1=9)or(ST1=3))and(X1<236))*4
  370 X2=X2+(((ST2=4)or(ST2=7)or(ST2=1))and(X2>0))*4
  380 X2=X2-(((ST2=6)or(ST2=9)or(ST2=3))and(X2<236))*4
  390 if ST1=8 or ST1=7 or ST1=9 then F1=1
  400 if ST2=8 or ST2=7 or ST2=9 then F2=1
  410 if SR1<>0 and KF1=0 then P1ATK()
  420 if SR2<>0 and KF2=0 then P2ATK()
  430 if SR2=0 then KF2=0:P2=1
  440 if SR1=0 then KF1=0:P1=1
  450 if SR1=1 then P1=0
  460 if SR2=1 then P2=0
  470 if F1=1 then Y1=Y1-A1:A1=A1-1:if A1=-15 then F1=0:A1=14
  480 if F2=1 then Y2=Y2-A2:A2=A2-1:if A2=-15 then F2=0:A2=14
  490 BX=BX+AX
  500 if SP=1 then BY=BY-AY else BY=BY-AY:AY=AY-0.8#
  510 if BY<-16 then BY=-16
  520 if BY>200 then GF=GF-(GF<15):SP=0:AY=15-GF:BY=200
  530 if (BY<114 or BY>176) and (BX<0 or BX>250) then AX=AX*-1
  540 if (BY>=114 and BY<=176) and BX<6 then BX=6:AX=AX*-1
  550 if (BY>=114 and BY<=176) and BX>236 then BX=236:AX=AX*-1
  560 if BX>6 and BX<22 and BY>135 and BY<148 and AY<0 then SC2=SC2+1:SF=2:HANTE
I():break
  570 if BX>222 and BX<239 and BY>135 and BY<148 and AY<0then SC1=SC1+1:SF=1:HAN
TEI():break
```


★TOWNSを買ったぞ。だけど愛機88を売らなきゃなんないのだ。こんなボクにアフターバーナーください。(宮城県仙台市・佐藤永輔13才)…【影：そういう君にはX68000用のアフターバーナー売ってやろう。編：…。】

```
  580 sp_move(0,X1,Y1,P1):sp_set(1,X2+16,Y2+16,16896+P2,1):sp_move(2,BX,BY,7)
  590 endwhile:if SC1>14 or SC2>14 then break
  600 endwhile
  610 while strig(1)=0:endwhile
  620 endwhile
  630 func SPIKE(J;int)/*****************************************************************
****************
  640  if J=1 then for I=2 to 6:sp_move(0,X1,Y1,I):next
  650  if J=2 then for I=2 to 6:sp_set(1,X2+16,Y2+16,16896+I,1):next
  660 return()
  670 endfunc
  680 func HANTEI()/*****************************************************************
****************
  690 if SF=2 then BX=14 :BY=140:for I=0 to 20:sp_move(2,BX,BY+I*2,7):for T=0 to
 400:next:next
  700 if SF=1 then BX=229:BY=140:for I=0 to 20:sp_move(2,BX,BY+I*2,7):for T=0 to
 400:next:next
  710 m_play(2):while m_stat(2):endwhile
  720 if SF=1 then BX=240:BY=184:AX=-4
  730 if SF=2 then BX=1  :BY=184:AX=+4
  740 SP=0:color 2:locate 8,0:print SC1:locate 27,0:print SC2:return():endfunc
  750 func P1ATK() /*****************************************************************
****************
  760 if abs(X1-BX)<12 and abs(Y1-BY)<16 and SR1=1 then {
  770 AX=3-(ST1=9):AY=14:SP=0:m_play(1):KF1=1:GF=0
  780 }
  790 if abs(X1-BX)<12 and abs(Y1-BY)<16 and SR1=2 then {
  800 AX=4-(Y1<200)*5:AY=-8+(ST1=3)*2:SP=1:SPIKE(1):m_play(1):KF1=1:GF=0
  810 }
  820 return():endfunc()
  830 func P2ATK() /*****************************************************************
****************
  840 if abs(X2-BX)<16 and abs(Y2-BY)<16 and SR2=1 then {
  850 AX=-3+(ST2=7):AY=14:SP=0:m_play(1):KF2=1:GF=0
  860 }
  870 if abs(X2-BX)<16 and abs(Y2-BY)<16 and SR2=2 then {
  880 AX=-4+(Y2<200)*5:AY=-8+(ST2=1)*2:SP=1:SPIKE(2):m_play(1):KF2=1:GF=0
  890 }
  900 return():endfunc
  910 func TITLE()/*****************************************************************
****************
  920 symbol(275,20,"ｼﾞｬﾝﾋﾟﾝｸﾞ",2,2,2,4,0):symbol(276,22,"ｼﾞｬﾝﾋﾟﾝｸﾞ",2,2,2,3,0)
  930 symbol(280,80,"BASKET BALL",1,2,2,6,0):symbol(282,82,"BASKET BALL",1,2,2,5
,0)
  940 symbol(300,144,"Push Button !!",1,1,2,7,0)
  950 symbol(300,182,"Presented By T&T SOFT",1,1,1,135,0)
  960 return()
  970 endfunc
  980 func sprite_pattern()/*****************************************************
****************
  990 dim str SP_DAT(31)[64]={
 1000 "00111111111100000011111111111100000111111111111000001111111111100000",
 1010 "01118888888800000018888188180000000887818818700000088788888870000",
 1020 "00887888887700000088 7C888C77000000888CCCCC70000000088CCCCC700000",
 1030 "0000CCCCCC0000000000BFBBBB0000000000BFB0BB0000000000888088000000",
 1040 "00111111111100000011111111111100000111111111111000001111111111100000",
 1050 "01118888888800000011888188180000000188818818000000008888888800000",
 1060 "00008888880000000008CC888C70000000888CCCCC770000000888CCCCC770000",
 1070 "0088CCCCCC7700000000BFBBBB0000000000BFB0BB0000000000888088000000",
 1080 "00111111111100000011111111111100000111111111111000001111111111100000",
 1090 "01118888888800000011888188180000000188818818000000008888888800000",
 1100 "00008888880000000008CC888C70000008888CCCCC770000088888CCCCC770000",
 1110 "8800CCCCCC7700000000BFBBBB0000000000BFB0BB0000000000888088000000",
 1120 "00111111111100000011111111111100000111111111111000001111111111100000",
 1130 "01118888888800000011888188180000000188818818000000008888888800000",
 1140 "00008888880000000888CC888C70000088888CCCCC70000088088CCCCC770000",
 1150 "0000CCCCCC7700000000BFBBBB0000000000BFB0BB0000000000888088000000",
 1160 "00111111111100000011111111111100000111111111111000001111111111100000",
 1170 "01118888888800000011888188180000000188818818000000008888888800000",
 1180 "88008888880000000888CC888C70000008888CCCCC70000000088CCCCC770000",
 1190 "0000CCCCCC7700000000BFBBBB0000000000BFB0BB0000000000888088000000",
 1200 "00111111111100000011111111111100000111111111111000001111111111100000",
 1210 "01118888888800000011888188180000000887881881800000088788888800000",
 1220 "00878888880000000088CC888C00000000888CCCCC70000000088CCCCC700000",
 1230 "0000CCCCCC7000000000BFBBBB0000000000BFB0BB0000000000888088000000",
 1240 "00111111111100000011111111111100000111111111111000001111111111100000",
 1250 "01118888888800000011888188180000000888818818000000008778888800000",
 1260 "00778878880000000008888788C000000008877CCCC70000000087CCCCC700000",
 1270 "0000CCCCCC7000000000BFBBBB0000000000BFB0BB0000000000888088000000",
 1280 "000009A900000000009A99A9900000009999A9A999900000099999AA99990000",
 1290 "099999AA999900009AAAAA9A99999000099999999A999900099999AAAAAA99000",
 1300 "9999A999A99AA000999A9999A999900099A99999AAA9900009A99999AA9A0000",
 1310 "0A99999A9A9900000099999A9A9000000009999A9A000000000009A900000000"}
 1320 dim char C(255):sp_init()
 1330 for I=0 to 7:for J=0 to 3:for K=0 to 63
 1340     C(K+J*64)=val("&H"+mid$(SP_DAT(I*4+J),K+1,1)):next:next:sp_def(I,C)
 1350 locate 3,5:print "あと";8-I;"秒ほどお待ち下さい。":next
 1360 dim int SP_PAL(31)={
 1370 47982,12684,23254,27482,42280,50736,65534,40794,47074,30228,23624,1536,
 1380 1856,65472,44394,65534,46506,10570,23254,29596,40166,50736,65534,30228,
 1390 38550,63488,32800,33782,65472,44394,65534}
 1400 for I=0 to 1:for J=0 to 15:sp_color(J,SP_PAL(I*16+J),I+1):next:next
 1410 cls
 1420 return()
 1430 endfunc
```


★安いラジカセを買った。展示品は黒だったのに，届いたものは赤だった。箱は黒なのに…。色のちがう商品なら箱の写真も赤にしろよなー。(青森県三戸郡・**まちゃけ虫20才**)…【影：安いからしかたないだろう？？】

X68000(X-BASIC V2.0)用



画面を動かす，おもしろ誘導ゲーム

THEトイレ

林　直貴

ストーリー

ある日，ある家で，ある赤ん坊が，トイレにいきたくなりましたが，なぜか誰もいない。そこで，この家の精である，あなたが，助けようということです。

遊びかた

プログラムをRUNすると，しばらく待ってから，タイトル画面がでます。トリガAでスタートです。1～4面が，2重スクロールで，5～8面が3重スクロールです。

赤ん坊が，勝手に動き回りますから，トリガAで動かす画面を選んで(右上に表示)，ジョイスティックの4方向で画面を動かし，うまく赤ん坊を誘動してください。

それぞれの画面に，Tの文字が書いてあり，それをすべて重ねたところに赤ん坊がいくと，面クリアです。赤ん坊をおしつぶしたり，時間切れになると終わりです。8面クリアすると感動？のエンディングです。

補　足

このゲームのこつは，キャラクターを画面の端のほうに閉じ込めるようにすることです。赤ん坊は，右利きなので，壁があると，右回りにいきたがります。

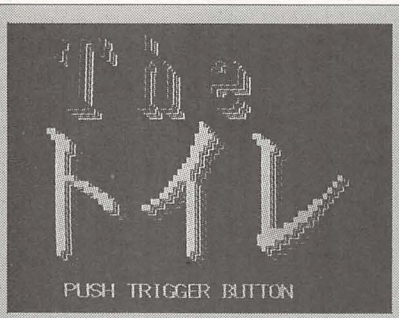
4，7，8面に通り抜けられる壁が，7面には透明な壁もあります。

このゲームには，コンテニューがあります。別に410行を見てもわかりません。音楽は，どっかで聞いたことがあるでしょう。タイトルは忘れました。

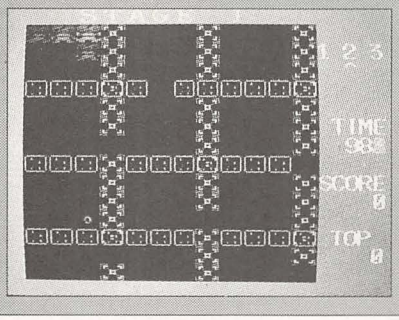
★　　★

《第1表》変数表

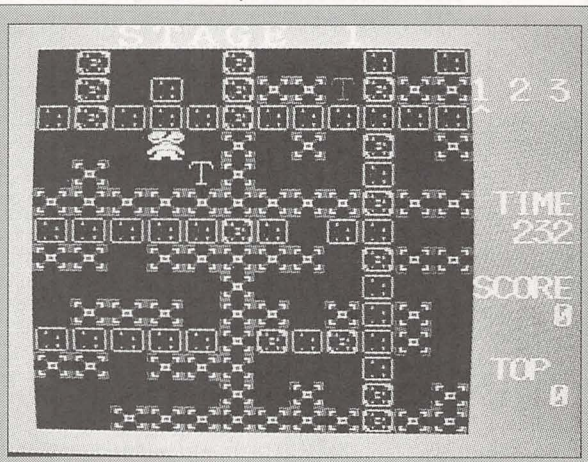
ox，oy	…キャラクターの座標
lx，ly	…それぞれの画面の座標
gm	……現在指している画面
di	……キャラクターの方向
cr	……キャラクターの状態
me	……ステージ
st，sr	…ジョイスティック，トリガ
tm	……タイム
sc	……スコア
tp	……ベストスコア
mp	……マップ
ms	……画面の数



◀《写真1》におってきそうなタイトルですね。ジョイスティック専用



◀《写真2》左上で右回りに動いている赤ん坊を画面を操作してトイレに誘動する



▲《写真3》Tを二つ重ねたところに誘動するんだ。制限時間もあるから注意

★近くの本屋にベーマガを置かなくなった。だから自転車で片道40分ある本屋まで買いにいくことになった。しかし，くじけないぜ！だけど悲しいよ。(新潟市・近藤和彦14才)…【販売部長：どこの本屋だ，それは！】

THEトイレのプログラム・リスト

```
 10 /* ＴＨＥ　トイレ　by 林　直貴
 20 int ox,oy,gm,cr,st,sr,tm,di,me,ms,cc=1,sc,tp,i
 30 dim mp(2,31,31),lx(2),ly(2)
 40 dim sx(3)={0,1,0,-1},sy(3)={-1,0,1,0},sd(3)={2,3,1,0}
 50 syoki():locate 2,7,0:print "約７０秒ほどお待ちください。"
 60 mus():spteigi():maping() :cls
 70 while 1
 80 /* タイトル画面
 90 repeat :until strig(1)=0
100 home(0,256,0):locate 4,14,0:print "PUSH TRIGGER BUTTON"
110 repeat:until strig(1)<>0 :home(0,0,0):cls:mens()
120 repeat
130 gm=0 :cr=0 :ox=1 :oy=1 :tm=1000 :di=1 :cls :write(1)
140 m_tempo(100) :m_play(1,2,3)
150 /* メイン
160 repeat :st=stick(1) :sr=strig(1)
170 if st<>0 and st mod 2=0 then { st=sd(st/2-1)
180 lx(gm)=(lx(gm)-sx(st)+32) mod 32
190 ly(gm)=(ly(gm)-sy(st)+32) mod 32
200 home(gm+1,lx(gm)*16,ly(gm)*16)
210 cr=mp(gm,(ox+lx(gm)) mod 32,(oy+ly(gm)) mod 32)
220 if cr=1 or cr=2 then {
230 if cr=1 then ox=ox+sx(st) :oy=oy+sy(st) :di=st
240 sp_set(0,ox*16+16,oy*16+16,512,1) :cr=abcd(ox,oy) }}
250 if sr=1 then { gm=(gm+1) mod ms :locate 26,3,0
260 print "     ":locate 26+gm*2,3,0:print "^"}
270 if cr=0 then { for i=0 to 3
280 cr=abcd(ox+sx(di),oy+sy(di))
290 if cr=0 or cr=2 then break
300 di=(di+1) mod 4 :next
310 if cr=1 then cr=0 else ox=ox+sx(di) :oy=oy+sy(di)
320 sp_set(0,ox*16+16,oy*16+16,256*cc,1) :cc=1-(cc=1)}
330 tm=tm-1 :locate 27,7,0 :print using "####";tm
340 if tm=0 then cr=1
350 if tm<100 then m_tempo(200-tm)
360 until cr=1 or cr=2
370 if cr=1 then{ /* ゲームオーバー
380 m_play(5) :cls :vpage(1) :sp_set(0,0,0,0,0) :m_tempo(32)
390 for i=1 to 256 :home(0,0,i):next
400 sc=0 :repeat:until strig(1)<>0 :m_stop()
410 if stick(1)=2 then cr=0 :home(0,0,0) :mens() else me=0
420 } else { /* クリア
430 m_stop() :repeat :tm=tm-1+(tm>20)*9 :sc=sc+1-(tm>20)*9
440 if sc>tp then tp=sc
450 write(0) :m_play(4)
460 until tm=0
470 if me=7 then ending() :cr=1 else { me=me+1 :mens() } }
480 until cr=1 :endwhile
490 end
500 /* 指定座表を調べる関数
510 func abcd(dx,dy;int)
520 int i,ts,a
530 if dx>0 and dx<13 and dy>0 and dy<15 then {
540 for i=0 to ms-1
550 a=mp(i,(dx+lx(i)) mod 32,(dy+ly(i)) mod 32)
560 if a=1 then return(1):break else if a=2 then ts=ts+1
570 if ts=ms then return(2):break
580 next :if i=ms then { return(0) }} else return(1)
590 endfunc
600 /* 初期設定
610 func syoki()
620 screen 0,1,1,1 :window(0,0,511,511):color 5 :vpage(1)
630 sp_init() :sp_clr() :sp_on() :sp_disp(1)
640 m_init() :for i=1 to 8
650 m_alloc(i,1000) :m_assign(i,i) :next
660 endfunc
670 /* スプライト定義
680 func spteigi()
690 int i,j
700 dim char sp(255)
710 dim str sp$(15)[16]={"00BBBBBB66BBBB00",
720 "0BCCCCCC66CCCCB0","BCD7DDD66DDD7DCB","BC777D66DDD777CB",
730 "B76667DDDD76667B","0BCCCD8888DCCCB0","00BBB8CCCC8BBB00",
740 "11000BBBBBB00011","11299FFEFEF99211","1199FEFFEFEF9911",
750 "0333AAAAAAAA3330","4430EFFFFFFE0344","D401DEFFFFED104D",
760 "111DDDEEEEDDD111","111DDD0000DDD111","04DDDD0000DDDD40"}
770 dim sc(1,15)={ 0,0,0,63488,65504,0,0,2046,1984,63488,
780 51200,48656,54934,65504,59192,65534,0,65504,63488,0,0,0,
790 0,2046,1984,63488,51200,48656,54934,65504,59192,65534 }
800 for i=0 to 1 :for j=0 to 15
810 sp_color(j,sc(i,j),i+1) :next :next
820 for i=0 to 15 :for j=0 to 15
830 sp(i*16+j)=val("&h"+mid$(sp$(i),j+1,1))
840 next :next :sp_def(0,sp,1)
850 endfunc
860 /* マップを書く
870 func maping()
880 int i,j,k,c1,c2
890 str ds[32]
900 dim char mc(127)
910 dim str mc$(2,15)[8]={"d5555557","7aaaaaad","63ff0009",
920 "60ec0009","60640009","6074ffc9","60743b09","60741909",
930 "60741d09","60741d09","60741d09","60541909","60ec3b09",
940 "64ffffc9","7aaaaaad","d5555557","55400155","6a8002a9",
950 "6fc003f9","6e8002b9","6ea00ab9","00a82a00","002ff800",
960 "000d7000","000d7000","002ff800","00a82a00","6ea00ab9",
970 "6e8002b9","6fc003f9","6a8002a9","55400155","fcfcfcfc",
980 "00000000","cfcfcfcf","00000000","fcfcfcfc","64641919",
990 "19900664","06400190","06400190","19900664","64641919",
```

★ふと思ったこと。「うらのウラすべて見せます」という番組があるが，裏の裏は表じゃないか。(福島県会津若松市・**根本由紀夫15才**)…【**影**：表をすべて見せてもらえるからいいじゃないの。**編**：投げやりな影さん。】

```
1000 "fcfcfcfc","00000000","cfcfcfcf","00000000","fcfcfcfc"}
1010 dim str md(2,31)[8]={
1020 "ffffffff","80009040","8000?040","80009040","fdfd9248",
1030 "80009248","8000924b","80009248","f7f79248","8000924e",
1040 "80009248","80009248","ff7e820b","80008208","80008208",
1050 "80008208","ffffffff","aaaa8888","a222a2aa","82029222",
1060 "c000cf77","85578900","f000b828","82a98def","e000e100",
1070 "85538977","c000bb40","8aa9885b","c000e310","82038945",
1080 "ea88b950","8aa88954",
1090 "ffffffff","88888000","88888000","8888bbbb","88088000",
1100 "88888000","8888eeee","80888000","88808000","8888bbbb",
1110 "88888000","88088000","8888eeee","80888004","8880aaa4",
1120 "88888020","ffffffff","80008000","bbbbeeee","80008000",
1130 "eeeed555","8000d555","bbbb8000","8000aaaa","8887ffff",
1140 "aaa08000","aaaed555","a2208000","888baaaa","aaa88888",
1150 "aaa8a221","a228a224",
1160 "ffffffff","80898889","a410a2d2","80849204","8a01c8a8",
1170 "a0928492","8a20b2a4","80808128","d5d5f482","8080a16c",
1180 "8224aa20","a4808490","c00ba949","90a0b024","840aadb2",
1190 "c8888008","ffffffff","8011aaaa","a4928000","9444d555",
1200 "892a8000","b412aaaa","82a08000","81c8d555","fa3d8000",
1210 "8100aaaa","9a848000","8427d555","c8888000","9054aaaa",
1220 "a7208000","8054d554"}
1230 for i=0 to 2 :apage(i+1)
1240 for j=0 to 15 :for k=0 to 7
1250 c2=val("&h"+mid$(mc$(i,j),k+1,1)):c1=c2/4:c2=c2 mod 4
1260 mc(j*8+k)=(c1-(c1<>0)*(1+i*3))*16+c2-(c2<>0)*(1+i*3)
1270 next :next
1280 for j=0 to 31:for k=0 to 31
1290 ds=right$(string$(31,"0")+bin$(val("&h"+md(i,j))),32)
1300 mp(i,k,j)=val(mid$(ds,k+1,1))
1310 if mp(i,k,j)=1 then put(k*16,j*16,k*16+15,j*16+15,mc)
1320 next:next:next
1330 for i=0 to 2 :apage(i+1):for j=0 to 1 :for k=0 to 1
1340 c1=15+j*16 :c2=15+k*16
1350 mp(i,c1,c2)=2:symbol(c1*16,c2*16,"Ｔ",1,1,1,5+i*4,0)
1360 next :next :next
1370 mp(1,21,24)=0 :mp(2,10,22)=0 :mp(2,10,30)=0
1380 mp(2,15,29)=1 :mp(2,1,31)=1
1390 apage(0):fill(0,0,255,255,14):fill(16,16,207,239,0)
1400 for i=2 to 15
1410 symbol(285-i,15-i,"Ｔｈｅ",3,5,1,17-i,0)
1420 symbol(275-i,100-i,"トイレ",3,5,2,i,0)
1430 next
1440 symbol(32,256,"ゲーム",2,5,2,5,0)
1450 symbol(32,390,"オーバー",2,5,2,6,0)
1460 fill(264,256,504,352,3)
1470 symbol(264,256,"全面クリア",2,4,2,13,0)
1480 endfunc
1490 /* 面設定
1500 func mens()
1510 dim a(2)
1520 switch me
1530 case 0:ms=2:a(0)=0 :a(1)=0 :break
1540 case 1:ms=2:a(0)=1 :a(1)=1 :break
1550 case 2:ms=2:a(0)=2 :a(1)=2 :break
1560 case 3:ms=2:a(0)=3 :a(1)=3 :break
1570 case 4:ms=3:a(0)=0 :a(1)=0 :a(2)=0 :break
1580 case 5:ms=3:a(0)=1 :a(1)=1 :a(2)=1 :break
1590 case 6:ms=3:a(0)=2 :a(1)=2 :a(2)=2 :break
1600 case 7:ms=3:a(0)=3 :a(1)=3 :a(2)=3 :break
1610 endswitch
1620 for i=0 to ms-1
1630 lx(i)=-(a(i) mod 2=1)*16 :ly(i)=-(a(i)>=2)*16
1640 home(i+1,lx(i)*16,ly(i)*16):next
1650 vpage(pow(2,ms+1)-1)
1660 endfunc
1670 /* 文字その他を書く
1680 func write(w;int)
1690 if w=1 then {
1700 locate 6,0,0:print "ＳＴＡＧＥ  ";me+1
1710 locate 26,2,0:print "1 2 3" :locate 26,3,0:print "^"
1720 locate 27,6,0:print "TIME" :locate 26,9,0 :print "SCORE"
1730 locate 27,12,0:print "TOP" }
1740 locate 27,7,0:print using "####";tm
1750 locate 27,10,0:print using "####";sc
1760 locate 27,13,0:print using "####";tp
1770 endfunc
1780 /* ＭＵＳＩＣ設定
1790 func mus()
1800 str s1,s2
1810 s1="b.a32gab4a8gf#e4" :s2="eef#f#ggaa" :m_trk(1,"o4v12q7l16@34|:256"+s1+s1
+"f#f#g8f#8.ef#f#g8f#4"+s2+s2+s2+"b8b8b4:|")
1820 s1="r4agfe" :s2="r4.a8" :m_trk(2,"o4v15q7l16@48|:256"+s1+s1+s1+s1+s2+s2+s2
+s2+s2+"a8a8a8r8:|")
1830 s1="b.a32gaf4<edc>ba4" :m_trk(3,"o3v12q7l16|:256"+s1+s1+"<cc>b8a#8.a<>a#a#
b8<c4>a8b8<c8d8>aab8<c8d8>aabb<ccdde8e8e4:|")
1840 m_trk(4,"@48v15a64") :m_trk(5,"@47v15l64c<fd>c")
1850 endfunc
1860 /* エンデイング
1870 func ending()
1880 cls :sp_set(0,0,0,0,0)
1890 for i=0 to 100 :palet(0,(i mod 2)*65535) :next
1900 for i=0 to 1024 :home(0,i/4,0) :next
1910 locate 3,13,0 :print "Ｙｏｕ  ｍａｉｄ  ｉｔ  !"
1920 for i=0 to 100 :palet(0,(i mod 2)*65535) :next
1930 vpage(1) :for i=0 to 1024 :home(0,256,i/4) :next
1940 m_tempo(80) :m_play(1,2,3)
1950 repeat :until strig(1)<>0 :cls
1960 endfunc
```

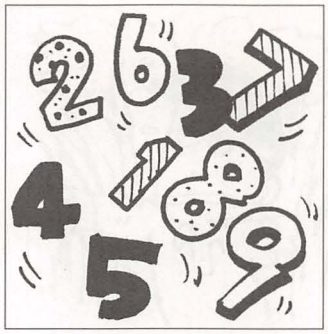

★ベーマガを読んで約２年，やっと中学生になり，ＯＦにも載れました。ラッキー。ベーマガ買っててよかった。(大阪市・平郡達哉12才)…【影：さらに読み続けていると，高校生にもなって，大学生にもなれるぞ。】

PB-100シリーズ＋増設RAM用

キミはリッチストーンをぬすみだせるか？

RICH MAN パズル

染谷　忠延



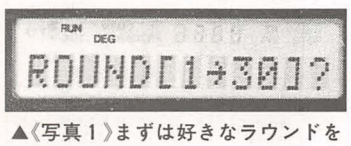
内容

オレは有名な泥棒。今度の獲物は，某大富豪所有のリッチストーンという宝石だ。

オレはさっそく屋敷に忍び込み金庫の前まできたのだが，この金庫がただものじゃない！開けるには，ばらばらに並んだ１～９の数字を制限回数内に小さい順に並び替えなければいけないのだ。しかも，それが30個もあるのだ。

《第１表》変数表

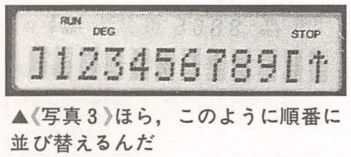
A	自分の座標
C	チェンジ用の座標
G	ラウンド
I，L	ループ用
$	面データ
B	チェンジ用のフラグ
D$,E$	チェンジ用
H	チェンジの残り回数
K	ミスした回数



▲《写真１》まずは好きなラウンドを選んでください



▲《写真２》１面。数字を並び替えるパズルゲームだ



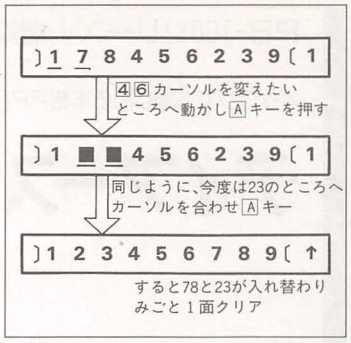
▲《写真３》ほら，このように順番に並び替えるんだ

使いかた・遊びかた

パズルゲームです。S＋0でスタートします。全30面です。

第１図を見てください。右はしにある数は面数と替えられる回数です。

まず，4 6キーで＿＿を左右に動かし，替えたい数字の下に持っていきます。そしてAキーを押すとそこが■■になります。同じように，もう一方の替えたい数字のところでもこれを行ないます。すると，この２か所の数字が入れ替わります。こうして制限回数内に１～９の順に並び替えれれば面クリアです。



《第１図》ゲームのすすめかた

なお，まちがってAキーを押したときはXで解除。ギブアップはGです。ギブアップ３回でゲーム・オーバーです。コンティニューはC，リプレイはY，やめるときはNです。

RICH MANパズルのプログラム・リスト

```
P0
 10 VAC : PRINT : P
    RINT "*R･M puzz
    le=";: GOSUB #9
 20 INPUT "ROUND[1→
    30]";G: IF G)0;
     IF G(31 THEN 4
    0
 30 GOTO 20
 40 PRINT :A=1:B=0:
     GOSUB #1: PRIN
    T "ROUND";G;: G
    OSUB #9
 50 PRINT CSR0;"]";
     MID(2);H: CSR1
    0;"[";: CSR8;"_
    ";
 60 IF B=1: PRINT C
    SRC;"■■";
 70 IF KEY="4": IF
    A)1:A=A-1
 80 IF KEY="6"; IF
    A(8:A=A+1
 90 IF KEY="8"; IF
    B=0:C=A:B=1
100 IF KEY="8"; IF
    ABS(A-C)≥2; IF
    B=1 THEN 140
110 IF KEY="X":B=0
120 IF KEY="G"; PRI
    NT CSR2;"Give U
    p";: GOTO 270
130 GOTO 50
140 D$= MID(A+1,2):
    E$= MID(C+1,2):
    B=0
150 $= MID(1,C)+D$+
     MID(C+3):$= MI
    D(1,A)+E$+ MID(
    A+3)
160 IF $=" 12345678
    9" THEN 190
170 H=H-1: IF H=0;
    PRINT CSR3;"OVE
    R!";: GOTO 270
180 GOTO 50
190 PRINT CSR0;"112
    3456789[↑";: GO
    SUB #9:G=G+1: I
    F G=31 THEN 40
200 PRINT " All cle
    ar!";: GOSUB #9
    : PRINT "ｷI'm R
    ichMan";
210 FOR I=0 TO 150:
     NEXT I: FOR I=
    11 TO 1 STEP -1
    : PRINT CSR1;"
    ";: NEXT I
220 FOR I=0 TO 5: F
    OR L=0 TO 30: N
    EXT L: PRINT :
    PRINT CSR1;"*";
     CSR6;"*";
230 NEXT I: GOSUB #
    9: PRINT CSR5;"
    ｷ*";: FOR L=0 T
    O 5
240 FOR I=7 TO 11:
    PRINT CSR1;"(";
     CSR11-I;")";:
    NEXT I: FOR I=7
     TO 11
250 PRINT CSR1;" ";
     CSR11-I;" ";:
    NEXT I: NEXT L:
     GOSUB #9
260 PRINT "Good Luc
    k !!";: END
270 GOSUB #9:K=K+1:
     IF K<3 THEN 40
280 PRINT " GAME OV
    ER";: GOSUB #9:
     PRINT "REPLAY(
    CYN)?";
290 IF KEY="Y" THEN
     10
300 IF KEY="C":K=0:
     PRINT : PRINT
    "  CONTINUE";:
    GOSUB #9: GOTO
    40
310 IF KEY="N": PRI
    NT : END
320 GOTO 290

P1
   5 GOTO G*10
  10 $=" 178456239":
    H=1: RETURN
  20 $=" 341278569":
    H=2: RETURN
  30 $=" 635124789":
    H=2: RETURN
  40 $=" 156783429":
    H=2: RETURN
  50 $=" 176258439":
    H=2: RETURN
  60 $=" 456728931":
    H=3: RETURN
  70 $=" 534812679":
    H=3: RETURN
  80 $=" 698753214":
    H=3: RETURN
  90 $=" 325478169":
    H=3: RETURN
 100 $=" 729458361":
    H=3: RETURN
 110 $=" 428953761":
    H=3: RETURN
 120 $=" 457821963":
    H=3: RETURN
 130 $=" 176438259":
    H=3: RETURN
 140 $=" 847639512":
    H=3: RETURN
 150 $=" 651428739":
    H=3: RETURN
 160 $=" 359286471":
    H=3: RETURN
 170 $=" 691538274":
    H=4: RETURN
 180 $=" 695378124":
    H=4: RETURN
 190 $=" 843951762":
    H=4: RETURN
 200 $=" 726159483":
    H=4: RETURN
 210 $=" 198376425":
    H=4: RETURN
 220 $=" 491785623":
    H=4: RETURN
 230 $=" 853672914":
    H=4: RETURN
 240 $=" 695274138":
    H=4: RETURN
 250 $=" 876321495":
    H=4: RETURN
 260 $=" 376149532":
    H=4: RETURN
 270 $=" 725961483":
    H=5: RETURN
 280 $=" 549138276":
    H=5: RETURN
 290 $=" 618524937":
    H=5: RETURN
 300 $=" 351469278":
    H=5: RETURN

P9
  10 FOR I=0 TO 100:
     NEXT I: PRINT
    : RETURN
```

★いやいや，最近は雨がよく降る。こーゆー日は，ゲームしたり，ベーマガを読むにかぎる！なーんてね。(広島県因島市・大出祐士16才)……【編：なかなか通な意見ですね。影：雨の日はベーマガにかぎるゾ!!】

PB-100シリーズ＋増設RAM用

ポケコンでも楽しめる本格RPG

ディアース



夢千人

最初に

ヒュリア国の王子ディアースが，デーモンに侵略されたヒュリア国を取りもどすために戦う，ロール・プレイング・ゲームです。

《第1表》コマンド一覧

1）移動モードのとき（地形，X座標，Y座標が表示）
- S……アイテムを捜す
- I……中に入る
- D……データを見る（ライフ，アイテム）
- 2 4 6 8……それぞれの方向へ移動

2）戦闘モードのとき(自分のライフ，敵のライフが表示)
- A……戦う
- R……逃げる（失敗することもある）

ゲームの説明

はじめてプレイするときはS＋9，つぎからはS 0でスタートします。セーブ機能もありますが，やりかたはないしょにしておきます。LIFE（ライフ）は99まであげることが可能です。

マップは，プログラムのP7のところにありますが，できれば，各自でマッピングしてください。

最初は川に入ると死んでしまいます。それから，森や山は敵の出現率が高く，逃げるのもむずかしいので注意してください。

モードは，移動・戦闘のこつがあり，どちらのときも**第1表**のようなコマンドが使えます。コマンドを入力したあとEXEキーを押せばOKです。

(1)マップ

■	川	=	橋
Y	森	A	城
_	平地	#	寺院
△	山		
○	洞穴		
I, T, L	古代遺跡		
M	病院		
H	店		

(2)キャラクター

♣	ディアース王子
¥	オーガー
♠	トロール
≧Ω≦	デーモン

(3)アイテム

—	神剣
◆	最硬度の盾
≠	舟
□	宝の箱
p	城のカギ
@	ランプ
*	王家の紋章

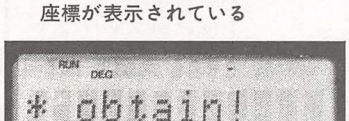
《第1図》マップ& キャラクター



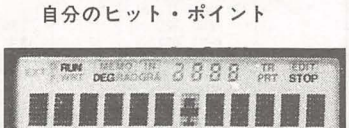
▲《写真1》現在，自分のいる座標が表示されている



▲《写真2》戦闘モード。左が自分のヒット・ポイント



▲《写真3》王家の紋章を手に入れたぞ。うーむ



▲《写真4》洞穴の中はさすがにまっ暗で何も見えん

ディアースのプログラム・リスト

```
P0
  1 IF C=0 THEN #9
  2 L=A:M=C:Q=0:S=E
    :T=F:U$=6$:X=7:
    Y=3:H=I
  4 O=0: GOSUB #7:
    PRINT "LOAD OK!
    ";: GOSUB #6: G
    OTO #1

P1
  4 PRINT : PRINT M
    ID(X+1,1);X;",
    ";Y;: INPUT ":K
    EY",V$
  6 J=X-5:K=Y+3: IF
     V$="2": IF Y)0
    :Y=Y-1: GOSUB #
    7
  8 IF V$="4": IF X
    )0:X=X-1
 10 IF V$="6": IF X
    <9:X=X+1
 12 IF V$="8": IF Y
    <9:Y=Y+1: GOSUB
     #7
 13 Z=.4:W$= MID(X+
    1,1):B$="": IF
    W$="Y": IF W$="
    ▲":Z=.8
 14 IF V$="S" THEN
    30
 16 IF V$="I" THEN
    50
 18 IF V$="D": PRIN
    T L;" ";U$;: GO
    SUB #6: GOTO 4
 20 IF W$="■": IF T
    =0 THEN #2
 22 IF RAN#)Z:N= IN
    T((M+ RAN#*M)/2
    : GOTO #5
 24 GOTO 4
 30 IF M≧50; IF J=1
    ; IF K=10; IF T
    =0;T=1:B$="*"
 32 IF J=1; IF K=3;
     IF T=1:T=2:B$=
    "▶"
 34 IF J=-4; IF K=5
    ; IF S=0; IF M≧
    30:S=1:B$="◀"
 36 IF W$="L"; IF M
    ≧80; IF Q=1:Q=2
    :B$="-":H=99
 38 IF W$="#"; IF Q
    =0;Q=1:B$="*"
 40 IF B$="": GOSUB
     #4
 42 GOTO 20
 50 IF Q≧1; IF W$="
    #" THEN #3
 52 IF W$="M"; IF Q
    ≧1:L=M: PRINT "
    LIFE";L;: GOSUB
     #8
 54 IF W$="H"; IF M
    ≧70; IF S=2:S=3
    :B$="♦": GOSUB
    #4
 56 IF W$="o" THEN
    70
 58 IF W$="A"; IF T
    =2 THEN 80
 60 GOTO 20
 70 P= INT( RAN#*10
    +1: IF S=0; PRI
    NT "■■■■■■■■■■
    ■";: GOTO 76
 74 PRINT "[_______
    ___]";: IF S=1;
     IF P=10:S=2:B$
    ="n"
 76 PRINT CSRP;"*";
    : GOSUB #8: GOT
    O 40
 80 N=99:O=1: PRINT
    " ≧Ω≦ Demon";:
     GOSUB #6: IF Q
    =2; IF S=3 THEN
     #5
 84 GOTO #2

P2
  2 PRINT : PRINT "
    You died.";: GO
    SUB #6
  4 PRINT : PRINT "
    push EXEkey!";:
    GOTO #0

P3
  2 A=L:C=M:D=Q:E=S
    :F=T:G$=U$:I=H
  4 PRINT "SAVE OK!
    ";: GOSUB #8: G
    OTO #1

P4
  2 PRINT : PRINT B
    $;" obtain!";:U
    $=U$+B$: GOSUB
    #8: RETURN

P5
  1 PRINT : IF N<51
    : PRINT "¥ Oar
    e";
  2 IF O=0; IF N)50
    : PRINT "♠ Tro
    ll";: IF N<90;N
    =N+9
  3 GOSUB #8: PRINT

  4 PRINT L;N:: INP
    UT ":AorR",V$:
    IF V$="R": IF R
    AN#<Z;O=0: GOTO
     #1
  6 FOR R=0 TO 1:L=
    L- INT( RAN#*M/
    5+2: IF V$="R";
    N=N- INT( RAN#*
    L/5+1
  8 NEXT R: IF L≦0
    THEN #2
 10 IF N≦0 THEN 20
 12 GOTO 4
 20 M=M+1: IF M≧H;M
    =H
 22 IF O<1 THEN #1
 25 FOR R=0 TO 25:
    PRINT CSR0;" Yo
    u'er win "; CSR
    0;"♥You'er win♥
    ";
 26 NEXT R: PRINT "
    Happy end!♥";:
    GOSUB #6
 30 PRINT : PRINT "
    -ﾃｨ Dias ♦ﾃｨ-by
    Muchito-"

P6
  2 FOR R=0 TO 400:
    NEXT R: RETURN


P7
 10 GOTO 20-Y
 11 $="ITILTI■■■_":
    RETURN
 12 $="Y_Y_Y■■MY":
    RETURN
 13 $="HY__■■_Y__":
    RETURN
 14 $="_Y_■■YY___":
    RETURN
 15 $="_Y_■Y___▲_":
    RETURN
 16 $="__Y■■■___":
    RETURN
 17 $="▲___=R=#_Y":
    RETURN
 18 $="Y▲M_■■■_YY":
    RETURN
 19 $="_____■■YYo":
    RETURN
 20 $="▲__YY_■■YY":
    RETURN

P8
  2 FOR R=0 TO 160:
    NEXT R: RETURN


P9
  1 PRINT "-ﾃｨ Dias
    ♦ﾃｨ-";: GOSUB #
    6: VAC
  4 X=8:Y=7:L=20:H=
    80:M=L: GOSUB #
    7: GOTO #1
```


★この前，自動販売機のおつりをとって逃げていったおばさんがいた。(兵庫県神戸市・高橋篤史11才)……【影：自動販売機で買った商品を持って行かれないだけでもよかったじゃない！編：どこがよかったんですか？】

PC-1245用

竜を倒すRPGだ

THREE DRAGONS

スリー　ドラゴンズ

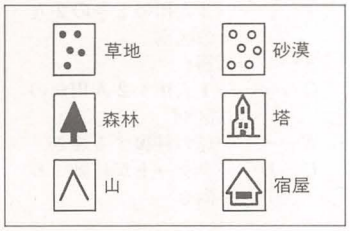
田中栄造



ストーリー

ある村を突然，三首竜（キングギドラ）が襲い悪事のかぎりをつくしていました。村人達は，どうしたら退治できるか考え，どうにか竜を倒しました。

が，不運にもこの竜は再生能力があったのです。しかも三つに切断された竜はそれぞれ1匹の竜として塔にこもり，怪物達を操り，再び君臨しました。



《第1図》地　形

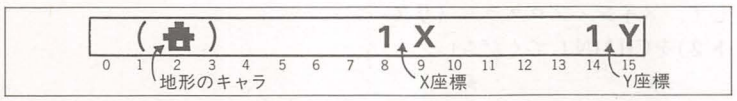
ミッション

これは一応RPGです。とにかく三つの塔にいる竜を倒せばよいのです。

しかし，レベルが低いと塔には入れません。塔に入れたとしても竜を倒さないかぎり，再び外にはでれませんので気をつけてください。

ステータス

LIFE(体力)，STR(力)，DEX(敏捷力)，M.P.(魔力)＝魔法使用回数



《第2図》画面説明

THREE DRAGONSのプログラム・リスト

```
10:CLEAR : DIM Z$(5)*8
20:RESTORE 500: FOR I=1
   TO 5: READ Z$(I):
   NEXT I
30:X=1:Y=1:M=10:H=M:A=2
   :B=A:G=M:D=M:F=1
40:"C" RANDOM : USING "
   #####": GOSUB 550
50:WAIT 15: PRINT " ( )
   "iX;"X";Y;"Y";0= RND
   3
55:V= VAL ( MID$ (Z$(Y)
   ,X,1)): RESTORE 180+
   V: READ J,K,L: CALL
   4576: POKE &F80A,J,K
   ,L,K,J
57:IF (V=5 AND F>6) OR
   (0=2 AND V<5) THEN 2
   00
58:I= VAL INKEY$ : IF I
   =0 THEN 55
60:IF I=5 AND V=6 THEN
   300
65:IF I=3 GOSUB 550
70:X=X-(I=4)+(I=6):X=X+
   (X=0)-(X=9):Y=Y-(I=8
   )+(I=2):Y=Y+(Y=0)-(Y
   =6)
80:GOTO 50
101:DATA 68,17,68
102:DATA 24,78,127
103:DATA 8,4,10
104:DATA 127,119,93
105:DATA 64,126,107
106:DATA 16,120,92
107:DATA 64,126,107
200:RESTORE 290+V: READ
   U$,O,P,E: PRINT " (
   ) ";U$: CALL 4576:I
   =&F80A
210:READ Q: IF Q=0 THEN
   230
220:POKE I,Q:I=I+1: GOTO
   210
230:IF INKEY$ ="" THEN 2
   30
240:WAIT : INPUT "FIG,RU
   N,MAG,?1-3";I: ON I
   GOTO 270,250,260
245:GOTO 240
250:IF RND D> RND P>-2F
   THEN 50
255:GOTO 280
260:IF B<1 THEN 240
265:B=B-1:I= RND 4F+F:
   PRINT "HIT ";I:E=E-I
   : GOTO 275
270:IF RND D> RND P<0
   THEN 280
273:J= RND 9: PRINT "HIT
   ";J:E=E-J
275:IF E>0 THEN 240
277:PRINT "VICTORY":R=R+
   3^V:G=G+2^V: IF V=5
   THEN 400
278:GOTO 50
280:J= RND 0: PRINT "DAM
   AGE ";J:H=H-J: IF H>
   0 PRINT "LIFE ";H:
   GOTO 240
285:PRINT "YOU ARE DEAD"
   : BEEP 1: END
291:DATA "SLAG",3,8,8,64
   ,124,119,110,77,0
292:DATA "KOBOLD",10,11,
   20,72,36,29,103,10,0
293:DATA "ROC",9,45,20,2
   3,30,40,4,8,0
294:DATA "VIPER",25,32,3
   5,64,102,111,115,70,
   0
295:DATA "DRAGON",40,45,
   400,76,102,55,31,58,
   120,76,23,2,4,0
300:IF R>50*2^(F-1) LET
   F=F+1:M=M+ RND 14+9:
   S=S+ RND 5:D=D+ RND
   4+3:A=A+ RND 3: BEEP
   1: GOSUB 550
310:I=F^2*2: WAIT 120:
   PRINT "( INN ) ":
   PRINT "RATE";I;"$";
   INPUT "Y/N ";I$
350:IF N$<>"Y" OR G<I
   THEN 50
360:H=M:B=A:G=G-I: PRINT
   "ZZZ..": GOTO 50
400:C=C+1: IF C=3 THEN 4
   50
410:H=M: RESTORE 420+V:
   READ Z$(Y): GOTO 50
421:DATA "61122227"
424:DATA "22324474"
425:DATA "72224444"
450:BEEP F: WAIT : PRINT
   "MISSION COMPLETE":
   PRINT "CONGRATULATIO
   NS!": END
500:DATA "61122225","111
   2224","11232444","2
   2324454","52224444"
550:WAIT 70: PRINT "LEVE
   L";F: PRINT "LIFE";H
   ;"/";M: PRINT "STR";
   S: PRINT "DEX";D
560:PRINT "M.P.";B;"/";A
   : PRINT "GOLD";G;"$"
   : WAIT 15: RETURN
```

マップ

8マス×5マスの40エリアです。地形は6種類(**第1図**)。地形によって出現する怪物が決まっています。

操作法

RUNでスタート。2 4 6 8で移動。3で自分のステータスが見れます。宿屋が見えているときに5で宿屋に入れます。宿屋に入ったらRATE(料金)が表示されます。そして，泊るかどうか聞きます。泊ると体力，魔力が回復します。

あと，一定の経験を得たときに宿屋に入る（泊らなくてよい）とレベルアップします。

戦闘モードでは，まず敵キャラの紹介があって（ENTER以外のキーを押して）FIG(戦う)。RUN(逃げる)。MAG(魔法でダメージを与える)，と表示されるので，戦うなら1，逃げるなら2，魔法を使うなら3を押してください。

戦う場合，結果がでます（マホウも）。

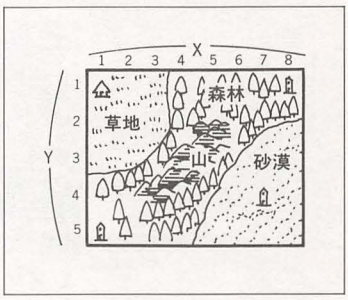
HITは成功を，DAMAGEは逆に負傷を意味します。あとはENTERを押して，決着がつかなかったら最初にもどります。

ちなみに魔法は，無条件で敵にダメージを与えられます。

中断，コンティニュー

やめたいときはスイッチをOFFにするなり，BRKを押すなりしてください。

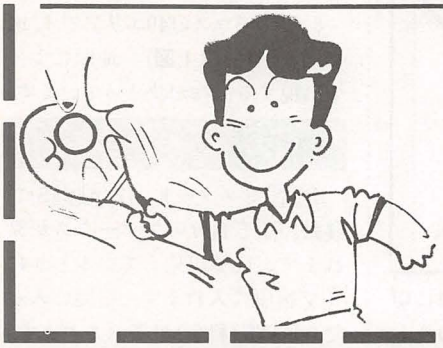
そして，続きをやりたいときはDEF Cを押せばできます。



《第3図》村のマップ

★アイコン・ショーに行ったとき電波新聞をもらった。読んでみたら興味のある記事がいっぱいあった。(東京都北区・仲田　肇18才)……【影：電波新聞社では電波新聞定期購読を受けつけています。一度読んでみよう！】

M5(BASIC-Ⅰ)用



この3D感覚はすごい!!

RACQUET(ラケット) BALL(ボール)

清野　智弘

内　容

ただ球を打つだけです。1人でも2人でも遊べます。

遊びかた

まず何人で遊ぶかを聞いてきますので，1人で遊ぶときは[0]を，2人のときは[2]を押してください。つぎに球の速さを聞いてきます。遅い順に1，2，3となっています。どれかを押してください。

1人で遊ぶときは，カーソル・キーでラケットを上下左右に動かして，球を打ち返してください。1回打つと1点加算されます。得点は打ち損(そこ)なったあとに最高得点と共にでてきます。この最高得点は球の速さごとに記録されています。

2人で遊ぶときは，交互に球を打ってください。先手はカーソル・キーで，後手は[W]，[Z]，[A]，[S]で上下左右にラケットを動かします。どちらかが打ち損なうとゲームは終了します。

もう一度するときは，スペース・キーを押してください。

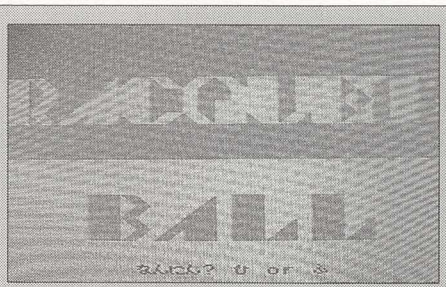
入力方法

最初のキャラクター定義のプログラム(**リスト1**)をLOAD(ロード), RUN(ラン)して，メイン・プログラム(**リスト2**)をCHAINしてください。

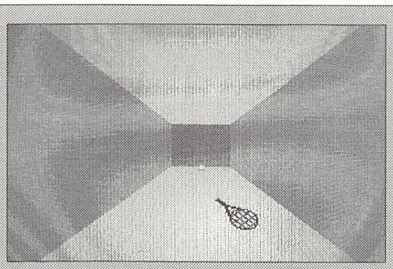
★　　★

《第1表》変数表

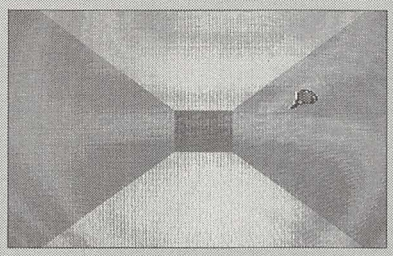
X，Y	球の位置
Z	球までの距離
U，V	球の速さ
A，B	ラケットの位置
E，F	ラケットの向き
N	球の衝突音の大きさ
T	2人用のときの2人の区別
S	得点
O	1人用か2人用かの区別
W	球の往復する速さ
C，D	ラケットが移動する向き



▲《写真1》タイトル画面。ゲームをやる人数，ボールのスピードを決める



▲《写真2》ゲーム・スタート！この3D感覚!!遠くにいくほど音も小さくなる



▲《写真3》ラケットの面をボールにうまく合わせれば，勝手に球を打ち返します



▲《写真4》1回でもミスするとゲーム・オーバー。とっさの判断力がものをいう

★僕の友達には，大西　洋という人がいる。おかげで彼は，みんなから「たいせいよう」と呼ばれ，うれしそうにしています。(福島県いわき市・磐城高校物理部15才)……【影：太平洋，大西洋はいてもインド洋はいない！】

《リスト2》RACQUET BALLのメイン・プログラム・リスト

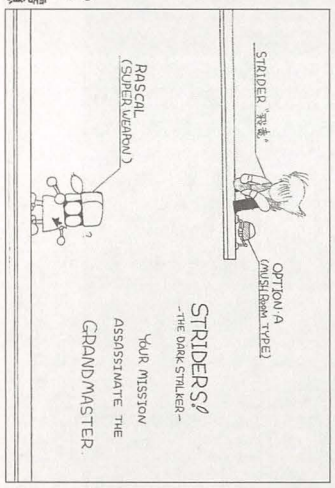
```
10 scol 0,1:scol 1,1:scol 2,10:scol 3,12:out 32,&A0:out 32,&
30:out 32,&BF:out 32,&80:out 32,&10:out 32,&9F
20 let X=rnd(80):let Y=rnd(80):let Z=116:let U=2-rnd(4):let
V=2-rnd(4)
30 let A=112:let B=80:let E=-1:let F=-1:let N=15:let T=1:let
 S=0
40 call &1387:view 0,0,31,11:cls &80:view 0,12,31,23:cls &88
:view 1,5,31,11
50 Print "
60 Print "
70 Print "
80 Print "
90 view 7,15,31,23
100 Print "
110 Print "
120 Print "
130 Print "
140 view:Print cursor(10,21)"なんにん? ひ or ふ"
150 let O=Peek(&702B):if O=23 or O=24 then else goto 150
160 Print cursor(7,21)"SPEED? 1 or 2 or 3"
170 let W=Peek(&702B):if W>8 and W<12 then let W=8-W else go
to 170
180 cls &80:view 14,10,17,13:cls &90:view:for I=0 to 9
190 Print cursor(I+4,I)"◥" rpt$(22-I*2,"━")"◤" cursor(13-I,I
+14)"◢" rpt$(I*2+4,"━")"◣":next:goto 230
200 gosub 400:let P=Peek(&702B)
210 if O=23 or T then gosub 300 else gosub 350
220 if C then let E=C else if D then let F=D else goto 250
230 let A=A+C*8:let B=B+D*8:loc 1 to A-E*8,B-F*8:scod 0,90-(
E xor F)
240 scod 1,E*2+F*4+102:loc 0 to A,B
250 if Z=20 then if abs(X+120-A)<13 and abs(Y+88-B)<13 then
goto 270 else goto 600 else goto 200
270 loc 0 to 0,-20:scod 1,E*2+F*4+118:let U=U-E*2:let V=V-F*
2:let W=-W
280 for I=0 to 15:out 32,&90+I:gosub 400:next:let T=T xor 1:
let S=S+1:goto 240
300 let C=(P=55)*(A<208)-(P=54)*(A>32):let D=(P=46)*(B<176)-
(P=51)*(B>0):return
350 let C=(P=26)*(A<208)-(P=25)*(A>32):let D=(P=33)*(B<176)-
(P=18)*(B>0):return
400 if Z=122 then let W=-W:let N=(Z-20)/10
410 let X=X+U:let Y=Y+V:let Z=Z+W
420 if abs(X)>88 then let U=-U:let N=(Z-20)/10
440 if abs(Y)>88 then let V=-V:let N=(Z-20)/10
450 let L=X*20/Z+120:let M=(Z-15)*2/5
460 loc 3 to L,1760/Z+90:scod 3,M+44:loc 2 to L,Y*20/Z+88:sc
od 2,M
480 if N<15 then let N=N+1:out 32,&B0+N
490 return
600 out 32,&BF:out 32,&E6:for I=0 to 159:out 32,&F0+I/10:nex
t
610 if O=24 then goto 630 else if S>vPeek(-1-W)then vPoke-1-
W,S mod 200
620 Print cursor(11,17)"SCORE  " right$("00"+num$(S),3)curso
r(9,19)"HIGH SCORE " right$("00"+num$(vPeek(-1-W)),3):goto 6
40
630 Print cursor(12,19)::if T then Print "ひだ゛り のがち!" else Pr
int " みぎ゛のがち!"
640 if Peek(&702B)=7 then goto 20 else goto 640
```

《リスト1》RACQUET BALLのマシン語プログラム・リスト

```
10 Print "ﾕｰﾃｨﾘﾃｨ":mag 2:view:Poke &701A,&10
20 for I=0 to 127:read A$:if A$="" then let A$=rPt$(16,"0")
30 stchr A$ to I:next
40 vPoke &3B90,&22:vPoke &3B91,&33:vPoke &3B92,&CC:vPoke &3B
9D,&32
50 for I=0 to 2:vPoke I,0:next
60 for I=&3B84 to &3B8F:vPoke I,&C3:next
70 for I=&3B96 to &3B9B:vPoke I,&C3:next
80 chain
100 data 030f1f3f7f7fffffff,ffff7f7f3f1f0f03,c0f0f8fcfefeffff,
ffffefefcf8f0c0
110 data 000000070f0f1f1f,1f1f1f0f03000000,000000c0f0f8f8f8,
f8f8f0f0e0000000
120 data 0000000001070f0f,0f07070300000000,00000000c0e0e0f0,
f0f0e08000000000
130 data 0000000000030707,0703030000000000,0000000000c0c0e0,
e0e0c00000000000
140 data 0000000000030707,0703000000000000,0000000000080c0c0,
c0800000000000000
150 data 0000000000010707,0301000000000000,0000000000080c0,
c0000000000000000
160 data 0000000000000103,0301000000000000,0000000000080c0,
c0800000000000000
170 data 0000000000000303,0300000000000000,0000000000080800,
8000000000000000
180 data 0000000000000103,0100000000000000,0000000000080c0,
8000000000000000
190 data 0000000000000003,0300000000000000,0000000000000080,
8000000000000000
200 data 0000000000000103,0100000000000000,0000000000000080,
8000000000000000
210 data 000000000073f7f7f,7f7f3f0700000000,00000000e0fcfefe,
fefefce000000000
220 data 0000000000030f1f,1f0f0100000000000,0000000000080f0f8,
f80c00000000000
230 data 0000000000000030f,0f0300000000000,0000000000000c0f0,
f0c0000000000000
240 data 0000000000000307,0300000000000000,0000000000000c0e0,
c0000000000000000
250 data 0000000000000107,0100000000000000,0000000000000080e0,
8000000000000000
260 data 0000000000000103,0100000000000000,0000000000000080c0,
8000000000000000
270 data 0000000000000003,0300000000000000,0000000000000080,
8000000000000000
280 data 0000000000000003,0300000000000000,0000000000000080,
8000000000000000
290 data 0000000000000003,,00000000000000c0,
300 data 0000000000000003,,0000000000000080,
310 data 0000000000000001,,0000000000000080,
320 data 0f354854a2d18ac4,aa91684522150c03,c030a844a2168955,
23518b452a12acf0
330 data 030c15224568 91aa,c48ad1a25448350f,f0ac122a458b5123,
558916a244a830c0
340 data ,3e0700000000000,0000808080c0c040,60e0f0381c0e0702
350 data 0000010101030302,06070f1c3870e040,,7ce0000000000000
360 data 000000000000073e,,02070e1c38f0e060,40c0c080808000000
370 data 40e070381c0f0706,0203030101010000,0000000000000e07c,
380 data 07192a556a95aad5,aa553f0000000000,8040a060a060a060,
b010b0f81c0e0600
390 data 0102050605060506,0d080d1f38706000,e09854aa56a955ab,
55aafc0000000000
400 data 00000000003f55aa,d5aa956a552a1907,00060e1cf8b010b0,
60a060a060a04080
410 data 006070381f0d080d,0605060506050201,0000000000fcaa55,
ab55a956aa5498e0
```



評…ひえーっ！（影）　by 青龍



評…ぐぐ（編）　by 霧隠

★ぼくは今現在ナイコン族です。でも見てろー！このOFが戦るころには，パソコンを持っているかもしれないから！（高知市・鳥井　契13才）……【影：このOFが戦るころにはパソコンを壊してるかもしれないのでは？】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用



計画性をもっておこづかいを使おう

家計簿(かけいぼ)V1.5

萩原　大輔

MZを買って3か月がすぎたころ，父にゲームばかり作らず，実用的なものを作れと言われたので，おもわず作ってしまいました。

使いかた

オールベーシックです。RUNすると，「今日の入力」と「以前の検索(けんさく)」と画面に表示されます。

●「今日の入力」

1を押すと入力画面になります。まず，日付を入力するのですが，上に日付が表示されますので，「.」でくぎって同じように入力してください。

入力が終わると「物品名」のところにカーソルが移動するので，全角か半角で入力してください。

つぎに「収入」のところにカーソルが移動するので収入があった場合は半角で金額を入力し，支出があった場合はリターン・キーを押して「支出」のところで金額を入力してください。

すると，現時点での残高が表示されます。終わらせるときは，「物品名」のところで半角で"end"と入力してください。すると画面の下にその日の合計が表示されます。スペース・キーを押すと終了です。

CHECKER FLAG

編：これ，影さんにぜひすすめたいプログラムですね。

影：どれどれ，こりゃいい。あまりにも便利すぎて，おもわずお金を使いたくなっちゃうじゃないか。

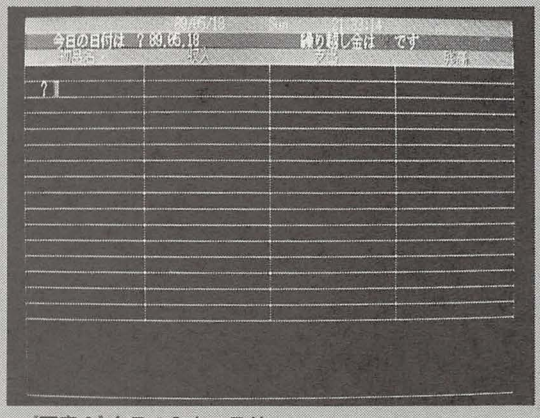
Dr.D：おいおい。その日の入力は15項目までだからな。気をつけてくれよ。

編：最後に，飲食費だ，衣料費だ，ゲーム代だなどといったジャンル別の支出グラフなんかがでるといいね。

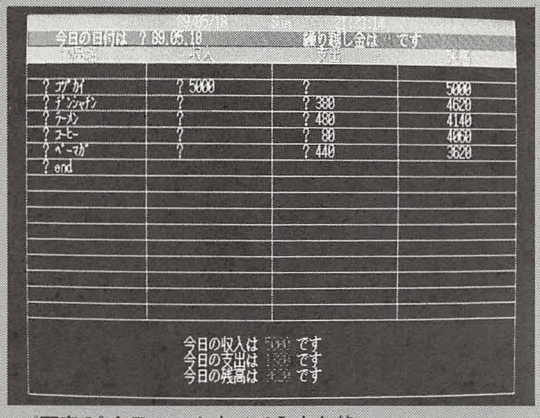
Dr.D：そこまで求めるのはきびしいが，十分使えるぞ。



◀《写真1》新たな入力か，過去のデータ検索かを入力



▲《写真2》今日の入力。日付を入れて，項目を入れていく



▲《写真3》今日のぶんすべて入力し終えると残高が表示される

★僕のあだ名は，"目つき"です。なぜでしょう。①目が悪いから②目つきと呼ばれるから③目がよすぎるから。(秋田県男鹿市・②13才)……【影：うーん，BMスーパークイズよりむずかしいとはなにごとだ！】

```
 10 cls 3:init "crt2:640,400,4":init "crt1:40,12"
 20 kmode 1:klist 0
 30 line (150,150)-(480,240),pset ,1,BF
 40 locate 13,5:print "今日の入力   1 "
 50 locate 13,6:print "以前の検索   2 "
 60 if inkey$="1" then S=0 else if inkey$="2" then S=1 else 60
 70 '
 80 cls 3:init "crt1:80,25,1,0"
 90 line (0,0)-(639,383),pset ,3,B
100 for I=1 to 19:line (0,I*16)-(639,I*16),3:next
110 for I=1 to 3:line (160*I,32)-(160*I,304),3:next
120 line (1,1)-(638,16),1,BF:line (1,16)-(638,32),2,BF
130 line (1,32)-(638,47),1,BF
140 locate 0,2:print [6] "      物品名                  収入
              残高"
150 locate 25,0:print [5] date$,day$,time$
160 if S=0 then 180 else if S=1 then 390 else 160
170 '
180 locate 5,1:input "今日の日付は   ";NAME$
190 open "0",#1,"1:"+NAME$:close #1
200 open "I",#1,"1:繰り越し金":input #1,Z:close #1
210 locate 45,1:print "繰り越し金は"[4];Z;[7] "です"
220 '
230 open "A",#1,"1:"+NAME$
240 for I=1 to 15
250 locate 3,3+I:input A$:if A$="end" then 310
260 locate 25,3+I:input A1
270 locate 45,3+I:input A2
280 Z=Z+A1:Z=Z-A2:AA1=AA1+A1:AA2=AA2+A2
290 locate 67,3+I:print Z
300 write #1,A$,A1,A2,Z:next
310 close #1
320 kill "繰り越し金"
330 open "0",#1,"1:繰り越し金":write #1,Z:close #1
340 locate 26,20:print "今日の収入は"[4];AA1;[7] "です"
350 locate 26,21:print "今日の支出は"[4];AA2;[7] "です"
360 locate 26,22:print "今日の残高は"[4];Z;[7] "です"
370 if inkey$=" " then else 370
380 cls 3:print "終了しました。":end
390 '
400 locate 3,1:input "検索したい日付を入力してください";NAME$
410 open "I",#1,"1:"+NAME$
420 for I=1 to 15
430 if eof(1) then 510
440 input #1,A$,A1,A2,Z
450 locate 3,3+I:print A$
460 locate 25,3+I:print A1
470 locate 45,3+I:print A2
480 locate 67,3+I:print Z
490 AA1=AA1+A1:AA2=AA2+A2
500 next
510 close #1
520 locate 26,20:print NAME$;" の収入は"[4];AA1;[7] "です"
530 locate 26,21:print NAME$;" の支出は"[4];AA2;[7] "です"
540 locate 26,22:print NAME$;" の残高は"[4];Z;[7] "です"
550 locate 3,4+I:print "検索を続けますか (Y/N)"
560 if inkey$="y" then 80 else if inkey$="n" then 380 else 560
```

●「以前の検索」

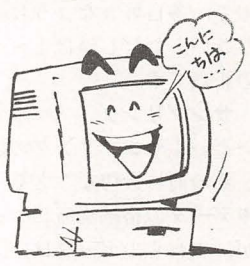
2を押すと日付を聞いてくるので，検索したい日付を入力してください。入力すると，その日の表示がでるので，もっと検索をするのならyを，やめるのならnを押してください。

★　　★

注意

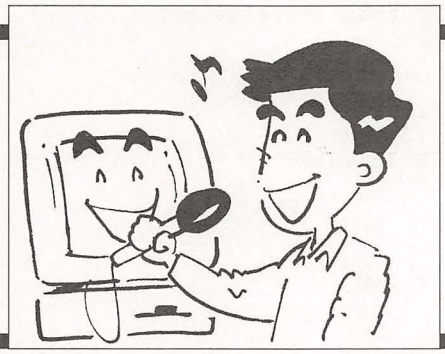
RUNする前に，繰り越し金のファイルを作るため，RUN330を実行してください。すると，繰り越し金が0円になります。

最後に，このプログラムはFD1からRUNしてください。その日の入力は15個までです。



★X68Kのアフターバーナーをやるまで，「BE CAREFUL.!」を「ニゲロ!」だと信じていたのは僕だけであろうか。（宮城県仙台市・竹村大介17才）……【編：ゲームをしながら，英語が覚えられるなんてすごい!】

X1シリーズ(CZ-8FB01 V1.0/V2.0)用



なに，X1もしゃべるって!?

SAMPLING SYSTEM

月岡　拓也

はじめに

このプログラムは，X1でサンプリングをするためのものです。そう，X1もしゃべるのです。名づけて，「X1 SAMPLING SYSTEM」です。

入力方法

①まず，**リスト1**を打ち込みセーブします。
②RUNしてデバッグします。
③バグがなくなったら，**SAVE"SAM.O", &HFE00, &HFEF8** ↵ としてセーブします。
④**リスト2**のメインを打ち込み，デバッグしてセーブします。

使いかた

リスト2を実行すると，メニュー画面がでてきます。

(1) サンプリング・レートの設定

メニューの5番を見てください。何やら数字が書いてありますね。これはサンプリングする（した）音のきめこまかさを表しています。値は，小さいほどきめこまかいのですが，録音（再生）時間が短くなります。最初は10になっていますので，各自好きなように変えてください。ただし値は1～255までの正数です。

(2) サンプリング

いよいよサンプリングの開始です。その前に大切なことを一つ。音声データの格納場所についてですが，これらのデータは，グラフィック・メモリに格納されます。したがって，格納アドレスはI/O空間の4000H～FFFFHとなります。

さて，サンプリングを行なうわけですが，まず，サンプリングしたい音の入ったテープを用意し，それをデータ・レコーダにセットしてください。

メニュー3番の「SAMPLING」を選び，スタート・アドレスを入力します。4000H番地からはじめたいときは，4000↵と入力するのです。すると，データ・レコーダが回りはじめ，PSGより音をだしながら，グラフィック・メモリにデータが蓄えられていきます。中止したいときは，スペース・キーを押してください。

すると，ENDアドレスとJUSTアドレスが表示されますが，ENDはスペース・キーを押した時点でのアドレス，JUSTは音が一番最後に鳴った時点でのアドレスを示しています。

(3) SAVE

メニューの2番を入力し，ファイル・ネーム，スタート，エンドのアドレスを入れればOKです。

(4) LOAD

メニューの1番を選択し，ファイル・ネームを入力してOKです。

(5) KILL

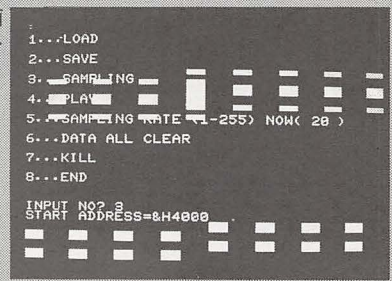
メニューの7番を入力し，ファイル・ネームを入力すれば，そのファイルは消されます。

(6) PLAY

再生コマンドです。メニューの



◀〈写真1〉メニュー画面。数字を入力し，指示に従う



▶〈写真2〉サンプリング中の画面。グラフィック・メモリデータが蓄えられている

★知ってますか？日本テレビの「巨泉のこんなものいらない」でX68000が，フジテレビの「DATE LINE」ではFM TOWNSがそれぞれ飾ってあることを。（宮城県仙台市・内藤 英貴 19才）…【編：さすが目のつけどころがちゃう。】

4番を選択し，スタート，エンドのアドレスを入れればPSGより，グラフィック・メモリ内の音声を出力します。

(7) CLEAR

メニューの6番を入力し，Yキーを押すとサンプリング・データが消えます。Y以外のキーで元にもどりますので，グラフィック・メモリ内の使用状況を見るのに便利です。

(8) END

メニュー8番で，グラフィック画面を表示して終わります。

ゲームなどへの応用

さて，こうして作ったサンプリング・データをゲームなどに利用したいときに登場するのが，**リスト3**と**リスト4**です。

リスト3は，音声データをロードするためのものです。使いかたですが，30行のNA$ = "のところに音声データのファイル・ネー

★もし，つぺ美さんがアイドルとなってテレビにでたらどうしますか？（青森県北津軽郡・神　昌人 16才）…

【編：一緒に写真を撮ります。影：たくさんサインをもらい，それを売って借金の返済にあてたいと思います。】

《リスト1》マシン語書き込みのプログラム・リスト

```
10 CLEAR&HFE00:DEFINT A-Z:DEFSNG C:AD=&HFE00:CLS:CS=0:RESTORE
20 FOR L=0 TO 15
30 FOR I=AD TO AD+15
40 READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE I,D:CS=CS*256+D:CS=CS-INT(CS/3179)*3179
50 NEXT:A=DTL
60 READ CS$:IF CS<>VAL("&H"+CS$) THEN PRINT"DATA ERROR IN";A
70 CS=0:AD=AD+16
80 NEXT
90 END
100 DATA CD,7B,FE,3E,02,CD,EC,0D,FB,C3,E2,FE,00,00,00,00,8FA
110 DATA 00,00,01,00,40,C5,11,00,08,01,01,1A,ED,78,CB,4F,83E
120 DATA 20,05,CD,9D,FE,18,04,CD,91,FE,37,CB,13,15,28,06,9D1
130 DATA 06,08,10,FE,18,E3,C1,ED,59,03,3A,2E,00,FE,20,28,921
140 DATA 04,78,B1,20,D0,3E,01,C5,CD,EC,0D,C1,CD,A8,FE,C9,917
150 DATA CD,7B,FE,01,00,40,C5,ED,58,16,08,CB,13,30,05,CD,0EA
160 DATA 9D,FE,18,03,CD,91,FE,15,28,06,06,0B,10,FE,18,EB,666
170 DATA C1,AF,21,FE,FF,03,ED,42,30,DC,C9,01,00,1C,3E,07,3B6
180 DATA ED,79,05,3E,FF,ED,79,04,3E,08,ED,79,05,AF,ED,79,420
190 DATA C9,01,00,1B,3E,0E,ED,79,06,0A,10,FE,C9,01,00,1B,115
200 DATA AF,ED,79,06,0A,10,FE,C9,0B,ED,43,BA,FE,03,0B,ED,50F
210 DATA 78,B7,28,FA,ED,43,BC,FE,C9,00,00,00,00,00,00,00,7BE
220 DATA 01,00,40,21,00,BE,ED,78,77,03,23,7C,FE,FE,20,F6,7F3
230 DATA C9,01,00,40,21,00,BE,7E,ED,79,03,23,7C,FE,FE,20,2B1
240 DATA F6,C9,01,01,40,3A,2E,00,FE,20,CA,45,FE,01,01,1A,25E
250 DATA ED,78,CB,4F,28,EC,C3,12,FE,00,00,00,00,00,00,00,C4E
260 '##################################
270 '# ｱｲﾁｹﾝﾘﾂ ｲｼﾝｺｳｺｳ                #
280 '#                 ﾌﾞﾂﾘﾌﾞ          #
290 '#                    ﾂｷｵｶ ﾀｸﾔ     #
300 '##################################
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
10 OPTIONSCREEN2:WIDTH40:OPTIONSCREEN 1
20 CLEAR&HBDFF:INIT:SCREEN:ON ERROR GOTO 320
30 IF MEM$(&HFE00,5)<>HEXCHR$("CD7BFE3E02") THEN LOADM"SAM.O"
40 CONSOLE:CLS
50 PRINT:PRINT"1...LOAD"
60 PRINT:PRINT"2...SAVE"
70 PRINT:PRINT"3...SAMPLING"
80 PRINT:PRINT"4...PLAY"
90 PRINT:PRINT"5...SAMPLING RATE (1-255) NOW(";PEEK(&HFE99);")"
100 PRINT:PRINT"6...DATA ALL CLEAR"
110 PRINT:PRINT"7...KILL"
120 PRINT:PRINT"8...END"
130 CONSOLE 17,8,0,40
140 '
150 PRINT:N=0:INPUT "INPUT NO";N
160 IF N<1 OR N>8 THEN 150
170 ON N GOSUB 210,330,930,1040,1100,1170,1240,190
180 GOTO 150
190 INIT:CLS:END
200 '
210 '******* LOAD *******
220 PRINT:COLOR 5:PRINT"LOAD":COLOR 7
230 GOSUB 600
240 IF F=1 THEN BEEP:RETURN
250 LOADM NA$+".BLU"
260 POKE &HFED3,&H40:CALL &HFED1
270 LOADM NA$+".RED"
280 POKE &HFED3,&H80:CALL &HFED1
290 LOADM NA$+".GRE"
300 POKE &HFED3,&HC0:CALL &HFED1
310 RETURN
320 RESUME NEXT
330 '******* SAVE *******
340 PRINT:COLOR 2:PRINT"SAVE":COLOR 7
350 EF=0:GOSUB 600
360 IF F=1 THEN BEEP:RETURN
370 "S":"E"
380 '
390 "C":IF ER=1 THEN RETURN
400 S=S-&H4000:E=E-&H4000
410 '
420 IF S>=&H4000 THEN 470 ELSE SA=S+48640!
430 IF E>=&H4000 THEN EA=65023! ELSE EA=E+48640!:EF=1
440 POKE &HFEC2,&H40:CALL&HFEC0
450 SAVEM NA$+".BLU",SA,EA
460 IF EF=1 THEN RETURN
470 IF S>=32768! THEN 530 ELSE SA=S+&H7E00:IF SA<48640! THEN SA=48640!
480 IF E>=32768! THEN EA=65023! ELSE EA=E+&H7E00:EF=1
490 POKE &HFEC2,&H80:CALL&HFEC0
500 SAVEM NA$+".RED",SA,EA
510 IF EF=1 THEN RETURN
520 '
530 SA=S+&H3E00:IF SA<48640! THEN SA=48640!
540 EA=E+&H3E00
550 POKE &HFEC2,&HC0:CALL&HFEC0
560 SAVEM NA$+".GRE",SA,EA
570 RETURN
580 '
590 '
600 '*** GET FILE NAME ***
610 F=0:NA$="":INPUT"FILE NAME";NA$
620 IF NA$="" OR LEN(NA$)>13 THEN F=1
630 RETURN
640 '
```

ムを入れます。つぎに80行のRUN"の後に，メイン・プログラムのファイル・ネームを入れてセーブしてください。

さて，サンプリング付きプログラムの作りかたですが，**リスト4**を入力し，150行から自作のプログラムを入力します。この**リスト4**には，マシン語サブ・ルーチンをコールするルーチンが入っています。たとえば，「Ah―！」という声が4000H～5000H番地に格納されていて，それを出力したい場合，S＝&H4000：E＝&H5000：GOSUB "VOICE"とすればOKです。

また，サンプリング・レートもSRに値を代入して変えられます。

最後に

このプログラムは，データ・レコーダとディスクがないと不便です。しかし，そこはみなさんの知恵でうまくカバーしてください。

★　★

《リスト3》自作プログラム使用時の音声データ・ローダーのプログラム・リスト

```
10 CLEAR&HBDFF:OPTIONSCREEN 2:WIDTH 40:SCREEN:ON ERROR GOTO 90
20 LOADM"SAM.O":AD=&HFED1
30 NA$="JANKEN
40 LOADM NA$+".BLU":POKE AD+2,&H40:CALL AD
50 LOADM NA$+".RED":POKE AD+2,&H80:CALL AD
60 LOADM NA$+".GRE":POKE AD+2,&HC0:CALL AD
70 CLEAR&HFDFF
80 RUN"
90 RESUME NEXT
```

《リスト4》自作プログラムの先頭に付けるプログラム・リスト

```
10 CLEAR&HFDFF:OPTIONSCREEN 2:WIDTH 40:SCREEN
20 IF MEM$(&HFE00,5)<>HEXCHR$("CD7BFE3E02") THEN LOADM"SAM.O"
30 SR=10:GOTO 140
40 '===== VOICE =====
50 LABEL"VOICE"
60 POKE&HFE99,SR:POKE&HFEA4,SR
70 AD=&HFE54:D=S  :GOSUB 120
80 AD=&HFE73:D=E-1:GOSUB 120
90 CALL &HFE50:RETURN
100 IF D<0 THEN D=65536!+D
110 IF D>=65536! THEN D=D-65536!
120 POKE AD,(D MOD 256),(D¥256)
130 RETURN
140 '---------------------------------
```

```
650 '*** DATA ***
660 LABEL"DATA"
670 IF D$="" THEN D=0 RETURN
680 D=VAL("&H"+D$)
690 IF D<0 THEN D=65536!+D
700 IF D>=65536! THEN D=D-65536!
710 RETURN
720 '
730 '*** GET START ***
740 LABEL"S":D$=""
750 INPUT"START ADDRESS=&H",D$:"DATA"
760 S=D:RETURN
770 '
780 '*** GET END ***
790 LABEL"E":D$=""
800 INPUT"E N D ADDRESS=&H",D$:"DATA"
810 E=D:RETURN
820 '
830 '*** POKE ***
840 LABEL"P"
850 POKE AD,(D MOD 256)-(D MOD 256<0)*256,INT(D/256)
860 RETURN
870 '
880 '*** CHECK ***
890 LABEL"C"
900 IF S<&H4000 OR S>65535! OR E<&H4000 OR E>65535! OR S>E THEN BEEP:ER=1 ELSE E
R=0
910 RETURN
920 '
930 '******* SAMPLING *******
940 "S"
950 IF S<&H4000 THEN BEEP:RETURN
960 SCREEN 0,0
970 AD=&HFE13:"P"
980 CALL &HFE00
990 PRINT"E N D ADDRESS=&H";HEX$(PEEK(&HFEBB)*256+PEEK(&HFEBA))
1000 PRINT"JUST  ADDRESS=&H";HEX$(PEEK(&HFEBD)*256+PEEK(&HFEBC))
1010 SCREEN
1020 RETURN
1030 '
1040 '******* PLAY *******
1050 "S":"E":"C":IF ER=1 THEN RETURN
1060 AD=&HFE54:D=S:"P"
1070 AD=&HFE73:D=E-1:"P"
1080 CALL &HFE50
1090 RETURN
1100 '
1110 '******* RATE *******
1120 INPUT"RATE";RA:IF RA<1 OR RA>255 THEN BEEP:RETURN
1130 POKE &HFE99,RA:POKE &HFEA4,RA
1140 RETURN 40
1150 '
1160 '******* CLEAR *******
1170 YN$="":SCREEN0,0:INPUT"OK? (Y/N)";YN$
1180 IF YN$<>"Y" THEN SCREEN:RETURN
1190 WIDTH 40
1200 SCREEN
1210 RETURN 40
1220 '
1230 '******* KILL *******
1240 PRINT:COLOR 3:PRINT"KILL":COLOR 7
1250 GOSUB 600
1260 IF F=1 THEN RETURN
1270 KILL NA$+".BLU"
1280 KILL NA$+".RED"
1290 KILL NA$+".GRE"
1300 RETURN
```


★影さんはOFでは，いつも一生懸命働いているように見えるが，じつはこのOFも代筆だったりして…。(奈良県北葛城郡・歩く初日の出コジャック楽P&社長)…【Dr.D：そうなんじゃよ。じつはワシが…ぐはは。】



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

ザ・ゲームミュージック・プログラム

X68000用 グラディウスII

—A Shooting Star—　©コナミ

川野　俊充

みなさん，2か月ぶりのご無沙汰です。「はちみつ」が帰ってきました。

今月はX68000用に，ちょっと古くなってしまった感のある「グラディウスII」より，「A Shooting Star」をお届けします。

今回はなかなか自分でもいいデキにまとまったと思うので，リストもわりと短いし，ぜひ打ち込んで聞いてみてくださいませ。

どどどーんとプログラム解説

今月は本当は「メタファイト」というファミコン・ソフトのBGMを載せる予定だったのですが，あたくしの「バカ」によってぶっとばしてしまいました（思わず上からちがうファイルを重ね書きしてしまったのさ）。

あ〜，悲しい。

そこで，以前に作ったプログラムを引っ張りだしてきて，手直しを加えたのがこれなのです。

このプログラムでとくに工夫したのは，パート割です。メイン（エコー共）とベース，そしてドラムスを4チャンネルですませて，残りの4チャンネルでヴォイスを担当させました。

う〜む，ぜいたく。他の機種のユーザーが見たら怒るだろうなぁ，とほほ。

そう，あとはハードLFOによるディレイ・ビブラート。ま，これは以前にやったことのある方法なので知っている人も多いでしょう。

これからVGMプログラムをはじめる人はいろいろとリストを見て研究してみてくださいな。

お別れの言葉にゃりん

さて，ようやくかねてからお待たせしていた「ナムコビデオゲームライブラリーfor X68000」が発売しましたね。ぼくもプログラムを担当したのですが，とってもとっても苦労して作ったので皆さん買ってください。

来月は「メタファイト」の曲を作りたいと思います。

でも，ほんとに「メタファイト」はいい曲ばかりなので，一聴の価値はありますよ。「ファンタジーゾーン」でもそうだったけどSUNソフトのゲームは曲の完成度がかなり高いんだよね。

ではまた次号にて。へへへ，お・し・ま・い。

グラディウスII—A Shooting Starのの BGMプログラム・リスト

```
/*                                                    sa."shooting
/*                  GRADIUS II                                      */
/*                                                                  */
/*                  A  Shooting  Star                               */
/*                                                                  */
/*                  Programed By  川野  俊充                        */
/*                                                                  */
/*                  in  May/17/1989                                 */
/*                                                                  */
dim char v(4,10)={
/*   AF  OM  WF  SY  SP  PMD AMD  PMS  AMS  PAN     T r u m p e t
     1, 200,  72,  50,   0,   0,   3,
    58,  15,   2,  RR,  SR,  OL,  KS,  ML, DT1, DT2, AME
/*  AR  DR  SR  SL  OL  KS  ML  DT1  DT2  AME
    13,  13,   0,   5,  21,   1,   2,   3,   0,   0,
    13,  13,   0,  12,  15,  38,   2,  14,   7,   0,   0,
    13,  13,   0,   0,   5,   1,  38,   1,   2,   0,   0,
    13,   8,   0,   0,  12,   1,   2,   1,   2,   0,   0,
m_vset(1,v)

/*   AF  OM  WF  SY  SP  PMD AMD  PMS  AMS  PAN     V o i c e  1
    52,  15,   2,   1, 200,  72,  50,   3,   2,   3,   0,
/*  AR  DR  SR  SL  OL  KS  ML  DT1  DT2  AME
    13,   0,   0,   6,   0,  14,   0,   4,   3,   0,   0,
    15,   9,   0,   6,   5,   5,   1,   0,   7,   0,   0,
    13,   0,   0,   6,   0,   0,   8,   7,   0,   0,   0,
    15,   9,   0,   6,   5,   2,   0,   8,   3,   0,   0)
m_vset(2,v)

/*   AF  OM  WF  SY  SP  PMD AMD  PMS  AMS  PAN     V o i c e  2
    54,  15,   2,   1, 200,  72,  50,   3,   2,   3,   0,
/*  AR  DR  SR  SL  OL  KS  ML  DT1  DT2  AME
    13,   0,   0,   6,   5,  15,   0,   3,   7,   0,   0,
    15,   9,   0,   6,   5,   1,   0,   3,   3,   0,   0,
    15,   9,   0,   6,   5,   2,   0,   6,   3,   0,   0,
    15,   9,   0,   6,   5,   2,   0,   8,   7,   0,   0)
m_vset(3,v)
```


★ヘェー，ここがベーマガ編集部か。なかなかいいところだな。うーん？だれだ，おれを持ちあげたのは。ヒェーッ，か，影さん!!—**あるハガキの体験。**（岩手県水沢市・**あーるえっくす17才**）……【影：ヒョーッとな。】

```
 1290 /*
 1300 v={
 1310 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN     E．Bass
 1320       56,  15,   2,   1, 200,  72,  50,   0,   0,   3,   0,
 1330 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 1340       31,  18,   0,   6,   2,  32,   0,   6,   0,   1,   0,
 1350       31,  14,   4,   6,   2,  45,   0,   0,   0,   0,   0,
 1360       31,  10,   4,   6,   2,  18,   1,   0,   0,   0,   0,
 1370       31,  10,   3,   6,   2,   0,   1,   0,   0,   0,   0}
 1380 m_vset(4,v)
 1390 /*
 1400 v={
 1410 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN   BassDrum
 1420       60,  15,   2,   1, 200,  72,  50,   0,   0,   3,   0,
 1430 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 1440       31,  22,   0,  15,  15,   9,   0,   0,   0,   0,   0,
 1450       31,  19,  18,  15,   5,   3,   0,   0,   0,   0,   0,
 1460       31,  20,   0,  15,  15,  18,   0,   0,   0,   0,   0,
 1470       31,  20,  18,  15,   2,   0,   0,   0,   0,   0,   0}
 1480 m_vset(5,v)
 1490 /*
 1500 v={
 1510 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN Hi-Hat(C)
 1520       56,  15,   2,   1, 200,  72,  50,   0,   0,   3,   0,
 1530 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 1540       31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   7,   0,   3,   0,
 1550       31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   5,   0,   2,   0,
 1560       31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,   1,   0,
 1570       31,  19,   8,   8,  12,   7,   0,   1,   0,   0,   0}
 1580 m_vset(6,v)
 1590 /*
 1600 v={
 1610 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PANSnareDrum
 1620       60,  15,   2,   1, 200,  72,  50,   0,   0,   3,   0,
 1630 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 1640       31,   0,   0,   0,   0,   5,   0,  15,   3,   3,   0,
 1650       31,  16,  14,   9,   2,   0,   0,   0,   7,   0,   0,
 1660       31,   0,  21,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,
 1670       31,  19,  18,  15,   2,   0,   0,   0,   0,   0,   0}
 1680 m_vset(7,v)
 1690 /*
 1700 v={
 1710 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN Hi-Hat(O)
 1720       56,  15,   2,   1, 200,  72,  50,   0,   0,   3,   0,
 1730 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 1740       31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   7,   0,   1,   0,
 1750       31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   5,   0,   2,   0,
 1760       31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,   3,   0,
 1770       31,  18,  10,   9,   1,  10,   0,   1,   0,   0,   0}
 1780 m_vset(8,v)
 1790 /*
 1800 v={
 1810 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PANE．Tom-Tom
 1820       59,  15,   2,   1, 200,  72,  50,   0,   0,   3,   0,
 1830 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 1840       31,   0,   0,   1,   0,   0,   1,  15,   0,   3,   0,
 1850       31,  21,   4,   1,   6,  32,   1,   1,   0,   0,   0,
 1860       31,  26,   0,  15,  15,   0,   1,   0,   0,   1,   0,
 1870       31,  11,   0,   9,  15,   3,   1,   0,   0,   0,   0}
```

```
 1880 m_vset(9,v)
 1890 /*
 1900 v={
 1910 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN   Main
 1920       52,  15,   2,   1, 200,  72,  50,   0,   0,   3,   0,
 1930 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 1940       31,   9,   4,   0,   1,  13,   0,   4,   7,   0,   0,
 1950       31,   6,   4,   6,   2,   2,   0,   8,   0,   0,   0,
 1960       31,   4,   3,   0,   5,  22,   0,   2,   0,   0,   0,
 1970       31,   5,   2,   6,   1,   2,   0,   2,   3,   0,   0}
 1980 m_vset(10,v)
 1990 /*
 2000 v={
 2010 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN   Mainlfo
 2020       52,  15,   2,   1, 200,  72,  50,   4,   2,   3,   0,
 2030 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 2040       31,   9,   4,   0,   1,  13,   0,   4,   7,   0,   0,
 2050       31,   6,   4,   6,   2,   2,   0,   8,   0,   0,   0,
 2060       31,   4,   3,   0,   5,  22,   0,   2,   0,   0,   0,
 2070       31,   5,   2,   6,   1,   2,   0,   2,   3,   0,   0}
 2080 m_vset(11,v)
 2090 /*
 9000 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,3000):next
 9010 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
 9020 str a[256],b[256],c[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256],k[256],
l[256],m[256]
 9030 str n[256],o[256],p[256],q[256],r[256],s[256],t[256],u[256],w[256],x[256],
y[256],z[256]
 9040 str t1[256],t2[256],t3[256],t4[256],t5[256],t6[256],t7[256]
 9050 t1="@9@12b&b-&al16
 9060 t2="@9@12<g&g-&f>l16
 9070 t3="@9@12<g&g-&f&e&e-&d>l16
 9080 t4="@9@12<e&e-&d&d-&c&>bl16
 9090 t5="@9@12b&b-&a&a-&g&g-l16
 9100 t6="@9@12f&e&e-&d&d-&cl16
 9110 t7="@9@12<e&e-&d>l16
10000 /*
10010 /*
10020 a="t125  o3 l16 @1 p3 q8   v12 y48,08
10030 b="dgdad<d>dgdad<d>dgdad<dc>babgddgdad<d>dgdad<d>dgdad<dc>baa-<d-f
10040 c="|:256@10gg-dc&@11c4&c@10d>bgab<cdc>ba&@11a8@10ab<cd&@11d8.@10>b-fg&@11g
4.@10r8gab-ab-<cde-f
10050 d="gg-dc&@11c4&c@10d>bgab<cdc>bab<cd>b<g>v13a<cg>a<cg>b<dgbgdcegceg>a<dgf+
da
10060 e=">a<cg>a<cg>b<dgbgdcegceg>a<dgf+da
10070 f="rbagfagdfedcd&@11d8.@10ga<d&@11d8.&d8@10
10080 z=":|
11020 m_trk(1,a)
11030 m_trk(1,b)
11040 m_trk(1,c)
11050 m_trk(1,d)
11060 m_trk(1,e)
11070 m_trk(1,f)
11080 m_trk(1,z)
12000 /*
12010 /*
12020 a="r16.  o3 l16 @1 p3 q8   v10 y49,48
12050 d="gg-dc&@11c4&c@10d>bgab<cdc>bab<cd>b<g>v11a<cg>a<cg>b<dgbgdcegceg>a<dgf+
```

★X68Kのアフターパーナーすごいですね。あの画面にあのスピード。ぼくも，あのようなゲームが作れるようになる日がいつかくるかもしれない。(東京都豊島区・石井健一16才)……[Dr.D：がんばるんだぞなもし。]

★MSX2+を買って考えてみた。2+とは3までのつなぎであり，3とはMIDIと65,536色を持つ強者であり，セパレート・タイプへ進化するという意味がある。（大阪府寝屋川市・向　智之15才）……【編：うーん。】

```
da
13020 m_trk(2,a)
13030 m_trk(2,b)
13040 m_trk(2,c)
13050 m_trk(2,d)
13060 m_trk(2,e)
13070 m_trk(2,f)
13080 m_trk(2,z)
14000 /*
14010 /*
14020 a="      o3 l16 @2 p3 q5    v9 y50,00
14030 b="g4.&g8.g16g16g16f4.&f8.f16f16f16e4.&e8.e16e16e16e-4.f4.
14040 c="|:256v8q6crv7cccc v8crv7cccc v8crv7cccc v8crv7cccc v8e-rv7e-e-e-e- v8e-
rv7e-e-e-e- v8e-rv7e-e-e-e- v8e-rv7e-e-e-e- v8e-rv7e-e-e-dq5
14050 d="v9c4.e4.f4.g4.
14060 e="v13q8@1ea<e>ea<e>gb<dgd>bg<ce>g<ce>g-a<dd>a<g->y50,16
14070 f="ea<e>ea<e>gb<dgd>bg<ce>g<ce>g-a<dd>a<g->y50,00q5
14080 g="v11@2g2.v10d4.d8.d-8.
15020 m_trk(3,a)
15030 m_trk(3,b)
15040 m_trk(3,c)
15050 m_trk(3,d)
15060 m_trk(3,e)
15070 m_trk(3,f)
15080 m_trk(3,g)
15090 m_trk(3,z)
16000 /*
16010 /*
16020 a="      o3 l16 @2 p3 q5    v9 y51,50
16060 e="v9q8@1e.&ea<e>ea<e>gb<dgd>bg<ce>g<ce>g-a<dd>a<g->y51,36
16070 f="ea<e>ea<e>gb<dgd>bg<ce>g<ce>g-a<dd>a32y51,50q5
17020 m_trk(4,a)
17030 m_trk(4,b)
17040 m_trk(4,c)
17050 m_trk(4,d)
17060 m_trk(4,e)
17070 m_trk(4,f)
17080 m_trk(4,g)
17090 m_trk(4,z)
18000 /*
18010 /*
18020 a="      o3 l16 @3 p3 q5    v9 y52,10
18060 e="@1v11y52,10y53,30a8.a8.b8r4<c8.c8.>a8r4a8.a8.b8r4<c8.c8.>a8r4y52,10y53,
60
18080 g="v10@3g2.d4.d8.d-8.
19020 m_trk(5,a)
19030 m_trk(5,b)
19040 m_trk(5,c)
19050 m_trk(5,d)
19060 m_trk(5,e)
19070 m_trk(5,g)
19090 m_trk(5,z)
20000 /*
20010 /*
20020 a="      o3 l16 @3 p3 q5    v9 y53,60
21020 m_trk(6,a)
21030 m_trk(6,b)
21040 m_trk(6,c)
21050 m_trk(6,d)
```

```
21060 m_trk(6,e)
21070 m_trk(6,g)
21090 m_trk(6,z)
22000 /*
22010 /*
22020 a="      o3 l16 @4 p3 q8   v13 y54,30
22030 b="g2&ggggf2&fffffe2&eeeee-4.f4.
22040 c="|:256c8cc>g<c c8cc>g<c c8cc>g<c c8cc>g<c
22050 d="e-8e-e->b-<e- e-8e-e->b-<e- e-8e-e->b-<e- e-8e-e->b-<e-
22060 e="c8cc>g<c e8ee>b<e f8ffcf g8ggdg
22070 f="araaaa brbbbb< crcccc drddddd>
22080 g="g2.g4.g8.g-8.
23020 m_trk(7,a)
23030 m_trk(7,b)
23040 m_trk(7,c)
23050 m_trk(7,d)
23060 m_trk(7,e)
23070 m_trk(7,f)
23080 m_trk(7,f)
23090 m_trk(7,g)
23100 m_trk(7,z)
24000 /*
24010 /*
24020 a="y15,0 o3 l16 @4 p3 q8 @v127 y55,20
24030 b="@5c8.c8.c8@6c32c32@5c@6c@8c@5c8.c8.c8"+t1+t1+"@7eee
24040 c="@5c8.c8.c8@6c32c32@5c@6c@8c@5c8.c8.c8."+t1+t1+"@7ee|:256
24050 d="@5c@6c@5c@7e@5c@6c
24060 e="@5c@6c@5c"+t1+t1+"@7ee@5c@6c@5c@7ccc
24070 f="@5c@6c@5c@7e@5cc
24080 g="@5c@6c@5c@7eee
24090 h="@5c"+t1+t1+"@7eeee"+t2+t2+t3+t4+t5+t6
24100 j="@5c@7e@6c@5c@7e@6c@5c@7e@6c@5c"+t2+t2+t7+t7+t1+t1
25020 m_trk(8,a)
25030 m_trk(8,b)
25040 m_trk(8,c)
25050 m_trk(8,d)
25060 m_trk(8,d)
25070 m_trk(8,d)
25080 m_trk(8,d)
25090 m_trk(8,d)
25100 m_trk(8,d)
25110 m_trk(8,e)
25120 m_trk(8,d)
25130 m_trk(8,d)
25140 m_trk(8,d)
25150 m_trk(8,d)
25160 m_trk(8,f)
25170 m_trk(8,f)
25180 m_trk(8,f)
25190 m_trk(8,g)
25200 m_trk(8,f)
25210 m_trk(8,f)
25220 m_trk(8,f)
25230 m_trk(8,g)
25240 m_trk(8,h)
25250 m_trk(8,j)
25260 m_trk(8,z)
60000 m_play()
```

ザ・ゲームミュージック・プログラム

FM77AVシリーズ(V3.3)用

サイバリオン

—メインテーマ—　©タイトー

M-ICHI

プログラム

ベーマガ'88年7月号の“スペースハリアー”の特殊な技を使っています。

60～100行で，LFOのウェーブ・フォームの変更，120～150行で，自作の音色を@コマンドで使うことを可能にしています。210～610行は音色データです。

入力

790行と800行のような場合は，DUPキーを使って楽しましょう。

630行まで入力してRUNすれば，PF4でも実行することができます。PF4を押せば，音色データを読み込まないので，待たされることなく実行できます。試し聞きをするときなどに利用してください。

注意

実行する前は必ずセーブを忘れずに。

他のプログラムを実行してから，このプログラムを実行すると暴走する場合があります。そのときは，一度リセットしてください。

このプログラムを実行すると，内蔵音色がまったく使用できなくなります。

参考　ベーマガ'88年7月号　スペースハリアー(KITTENさん)



GORRY先生より一言

全機種初のサイバリオン（©タイトー）です。正直，FM77AVとは思いませんでした。なかなかのデキです。

ところで，このプログラムでは内蔵音色を書きかえています。BASICのバージョンに注意してください。

サイバリオン—メイン・テーマ—のBGMプログラム・リスト

```
10 ' SYVALION ( main theme ) (( 1989/ 4/29 (sat) ))
20 '
30 KEY4,"run 630"+CHR$(13)
40 PLAY OFF
50 '
60 CLEAR ,&H3FFF
70 PA=PEEK(&HFD84):POKE &HFD84,&HOF
80 POKE &H4EB2,&HFF:POKE &H4EB3,&HFF
90 POKE &H4EB4,&HO1:POKE &H4EB5,&HO1
100 POKE &HFD84,PA
110 '
120 POKE &HFD10,2
130 FOR I=&HEFFC TO &HF003:POKE I,&H12:NEXT
140 FOR I=&HF01E TO &HF017:POKE I,&H12:NEXT
150 CLEAR ,&H6BFF
160 '
170 FOR I=1 TO 8:READ NO:AD=&H6COO+(NO-1)*34
180 FOR J=AD TO AD+33:READ DA$:POKE J,VAL("&H"+DA$)
190 NEXT J,I
200 '
210 '-------------------------------------------
220 '                  Synth.1
230 DATA 1
240 DATA 31,21,02,02, 1C,19,21,00, 1C,1A,1C,1B, 04,06,04,05, 02,03,02,03
250 DATA 13,25,13,26, 3B,04,00,00,00,00,00,00
260 '-------------------------------------------
270 '                    Bass
280 DATA 2
290 DATA 01,01,01,01, 1E,19,1B,03, 1F,1F,1F,1F, 0B,00,0B,0E, 07,09,07,0B
300 DATA 3F,3F,4F,5F, 3B,06,00,00,00,00,02,00
310 '-------------------------------------------
320 '                  Bass Drum
330 DATA 3
340 DATA 00,00,01,01, 17,06,15,00, 1D,1F,1E,1D, 17,15,14,16, 13,13,0D,0B
350 DATA EB,D7,C7,CA, 33,06,00,AA,28,32,0F,00,00,01
360 '-------------------------------------------
370 '                  Snare Drum
380 DATA 4
```

★うちの母が言いました。「おまえが，ゼニというたびに白髪が10本増える」と。影さん，「ゼニ，ゼニ，ゼニ，ゼニ，ゼニ」どうだ増えたか。(三重県員弁郡・**ほくちゃん15才**)……【**影**：まいった。借金がまた増えたようだ。】

★いやー、夏は暑い。だけど北海道はとても涼しいからみなさんも、ぜひきてください。(北海道札幌市・後藤導15才)……[つぐ美：旅行バッグ持ってどうしたんですか？影：あれ？みんなで北海道に行くんでしょ。]

```
390 DATA 73,01,04,01, 00,0D,00,00, 1F,1F,1F,1F, 00,17,1A,15, 00,12,11,13
400 DATA 06,F8,2A,FC, 3C,06,00,AA,28,32,08,00,00,01
410 '-------------------------------------------------------------------------
420 '                           E.Piano
430 DATA 5
440 DATA 06,04,32,22, 1C,1A,03,01, 5C,5C,1F,1F, 0C,0C,08,0A, 0A,0A,06,08
450 DATA 26,26,8A,8A, 3C,06,00,4A,02,06,1E,00,02,00
460 '-------------------------------------------------------------------------
470 '                           E.Guitar
480 DATA 6
490 DATA 03,01,02,03, 1B,22,1C,04, 1F,1F,1F,1F, 03,02,03,02, 02,01,02,01
500 DATA 1D,2F,1E,3F, 33,06,00,00,00,00,00,00,02,00
510 '-------------------------------------------------------------------------
520 '                           W.Synth
530 DATA 7
540 DATA 02,02,04,02, 24,06,06,06, 1D,1D,1D,1D, 03,02,02,02, 00,01,01,01
550 DATA 15,26,26,26, 3D,06,00,00,00,00,00,00,02,00
560 '-------------------------------------------------------------------------
570 '                           chika
580 DATA 8
590 DATA 73,01,04,0C, 00,0A,02,00, 1F,1F,5F,1F, 00,17,15,16, 00,0B,11,0C
600 DATA 06,88,5A,FA, 3C,06,00,2F,00,00,28,00,02,00
610 '-------------------------------------------------------------------------
620 '
630 BD$="@3o3d":SN$="@4o4c"
640 A$="t180@1l8@1"
650 B$="t180v14@2"
660 C$="t180l8@3@v0cv15"
670 D$="t180"
680 '
690 A1$="q8v13o4a1 b1 a1 >c+2c2q7"
700 B1A$="f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f8.f+f+"
710 B1$="o3l16q7"+B1A$+B1A$+B1A$+"eeeeeeeeffffffff"
720 C1A$=BD$+"4"+SN$+"4"+BD$+"4"+SN$+"4"
730 C1C$=BD$+"4"+SN$+BD$+"rv15d16d16"+SN$+"4"
740 C1B$=BD$+"4"+SN$+BD$+"rv15d"+SN$+"4":C1$=C1A$+C1B$+C1A$+C1C$
750 D1$="o4l8v11a&v10a&v9a4&v8a4&v7a4 v11b&v10b&v9b4&v8b4&v7b4 v11a&v10a&v9a4&v8a4&v7a4 >v11c+&v10c+&v9c+4v11c&v10c&v9c4"
760 E1A$="v12c+&v11c+&v10c+4&v9c+4&v8c+4 v12d+&v11d+&v10d+4&v9d+4&v8d+4 v12c+&v11c+&v10c+4&v9c+4&v8c+4 v12d+&v11d+&v10d+4v12f&v11f&v10f4":E1$="o4l8"+E1A$
770 F1$="o3l8"+E1A$
780 '
790 D2A$="f+>c+c4<g+4f+ g+f+>c+c4<f+8.g8."
800 D2B$="f+>c+c4<g+4f+ g+f+>c+c4<g+f+"
810 D2$="o4l8v12r"+D2A$+"r"+D2B$+"g":DX$="g+"+D2A$+"g+"+D2B$+"g"
820 E2$="o4l8v9rr"+D2A$+"r"+D2B$:EX$="gg+"+D2A$+"g+"+D2B$
830 A2A$="@5v8o6c+l& c+4.c+c"
840 A2$=A2A$+"@6v14o4f+8.g8. v8g<v13f+gg+v8g+>v14f+gg+v8g+v6g+"
850 F2$="v11o4l8q7r1 r2rf+8.g8. r<v10f+gg+>rv11f+gg+"
860 C2A$=BD$+"v15d"+SN$+"4"+BD$+"v15d"+SN$+"4"
870 C2$=C1A$+BD$+"4"+SN$+BD$+"rv15dv15d16d16"+SN$+C2A$+C1C$
880 B2A$="f+f+f+f+f+f+8f+f+f+f+f+f+8f+f+f+f+"
890 B2$=B2A$+"f+f+f+f+f+f+8f+f+f+f+8@v127c+8.d8.v14"+B2A$+"f+f+f+f+f+f+8f+f+f+f+f+f+8f+f+gg"
900 '
910 D3$=" g+f+>c+c4<g+4f+ g+f+>c+c4<g+8.a8.r"+D2B$+"g"
920 E3$="gg+f+>c+c4<g+4f+ g+f+>c+c4<g+8.a8.r"+D2B$
930 A3$=A2A$+"@6v14o4g+8.a8. v8a<v13g+abv8b>v13g+abv8bv6b"
940 F3$="r1 r2rg+8.a8. r<v10g+abr>v11g+ab"
950 B3A$="g+g+g+g+g+g+8g+g+g+g+g+8g+g+g+g+"
960 B3$=B3A$+"g+g+g+g+g+8g+g+g+8@v127c+8.e8.v14"+B3A$+B3A$
970 C3$=C1A$+C1B$+C2A$+C1C$
980 '
990 D4$="  g+f>c+c4<g+4fg+f>c+c4<f8.f+8. g+f>c+c4<g+4fg+f>c+c4<afe"
1000 E4$="gg+f>c+c4<g+4fg+f>c+c4<f8.f+8. g+f>c+c4<g+4fg+f>c+c4<af"
1010 A4$=A2A$+"@6v14o4f8.f+8. v8f+<v13ff+g+v8g+>v14ff+g+v8g+v6g+"
1020 F4$="r1 r2rf8.f+8. r<v10ff+g+r>v11ff+g+"
1030 B4A$="fffff8fffff8ffff":B4$=B4A$+"fffff8fff8@v127c+8.e8.v14"+B4A$+B4A$
1040 C4$=C1A$+C1B$+C1A$+BD$+"4"+SN$+"4"+BD$+SN$+"16c16"+BD$+SN$+"16c16"
1050 '
1060 A5$="@7o4v12q7    g+4f+g+e4g+4f+g+e4b4g+4f+4ef+d4f+4ef+d4a4f+4"
1070 B5$="@7o4v10l8q7 rg+4f+g+e4g+4f+g+e4b4g+4f+4ef+d4f+4ef+d4a4f+8&"
1080 C5A$=BD$+"4rv15dv15d4v15d4":C5$=C5A$+C5A$+C5A$+C5A$
1090 F5$="l16o5r2v9b8&v8b8&v7b4& b2&b8v9e&v8ev9g+&v8g+v9b&v8b& v7b&v6b&v5b&v4b&v3b&v2br8v9a8&v8a8&v7a4& a2&a8v9d&v8dv9f+&v8f+v9a&v8a&"
1100 D5$="o3v9e1&e1d1&d1"
1110 E5$="o2v8b1&b1a1&a1"
1120 '
1130 A6$="  g+4f+g+e4g+4f+g+e4b4g+4 c4.e4.f+gd4.f+4.ga @1v13o4"
1140 B6$="f+g+4f+g+e4g+4f+g+e4b4g+ @2v14q8o3c4ccccccddddddd"
1150 C6$=C5A$+C5A$+C5A$+C5A$+SN$+BD$+"16d16"+SN$+BD$+"16l16dd"+SN$+"ccccc"
1160 F6$="v7a&v6a&v5a&v4a&v3a&v2ar8v9g+8&v8g+8&v7g+4& g+2&g+8v9c+&v8c+v9e&v8ev9g+&v8g+& v7g+&v6g+&v5g+&v4g+&v3g+v2g+r4v10c&v9cv10e&v9ev10g&v9g& v8g&v7g&v6g&v5g&v4g&v3gr4v10d&v9dv10f+&v9f+v10a&v9a l8o3"
1170 D6$="c+1&c+1c1d1 l8o4v9"
1180 E6$="g+1&g+1g1a1 l8o4"
1190 '
1200 A7$=" g+4.b4.e4 g4.f+4.d4 e4.b4.e4 e2d+4"
1210 D7$="rg+4.b4.e4 g4.f+4.d4 e4.b4.e4 e2d+"
1220 B7$="e4r>v13e<v14eere rdrdd4d4 c4r>c<ccrc <rbrbb4>b4"
1230 C7$="l8"+C1A$+C1A$+C1A$+BD$+"4"+SN$+"4"+BD$+"4 @8o5v14e<v15f"
1240 E7$="v8e&v7e&v6e2.v8d&v7d&v6d2.v8c&v7c&v6c2.<v8b&v7b&v6b2."
1250 F7$="v8b&v7b&v6b2.v8a&v7a&v6a2.v8g&v7g&v6g2.v8f+&v7f+&v6f+2."
1260 '
1270 A8$=" e4.b4.>e4 d4.c+4.<a4 >d4.c+4.<a4 b4&b4&b4&b4>"
1280 D8$="re4.b4.>e4 d4.c+4.<a4 >d4.c+4.<a4 b4&b4&b4&b>"
1290 B8$="e4r>v13e<v14eere rgrgg4g4 f+4rf+f+f+r>v12f+< v14r<brbb4b4>"
1300 E8$=">v8e&v7e&v6e2.v8g&v7g&v6g2.v9f+&v8f+&v7f+2.<v10b&v9b&v8b4 l16o5q7v10cc+dd+eff+q8g l8o5"
1310 F8$="v8b&v7b&v6b2.>v8d&v7d&v6d2.v9c+&v8c+&v7c+2.<v10f+&v9f+&v8f+4 l16o5q7v9rcc+dd+eff+ l8o5q8"
1320 '
1330 E9$="v10g+&v9g+&v8g+2.v10d&v9d&v8d2.v10c&v9c&v8c2.<v10b&v9b&v8b2."
1340 F9$="v10e&v9e&v8e2.<v10a&v9a&v8a2.v10g&v9g&v8g2.v10f+&v9f+&v8f+2."
1350 '
1360 C10$=C1A$+C1A$+C1A$+BD$+"4"+SN$+"4"+BD$+"4"+SN$+"c16c16"
1370 E10$=">v10e&v9e&v8e2.v10g&v9g&v8g2.v10f+&v9f+&v8f+2.<v10b&v9b&v8b2."
1380 F10$="v10b&v9b&v8b2.>v10d&v9d&v8d2.v10c+&v9c+&v8c+2.<v10f+&v9f+&v8f+2."
1390 '
1400 PLAY A$,B$,C$,D$,D$,D$
1410 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1420 PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
1430 PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
1440 PLAY A2$,B2$,C3$,DX$,EX$,F2$
1450 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
1460 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
1470 PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
1480 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
1490 PLAY A8$,B8$,C7$,D8$,E8$,F8$
1500 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E9$,F9$
1510 PLAY A8$,B8$,C10$,D8$,E10$,F10$
1520 GOTO 1410
```

★　★

ザ・ゲーム♪ミュージック♪プログラム

MSX/MSX2/MSX2+用

ザ・スキーム

—Challenging tomorrow—

©ボーステック

神田　良

ボーステックの名作,「ザ・スキーム」のエンディングの「Challenging tomorrow」です。チョウカッコイイ曲なのでぜひ打ってみてください。

プログラムのしくみ

パート1にはLFOとソフトウエア・エンベロープ，パート2にはデチューンとソフトウエア・エンベロープ，パート3にはドラムをマシン語で制御（せいぎょ）しています。マシン語プログラミングが下手（へた）なため，データが長くなってしまいました。どうもすみません。

MMLでは，Cチャンネルでベースとドラムを共用しているので，ベースがとぎれとぎれになってしまっていますが，気にしないで聞きましょう。

やはり原曲がすごすぎることもあってPSG 3音ではだいぶ無理がありますが，雰囲気（ふんいき）はそのままのつもり？なので，MSXユーザーの皆さんはぜひ入力しましょう。

GORRY先生より一言

「PSGでもここまでできた！」パートの少なさをうまくカバーしています。ただ問題なのはドラム・パターン。はじめのほうは「|𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯|」高音になるところでは「|𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯|」が基本になります。わざとずらす「シンコペーション」なるワザもあるのですが，この曲ではそれとは言いがたいですね。各自なおしてみてください。

```
10 ' ...THE SCHEME...
20 '
30 '      -Challenging tomorrow-
40 '
50 '          PROGRAMED BY Ryo Kanda
60 '
70 CLEAR 500,&HCFFF:AD=&HD000:POKE-609,201:ONSTOPGOSUB760
80 DEFUSR=&HD000:A=USR(0):KEY ON:SCREEN 0:WIDTH 40:KEY OFF:COLOR 15,4,4:POKE AD,VAL("&H"+H$):AD=AD+1:GOTO 80
90 DEFUSR=&HD000:A=USR(0)
100 DATA F3,3E,C3,32,9F,FD,21,0E,D0,22,A0,FD,FB,C9,3E,08
110 DATA CD,96,00,FE,0F,38,13,D6,01,5F,3E,08,CD,93,00,3E
120 DATA 01,32,E4,D0,3A,E5,D0,32,E2,D0,3A,E4,D0,FE,00,28
130 DATA 17,3A,E2,D0,D6,01,28,05,32,E2,D0,18,3D,3A,E5,D0
140 DATA 32,E2,D0,3E,00,32,E4,D0,21,E0,D0,CB,06,30,2B,21
150 DATA DF,D0,4F,CD,96,00,CB,06,38,03,3D,30,04,3C,28,01
160 DATA 3D,32,E5,D0,3E,10,90,47,3E,00,80,3E,09,CD,96,00,FE
170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3E,09,CD,96,00,FE
180 DATA 0D,38,08,D6,01,5F,3E,09,CD,93,00,3E,02,CD,96,00
190 DATA 21,DE,D0,5E,BB,28,0B,C6,01,32,DE,D0,5F,3E,02,CD
200 DATA 93,00,3E,0A,CD,96,00,FE,10,38,09,3E,0D,CD,96,00
210 DATA FE,01,28,08,3E,07,1E,38,CD,93,00,C9,3E,07,1E,18
220 DATA 3E,05,CD,96,00,CB,00,5F,3E,05,CD,93,00,C9,00,AA
230 DATA 11,00,15,00,00,15,END:STOPON
250 '
260 A1$="V15O5R4G4R8F4.  G2E-FGE-  D2DE-DCC1 L16V13CV12CV11CV10CV9CV8CV7CV
6CV4CV1CL8
270 A2$="V15O5R4E-4R8  D 4. E-2E2  E-E-E-  R8E-R8E-  V14F4F4.F4.G8V12G1V11G1
280 A3$="O3ES8CGCS1GS8CCC S1GS0CCCCS1GS0DE-C O2S1O3GO2S0A-O3E-O2A-O3S1GS8O2A-A-B-
S1O3GO2S0B-B-B-S1O3GO2S0B-B-O3C8 S1GS8CO2GO3CS1GS0C4O2C8 S1O3GO2S0A-O3S1GG S8O2
C0B.S1E8S0
290 B1$="V15O5R4E-4F4G4 V14G1V15E-4F4G4 F2DE-DC C2CDE-E- E-2E-FGF F2FGA-B-  B-4A-GGF4G G
2V14GV13G
300 B2$="V15O5R8E-RDR8E- V12E-2.R R8V15DR8DR8DR8E- V12E-2.R8V15E- V12E-2.R8V15F V
12F2.R8V15E- V12E-2.R8V15D 4DR8DQG06V13CC
310 B3$="O3S1GS0CCCS1GS8CCC S1GS0CCCS1GS8CCC S1GO2S0B-B-B-S1O3GO2S0B-B-O3C- S1GS0
CCCS1GS0CCC S1GO2S0A-A-A-S1O3GO2S0A-A-B- S1O3GO2S0B-B-B-S1O3GO2S0B-B-O3E- S1GS0E
-E-E-S1GS0E-E-O2G S1O3GO2S0GGGS1O3GO2S0B-O3 S1G16G8
320 C1$="V13O2B-V12D5E-E-4V10E-V8E-  F2DE-DC C2CDE-C C2CDE-D D2 O4B-GG5D4 DE-DCC4V14
CV13C  V13O2B-V12D5E-E-4V10E-V8E-
330 C2$="V15R4O5E-R4DO5R8E- V12E-2.V14R4 R8DR8DR8DR8E- 4E-R2R8E- V12E-2.V14R8F V
12F2.V14R 2V15E-4R8DR8D 4O3SCC8R4.SC
340 C3$="O3S1GS0CCCS1GS8CCC S1GS0CCCS1GS8CCC S1GS0O2B-B-B-S1O3GO2S0B-B-O3C- S1GS0
CDDS1GS0E-E-O2A- S1O3GO2S0A-A-A-S1O3GO2S0B-B-B-S1O3GO2S0B-B-O3C
S1GS0CCCCS1AAF4BE4  R4C4
350 D1$="O5V14C1 L4V13O2V14DC O4B-2GA-B-8 V13B-1 V14O5C1 O4B-2B-F G4A-8B-8V13B-
1 V14O5C1 O4B-2B-F G4A-8B-8V13B-1 V14O5C1 O4B-2B-F G4A-8B-8V13B-
360 D2$="L4O5V13C1 V14DCO4B-A- O5E-1 F-1 F1 D1 E-1 O4B-GE-O5D- C1 DCO4B-A- O5E-1
 F-1
370 D3$="S9O3A-4R8A-2S1GS0 B-4R8B-2S1GS0 G4R8G2S1GS0 C4R8C2S1GS0 F4R8F2S1GS0 O2B
-4R8B-2S1O3GS0 E-4R8E-2S1GS0 O2B-O3E-R8E-2S1GS0 A-4R8A-2S1GS0 B-4R8B-2S1GS0 G4R8
G2S1GS0 C4R8C4.S1G16G16C8S0
380 E1$="V15L8O5A-A-A-A-A-GFA- 4A-A-A-A-A-GFA- 4A-A-A-A-GA-4B- B-2.B-C- C-1
390 E2$="V15L8O5A-A-A-A-A-A-A- 4A-A-A-A-A-A-4G V12G1G1
400 E3$="V15L8O5A-A-A-A-A-A-A- 4A-A-A-A-A-A-4G V12G1G1
410 F1$="V15O6C4O5G06C4.E-G 4F4E-4DV14D2V15E-O5G V14G1V15G4B-4 A-2V14A-V15B-4O6C
 F-1
420 F2$="V14R4O5E-R4DR8E- V12E-2V14O5CD8E-D RO5E-R4DR8E- V12E-2.V14R4 C4RBCV12C2
V14C4RBCV12C2 V14O4C-4R8C-V12C-2 V14R8O5DR4L16O4GB05E-GE-GBO6E- L8
430 F3$="O3S1GS0CCCS1GS0CCC S1GS0CCCS1GS0CCC S1GS0O2B-B-B-O3S1GS0O2B-B-B-O3S1GS
0O2B-B-B-O3S1GS0O2B-B-B-S1O3GO2S0FFFS1O3GO2S0FFG S1O3GO2S0GGGS1O3GO2S0GGG3C S1G
0O2B-B-B-O3S1GS0O2B-B-B-S1O3GO2S0FFFS1O3GO2S0FFG S1O3GO2S0GGGS1O3GO2S0GGG3C S1G
440 G1$="V15O6C4O5G06C4.E-G 4F4E-4DV14D2V15E-O5G V14G1V15G4B-4 A-2F4A-G V14G2V15D
4.C V14C1
450 G2$="V14R4O5E-R4DR8E- V12E-2V14O5CD8E-D R4O5E-R4DR8E- V12E-2.V14R4 F1 D1 C1 O
2R8GB-O3
460 G3$="O3S1GS0CCCS1GS0CCC S1GS0CCCS1GS0CCC S1GS0O2B-B-B-O3S1GS0O2B-B-B- O3S1GS
0O2B-B-B-O3S1GS0O2B-B-B- S1O3GO2S0FFFS1O3GO2S0FFG S1O3GO2S0GGGS1O3GO2S0GGG3C S1G
0O2B-B-B-O3S1GS0O2B-B-B-S1O3GO2S0FFFS1O3GO2S0FFG S1O3GO2S0GGGS1O3GO2S0GGG3C S1G
470 H1$="V15O6C4O5G06C4.E-G 4F4E-4D V14D2V15E-O5G V14G1V15G4B-4 A-2F4A-G V14G2V1
5D4.C V14C2.V15R8AV14A2 V12L16O5AFDO4BV11GEV10CO3AL8
480 H2$="V14R4O5E-R4DR8E- V12E-2V14O5CD8E-D R4O5E-R4DR8E- V12E-2.V14R4 F1 D1 E-1
R2V13L16O5AFDO4BEGCO3A L8
490 H3$="O3S1GS0CCCS1GS8CCC S1GS0CCCS1GS8CCC S1GS0O2B-B-B-O3S1GS0O2B-B-B- O3S1GS
0O2B-B-B-O3S1GS0O2B-B-B- S1O3GO2S0FFFS1O3GO2S0FFG S1O3GO2S0GGGS1O3GO2S0GGG3C S1G
0O2B-B-B-O3S1GS0O2B-B-B-S1O3GO2S0FFFS1O3GO2S0FFG S1O3GO2S0GGGS1O3GO2S0GGG3C S1G
500 I1$="V15O6C4O5G06C4.E-G 4F4E-4DV14D2V15E-O5G V14G1V15G4B-4 A-2V14A-V15B-4O6C
 F-1
510 I2$="V14R4O5FR4E8F V12F2V14DEFE R4FR4E8FV12 F2.V14R4 D4R8DV12D2 V14D4E8DV1
5 V14D2V15D4E-F-AF-AO6DF L8
520 I3$="S1O3GS0DDDS1GS0DDD S1GS0DDDS1GS0DDD S1GS0CCCS1GS0CCC S1GS0CCCS1GS0CCC S
1GO2S0GGGS1O3GO2S0GGGS1O3GO2S0GGG S1O3GO2S0GGGS1O3GO2S0GGG S1O3GO2S0AAAS1O3GO2S0AAA S1O3GO2S
0AAAS1O3GO2S0AAS1O3G
530 J1$="V15O6D4O5A06D4P4A 4G4F4E4. E4P05AV14A1 V15A4O6C4O5 B-4. V14B-V15G4B-A V1
```

```
4A2V15O6D-2 D1V14D1  V9O5F2..FG1  R1  V15O6R8D8R8D4V13L16DCO5G V10O6DCV7O5GV4G
540 J2$="V14R4O5FR4ER8F V12F2V14DEFD R4FR4ER8FV12 F2.V14R4 G4R8GV12G2 V14E8.E4.A
4.A4. L16V14O4AV13O5DV12EAV10DEV9AO6V8DL8 V14O5GIFCC1 R8V12O5A8R8AA10AV8AO6C4
550 J3$="S1O3GS0DDDS1GS0DDD S1GS0DDDS1GS0DDD S1GS0CCCS1GS0CCC S1GS0CCCS1GS0CCC S
1O3GO2S0GGGS1O3GO2S0GGG S1O3GO2S0AAAS1O3GO2S0AAA S1O3GO2S0AAAS1O3GO2S0AAA S1O3GO2S
0DDD S1GS0DDDS1GS0DDD S1GS0DDDS1GS0DDD R8DCDFO2AO3CD R8S1GR8G2
560 '
570 SOUND 6,1:A4$="R8"+A1$:A5$="R8"+A2$:A6$="O2S1M5000C16C16M6543"+X3$
580 PLAY"T180L8","T180L8","T180L8S":SOUND 6,0
590 PLAY A4$,A5$,A6$
600 PLAY B1$,B2$,B3$
610 PLAY D1$,D2$,D3$:FOR I=0 TO 2600:NEXT:POKE &HD014,14
620 PLAY D1$,D2$,D3$:FOR I=0 TO 4500:NEXT:POKE &HD014,15
630 PLAY E1$,E2$,E3$
640 PLAY F1$,F2$,F3$
650 PLAY G1$,G2$,G3$
660 PLAY A1$,A2$,A3$
670 PLAY B1$,B2$,B3$
680 PLAY C1$,C2$,C3$:FOR I=0 TO 2600:NEXT:POKE &HD014,14
690 PLAY C1$,C2$,C3$:FOR I=0 TO 4500:NEXT:POKE &HD014,15
700 PLAY E1$,E2$,E3$
710 PLAY F1$,F2$,F3$
720 PLAY H1$,H2$,H3$
730 PLAY I1$,I2$,I3$
740 PLAY J1$,J2$,J3$
750 FOR I=0 TO 3100:NEXT
760 POKE -609,201:END
```

ザ・スキーム—Challenging tomorrow—のBGMプログラム・リスト

★BMスーパークイズって，問題読まなくても，①②③の答えを選ぶところだけ見ればわかってしまう。（神奈川県横浜市・鈴木朝大15才）……【影：さては超能力者だな。このスプーン曲げてみてくれ。編：ふー。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR以降＋
サウンドボードII用

ザ・スキーム

—時の流れるままに—

©ボーステック

田中　伸一

プログラムのせつめい

これは，ノーマル音源用のエンディング・テーマです。僕としては，曲中の〜〜と，うねるポルタメントをやりたかったのですが，できませんでした。これでも感じはでていると思います。

“スキーム”について一言

いいですねー，先日サウンドボードIIを買って，まっ先に手に入れました。もうすごいの一言です。あそこまでやるともう気分は最高ですね。

あれでゲームが簡単だったらよかったんだけど……。

最後に

今まで僕を助けてくれたT・H君ありがとう。そして，これからも見守っていてください。

たんぺ！オレはここにいる！ではまた今度。

GORRY先生より一言

ノーマル・モードのエンディング・テーマですが，私はサウンドボードII版よりこっちのほうが好きですね。

音色はまさに同じ。ステレオ化もよくできています。

こういう曲はBASICでもかなり再現できます。PSGやFMPAC，OPMなどでも聴いてみたいですね。

ザ・スキーム—時の流れるままに—のBGMプログラム・リスト

```
100 '
110 '================================================================================
120 '                          The Scheme ENDING MUSIC
130 '                         COMPOSED BY YK-2
140 '                        PROGRAMD BY S.TANAKA ( ﾀﾅｶ ｷﾁ ) 1988
150 '================================================================================
160 CMD STOPM
170 '
180 '********************   VOICE SET   **********************
190 '
200 DIM MAIN%(4,9)
210 '
220 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ MAIN%(X,Y):NEXT Y,X
230 '
240 DATA 44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
250 DATA 31,  0,  2,  2,  1, 23,  0,  2,  3,  0
260 DATA 20,  9,  0,  5,  0,  0,  0,  8,  3,  0
270 DATA 31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  4,  7,  0
280 DATA 24,  9,  0,  6,  1,  0,  0,  4,  7,  0
290 '
300 DIM CORD%(4,9)
310 '
320 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ CORD%(X,Y):NEXT Y,X
330 '
340 DATA 44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
350 DATA 31,  0,  0,  0,  0, 21,  0,  2,  3,  0
360 DATA 20, 10,  1,  5,  1,  0,  0,  2,  3,  0
370 DATA 31,  0,  1,  1,  0, 21,  0,  2,  7,  0
380 DATA 24, 10,  1,  1,  1,  0,  0,  2,  7,  0
390 '
400 '
410 CMD VOICE MAIN%,MAIN%,CORD%,CORD%,MAIN%
420 '
430 '********************  S E T M M L  **********************
440 '
450 '
460 A$="T88":CMD PLAY #5,"Y38,226"+A$,A$,A$,A$,A$,A$
470 A1$="O4L8V14>c&c&c&cd&dE-d&d&dc&cE-&E-g&g"
480 C1$="O4L8V14>CGFGE-GFGCGFGE-GFG"
490 D1$="@RO4L8V13>RCGFGE-GFGCGFGE-GF"
500 E1$="O1Q8L8V13>c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c"
510 F1$="@99V15L8c&c&c&cc&c&c&cc&c&c&c@100V15c&c&c&c"
520 '
530 A2$="L64CC+DD+EFF+GG+AA+B>c&c&c&c&L8c&c&c&c&c&c<c&c&c&c&c&c&c"
```


★6月号の「パソコン・レクチャー」で，つぐ美ちゃんにせまるナゾの影。……ナゾでもなんでもない。ちゃんと答えてるじゃねーか。（京都府城陽市・田渕志郎14才）……【影：するどいところをついてきやがるぜ。】

```
540 D2$="GCGFGE-GFGCGFGE-GF"
550 E2$="<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-"
560 '
570 A3$=">c&c&c&c<g&g&g&g&g&gd&dE-&E-f&f"
580 C3$="cfE-FCFE-F<b>fdf<b>fdf"
590 D3$="GcfE-FCFE-F<b>fdf<b>fd"
600 E3$="A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-g&g&g&g&g&g&g&g&g"
610 '
620 A4$="f&fE-&E-d&dE-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-"
630 C4$="CE-DE-FE-DE-CE-DE-FE-DE-"
640 D4$="FCE-DE-FE-DE-CE-DE-FE-D"
650 '
660 A5$=">RRRRE-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-c&c&c&crrrrE-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-f&fE-&E-"
670 C5$="CE-DE-FE-DE-CE-DE-FE-DE-CE-DE-FE-DE-CE-DE-FE-DE-"
680 D5$="E-CE-DE-FE-DE-CE-DE-FE-DE-CE-DE-FE-DE-CE-DE-FE-D"
690 E5$=E2$+"A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-"
700 '
710 A6$="d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&drrrrrrrr"
720 C6$="<b>dcdfdcd<b>dcdfdcd<b>dcdfdgdbgfgbg>d<b"
730 D6$="E-<b>dcdfdcd<b>dcdfdcd<b>dcdfdgdbgfgbg>d"
740 E6$="g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g>g&g&g&gfE-DE-"
750 F6$=F1$+"@100c&c&c&cc&c&c&c@99c&cc&c@100CC@99c&c"
760 '
770 A7$="<E-DC<B->c&c&c&c&c&c&c&cE-DC<B-"
780 B7$="<rrrrE-Dc<B->c&c&c&c&c&c&c&c"
790 C7$="O4c&c&c&cg&g&g&g&g&g&g&g&g&g&gA-B-"
800 E7$="O1Q3>c&cc&cc&cc&c<b-&b-b-&b-b-&b-b-&b-
810 F7A$="@99c&cc&c@100c&c@99c&c":F7$=F7A$+F7A$
820 '
830 A8$=">c&c&c&c&c&c&c&cE-&E-&E-&E-f&f&f&f"
840 B8$="<f&f&f&f&f&f&f&f&g&g&g&gB-&B-&B-&B-"
850 C8$=">c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c<B-GF"
860 E8$="A-&A-A-&A-A-&A-A-&A-B-&B-B-&B-B-&B-B-&B-&B-"
870 '
880 A9$="g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&gf&f&f&f"
890 B9$=">c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c"
900 C9$="g&g&g&g&g&g&g&g&g>g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g<f&f&f&f"
910 E9$=E7$+"A-&A-A-&A-A-&A-A-&A-"
920 F8$=F7A$+F7A$+F7A$
930 '
940 A10$="B-&B-&B-&B-A-&A-B-&B-"
950 B10$="f&f&f&fE-&E-f&f"
960 C10$="B-&B-&B-&B-A-&A-B-&B-"
970 E10$="B-&B-B-&B-B-&B-B-&B-"
980 F10$="@99c&cc&c@100c&cCC"
990 '
1000 A11$="g&g&g&g&g&g&g&gf&fE-&E-d&dE-&E-"
1010 B11$="c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c"
1020 C11$="A->cE-GB-GE-C<A->cE-GB-GE-C"
1030 D11$="RA->cE-GB-GE-C<A->cE-GB-GE-"
1040 E11$="A-&A-A-&A-A-&A-A-&A-A-&A-A-&A-A-&A-&A-A-&A-&A-"
1050 '
1060 A12$="f&f&f&fB-&B-&B-&B->d&d&d&df&f&f&f"
1070 B12$="<B-&B-&B-&B->d&d&d&df&f&f&fB-&B-&B-&B-"
1080 C12$="<B->dfB->d<B-FD<B->dfB->D<B-FD"
1090 D12$="c<B->dfB->d<B-FD<B->dfB->D<B-F"
1100 E12$=E10$+E10$
1110 '
1120 A13$="fE-Dc&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c"
1130 B13$="fE-Dc&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c"
1140 C13$="cgfgE-GDGCGFGE-GDG"
1150 D13$="DcgfgE-GDGCGFGE-GD"
1160 F13$="@100c&c&c&cc&c&c&c":F13$=F13$+F13$
1170 '
1180 D14$="GcgfgE-GDGCGFGE-GD"
1190 '
1200 A15$="c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c&c"
1210 B15$="<A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&
```

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

サンダークロス

—1面— ©コナミ

上田　順一

はじめに

コナミのシューティング・ゲーム「サンダークロス」の1面のBGMを作りました。

プログラムは…

なにも変わったことはしていません。ひたすら音とりや，音色作りをがんばりました。とりあえず，下にチャンネルの割り当てを書きます。

1……ドラムス
2……ベース
3，4……メイン
5……バック1(速いの)
6，7，8…バック2(白玉)

苦労したこと

ゲーム・センターの生録から音をとったので，聞き取りにくく，とても苦労しました。

入力上の注意

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。

X1 FM音源活用マニュアルを買った人は，付属のフロッピーディスクをたちあげるだけでドライバーが起動します。

★

GORRY先生より一言

4月号で大好評だった「パワードリフト（ⓒセガ）」に続いて「サンダークロス（ⓒコナミ）」です。彼もすっかり常連ですね。これを読んでいるキミも彼に負けないようFight！

すばらしいデキですが，今月もあえて一言。FM音源はけっこう音割れします。この曲も少し割れているのでボリュームを2ほでさげたほうがよく響きますよ。

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)

サンダークロス—1面—のBGMのプログラム・リスト

```
100 '_____[ThunderCrossST1/THUNDER CROSS (C)KONAMI V1.08
110 DIM A%(4,10):RESTORE
120 PRINT "WAIT A MOMENT!"
130 PRINT "SETTING TONE DATA NOW"
140 FOR T=0 TO 9:PRINT "TONE No.";T;:PRINT CHR$(&H1E)
150 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10
160 READ A%(I,J):NEXT:NEXT
170 B$=USR1(CHR$(T)+MKI$(VARPTR(A%(0,0)))):NEXT T
180 '     [NOISY BASS DRUM]
190 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
200 DATA 31,  0,  8,  0,  0, 15,  0,  0,  0
210 DATA 31, 21, 15,  8, 10, 12,  0, 15,  0,  0,  0
220 DATA 31, 16,  0,  8, 15,  8,  0,  0,  0
230 DATA 31, 15,  0,  8, 15,  2,  0,  0,  0
240 '     [SHORT DECAY SNARE DRUM]
250 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
260 DATA 31,  0,  0,  1,  0,  0, 15,  0,  3,  0
```


★今まで，影さんのことを「パソコンの敵なんだ」と思っておりましたが，他人のこと言えなくなりました。(宮崎市・高橋里佳18才)……【影：いったい何をしたっていうんだい。おじさんに話してごらん。さあさあ。】

```
270 DATA 31, 17, 17, 15,  2,  8,  0,  2,  0,  0,  0
280 DATA 31, 22,  0,  9, 15,  8,  0,  3,  0,  1,  0
290 DATA 31, 17, 15,  8,  1,  0,  0,  3,  0,  0,  0
300 '    [WHITENOISE HI-HAT]
310 DATA 56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
320 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0
330 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0
340 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,  0
350 DATA 31, 19,  0,  7, 15, 10,  0, 15,  0,  0,  0
360 '    [TOM TOM]
370 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
380 DATA 31,  0,  0,  1,  0,  0,  0, 15,  0,  3,  0
390 DATA 31, 18, 18, 15,  2, 10,  0,  2,  0,  0,  0
400 DATA 31, 23,  0,  9, 15, 10,  0,  2,  0,  1,  0
410 DATA 31, 17, 15,  8,  1,  0,  0,  3,  0,  0,  0
420 '    [FM BASS]
430 DATA 59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
440 DATA 31, 12,  0,  6, 13, 36,  2,  8,  0,  0,  0
450 DATA 31, 11,  0,  6, 13, 30,  0,  3,  0,  0,  0
460 DATA 31,  9,  0,  6, 13, 25,  0,  0,  0,  0,  0
470 DATA 31,  6,  0,  8, 13,  0,  0,  0,  0,  0,  0
480 '    [MAIN 1]
490 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
500 DATA 31, 31,  2,  4,  0, 32,  0,  4,  3,  0,  0
510 DATA 18,  0,  1,  7,  0,  0,  0,  4,  3,  0,  0
520 DATA 31, 31,  2,  4,  0, 20,  0,  4,  7,  0,  0
530 DATA 18,  0,  1,  7,  0,  0,  0,  4,  7,  0,  0
540 '    [MAIN 2]
550 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
560 DATA 15, 10,  0,  3,  1, 28,  0,  4,  7,  0,  0
570 DATA 19,  0,  0,  6,  0,  2,  0,  4,  7,  0,  0
580 DATA 31,  0,  0,  4,  0, 36,  0,  4,  3,  0,  0
590 DATA 18,  0,  0,  7,  0,  2,  0,  4,  3,  0,  0
600 '    [BACK 1]
610 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
620 DATA 31, 31,  0,  9,  0, 33,  0,  4,  7,  0,  0
630 DATA 20, 31,  0, 10,  0,  0,  0,  4,  7,  0,  0
640 DATA 31, 16,  0,  9,  8, 29,  0,  4,  3,  0,  0
650 DATA 20, 31,  0, 10,  0,  0,  0,  4,  3,  0,  0
660 '    [BRASS]
670 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
680 DATA 22, 12,  0,  2,  1, 28,  0,  4,  7,  0,  0
690 DATA 20,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  4,  7,  0,  0
700 DATA 31,  0,  0,  2,  0, 23,  0,  4,  3,  0,  0
710 DATA 20,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  4,  3,  0,  0
720 '    [STRINGS]
730 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
740 DATA 31,  0,  0,  2,  0, 28,  0,  4,  7,  0,  0
750 DATA 18,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  4,  7,  0,  0
760 DATA 31,  0,  0,  2,  0, 21,  0,  4,  3,  0,  0
770 DATA 18,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  4,  3,  0,  0
780 INIT:CLS0:SCREEN
790 DEFSTR A,B,C,D,E,F,G,H
800 DIM A(20),B(20),C(20),D(20),E(20),F(20),G(20),H(20)
810 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
820 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&H20B
830 A$=USR2("0")
840 PRINT "SETTING 'MML'"
850 ' [DRUMS]
860 A(0)="   @0O1Q8V15L16^20S255,0,50,0 T122 [0
870 A(1)="|:7@0D@2C@1G@2C@0DD@1G@2C@0D@2C@1G@0D@2C@0D@1G@2C:|
880 A(2)="   @0D@1GGGGGGGGGGGGGG
890 A(3)="|:8@0D@2C@1G@2C@0DD@1G@2C@0D@2C@1G@0D@2C@0D@1G@2C:|
```

```
900 A(4)="|:3@1G@0DD@1G@0DD@1G@0DDD@1G@0DL32DDDDL16@1G@0D:|
910 A(5)="   @0D@1GGGGGGGL32@3<CCCC>FFFFCCCC@1GGGGL16
920 A(6)="|: @0D@2C@1G@2C@0DD@1G@2C:@0D@2C@1G@0D@2C@0D@1G@2C:|@3<CC>FFCC@1GG
930 A(7)="|: @0D@2C@1G@2C@0DD@1G@2C:@0D@2C@1G@0D@2C@0D@1G@2C:|@1GGGGL32@3<CC>FFC
C@1GGL16
940 A(8)="|: @0D@2C@1G@2C@0DD@1G@2C@0D@2C@1G@0D:@2C@0D@1G@2C:|@3CF<C>@1G
950 A(9)="   @0D@2C@1G@2C@0DD@1G@2C@0D@2C@1G@0D@2C@0D@1G@2C
960 A(10)="  @0D@1GGGGGGGL32@3<CCCC>FFFFCCCC@1GGGGL16 ]
970 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("1"+A(I)):NEXT
980 ' [BASS]
990 B(0)="@4O3Q6V13L16^20S0,0,0,0 [0
1000 B(1)="|:128D:|
1010 B(2)="|:64D:||:64F:|>|:32G:||:32A:|
1020 B(3)="|:16B-:|<|:16C:|>|:16B-:|<|:11F:|CC>B-AB-
1030 B(4)="|:16B-:|<|:11C:|>G<CEG<C>
1040 B(5)="|:24D:|<DC>BAGG-FE ]
1050 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("2"+B(I)):NEXT
1060 ' [MAIN]
1070 C(0)="[0 @5O2Q8L16^16V12S0,0,0,0
1080 C(1)="|:D4&(D,G)4&(G,B)4&(B,3C+)4&<(C+,D)1:C1>B8.G8.A8&A2:|
1090 C(2)="C2(D,4C)4&<(C,F)4&(F,G+)4&(G+,A)4&A2
1100 C(3)="@6O2Q7V15
1110 C(4)="|:D8. A4.. G FG8 FEFEDE8DC8:D2:|D8.CDEFG
1120 C(5)="|:F8.<C4..>B-AB-8AGAGFG8FE8:F2:|F8.>A<CFA<C> S255,9,35,35
1130 C(6)="|:G8.B8.<:D4..C>BA:|D4>>GB<DGB<D>
1140 C(7)="  A8.<D-8.E4..D-EA E8.A8.<D-8&D-2> S255,9,35,40
1150 C(8)="|:F8.E8.D4D8DEFG:E8.C8.>G8&G2<:|A8.F8.C8AFC<C8>B-AB-
1160 C(9)="  F8.E8.D4D8DEFG<C8.>G8.E4&E>G<CEG<CQ8D1S255,8,35,30D1> ]
1170 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("3"+C(I)):NEXT
1180 ' [MAIN DET]
1190 C(0)="R8 [0 @5O2Q8V10L16^24S0,0,0,0
1200 C(3)="@6O2Q7V12
1210 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("4"+C(I)):NEXT
1220 ' [BACK 1]
1230 E(0)="@7O2Q8V11L16^20S0,0,0,0R96 [0
1240 E(1)="|:19CD<F>FG<G>G<A>G<G>FG<FEC>A:|
1250 E(2)="L32>V12D-DE-EFG-GA-AB-B<CD-DE-EFG-GA-AB-B<CD-DE-EFG-A-AL16V11
1260 E(3)="<|:5FD>B-<:|F GECGECGE>>G<CEG<CEG<C>
1270 E(4)="  |:5FD>B-<:|F AFCAFCAF>AFC<C8>B-AB-<
1280 E(5)="  |:5FD>B-<:|F GECGECGECGE>>G<CEG<C
1290 E(6)="<D>AG-AG-DG-A<D>AG-D>AG-D>A
1300 E(7)=E(2)+">]
1310 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("5"+E(I)):NEXT
1320 ' [BACK 2]
1330 F(0)="@8O3Q8V10L16^20S0,0,0,0 [0
1340 F(1)="D1F1G1F2E2 D1F1G1A1 @9V7
1350 F(2)="A1&A1&A1&A1<C1&C1&C1&C1 @8V8O3
1360 F(3)="|:G8.G8.G2R8:||:A8.A8.A2R8:| @9V9>
1370 F(4)="B-1<C1>B-1<F1>B-1<C2&C8.R4RD1&D1 @8V10O3 ]
1380 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("6"+F(I)):NEXT
1390 ' [BACK 3]
1400 G(0)="@8O2Q8V10P1L16^20S0,0,0,0 [0
1410 G(1)="A1<C1D1C2>B2 A1<C1D1F1 @9V7P1
1420 G(2)="F1&F1&F1&F1 A1&A1&A1&A1 @8V8P1O3
1430 G(3)="|:D8.D8.D2R8:||:E8.E8.E2R8:| @9V9P1>
1440 G(4)="F1G1F1<C1>F1G2&G8.R4RA1&A1 @8V10P1O2 ]
1450 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("7"+G(I)):NEXT
1460 ' [BACK 4]
1470 H(0)="@8O2Q8V10P2L16^20S0,0,0,0 [0
1480 H(1)="F1A1B1A2A2 F1A1B1<D1 @9V7P2
1490 H(2)="D1&D1&D1&D1 F1&F1&F1&F1 @8V8P2O2
1500 H(3)="|:B8.B8.B2R8:|<|:D-8.D-8.D-2R8:| @9V9P2>
1510 H(4)="D1E1D1A1D1E2&E8.R4RG-1&G-1 @8V10P2O2 ]
1520 FOR I=0 TO 10:A$=USR2("8"+H(I)):NEXT
1530 A$=USR4("P")
```

★プログラムは,友達と合作して投稿してもいいのかな?(徳島市・でこりん12才)……[編:何人で作ってもいいですよ。そのかわり掲載されたときの原稿料の配分でけんかしないように。ましてや1人じめしないように。]

あくせすROOM

サークル紹介

○LHUS
〒115　東京都北区志茂5-11-16
さつき荘12　三原隆之
PC-1500/01, 1600Kユーザーのためのサークルです。会員は現在14名，活動は月1回の会誌発行です。マシン語をやってみたいかた，勧迎します。くわしくは62円切手同封のうえ連絡ください。

○A.C.U.C.
〒862　熊本市田迎町出仲間693-2 川上方『A.C.U.C.(BM)』係
当クラブでは，第2期会員を募集しております。機種は98, 88, X1, FMで，月刊新聞，機関誌の発行をしています。男女，年齢，機種を問わず募集しています。62円切手を同封のうえご連絡ください。

○Big Wave
〒989-24　宮城県岩沼市土ヶ崎1-2-7　佐藤智彦
当クラブでは，会誌発行のみの活動をしています。内容は，ゲーム BASIC，ビデオ，小説，パソ通，ランダム・トークなどいろいろです。興味のある人は120円切手を同封のうえ連絡してください。

読者の伝言板

★'89年4月号MSX用「RED DESERT」のあれについてはしめ切らさせていただきました。(千葉県君津市・中原智博)

★私，新野恵貴が作った，最高(？)のアクション・パズル・ゲーム「めろぉず-めろぉず」をコピー・サービスいたします。機種は88SP以上(要2ドライブ)です。ゲームをやってみたいという人は，生ディスク2枚＋送料(175円)を同封して下記の住所まで送ってください。(〒427　静岡県島田市道悦1-11-13　新野恵貴「めろぉず　ほしい♪」

★みなさん，4月から郵便料金にも消費税がかかっています。投稿する前に再度料金を確認してください。

明日のスタープログラマー

「LOP-COP」
〔山口県新南陽市・藤井敏春〕

「TERMINUS」
〔兵庫県神戸市・永瀬秀昭〕

「FSX」
〔千葉県市川市・成本智幸〕

「Village of Critic」
〔熊本市・松本尚仁〕

「DEFEND EARTH」
〔神奈川県芽崎市・服部栄一〕

「BALL」
〔福岡県筑後市・津田真吾〕

「THEケイバ」
〔長野県上田市・山村直明〕

「勝利の讃歌第5章」
〔岡山県倉敷市・石川泰之〕

「大魔王村」
〔熊本県菊池郡・蓮岡和久〕

投稿ありがとう

重技賢史／張山昌論／浜村知視／他人のPC-1246DB／シャロマーSOFT／佐藤大輔／成本智幸／奥本耕造／夢千人／松本尚仁／小松賢治／藤原延清／TPM.CO／山梨克範／今野賢彦／HERO／桐山直己／染谷忠延／古橋　徹／中村真治／村上輝昭／ないのないの／平田朋広／清水博之／木内　靖／Mr.X／千葉英克／A-SOFT／岩田雅之／高峰勇一／高橋秀之／岩田雅之／味村　稔／荒井賢太郎／本庄英樹／三浦賢二／鵜沼　毅／光田幸司／山下　進／ネコリン／足立善昭／中山恒介／岡部晃明／本間健／坂本和也／OKUSAN／E-ISLAND／タンスに前田コン／板垣正樹／上路正俊／S.Y／阿輪滋夫／麻姫／小西将道／北沢高志／櫻井祥嗣／CHOIS／宮本　進／石井　洋／永瀬秀昭／高松和信／小幡雄一郎／小笹龍一／藤井敏春／権藤公嗣／須賀　仁／津田真吾／宮下智基／川上幹太／X1 lettuce／古村邦彦／でしまる・へっくす／三宅雅宏／山下貴史／石田　学／柴田弘一／伊藤俊介／児玉忠士／コエダ家具／木下　信／吉田弘二／河野実／FAN soft／竹内和幸／白井俊明／萩原大輔／森岡浩二／悪役モアイ／稲葉　忠／よっしん／Blue thunder armor／小谷　浩／渡部直樹／藤崎勇一／新目　要／小川泰次郎／松尾一由／佐藤　誠／加賀谷裕峰／NaBe SOFT／小林洋一／塚原一樹／伏谷康則／佐藤岳志／田中盛一／TMS9938／森内俊爾／野島清和／久保田裕之／いさ吉7寺島隆幸／薄葉紀明／鈴木幹也／海野幸棋／高田清一／山田　学／松下勇一／CARP／カンペー／遠藤高志／藤本真一／清水夏樹／小野快高／防商のとっつあん／内尾憲泰／元島憲司／吉田良雄／小坂宏太郎／池内秀和／池上雅澄／西川尚宏／北田喜多雄／翔／影山元春

この他にも，まだまだ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
JULY
1989



259 新着ゲーム情報
アークティック／ファンタジーゾーンII／ソーサリアン・シナリオVol.4「宇宙からの訪問者」／ヴァリスII／めいず君

264 ホンキでPlay ホンネでReview
海外に進出する日本のパソコン・ゲームたち
シエラ・オンライン
KYODAI

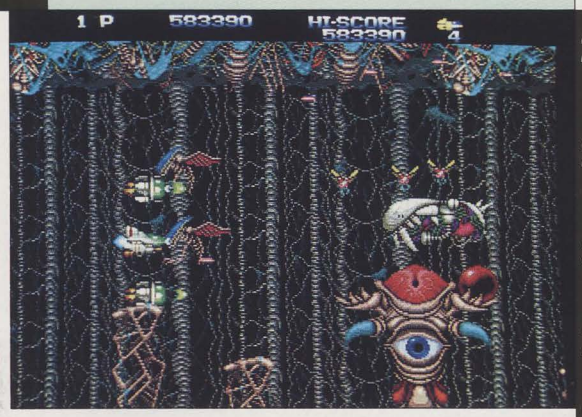


268 AVG ガウディ

270 SLG 大戦略III
——グレート・コマンダー——

273 ACT 魂斗羅

276 チャレンジ! X68000
R-TYPE／ニュージーランドストーリー他



278 チャレンジ! PCエンジン
ヴァリスII／パックランド

280 チャレンジ! セガ・メガドライブ
サンダーフォースII MD／大魔界村

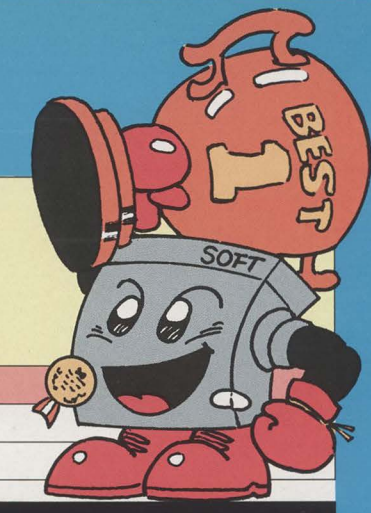
282 アーケード・ビデオゲーム新作インフォメーション
フリップル／大旋風／ダートフォックス／アクトフェンサー／プラスアルファ／オメガファイター／エリア88 他

285 ゼロウイング

288 ホラーストーリー

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。





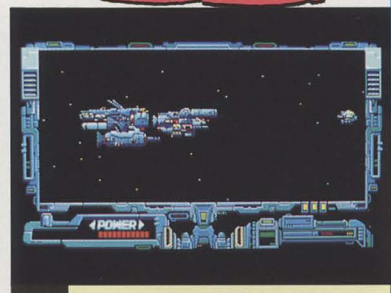
1 アフターバーナー ★ —
STG　電波新聞社
X68K
9,200円



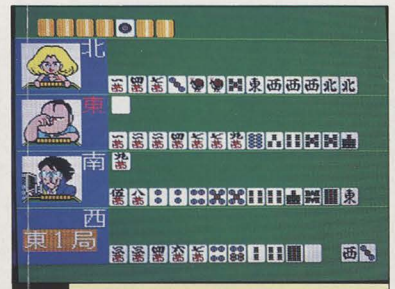
2 信長の野望 戦国群雄伝 1
SLG　光栄
PC-88SR, PC-98, X1turbo
9,800円　12,200円(CD付)



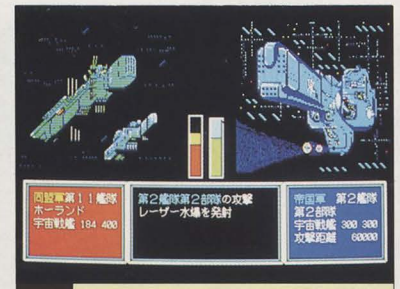
3 維新の嵐 —
SLG　光栄
PC-88SR, PC-88VA, PC-98, B-16, FMR-50, M500
9,800円　12,200円(CD付)



4 スタートレーダー 2
STG　日本ファルコム
PC-88SR, PC-98
8,700円



5 ぎゅわんぶらあ自己中心派2 —
MJG　ゲームアーツ
Ⓐ PC-88, PC-98 Ⓑ MSX2
Ⓐ 7,800円　Ⓑ 6,800円



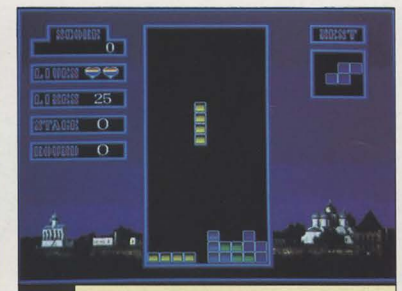
6 銀河英雄伝説 ★ —
SLG　ボーステック
PC-88SR, PC-98
8,800円



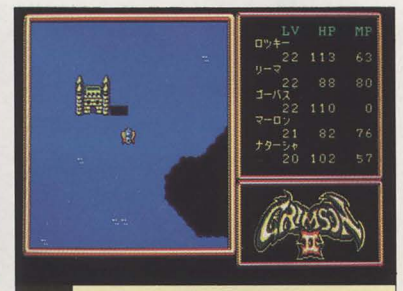
7 ディスクステーション 第4号 7
その他　コンパイル
MSX2
1,980円



8 水滸伝 天命の誓い 3
SLG　光栄
PC-88, PC-98SR, X1turbo
9,800円　12,200円(CD付)



9 テトリス 9
PZG　ビー・ピー・エス
PC-88, PC-88VA, PC-98, X1, X68K, FM77AV, FMR-50
6,800円



10 クリムゾンII 4
RPG　クリスタルソフト
PC-88SR
7,800円

広がるフィールドへ。

For PC-9801

PC-9801を得て、更にその凄さが解る!!

T&ESOFT®

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。

好評発売中!!







PC-9801を得て、更にその面白さが拡がった。

ディーヴァ●ストーリー7〈終章〉

カリ・ユガの光輝



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

好評発売中!!

※表示価格に消費税は含みません。

PC-9801を得て、更にその楽しさが増した。

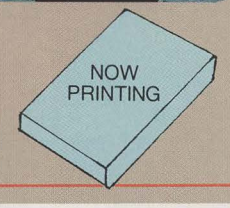
HYDLIDE 3 SV

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。



COMING SOON!

T&E SOFT GAME MUSIC SCENE 1

サイオブレード・スーパーレイドック
レイドック２

1 サイオブレード組曲（アレンジ・ヴァージョン）
2 サイオブレードオリジナルサウンド全16曲
3 スーパーレイドックオリジナルサウンド全16曲
4 レイドック２オリジナルサウンド全14曲
5 レイドック２組曲（アレンジ・ヴァージョン）
6 あーぱーみゃあどっくオリジナルサウンド全４曲

◀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。
発売／ポリスター株式会社

全国のレコード店にて
絶賛発売中!!

★T&E SOFTテレフォンサービス ☎052-776-8500

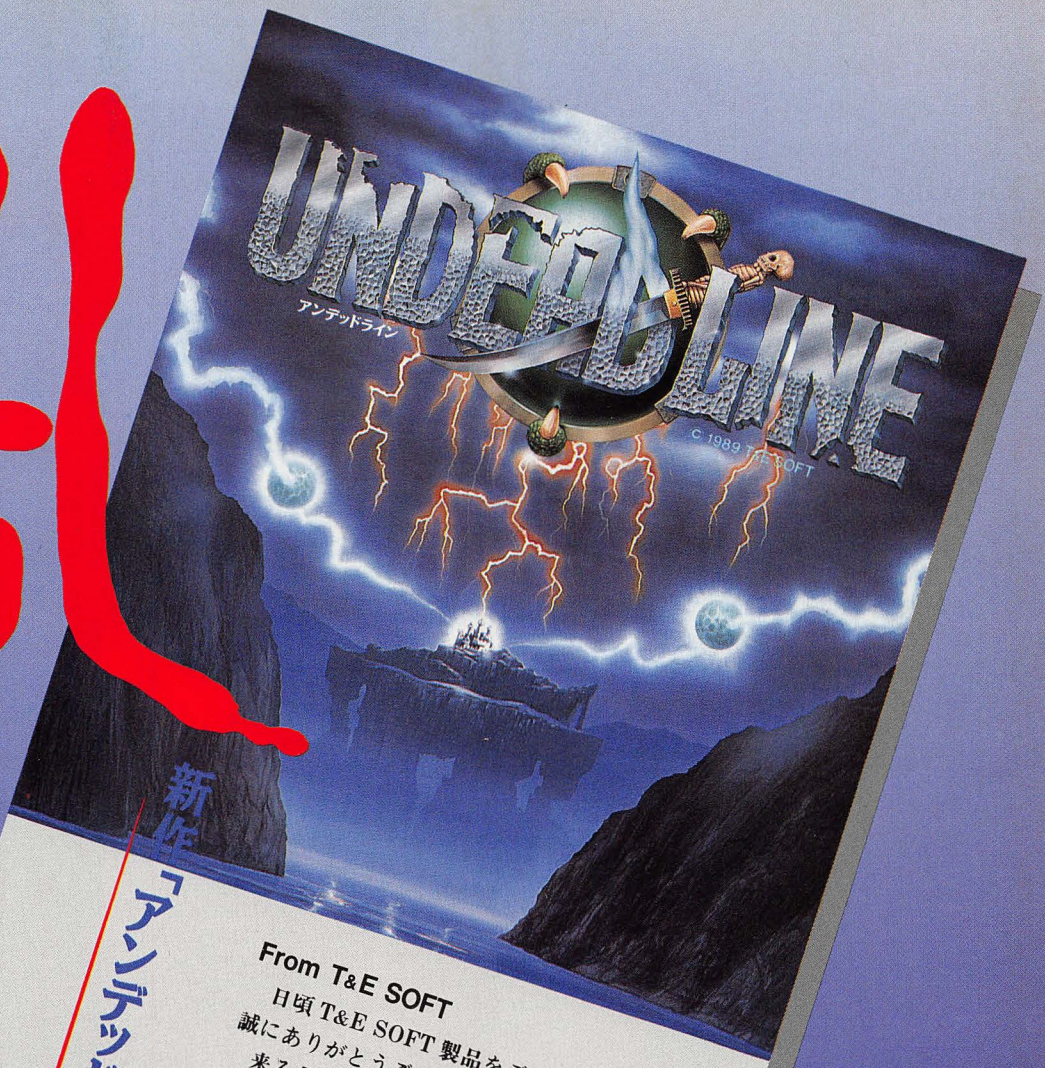
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます

■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）
■マカジンNo.21に希望の方は、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）

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マカジン No.21 請求券 ヘーマカ7月号
89総合カタログ 請求券 ヘーマカ7月号

乱



新作

「アンデッドライン」発表!!

From T&E SOFT

日頃T&E SOFT製品をご愛顧頂き、誠にありがとうございます。

来る7月22日、ハイドライドシリーズを手掛けた内藤時浩の総指揮による新作"アンデッドライン"がリリースされます。

"アンデッドライン"はMSX2のみのスペシャルソフトで、移植性にとらわれることなく、MSX2の能力を最大限に活かしたノンジャンルゲームです。ゲームのジャンルは、実際にプレイされる皆さんに委ねます。

平成元年、T&EのNew Gameは7月22日から始まります。

T&ESOFT ®INC.

アンデッドライン

MSX2 / MSX2+

3.5" 2DD ¥6,800

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト

T&ESOFT ®INC.

〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

★T&E SOFTテレフォンサービス ☎052-776-8500

MSX is a trademark of ASCII corp. ※表示価格に消費税は含みません。

ワンダラーズ フロム イース

かすかな風が吹いていた。
小さな木の葉をふるわす音だけが、
彼の耳をくすぐり、通り過ぎていった。
彼の名は、アドル……。

鮮やかな赤い髪は、彼の内に秘められた意志の強さをそのまま示していた。彼の名はアドル。2年前にイースの国をあとにした伝説の少年。もう一人の男は、元盗賊のドギ。アドルが以前、ある冒険をした時、彼に助けられたことがある。その時から二人の気ままな旅がはじまった。ドギが太い木にもたれかかるようにして座り、アドルに生まれ育った町のことを話しかけている。彼の話に相づちをうつアドル。けれど心はドギの故郷を目指すきっかけとなった、あの出来事に向けられていた。気ままな旅のおわり、そして新たな冒険のはじまりを予感させるあの出来事に……。

6月10日に店頭でデモが一斉公開されます。

Ys、Ys IIを終わらせておこう// 最新Ysが10倍楽しめます。



WANDERERS FROM YS

By Falcom

Personal Computer Software 〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714 日本ファルコム株式会社 Falcom

STAR

■PC-8801SR以降／VA対応

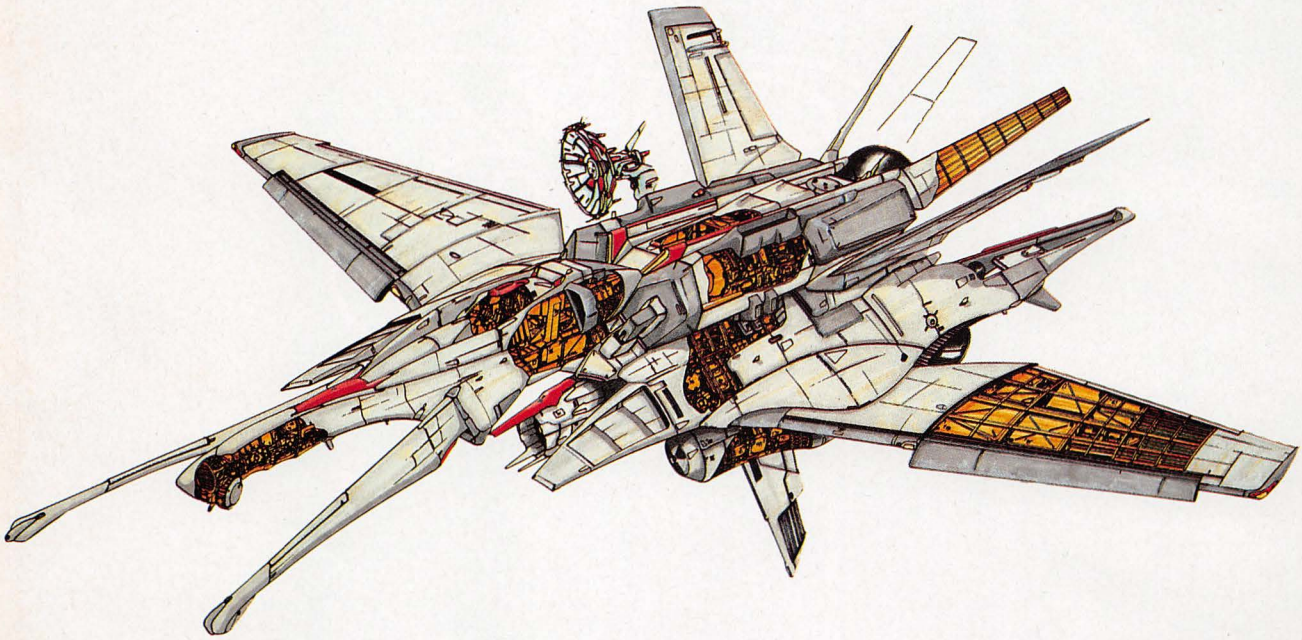
5"-2D(4枚組)

■PC-9801シリーズ／PC-286対応

5"-2DD、5"-2HD、3.5"-2DD

- ●FM音源対応
- ●ジョイステック対応
- ●1ドライブ動作可能

■FENRIL Total Length:42.4m Fuselage Length
:14.8m Dry Weight:68.1t
Fully-Labed Weight:113.6t Nuclear Engines X3
Thrust Ratio:6:9 Cargo Capacity:13t×1:28t×1
40t Cargo Module×1(Optional)
Crew:2crew members
Main CPU:Adari-80386



■MIDIRA In the past,
this land flourished as a selfgoverning city of the Star system.
However.
it has lost all of it's fromer presently serves as a trading
center for the guilds of the traders.
■LUFA Lufa flourished as a center of commerce in the same manner as
Midira and still is active in trade and commerce.
There are lare numbers of private facilities in sections
of the planet and numerours military installations,
such as aircraft hangers, in others.

好評発売中!!

標準小売価格8,700円(税別)

TRADER

スタートレーダー
STARTRADER

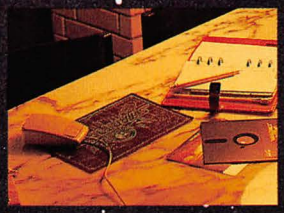
The one with the Wings of Light threw itself (himself) into the towering skies of the gods.
The anger of the Giant God shook the heavens
and in his fury took away the Wings.
The light is now lost and the door to the sky is closed.
To the lamentations of humans,
destiny leaves them to crawl on the ground.

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がセンスアップ！











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が満載だ！

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が描かれたコミック「スタートレーダー」などが載ってる超豪華完全保存版。

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が変わるDISKシールなど。

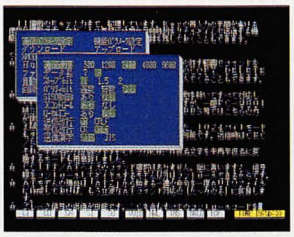
Falcom
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

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)27-8001　FAX 0425(28)-2712



時代が求めた　通信ソフト

たーみのる



X68000用 通信ソフト

¥12,800 好評発売中

「たーみのる」は、X68000用に開発された通信ソフトです。
どなたにでも簡単に操作ができパソコン通信を楽しんでいただくために開発されました。

1. バックログ機能　バックログとは、通信の内容をバッファに記録しておきいつでも通信の内容を参照し内容の一部または全部を送信したりファイルに記録したりできます。バッファの容量は設定により自由に変更することができます。初期設定は32Kバイトです。
2. ハングアップ回避機能　モデムに誤ってヘSなどを送ってしまい今までは電源を切るしか方法がありませんでしたが、かなりの確立で回避します。
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御がありません。ディスクの容量が有る限り登録可能です。
5. KEYヒストリー機能　11個前までのキー入力を覚えており同じキー入力をする場合など簡単に入力できます。
6. Human 68Kの呼出　通信中にHuman 68Kを呼び出して別の作業をすることができます。
7. ESCシーケンスをサポートしています。　ハード的に対応できないもの以外はサポートしました。
8. XMODEM対応　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。

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、この暗黒の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源「ブルー・クリスタル・ロッド」を手に、何としても塔を脱出しなければならない。

★各機種好評発売中

GS-151	PC-8801SR以降（VAを除く）	5FD ¥6,800	400ラインカラーモニターを御使用下さい。フロッピーディスクドライブは純製品を御使用下さい。メモリー256KB以上必要。FM音源対応。ジョイスティック対応。
GS-152	PC-9801シリーズ（旧PC-9801を除く）	5DD ¥6,800	
GS-153	PC-9801シリーズ	3.5DD ¥6,800	
GS-154	PC-9801シリーズ（旧PC-9801を除く）	5HD ¥6,800	

※PC-286V.L.U動作可　　漢字ROM必要。

学習機能タイプ

対局将棋





全シリーズ 好評発売中!!

カセット…4,500円
5FD……6,500円
5DD 5HD 3.5FD …7,000円

Tri-P
2400/1200/300bps 24時間運営(N81XN) 好評運営中(2回線) 一般回線(5回線) NTTクラス4 自動識別
32ビットホストコンピュータ使用!
TEL(0245)46-1167(代表)
SPS-NET
SPS-NET入会法 メモに次の項目を書いてお送り下さい ●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(税別、会費無料))
※72円切手を添えてSPSまでメモをお送り下さい。IDを折返し案内状をお送り致します。※GUESTアクセスは無料ですので一度試してください。

号外! X68000版 棋太平 開発開始!!

まだはじまったばかりですが、機能、その他、遊び心をふんだんに取り入れて初心者から上級者まで充分に使用できる製品を考えています！

真の1200/2400ボーのスピードをご存知ですか?

JETターボターミナル

X1turbo (MODEL10を除く) 専用パソコン通信ソフト

日本語入力は文節変換でO.K.

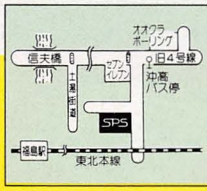
フロントプロセッサに JET-CORE™を採用

BASIC ↔ JETターボターミナル ↔ JET-X1
ファイル転送MS-DOS

150〜9,600bps対応

¥9,800

■表示価格に消費税は含まれておりません。



(株)マイコンハウス
SPS
〒960 福島市太平寺字町内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名(株)エス・ピー・エス ●金額 代金に3%の消費税を加算した額●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。)

■CROSS MEDIA SOFT



その時殺人がおこった…！

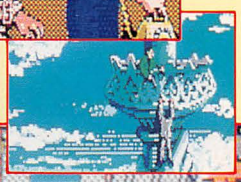
展望台

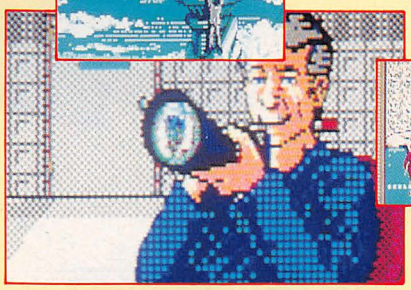
MURDER ON THE TOP

メトロポール市の摩天楼。中心に位置する高層ビル、エンペラー・ビルの360度にひろがる展望台。素晴らしい眺望が広がる。友人ハンチコックとともにこの展望台にきた貴方は望遠鏡のむこうに見てはならないものをみてしまった。

名匠「アルフレッド・ヒチコック」の傑作を連想させるライト感覚で展開する全く新しい視点のクライム・ストーリー・アドベンチャー・ゲーム。



















〈画面写真はPC-88版〉

▶6月21日発売予定 ●PC-8801SR以降(5"2D 3枚組)●PC-9801M/VM/VX/RX(5"2HD 2枚組)●PC-9801UV/UX/CV/LV(3.5"2HD 2枚組) 各¥7,800〈税抜価格〉

●発売 ビクター音楽産業株式会社

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

dexter soft
Designers & Experts Computer Software

The SUPER LAS VEGAS

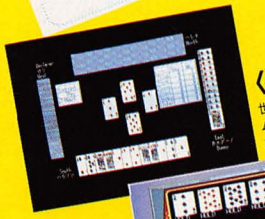
華やかなネオンライトが輝くラスベガスのカジノに、今夜もハスラー、ハリソン・ガドナーがカモを求めてやって来た。しかし今夜の相手は、すご腕のディーラー、大金持ちの紳士、謎の美女…といった、ひとくせもふたくせもありそうな連中だ。しかも勝負に勝って充分に稼がなければ、次のエリアの新たなゲームに挑むことはできない。勘をフルに働かせるとともにツキを呼び込むことが、勝利への鍵となるのだ。勝ち進んで億万長者になるか、それとも無一文で寂しくカジノを去るか。それは、ハリソン・ガドナーに扮する君の実力とツキしだい。



マニアはもちろん、家族みんなで楽しめる多彩なゲームが10種類。ラスベガスの美しい夜景、悲喜こもごもに表情をかえる登場人物たち等、鮮明なグラフィックも盛り込まれ、おもしろさ&ムード満点。さあ、ギャンブラーたちとの熱い勝負にチャレンジだ。

書店にて好評発売中の「ザ・スーパーラスベガス——トランプゲームのすべて」(三橋理恵子、大谷英利氏共著、定価¥980)付。コントラクトブリッジなど「ザ・スーパーラスベガス」でプレイできる10種類のゲームをはじめ、それ以外にも多数のゲームが親切に説明されているので、知らないゲームのプレイ方法もすぐに理解できます。

その一瞬、ラスベガスへ。君はカジノの支配者になれるか——マニアからファミリーまで楽しめる、10種類ものすごいゲームを満載!



〈コントラクトブリッジ〉
世界中の社交界でプレイされている、最高のカードゲーム。プレイすればするほど、その魅力にとりつかれてしまうはず。フェアプレイ精神で勝負だ。



〈スロットポーカー〉
ポーカーの面白さと、スロットマシンの魅力をミックスした楽しいゲーム。コインを増やすも減らすも、運命の女神しだい。ツキを呼び込むことが肝心だ。

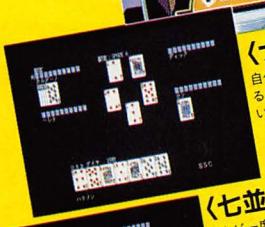
スロットポーカー、セブンスタッドポーカー、コントラクトブリッジ、ブラックジャックは、人気の「ザ・ラスベガス」よりもひときわ相手が強くなり、おもしろさも倍増!



〈ブラックジャック〉
カードの合計の数字が21となるようにする、カジノでも代表的なカードゲーム。沈着冷静なディーラーとの駆け引きを、スリリングに楽しんでしまおう。



〈セブンスタッドポーカー〉
7枚のカードを配り、その中の良いカード5枚で勝負を決めるゲーム。うまく駆け引きすれば、運と度胸で莫大な富が築ける。びびってていてはダメなのだ。



〈ナポレオン〉
自分のカードを冷静に分析して、最大限の枚数を宣言することがゲームの鍵となる。相手のブラフにだまされてはいけない。君は英雄になれるだろうか。



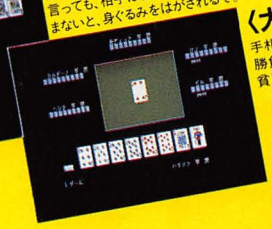
〈セブンブリッジ〉
麻雀のルールにも似たポピュラーなゲームだが、そこはラスベガスのカジノ。他人の失点が自分の稼ぎになるという、非常にシビアな争いが待っている。



〈ルーレット〉
カジノといえばルーレット。賭け方によって倍率が違うから、鋭く勘を働かせてうまく賭ければドカンと稼げる。チャンスを一気にモノにするのだ。



〈七並べ〉
誰もが一度はプレイしたことのある、あの七並べだ。とは言っても、相手は百戦練磨のギャンブラー、真剣に取り組まないと、身ぐるみをはがされるぞ。



〈大富豪〉
手札の強さはもちろんだが、それを出すタイミングも大きく勝負に影響するのだ。誰かが大富豪になれば、誰かが大貧民になることもお忘れのないように。



〈ページワン〉
同じスーツのカードを出して早く手札をなくした者が勝ちという、いたって簡単なルールのゲーム。ツキ具合もわかり、腕だめしにはもってこいだ。









好評発売中

ザ・スーパーラスベガス

ND-22FD 12,800円

PC-9801シリーズ/X68000用

この商品の価格には、消費税は含まれておりません

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社
〒101 東京都千代田区外神田5-2-2(浜田ビル)
☎03(839)4711(代表)

日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

ゲームミュージックだって、すてたもんじゃない。

そう、いい曲はジャンルを問わないよね。雑誌なんかに載ってる楽譜やデータを演奏して楽しまないテはないし、それなりの機能をそろえたミュージックソフトがあれば、いつでも手軽にあの曲、この曲を楽しめちゃう。
創造力、遊び心、呼び起こして、MUSIC ART88 おかげさまで発売満一才。

こいつはキレるぜ。

満足、納得のスペック搭載。初心者にもやさしい親切設計。
●装備した約60種の音色を使いこなせば、レパートリーは無限。●使用トラックはFM6音、PSG2音、サンプリング1音、リズムの計10トラック(要サウンドボードII) ●データ入力は譜面がわからなくてもそのまま入力すれば曲が完成 ●MIDI出力対応(要MPU-401) ●マウスはバス、シリアル同時対応
●作成した曲はディスクにセーブしてライブラリー化しよう。
※MUSIC ART88 はマウスを使っていただくとさらに使いやすい設計になっています。

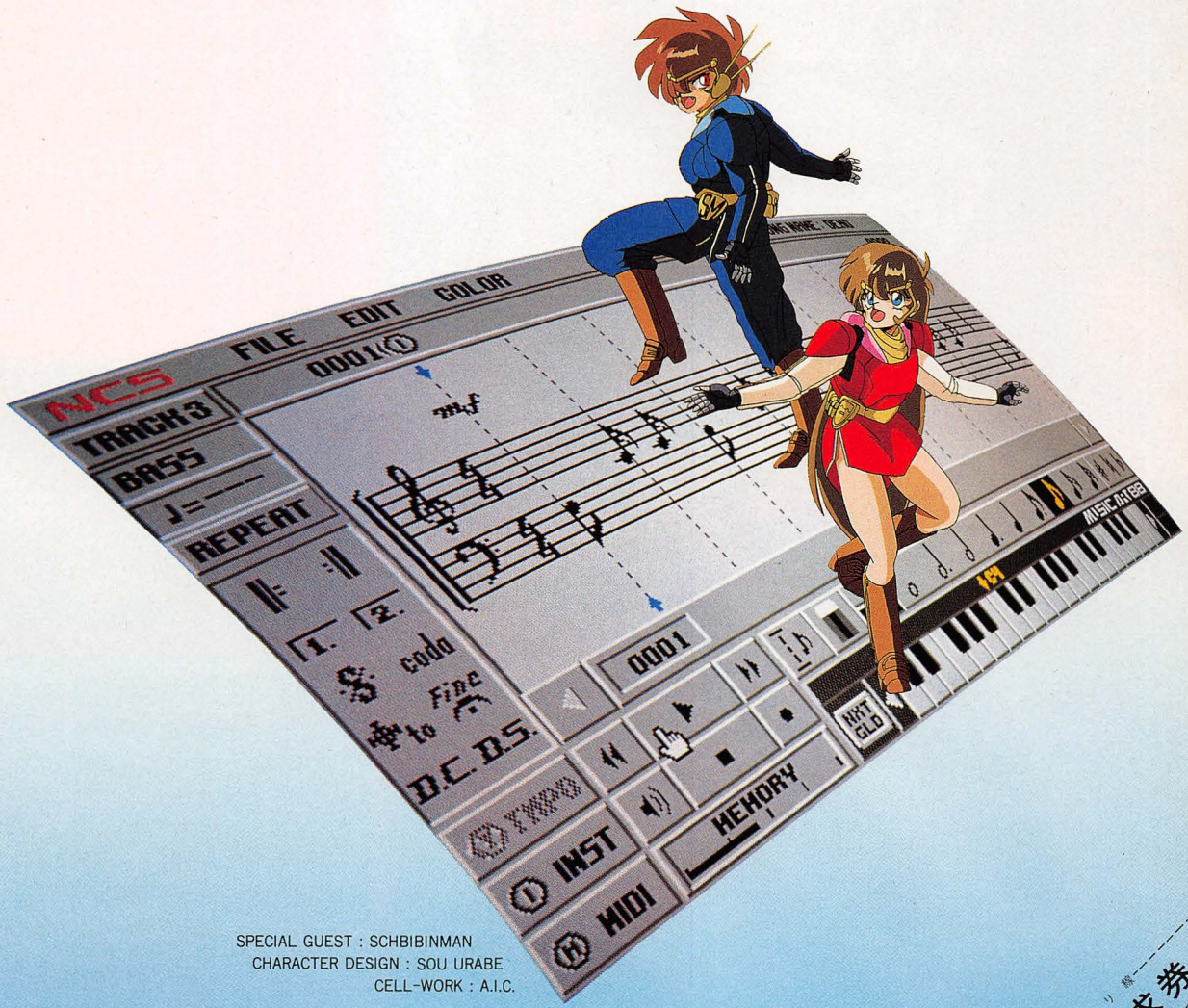
〈適応機種／PC-8801SR以降〉￥14,800

MUSIC ART88

ミュージックアート88

好評発売中

きみの音感 元気かい?



SPECIAL GUEST : SCHBIBINMAN
CHARACTER DESIGN : SOU URABE
CELL-WORK : A.I.C.

young MASAYA メサイヤ

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時～18時

資料請求券
(官製はがきに貼って当社宛お送り下さい)
BM7

World of Technology
Tecno Soft

超ド級シューティング・ゲーム登場!!

シューティング・ゲーム・ファンを沸かせた、
あの「サンダーフォースII」がファンの熱望により、
ついにメガドライブにアレンジ完了!

サンダーフォースII MD

THUNDER FORCE II MD

メガドライブカートリッジ

8方向・横方向・高速・変速スクロールなど、変化に富んだ画面で繰り広げられる壮絶な戦い。多彩な攻撃をしてくる凶悪な敵を、豊富なパワーアップ・アイテムを駆使して打ちのめせ!! 全9ステージ、上下マップ総数1888画面(2重スクロール)の華麗なグラフィックを凝縮。臨場感あふれるサウンド&ボイス。ゲーム進行を盛り上げる大迫力のステレオ・サウンドBGMなど、メガドライブの機能をフルに生かしたハイクオリティー・シューティング・ゲームが誕生!!

6月15日発売

6,800円(消費税別)





※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウエアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです

株式会社テクノソフト 〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 Phone 0956-33-5555

ゲーム・ミュージックの宝庫

キング CGM シリーズ
SERIES
コンピューター・ゲーム ミュージック

●発売元
キングレコード株式会社

荘大なるドラマ"交響曲(シンフォニー)"「ソーサリアン」ワールドに浸る……。

「交響曲イース」に続く羽田健太郎のオーケストラバージョン第2弾!!

交響曲 ソーサリアン

SORCERIAN

7.5 ON SALE



キングレコード第1スタジオ(於)

Falcom

© 日本ファルコム

CD 276A-7707(税込¥2,843) CT 230T-3707(税込¥2,369)

キング CGM グッズ・プレゼント!!

下記アンケートに、お答えいただいた方の中から抽選で300名様にプレゼントいたします。
当選発表は発送をもってかえさせていただきます。(〆切:'89年6月末日消印有効)

❶よく読む雑誌名❷今お持ちのパソコン又はゲーム機名❸今気に入っているゲーム名❹レコード化(CD、カセットも含む)して欲しいゲーム名❺あなたの氏名、年令、職業、住所、電話、以上をハガキに記入の上、応募券を貼って右記にお送り下さい。 (〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード㈱「C.G.M」宛)

C.G.M 応募券 89-6 MBM

DATAM
DATA MUSIC

TATSUJIN

アーケード・ゲーム界の覇者、東亜プラン!!
シューティング・ゲームの金字塔、遂に登場!!

達人参上!!

震える指先は、もう止まらない。



「達　人」
TATSUJIN

6・25 ON SALE

ワードナの森火の山／工場跡／森の中／城の中／地下へ／小人／のどか／キング／ショップ／ダッシュ野郎MACOSA／SOUTH WIND／DIXIE LINE／SAND STOM／DEN／BLACK TEA／SECOND LINE／SUN SET／AMERICA Bye Bye／CONGRA CUT OFF／TATSUJIN BRAVE MAN〜FAR AWAY／SALLY／HOPE／FRIEND／UNKNOWN／CRISIS／RECOLLECTION／DOWN FALL／AGAIN／HELL FIRE READY TOGO〜CAPTAIN LANCER／EGYPT／JUMPING ROLL／MYSTIC GREEN／LAST DANCE／GAME IS OVER／REQUIEM／GAT A CHANCE

●CD：税込定価￥2,472(税抜価格￥2,400)H24X-10005
●MC：税込定価￥2,163(税抜価格￥2,100)X21X-3505

DATAMシリーズ速報!!

ファイナル・ファンタジーがいよいよフル・オーケストラ・ヴァージョン（しかも業界初の混声合唱も加わっています。）にて、レコード化されます。
7月25日発売 お楽しみに／
皆様おまちかねのSETA VIDEO（ツイン・イーグル・SR麻雀PⅡ・PⅢ）の発売日は、7月25日に決定しました。
よろしくね!!

POLYSTAR CO.LTD.
ポリスターレコード

予告!!

いよいよ、ポリスターレコードより
GAME MUSIC VIDEO発売決定!!
「トゥイン・イーグル&スーパーリアル麻雀PⅢ」
7月25日発売!!

絶賛発売中!!

トゥイン・イーグル&スーパーリアル麻雀PⅡ



MC：税込定価￥2,163
CD：税抜定価￥2,472

サーク全曲集



MC：税込定価￥2,163
CD：税込定価￥2,472

サバッシュ全曲集



MC：税込定価￥2,472
CD：税込定価￥2,884

namcot

PAC-MANIA

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.

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 鸚鵡緑	8 蘆色
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リモノです。
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㈱

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価格30,800円(税別)

●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

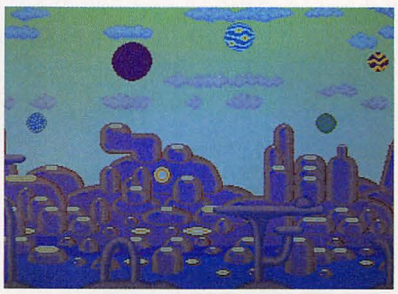
●発売日未定

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。

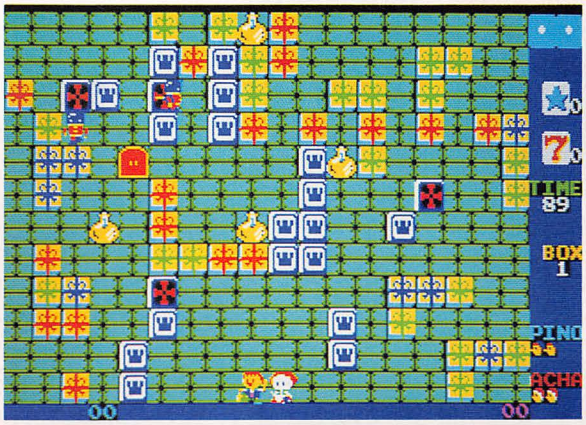
TOYPOP
トイポップ

©㈱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

プログラム大全集シリーズ



ファミコン・プログラム大全集
ファミリーBASIC用プログラム67本満載。B5判
定価1,030円　（送料210円）



X1プログラム大全集
X1シリーズ用プログラム68本を一挙掲載／B5判
定価1,545円　（送料260円）



MSX・MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1,545円　（送料260円）



PC-8801・8001プログラム大全集
97本のプログラムを満載。VGM付き。B5判
定価1,648円　（送料260円）



PC-6001・6601プログラム大全集
108本／のプログラムを載せた大全集／B5判
定価1,339円　（送料260円）



FM-7/77/AVプログラム大全集
FM-7/77シリーズ用プログラム71本満載。B5判
定価1,545円　（送料260円）



PC-8801・8001プログラム大全集II
PC-88・80用プログラム101本を載せた第2弾。B5判
定価1,545円　（送料260円）



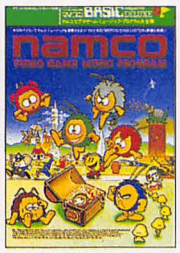
X1プログラム大全集II
X1シリーズ用プログラム75本満載の第2弾。B5判
定価1,545円　（送料310円）



MZプログラム大全集
MZ-80K／1200／700／1500／80B 2000/2200/2500用ソフト112本／B5判
定価1,545円（送料310円）



MSX・MSX2プログラム大全集II
MSX・MSX2用ソフト80本／MSX2+も大紹介。B5判
定価1,545円　（送料310円）



ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集
ナムコのVGMプログラムを満載。B5判。
定価1,854円　（送料310円）



ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II
人気のコナミ、セガなどのVGMを満載。B5判
定価1,648円　（送料260円）



ゲーム・ミュージック・プログラム大全集III
ファミコン、パソコン、ビデオゲームのミュージック満載／B5判
定価1,545円　（送料310円）



パソコンFM音源音色ライブラリーVol.1
パソコン・ミュージック愛好家必携!! 266のFM音色が満載。B5判
定価1,854円　（送料310円）

マイコンBASICマガジン編集部が
心をこめて創った
別冊,単行本のご案内

LOVE

BASICマガジンDELUXEシリーズ



BASICマガジンDELUXE(I)
1983年までのプログラム、21機種、160本を掲載
定価1,339円　（送料360円）



BASICマガジンDELUXE(II)
1983年までのベーマガ掲載プログラム、29機種169本を掲載
定価1,442円　（送料360円）



BASICマガジンDELUXE(IV)
1983年後半のベーマガ掲載プログラム、52機種278本を満載
定価1,442円　（送料360円）



BASICマガジンDELUXE(V)
1984年前半のベーマガ掲載プログラム、43機種231本を満載
定価1,545円　（送料360円）

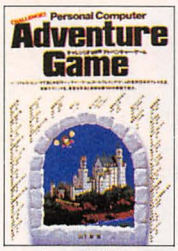


BASICマガジンDELUXE(VI)
1984年後半のベーマガ掲載プログラム、43機種245本を満載
定価1,545円　（送料360円）



BASICマガジンDELUXE(VII)
1985年前半までのベーマガ掲載プログラム、43機種255本を満載
定価1,545円　（送料360円）

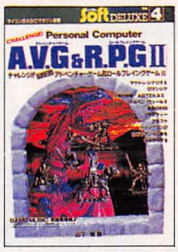
スーパーソフト・マガジン/BOOKSシリーズ（A5判はBOOKSシリーズです）



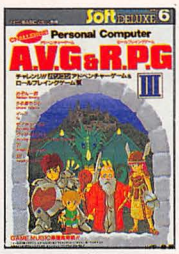
チャレンジ!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1,854円　（送料260円）



チャレンジ!!パソコン・AVG & RPG
AVGとRPGの秀作がズラリ！A5判
定価1,545円　（送料260円）



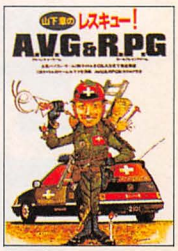
チャレンジ!!パソコン・AVG & RPGII
スーパーソフトBOOKSとして再登場です！A5判
定価1,643円　（送料260円）



チャレンジ!!パソコン・AVG & RPGIII
"イース""ウィザードリィ"など大作をとりあげボリュームアップ。
B5判 定価1,854円（送料310円）



チャレンジ!!パソコン・AVG&RPGIV
シリーズ中,最高のボリューム&内容パソコンゲームの楽しさを伝える本。
B5判 定価1,957円（送料360円）



レスキュー!AVG & RPG
山下章先生がキミの難問題をヘルプ！A5判
定価1,339円　（送料310円）



ドラゴンバスターの本
ナムコの名作,ドラバスのすべてを掲載。A5判
定価876円　（送料260円）



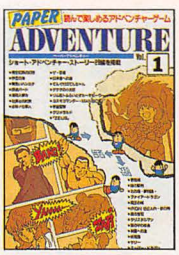
ALL ABOUT namco
ナムコの1985年までの作品を大分析！A5判
定価2,369円　（送料260円）



ALL ABOUT namcoII
バラデュークからローリングサンダーまで掲載。A5判
定価1,854円　（送料260円）



PC Engine—HEシステム—のすべて
話題の高性能をマシンをソフト,ハード両面で徹底解剖。A5判
定価1,236円　（送料260円）



ペーパーアドベンチャー Vol.1
読んで楽しめるAVG29編掲載。A5判
定価803円　（送料260円）



ペーパーアドベンチャー Vol.2
読んで楽しめるAVG31編掲載。A5判
定価803円　（送料260円）

パソコン通信関連



パソコンBBS電話帳
全国のパソコン通信局500局のデータ紹介。B5判
定価1,648円　（送料310円）



パソコンデータベース電話帳
国内100社,海外21社,検索代行業者24社紹介。B5判
定価1,545円　（送料260円）

パソコンとMIDI楽器をつなぐインターフェース・マガジン



レッツプレイ!コンピュータ・ミュージックI
B5判
定価1,545円　（送料260円）



レッツプレイ!コンピュータ・ミュージックII
B5判
定価1,545円　（送料260円）



レッツプレイ!コンピュータ・ミュージックIII
B5判
定価1,545円　（送料260円）



ATARI 1040ST活用マニュアル
16万円のMIDI対応16ビットパソコンの特徴と性能を徹底追求。
定価2,575円　（送料310円）



BASICマガジンDELUXE(VIII)
1986年前半までのベーマガ掲載ソフト,39機種214本を満載
定価1,545円　（送料360円）

■掲載された本の求めかた。（この頁の本と送料には消費税込で表示してあります。端数四捨五入）

書店にない場合は，書店に予約をすれば取り寄せてもらえます。お近くに書店がない場合には，通信販売にも応じておりますので，ご利用ください。

本誌とじ込みの郵便振替用紙を使って郵便振替で送金（定価＋送料）していただくのが安あがりでよいでしょう。

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

大阪本社 ☎(06)203-3361
西部本社 ☎(092)431-7411
札幌支局 ☎(011)641-5591
仙台支局 ☎(022)227-7211
新潟支局 ☎(0252)45-2526
関東総局 ☎(0273)26-3206
松本支局 ☎(0263)36-2266
静岡支局 ☎(0542)54-6405
名古屋支局 ☎(052)261-4541
金沢支局 ☎(0762)63-8661
京都支局 ☎(075)221-8021
神戸支局 ☎(078)391-5885
広島支局 ☎(082)228-5581
高松支局 ☎(0878)61-3111
下関支局 ☎(0832)67-7478
熊本支局 ☎(096)380-7500
鹿児島支局 ☎(0992)26-3630

《消費税についてのお知らせ》
4月1日より購読料金にも消費税が課税されます。この広告料金でお求めになれるのは3月31日までとなっております。

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



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

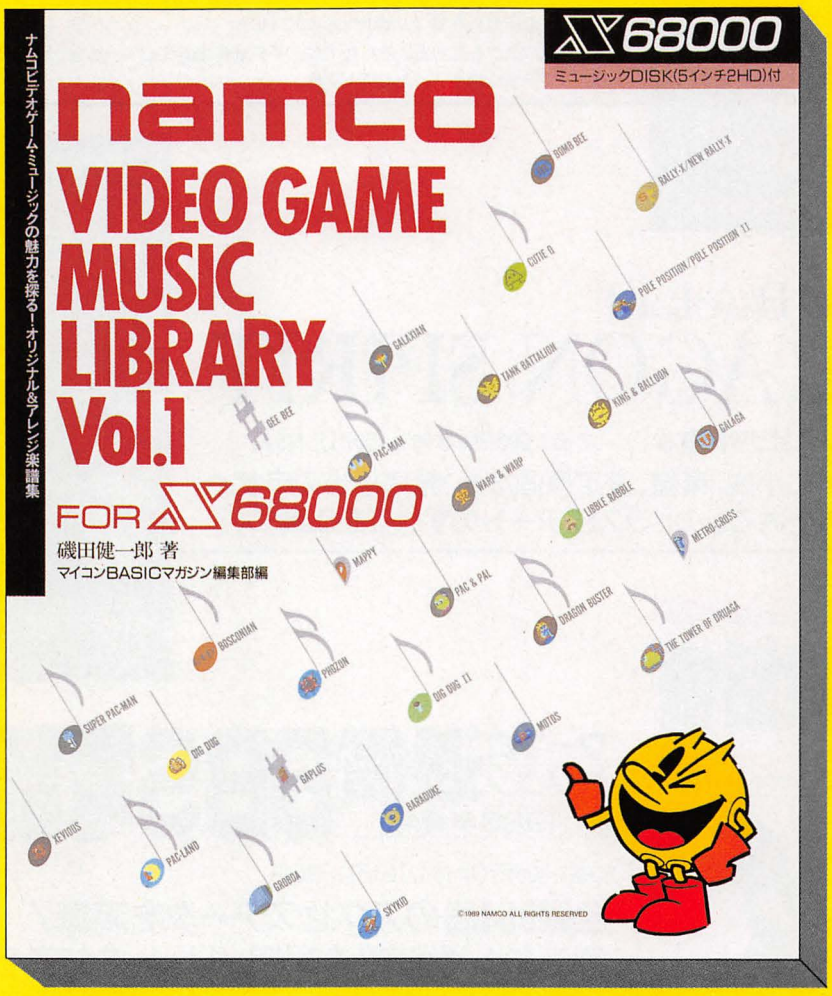
オンライン情報 国産オンライン・データベース102選

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

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

namcot
ファミリーコンピュータ™用カセット

痛快アクション

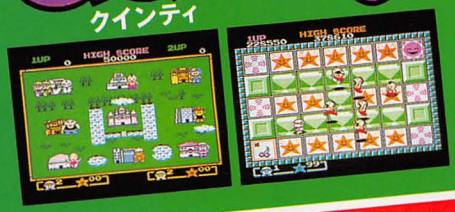


©GAME FREAK NAMCO LTD.

人形の国に繰り広げられるコミカルアクションゲーム。ゲームは単純！パネルをめくって敵キャラを飛ばして倒すだけ。だけど油断は禁物。キュートで変な奴らがしつこく追ってくる。かわいいからって気を許すとすぐに捕まっちゃうぞ。頭をさわやかにして不思議体験。さあ、挑戦だ。

6月27日発売予定
予価4900円（消費税別）

Quinty
クインティ



熱血アクション





DRAGON NINJA
ドラゴンニンジャ



アメリカ未来都市を舞台とするシリアスアクションゲーム。凶悪組織「ドラゴンニンジャ」を倒すため2人のコマンドが立ちあがった。武器は鍛え抜かれた拳法のみ。パンチがうなる！キックがひびく！体あたりでぶつかっていけ。大統領を救いだすのだ。迫力極めた戦いが君をとりこにするぞ。

©DATA EAST CORP./NAMCO LTD.

7月中旬発売予定
予価5800円（消費税別）

©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED ＊ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

お求めは電波新聞社（本社、各支局）ソフト販売部に現金書留もしくは郵便為替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社・出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号　電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361　札幌支局011-641-5591　静岡支局0542-54-6405　金沢支局0762-63-8661　広島支局082-228-5581　名古屋支局052-261-4541　関東総局0273-26-3206　松本支局0263-36-2266　神戸支局078-391-5885　西部本社092-431-7411　仙台支局022-227-7211　新潟支局0252-45-2526　京都支局075-221-8021　高松支局0878-61-3111　下関支局0832-67-7478　熊本支局096-380-7500　鹿児島支局0992-26-3630

SFS
SACRED FANTASY SERIES
セイクリッド・ファンタジー・シリーズ

捏造された真実を見てはならない。世界の総てを形成したのは何者の意匠によるのか。
時代の流れは、神の意志の集成であるのか。神々こそ偉大であれ。
しかし、人の力をこそ信じたい。そして、この世界に神があることを知れ。
人と世界に依るべき真の姿が見えるか。壮大なる叙事詩。新たなる時代の叫びを聞け。

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。

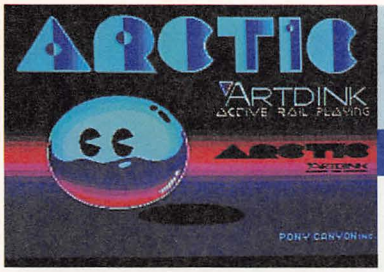


PC-88MR/MH/MA/VA対応版 DUAL SIDE ¥12800(税抜き) 5"2HD 4枚組 好評発売中!
MSX2+対応版 DUAL SIDE ¥12800(税抜き) 3.5"2DD 6枚組 好評発売中!
MSX2対応版 SIDE.A(前編)/SIDE.B(後編) 各¥8800(税抜き) 3.5"2DD 各3枚組 6月発売予定!

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



アークティック

ポニーキャニオン

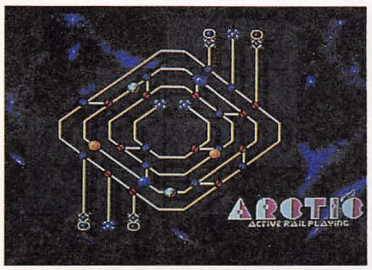
■対応機種：MSX2　■発売日：7月21日
■価格：5,800円

このジェットコースターに，ポイント切り替え装置がついたようなパズルゲームといえば，アートディンクの『アークティック』。PC-98ユーザーに評判で本誌でも紹介しましたが，そのMSX2版がポニーキャニオンから発売されます。パズルゲームとは言え，リアルタイム性が強く，瞬間的な判断と操作が要求されるゲームです。パズルゲーム好きな人には超おすすめの作品です。

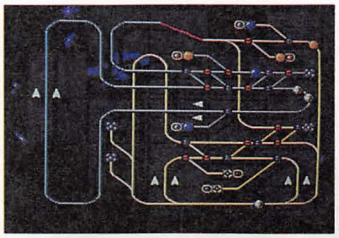
なかなか挑戦的なパズルだ！

それではまずルール説明から。自分が動かせるのは，ボールの乗ってるシートとポイント切り替え装置だけで，それぞれ青と黄色の2色あります。これをじょうずに使ってボールを同じ色のシートに乗せれば1面クリアです。

なんだかずいぶん簡単そうに見えますが，青と黄色の他に，赤と銀のボールがあり，銀はただのジャマなボールですが，なんと赤いボールは触れただけでゲーム・オーバーになってしまいます。また，シートの上に銀のボールがちゃっかり乗っているときはシートを動かして銀のボールをリリースしなくてはいけないのですが，このときすでにシートに乗っていたボールもすべて離れてしまうことにもなります。



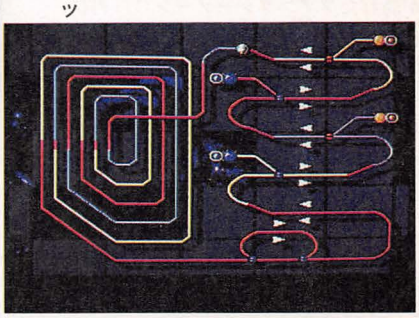
▲これがアークティックの1面です。さすがに凝った仕掛はないみたいです



◀さっそく右下に仕掛が登場。いったいどうやるんだろう

また，画面内の入り組んだレールには加速する場所や，減速する場所があったり，レールの高低差があったりしてボールはいつも同じスピードではないのです。これらのことに注意しながらゲームを進めて行きます。

▼ここは右下の丸い中にボールを入れて加速をつけてから，左にだしてあげるのがコツ

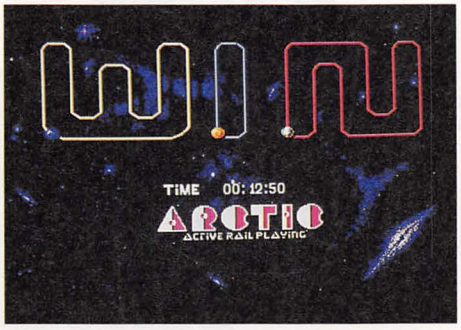


アークティックは，ここがちがう

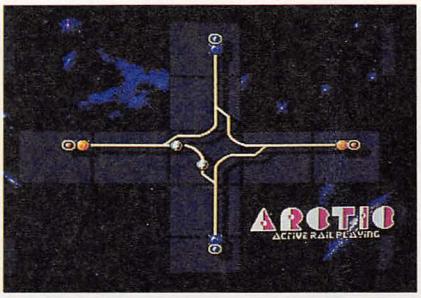
今までのパズルゲームを振り返ってみると，『ロードランナー』にしても『倉庫番』にしても，自分の分身（キャラクター）がいて，そのキャラクターを動かすことにより，穴を掘ったり物を動かしたりして複雑な迷路を抜けて行ったりするものだったのが，なんとこの『アークティック』にはキャラクターがいないのです。そしてそのかわりにあるのが無数のボールとポイント切り替え装置と複雑に入り組んだレールだけなんです。

今まではキャラクター1人を自分の意志で動かし，自由に操ることができましたが，このゲームでは，キャラクターとも言うべき無数のボールが，複雑に入り組んだレールの上を自由気ままに転がっていってしまうのです。これでわっかていただけたと思いますが，この自由にならないキャラクターがこのゲームの特徴で，これをポイント切り替えだけで自由に操作するのがこのゲームのおもしろいところではないでしょうか。

そして，MSX2版の大きなちがいは，BGMが付いたことです。ゲームにはまったく関係ない要素ではありますが，ややもするとイライラしがちなパズルゲームを，このBGMが多少なりとも解消してくれるのでは?



▶さすがに凝った仕掛はないみたいと言いながら，かかった時間は12分50秒



▶ここの面はなかなかシンプルな造りをしているが，なかなかクセモノだ



ファンタジーゾーンII

ポニーキャニオン

■対応機種:MSX2　■発売日:発売中
■価格:6,800円

今ではもう知らない人は誰もいないのではないかと思われる（なにせアーケード版にはじまり，セガ・マスターシステム，ファミコン，PCエンジン，そしてX68000と幅広く移植され続けているのですから），SEGAの大人気シューティング・ゲーム『ファンタジーゾーン』。この続編に当たるのが，ポニーキャニオンから発売されたMSX2用『ファンタジーゾーンII』です。

Iから IIへ

英雄「オパオパ」の活躍により平和が訪れたファンタジーゾーンに，再び侵略者の魔の手が迫ってきました。出撃する「オパオパ」。「オパオパの父」はどこに？　そして，侵略軍の黒幕とは？　ということで，あなたはオパオパを操縦して，黒幕との対決に向かったのでした。

操作方法にちがう点はまったくありません。全8面ですので，前作同様お金を集めてショップで買物をしてパワーアップしてください。

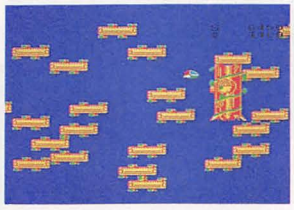
ただし，ゲーム進行上，前作と変わった点がいくつかあります。

まず，ワープゾーンです。これには赤と青いのがあって，青いほうが各ラウンドがいくつかのブロックにわかれていて，その間の空間をワープします。そして赤がボスに通じていて，ラウンド内のすべての基地を破壊することにより入ることができます。

つぎに，ショップで売っている物に，新しいものが入りました。まず，エンジン関係のパーツでNORMAL ENGINE，これはBIG WINGSよりちょっと速いものです。つぎに，ショット関係のパーツで，BIG SHOT（最初に持っていた武器の2倍の威力があります）と，FIRE BALL（火の玉で，前方の敵を一撃で倒す威力があります）が増えました。そして，ボム関係のパーツでは，BIG BOMB（SINGLE BOMBの2倍の威力があります）と，TWIN BIG BOMB（BIG BOMBが2連発になります）が増えました。最後に特別パーツには，CONTINUE（ゲーム・オーバーになったところから，続きができます）と，AUTO BEAM（ただの連射装置）と，SHIELD（オパオパのまわりにバリアができる）と，RED BOTTLE（パワー・メーターの容量が増える）と，BLUE BOTTLE（パワー・メーターを完全回復させる）で全部です。

それから，オパオパにパワー・メーターが付き，ヒット・ポイント制になりました。これをいいことにムチャなプレイをしないようにね。

▼こいつが1面のボスなんだけれども，当たり判定が厳しくて丸太を避けるのも一苦労だよ



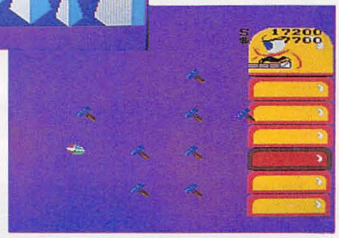
ちょっとしたテク

1. ワープ先を覚えて，迷子にならないようにする。
2. 基地はBOMBでねらって撃つようにすると早く壊すことができる。
3. ムダな買物はなるべく避け，SHIELD，RED BOTTLE，BLUE BOTTLEを買うのにお金を使うようにする。

このことを守れればある程度は先の面へ行けるのではないでしょうか。



▲せっかくショップに入りたかったのに



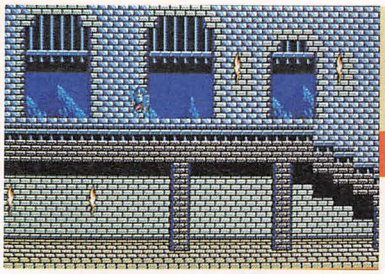
◀こいつは2面のボス。こいつには安全地帯があるんだよ



◀さっそく新しく加わった武器のBIG BOMBを買ってみるか

▶もうここまで来ると，基地がかなり硬くなっているのでTWIN BIG BOMBがほしいところだ





ソーサリアン・シナリオVol.4

宇宙からの訪問者

ブラザー工業

■対応機種：PC-9801シリーズ　■発売日：6月中旬
■価　　格：3,500円(税込み)

『ソーサリアン』って言ったら，日本ファルコムですが，今回紹介するシナリオは，ブラザー工業タケル事務局が発売するといったもの。そして，企画・開発も，日本ファルコムでなく，『アドレナリンコネクション』などを開発した，アモルファス。

今回で，はやくも第4弾となったソーサリアン・シナリオ集。タイトルも今までにはなかった感じのネーミングで，「宇宙からの訪問者」。

また，今回は，シナリオ4本＋ユーティリティ1本といった構成で今までになかったものです。

さて，日本ファルコムの手をはなれた，他のソフトハウス開発の『ソーサリアン』のできはどうでしょう!?

ソーサリアン・ヒストリー

『ソーサリアン』をまるっきり知らない人のために，簡単にその歴史を紹介しましょう。

1987年の12月に，『ソーサリアン』のシステムがリリースされました。

その7，8か月後，『ソーサリアン・シナリオVol.1』と『ソーサリアン・ユーティリティVol.1』が，同時発売されました。また，そのあと，すぐに10月21日に『戦国ソーサリアン』というショッキングな副題を引っさげて，『ソーサリアン・シナリオVol.2』が発売。

また，今度は，『戦国』の続編として，『ピラミッドソーサリアン』が1988年12月23日に発売という，ハイペースでリリースされてきました。

そして，最新作が，この『ソーサリアン・シナリオVol.4——宇宙からの訪問者』です。

シナリオ＋ユーティリティ紹介

第1話　愛と哀しみのバンパイア

ラステル王国のマリエル姫が，深い眠りについているはずのバンパイア，ジャレスにさらわれた。マリエル姫を救出すべく，ソーサリアン達はバンパイアのもとへ……。

第2話　海は広いな

近ごろ魚の取れなくなってしまったマルスの港。しかも，海にでた船は，1隻も残らず沈んでしまうという。調査にでたソーサリアン達。正義感あふれる海の王子との出会い。そして，世界の果てでソーサリアンが見たものとは!?

(3人用シナリオ)

第3話　食虫植物の森

最近地震の多いチェリル村。神の怒りだ！というウワサがたち，その調査に向かったソーサリアン達。

自然を愛する青年，きこりのライルの痕跡(こんせき)をたどりながら，ストーリーは進んで行く。

第4話　未来なるものへ

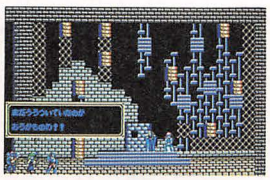
1～3話の謎を解いたソーサリアン達は，数々の異変の原因が，とあるアジアの国の山の湖にあるらしいという情報を得た。

彼らが湖の底に見たものは?

第5話　ソーサリアン特別コーナー

魔法のアイテム屋「WIZ」

かつての128種の魔法のどれにも属さない，まったく新しい魔法を40種類も取りそろえ，みなさまのご来店をお待ちしております。



▶第1話。これがバンパイアだ。彼の話を聞いてみると，天空に城があるらしいゾ！



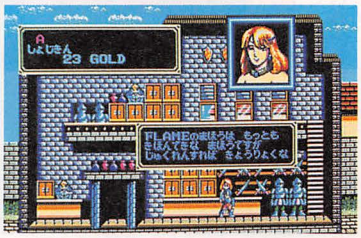
◀第2話。題名が，「海はひろいな」ってだけあって，海がえんえんと続くのだ



◀第4話。これが，ウワサの湖。さて，この湖の底には何があるのでしょうか!?



▶第3話。となりの森だ。それにしても，モンスターが強すぎて，はじめのキャラじゃあ，あっというまに全滅してしまうョ



▶第5話。というか，ユーティリティだ。ここでは，新たな魔法が40種類もあるらしい。さて，どんな魔法かは，みんなが調べてちょうだい!!



夢幻戦士ヴァリスII

日本テレネット

対応機種：PC-88SRシリーズ　　発売日：7月8日
価格：8,800円

テレネット・ファンの皆さん，おまたせしました。ついに待望の『ヴァリスII』が発売されます。

前作では，高速8方向スクロールにより，主人公の優子が広大なマップを跳ねまわる軽快なアクション・ゲームとして多くのファンを獲得しました。

そして，この『ヴァリスII』は，ゲーム内容，ビジュアル・シーンとも前作を越えたものなので，けっこう楽しむことができるはずです。

続編となるシナリオ設定

前作では，世界征服をたくらむ悪の世界の支配者・ログレスに女子高生「優子」が「ヴァリス戦士」として挑んだわけですが，優子がログレスを倒したとき，ログレスが死ぬまぎわに「ヴェカンティは滅びはしない」と言った言葉を覚えている読者もいるでしょう。

「II」では，この言葉どおり，残忍王メガスによって再統一されたヴェカンティは，再びリアリティ(現実世界)の優子に魔の手をのばしてきた，という設定になっています。

新アイテムも登場！

このゲームは，8方向スクロールのアクション・ゲームで全6面構成です。各面のボスキャラを倒せばステージ・クリア。操作方法は前作とほぼ同じですが，『ヴァリスII』では，マップ内で拾った武器やアイテムをつけかえることができます。一度はずした武器でも再度つけ直すことができるので，その場に適したものが使えます。さらに武器にはレベルがあり，4段階にわかれています。アイテムでは「ハイ・ジャンプ」，「浮遊」というのがあり，「ハイ・ジャンプ」は優子のジャンプ力が増し，「浮遊」というのは空を飛ぶことができるもの。ディフェンス・アイテム（防具）も8種類あり，制服，コスチュームの選択にともない着せ替えができるので，いろいろな優子を見ることができるのです。優子ファンにはおいしいシステムですね。



▲これが今回のボスキャラ「メガス」。メガスの横にいるのが側近のダリス。カエルみたいで気持ちの悪いヤツ



▲ステージ1。前作では昼間だった町も，今日は深夜の町。夜景がキレイ!?

またまたスゴイ！ビジュアル・シーン

ヴァリス最大の特徴は，なんと言ってもオープニング，エンディング，と各面ごとに用意されたビジュアル・シーンといえるでしょう。

ビジュアル・シーンは前作の3倍以上あり，165カットで，画面数も70以上(これじゃあ，一昔前のAVGとかわんないネ)。それに画質は全体的にアナログ対応を行ない，デジタルではだせなかった微妙な色調を実現しています。もちろん，アニメーションも前作の口パクだけではなく，部分部分のポイントを押さえているので，かなりグレード・アップしているといえましょう。

また，これらをさらに盛りあげるBGMも20曲以上用意してあり，PCMを使ったサンプリングで，優子や麗子がしゃべったりするのですから，期待してしまいますよね。

これらに付け加えて，各面のデカキャラも前作と比べものにならないほど個性的になっています。

★



▶各面の間にでてくるビジュアル・シーン。前作でもなかなかの評判だったけど，今回も前作を上まわるでき





◀このサイの化け物みたいな奴がステージ1のボスキャラ，ザルーガ。1面からこんなカッコイイキャラをもってくるなんてヤルじゃな〜い



めいず君

日本テレネット

■対応機種：PC-88SRシリーズ　■発売日：発売中
■価　　格：5,800円

アクション・ゲームの日本テレネットというイメージを持つ読者も多いと思いますが，今回発売されたこのゲームは，同社としてはめずらしくパズルゲームです。

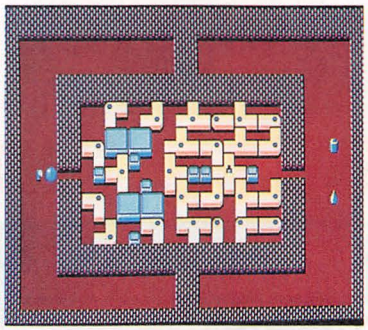
この迷路抜けゲームは，初級からプロ級まで4ランクの難易度が用意され，全部で80面以上が収められ，さらにはコンストラクション・ツールも付属されており，オリジナル面も作れるという，かなりおトクなソフトですよ。

まずは，簡単にゲーム内容を説明しましょう。このゲームは，めいず君(自分の駒)を操作して上下左右，入り組んだ迷路を抜けて，出口の旗のところまでいくとステージ・クリアというような感じです。

迷路を抜けるといっても，そんじょそこらの迷路とは訳がちがいます。いろいろな回転ドアや，地雷などが迷路内に置かれているのです。このゲームをプレイするにあたって，まず最初に回転ドアの理論を知らなければなりません。ドアの回転する方向や，ドアの開閉を妨げているブロックをどこへ運べばいいかということを考えてプレイしないと，いつまでたってもその面をクリアすることができません。ですから，回転ドアの理論を知ることは，ステージ・クリアのために欠かせない重要なポイントなのです。

また，地雷というものがあり，これはブロックを消滅させるためのものです。ブロックを消滅させるといっても，地雷を持ち歩いてブロックの前に置けば爆発するという訳ではありません。その逆に，消滅させたいブロックを地雷のところまで運び，ぶつけなければならないのです。

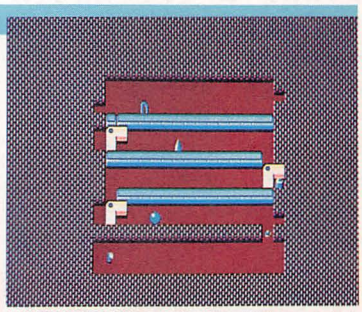
▼この面のように，めいず君が何人もいるときは，全員をゴールまでもっていかなくてはならない。頭が混乱しないようにネ



この地雷の使いかたひとつで，クリアできるステージもクリアできなくなってしまうので気を付けなければなりません。

面によっては，めいず君が複数（最高4人まで）登場する場合があります。そのときは，みんなで協力しながら出口の旗のところまで全員を導かないとステージ・クリアにはならないのでそのつもりで。

その他，ゲームの中止ややり直し，手もどしや今まで通ってきた道順の再現，困ったときのヒントなど用意は万全。

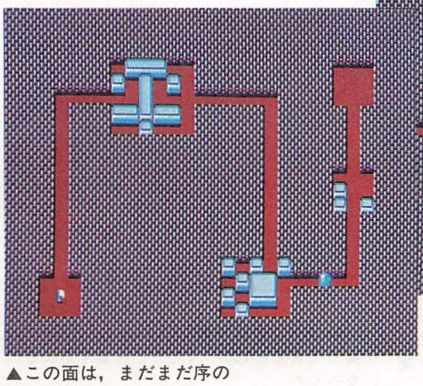


▲一見，簡単そうに見えるけど，これがむずかしいんだな

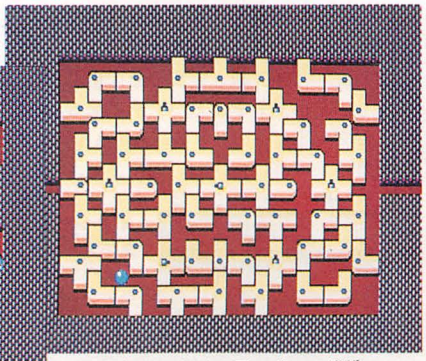
もちろんセーブ機能もあるので，途中でゲームをやめても続きができるのでご心配なく。

このようにゲームのルールは単純ですが，コースは全4コース，初級，中級，上級，プロ級を用意してあり，自分のレベルにあったコースをプレイできます。

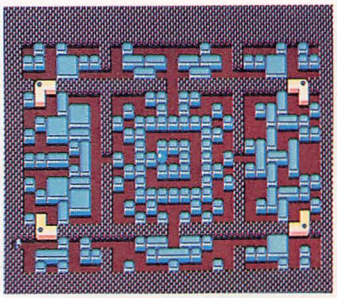
ここまでも十分楽しめますが，この「めいず君」には，コンストラクション・ツールと銘打っているように，プレイヤーがオリジナルの面を作ることができるようになっています。友達どうしでいろいろな面を作って，おたがいに作った面をプレイしあうのもおもしろいでしょう。



▲この面は，まだまだ序の口。がんばっていこう



▲回転ドアだけの面。ドアの構造を早く覚えておこう。そうしないと，この面だけでなく，他の面もクリアできなくなっちゃうゾ



▲この面は，いかにブロックを動かすかがポイント。こういうブロックをたくさん動かす面では，常に先のことを考えよう

山下 章のパソコン・ゲーム

ホンキでPlay ホンネでReview!!

SIERRA AND GAME ARTS PRESENT

TARGET11
海外進出する日本のパソコン・ゲーム

協力：シエラ・オンライン
KYODAI

いまや日本のコンピュータ・ゲームは，世界的に高く評価されている。アメリカのゲーム・センターに行ってみると，そこに並んでいるアーケード・ゲームの9割がたは，日本で生まれた作品のいわゆる〝海外バージョン〟だ。それに，去年ぐらいからアメリカを席巻しているのが，『NES(任天堂エンターテイメント・システム)』，すなわちファミコン。日本で人気のあったソフトがつぎつぎと移植され，むこうでも大ヒットを記録している。アメリカの子供たちの間では，「ニンテンドー」という単語がすっかり娯楽のひとつを表すことばとして定着しているらしい。

そうしたアーケード・ゲーム，ファミコン・ゲームと比べると，いまひとつ海外でパッとしなかったのが，日本製のパソコン・ゲーム。しかし，最近，にわかにそれが注目されはじめ，いくつかの移植版が発売されてきたという。

今月は，そんな海外に進出していく日本のパソコン・ゲームたちにスポットを当ててみた。

アメリカにおける日本製パソコン・ゲーム事情

テグザー/シルフィード/ソーサリアン
～シエラ・オンラインの場合～

シエラ・オンラインの本社は，アメリカ西海岸，カリフォルニアのはずれの小さな町にある。社員数約200名。だすソフトは必ず売り上げベストテンの上位に食い込むという，アメリカのパソコン・ソフト業界でも五指に入る規模のソフトハウスだ。

このシエラ・オンラインという会社名は，古くからAVGで遊んでいる人ならば一度ぐらいは耳にしたことがあるだろう。そう，日本のスタークラフト社から発売されていた『ミステリーハウス』『ウィザード&プリンセス』などの一連のグラフィックAVGのオリジナルを作った大元の会社だ。「ハイレゾ・アドベンチャー・シリーズ」と呼ばれたこのシリーズが，はじめてAVGにグラフィック画面がついたものとして，本場アメリカでも大好評を博したというのは，あまりにも有名な話である。

最近発売したゲームでは，『キングス・クエスト』シリーズというのが100万本以上の大ヒットとなり，話題を呼んだ。このゲームは，プレイヤーがコマンドを入力すると，それに合わせて画面上のキャラクターが行動してくれるという，ちょっと変わった感じのAVGだ。たとえば，『キングス・クエストIV』では，汚れた部屋にいるときに「CLEAN ROOM」と入力すると，主人公の女性がベッドを整え，棚からホウキを取りだして部屋中をはき，さらにはテーブルの上に散らかった皿を集めて，流しで洗うなんていうイベントが入っている。とにかく動きの芸が細かいのだ。

また，日本のゲームと根本的に異なるのが，そうしたイベントの多くがゲームを解くのには直接関係なく，プレイヤーを楽しませるためだけに存在しているということだろう。同シリーズでは，スコア制というのを採用していて，イベントをひとつクリアするごとにプレイヤーのスコアがあがっていく。ただ，べつにスコアが低くても，ゲームを終わらせることはできる。このへんが「すべてのイベントを見せよう」という押しつけがましさがなくてGOOD。遊べば遊ぶほど新たな発見があり，世界の奥深さを感じさせてくれるのだ。シエラ・オンライン社では，こうしたタイプのAVGを『3Dアニメーション AVG』と呼んでいる。

で，そんなふうに昔も今もアメリカのソフト業界をリードしてきた同社が，日本のゲームアーツのソフトを自社ブランドで移植・販売しているという話を聞き，さっそく東京・新宿にできたばかりの同社の日本法人「シエラ・オンライン・ジャパン」を取材してみた。

☆

「日本のアーケード・ゲーム，特にアクション・ゲームは，ものすごくクオリティの高い，進化したものだと本社のスタッフも認めています。しばしば社長をはじめとするスタッフが，日本のゲームの研究やマーケット調査のために日本を訪れるのですが，そのときに出会ったのが，PC-8801mkIISRとい



◀『キングス・クエストIV』のオープニング・シーン。病気で倒れた父，グラハム王を助けるため，王女ロゼーラ姫は，魔法の果実を求めて謎の国タミールへの冒険に旅立つ。鏡をのぞき込んだりする演出が実にイイ味をだしている



◀「CLEAN ROOM」と入力すると，ロゼーラが床をはいたり，皿を洗ったりする。もちろん，こうした行動のスピードを調節することは可能。このあと，仕事から帰ってきた7人の小人たちと会食することになるんだ

うパソコン上で動く『テグザー』でした。スタッフは一目でほれ込み，ゲームアーツさんと即ライセンス契約，IBM-PC版の登場となったわけです」
と，長野社長。

シエラ・オンラインから発売されているゲームアーツの作品の移植版は，二つある。『テグザー』（88年8月出荷）が20万本，『シルフィード』（89年4月出荷）が発売1か月にして3万5千本と，どちらも快調なセールスをあげている。

ボクとしては移植のデキが気になったので，その場でプレイさせていただいたのだが，これが実に良くできているのに驚かされた。

まず『テグザー』。ハードの制約のせいか，爆発パターンが入ってなく，BGMもビープ音ではあったが，それ以外ではオリジナルの88版とのちがいはほとんど見つからなかった。なんでもアメリカでは，テグザー・フリークがたくさんいて，1000万点プレイヤーなんてツワモノもでているらしい。

それから『シルフィード』。こちらはまちがいなく，88版に勝るとも劣らないデキになっていた。スピードが少し速くなっているのに加え，なんといってもMIDIに対応したBGMがスゴイのひとこと。ローランドのMT-32という音源モジュール（「ミュージくん」として販売されているので，知ってるよね）でボクはプレイしたのだが，その音の広がりに，思いっきり感動させられてしまった。

今まではMIDIといってもそれほど実感がなかった人もいるかもしれないけど，このゲームをプレイすれば，きっとその魅力の虜になるにちがいない。日本国内でも早くMIDI対応ゲームを発売してほしいものだと，ボクも真剣に願うようになった。

さて，こうした忠実で完成度の高い移植はどのように行なわれているのか，長野社長にうかがってみた。

「この2タイトルについては，すべてアメリカ人のプログラマーが移植を担当しています。契約が完了した直後，約1週間ぐらいそのプログラマーがゲームアーツ社に滞在し，細かい部分の技術指導を受けました。もともとプログラムの技術レベルでは，日米間にはそれほど差がありませんから，わりとすぐにノウハウはマスターできたんだと思います。まあ，苦労したのは，ソースリストのコメントが日本語でついていたことぐらいでしょうか。それにしても，あれほど完璧な移植ができたということは，関係者のひとりである私自身驚いています」



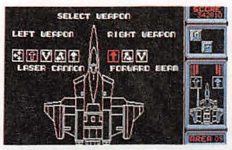
▲シエラ・オンライン・ジャパン社長，長野英二氏。日米のゲームは，それぞれの良いところがあると言う



▶移植版『テグザー』の画面。どう，オリジナルとほとんど見分けがつかないでしょ？　今回紹介したゲームアーツの二つの移植版は，IBM-PC，AX，東芝J-3100に対応しているぞ。もしもこの手のマシンを持っている人がいたら，プレイしてみるといいかも。ただし，MS-DOSを持ってないと遊べないので注意してね



▶こちらが，移植版『シルフィード』。あまりのデキの良さに，シルフィード・ファンのボクは，思わず涙してしまった。オリジナルとちがって，ゲーム・オーバーになると，必ずスタッフ・クレジットのデモが見れるんだ。例のカッチョイイ音楽がMIDIの音で毎回聴けるなんて，モー最高！　サウンド・テストもあるらしい



◀オリジナルと移植版のちがいをあえて指摘すると，グラフィックの色が異なるキャラがいることと，武器セレクトのシーンの設定がちがうこと。なんと，直前の面で使った武器が，つぎの面で使えなくなることがないのだ。これなら楽勝！　ソウカイ感を追求するために，わざとこうしたのかなあ？



A gang of balder attack Thexder from behind.



Authors: S. Uesaka and H. Godai

◀移植版『テグザー』のパッケージの裏には，こんな写真が載っている。ゲームアーツの開発者2人が，忍者の扮装をしているんだ。これもアメリカお得意の，一流のジョークらしい

加えて，逆に，シエラ・オンライン・ジャパンでは，同社の大ヒットゲームの数々を日本のパソコン用に移植していくらしい。あの「キングス・クエスト」シリーズがPC-98で遊べる——考えただけでもワクワクしてくるではないか。

アメリカでの日本製ゲーム・レポート①

from ジョン・ウイリアムス（シエラ・オンライン役員）

アメリカにおいて日本のゲームは，その特有の雰囲気から非常に人気があります。しかし，正直言って，パソコン・ゲームの制作会社は，かなり苦戦をしいられていると言わざるを得ません。

たとえば，アメリカのマーケットで，日本の会社としてもっとも大きなシェアを占めているのがタイトーだと思うんですが，ニンテンドーに比べたら，比較の対象になりません。たしかにアーケード・ゲームの移植でうまくやってはいるのですが……。

光栄も歴史シミュレーション・ゲームで，雑誌などでとても高い評価を受けているのですが，対応機種の少なさから，いまひとつヒットとまでは行きそうもないのです。

さて，そうして考えてみると，我が社の『テグザー』は，なかなか健闘した日本製パソコン・ゲームだと言えると思います。つづいて発売された『シルフィード』も，きっと『テグザー』と同じくらいのヒットにはなることでしょう。しかし，ニンテンドーの人気が圧倒的な現在のアメリカでは，決して爆発的な大ヒットになることはないように思えます。

でも私たちは，がんばります。『シルフィード』は，ニンテンドーが必ずしも完璧なゲームマシンではないことを証明してくれた，すばらしいゲームなのです。MIDIに対応させたということも，きっとみなさんに評価していただけるでしょう。

ただけでもワクワクしてしまう。

ただ，そのときに問題になるのが，移植の完成度だろう。ディスク・アクセス，画面処理のスピードなどがプレイヤーのヤル気を大きく左右するというのは，だれでも知っているところ。元がすばらしいゲームであるだけに，ぜひ『シルフィード』のときのような最高の移植を期待したい。

長野社長は語る。

「日本とアメリカの間でソフトを移植するときには，それぞれの風土・お国柄に合わせたアレンジをしなければならないときがあります。たとえば，アメリカ人の乾いたユーモアを日本人が理解するのは，むずかしいことだと言わざるを得ないでしょう。そのへんをどう変更するかが鍵ですね」

日米相互間のソフト発信基地へ——今，シエラ・オンライン・ジャパンがおもしろい。



◀年内に発売される予定の98版『ポリス・クエスト2』（開発中）の画面も特別に見せていただいた。人物のグラフィック等を，日本のマンガを参考に，日本風にアレンジしているんだそうだ。もちろん日本語対応

イース／ハイドライド3／殺人倶楽部／バビロン
～KYODAIの場合～

「キョーダイ」とつづった，一風変わったネーミングの会社KYODAIは，日本のソフトハウス11社と，ブローダーバンドが共同出資で去年の春に設立した会社だ。サンフランシスコの北，サンラファエルにその社屋をおいている。

この会社の目的は，日本の市場用に開発されたソフトを，アメリカのパソコン用にバンバン移植していくことだ。その第1回目のラインナップが，『殺人倶楽部』『イース』『ハイドライド3』『バビロン』と，超豪華だから驚かずにはいられない。

KYODAI設立の理由を社長の津村氏は，つぎのように説明する（国際電話で取材してしまったのだ）。

「アメリカから日本への移植版というのは，今まであまりヒットしませんでした。しかし，アーケードやニンテンドーを見ると，その逆，つまり日本からアメリカへの移植は，大成功をおさめています。そこで我々は，まだほとんどアメリカに上陸していない日本のパソコン・ゲームに注目してみたのです。その背景には，海外市場でのビジネス・チャンスを求める日本のソフトハウスと，自社の流通で日本のソフトを扱ってみたいと考えていたブローダーバンド社とのニーズの一致があったことも見逃せません」

会社設立後，すぐにKYODAIは，移植するソフトの選択作業に入った。もちろん，アメリカのマーケットに合うものを，という基準で選んだそうなのだが，そのやりかたが興味深い。

「まず，アメリカ人による評価チームを3チーム作りました。業界関係者，ちょっとマニアックな高校生・大学生，ほとんどゲームを知らない人，というまったく異なった三つのチームです。それで各ゲームをPC98，88，MSXという日本のパソコンでプレイしてもらい，その反応を調べました。当然，そのときには横に翻訳者が1人ついていましたけど。で，どのチームにもウケの良かったゲームを今回のラインナップに選んだわけです」

残念ながら，まだ実際に動いている画面を見ることはできなかったが，4作品とも年内の発売をめざして，急ピッチで開発が進められているとのことだった。T&Eソフトの内藤さんが『ハイドライド3』のサンプル版を見たそうなので，その感想をうかがってみた。

「マシンの解像度が日本のパソコンよりも低いので，多少つらいところはありますが，でもなかなか良くできていました。アメリカ人のプログラマーの性格を感じさせるアレンジがおもしろかったです。たとえば，平原の木がざわざわと動いていたり，主人公の武器が6～9連射になっていたり（原作は3連射）。オリジナルのプログラマーとしては，ぜひゲーム性を損なわない移植を期待したいですね」

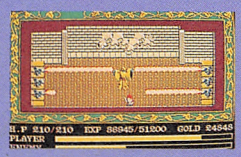
内藤さんの話の中にチラリとでてきた，日本人とアメリカ人の国民性のちがい——これは日米間のヒットするソフトのちがいを考えるときに，はずすことのできないポイントだろう。

KYODAI参加ソフトハウス

ブローダーバンド
ハミングバード
T&E SOFT
ポニーキャニオン
工画堂スタジオ
クリスタルソフト
ゲームアーツ
日本テレネット
日本ファルコム
BPS
マイクロキャビン
リバーヒルソフト（順不同）

KYODAI発売予定ソフト

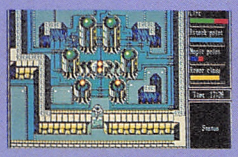
写真はすべて日本製のものです



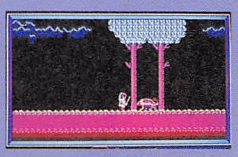
▶殺人倶楽部（リバーヒルソフト）
J.B.ハロルド・シリーズの第一弾。コマンド選択式で，美しいグラフィックが評判の推理型AVGだ。先頃発売されたX68000版の映像のすごさには，感動した人も多いだろう。はたして，どのくらいのグレードで移植できるのか？　捜査手帳などのオマケはつくのか？



▶イース（日本ファルコム）
だれにでも解けるようにと，謎を簡単にし，細かなところでユーザーへの気配りを配した，親切設計のアクティブRPGだ。このゲームがアメリカでウケるかどうか，非常に注目したいところ。むこうでのタイトルは，『Ancient Land Of Ys』（仮題）



▶ハイドライド3（T&E SOFT）
時間の概念や，重量制限などの要素を採り入れた，アクティブRPG。フェアリーランドの平和を取りもどすため，闇の支配者ガイザックを倒すことが目的だ。もともとオール英語でプレイするモードもついていたので，メッセージの移植はラクかも



▶バビロン（クリスタルソフト）
サイド・ビューながら，体当たりで敵を倒していくという，ちょっと変わったアクティブRPG。BGMを自分で選択できるのが話題になった。マップが広大だったことでも有名なゲームだ。こうしてみると，移植される作品の大部分がアクティブRPGなんだね

アメリカでの日本製ゲーム・レポート②

from 響 あきら(ベーマガ・アメリカ駐在員)

アーケード・ゲームでは，やはり『パックマン』シリーズ，それに『ファイナルラップ』『オペレーション・サンダーボルト』あたりがボクのまわりのゲーム・センターで人気があります。『テトリス』もけっこうヒットしているんですが，こちらのはアタリ社のバージョンなんですョ。意外なのが，『グラディウス』シリーズがあんまり人気がないってこと。そうそう，黒人がやたらお金をつぎ込んで『スプラッターハウス』を最後までやってたのには笑えました。

NESでは，日本のゲームが圧倒的に人気があります。『ゼルダ』『リンク』は，売り切れ店続出で，なかなか手に入りません。ただ，アメリカの子供たちの多くは，そうしたゲームが日本製だということを知らないようです。それと，こっちのゲーム雑誌で，なんと『ザクソン』が人気No.1になっていました。なにか隠れた遊びかたがあるのでは，と疑ってしまいます。

日本製のパソコン・ゲームは，残念ながら，まったくと言っていいほど，こちらでは知名度がありません。

ことのできない要素だろう。

どんなに不条理な謎でも，根気よく何か月も考えるアメリカ人。ちょっとでも引っかかると，すぐにゲームを投げだしたくなってしまう日本人。

一方では，ひたすら何も考えずに撃ちまくるゲームが好きなアメリカ人。『ドルアーガ』のような知識重要ゲームが好きな日本人。

果たして，そうした国民性のちがいを乗り越えて，日本のパソコン・ゲームたちはヒットするのだろうか。津村社長は，冷静にそれをこう分析する。

「アメリカ人という人種は，元来，非常に想像力が豊かなんです。さほどていねいに説明しなくても，ゲームの世界に入り込み，没頭できる能力を持っています。したがって，アメリカのゲームは，グラフィックなどはどちらかといえば簡素で，プレイヤーの想像力をかきたてるように作られているものがほとんどでした。対して，日本のゲームでは，グラフィックといい，ストーリーといい，最初からキチンと作られたものが与えられています。もちろん，アメリカ人だって，そうしたゲームを嫌うはずはありません。『これが日本のパソコン・ゲームなんだ』というブランド・イメージを確立できれば，ヒットする可能性は十分すぎるほどあると思います」

津村社長は，KYODAIの夢についてつづける。

「最終的には，日本のソフトハウスがはじめからアメリカのマーケット用に作ったソフトを，KYODAIブランドで発売していきたいですね。そのために，アメリカの市場の情報をどんどん日本へ提供していくつもりです。日本のみなさん，知りたいことがありましたら，遠慮せずに当社までご連絡ください。我々は，日本の代表という気持ちで，今後も活動していきますので，よろしくお願いします」

最後に

思えば，日本のパソコン・ゲームの多くは，アメリカのゲームから何かを学んできた。そのもっとも顕著な例が，RPGだろう。『ウィザードリィ』と『ウルティマ』という2大作のシステムを下地にして，そこにオリジナルの味付けを加えることによって，さまざまなタイプのRPGが生まれてきた。そして，それは今後もつづいていく現象であるにちがいない。

日本のゲームがアメリカから受けた恩恵は，それこそ測り知れない。

しかし，こうして日本のパソコン・ゲームがアメリカに進出していく環境が整った今こそ，これまでの恩を返せるときなのではないだろうか。

日本でヒットしたゲームが，はたしてアメリカでも同じようにヒットするかどうかはわからない。ひょっとしたら，日本ではそれほど支持を得らなかった作品が，むこうの人たちのハートを捕らえるかもしれない。

いずれにせよ，日本製のパソコン・ゲームが，アメリカのゲーム・プレイヤーや開発者たちに何かを感じさせることができたなら，業界にたずさわる者として，それは非常に喜ばしいことである。

今回の海外進出，これは日本製のパソコン・ゲームにとって，ひとつの大きなチャレンジなのだ。

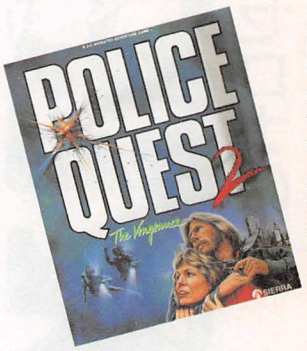


SIERRA®

アドベンチャー・ゲームの本家が日本に上陸!

「ミステリーハウス」「ウィザード&プリンセス」「キングス・クエスト」などアドベンチャー・ゲーム一筋に常に画期的、革新的な製品を開発してきた当社が、日本製パソコンに移植・販売を開始します。

MIDI音源対応



3Dアニメーション

ポリス・クエスト2

PC-9801シリーズ　予価9,800円

7月発売予定!

3Dアニメーション

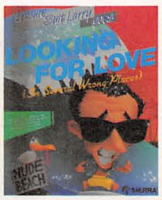
まるでアニメを見ているように、奥行きある画面内をキャラクターが自由に動き回ります（マウス、ジョイスティック対応）。

MIDI音源対応

BGMや効果音は、ローランドMT-32に対応しゲームを盛りあげます。

PC-98版続々登場!





SIERRA®

シエラ オンライン ジャパン株式会社

〒162 東京都新宿区山吹町352番地 TYビル

電話 03(5261)0970

Gaudi
―バルセロナの風―

シューティング＋AVGタイプの『ミッドガルツ』が発売されたばかりのウルフチームだが，早くもつぎの作品が発売になるらしい。タイプでわけるならばAVGのこの作品。ちょっとめずらしいハードボイルドを題材としている。もちろん，ウルフのゲームだから，単なるAVGのワケがない。くわしくは本文を読んでほしい。

Gaudi
バルセロナの風

イージー・オペレーション

『ガウディ』のセールス・ポイントのひとつに，操作性の良さがあげられる。「オブジェクト・ポインティング・システム」と呼ばれるシステムを導入した結果だ。

たとえば，画面上に置かれている品物を手に取ってみようと思ったとき，今までのAVGなら，まずそれの名称を知らなければならなかった。もしも，ちがった名称を入力してしまうと，「それはできません」という冷酷なメッセージが表示されて入力をやり直し。これでは感情移入など不可能に近い。

で，ガウディは，これを改善している。画面上のカーソルを自由に操作して(マウスがあると便利)，それが何であるのか，そして同時に手に取ってみるなどの行動を可能としたのだ。他のAVGでいうならば，『ウィングマン』のそれが近い性質を持っている。これをもっと発展させたと思ってもらえばいい。たとえば，会話。カーソルを画面上の人物へと移動させ，キーを押すと，実行可能なコマンドが表示されるので，その中から「会話」を選べばOK。だから，画面上にコマンドの一覧表なんかが存在しない。登場する物や人物に対して受けつけてくれるコマンドも簡単にわかる点がうれしい。

特におもしろいのが「移動」。このゲームは，とあるバーからはじまるのだけど，その出口へカーソルを運んで「実行」すれば外にでられるわけ。これは，なかなかおもしろいね。



▲ゲーム画面がコレ。対象物にカーソルを運ぶと，使用可能な命令が表示される

ヒストリー・リピート

ガウディの特徴は，まだまだある。「ヒストリー・リピート・システム」がそれだ。これは，プレイヤーが今までたどった展開をもどすこと。コンピュータに入力したコマンドをすべて覚えさせているから可能なのだ。「時間をもどす」と書けば，わかりやすいかな。これによって，忘れてしまった会話をもう一度したり，少し前からやり直したりができるってわけ。



ウルフチーム
対応機種：PC-88MR／MH／MA／VA（2HD）
価格：9,800円
移植予定機種：PC-98シリーズ X68000，MSX2 PC-88SR(2DD)

Written by 手塚一郎

噂のハードボイルドAVG「ガウディ」登場！

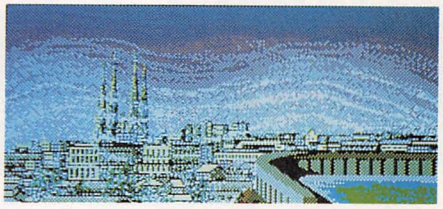
自由度の高いシナリオ

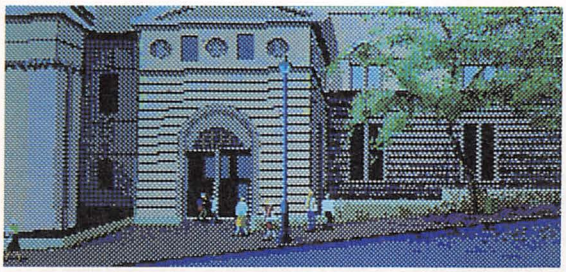
私の名は，ヘンリー・ハワード。世界各地に散らばる裏の情報網を用いて〈情報コンサルタント〉を営んでいる。これまでにも，要人や有名人の陰で数多くの仕事をこなしてきた。

ここは，スペイン。1992年，目前に迫ったオリンピックに沸いていた。バルセロナ空港に降り立つ私。スペイン共産党の情弱な議員たちが，私を招致したのだ――。

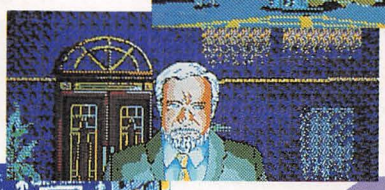
こんな感じのオープニング・ストーリーのあと，ゲームに入っていく。ゲームは，バスク独立を唱えてテロ活動を激化させるバスクETAの政党要人殺害，原子力発電所の撤廃運動の過激化，そしてそれらを許す要因となった現二大政党の政権をめぐっての闘争に端を発する。私ことヘンリー・ハワードは，両党平定の協力を要請されるわけだ。「情報の操作」がいかに重要かはわかってもらえるだろう。

さて，このガウディ。結構複雑そうなストーリーとは裏腹に，ゲームの自由度は高い。ゲーム・オーバーが存在しないため，ヒストリー・リピートを使って，さまざまな展開を楽しませることを目的としているからだろう。マルチ・エンディングは当たり前。今や，マルチ・プロセスの時代なのだ。

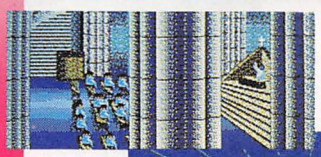




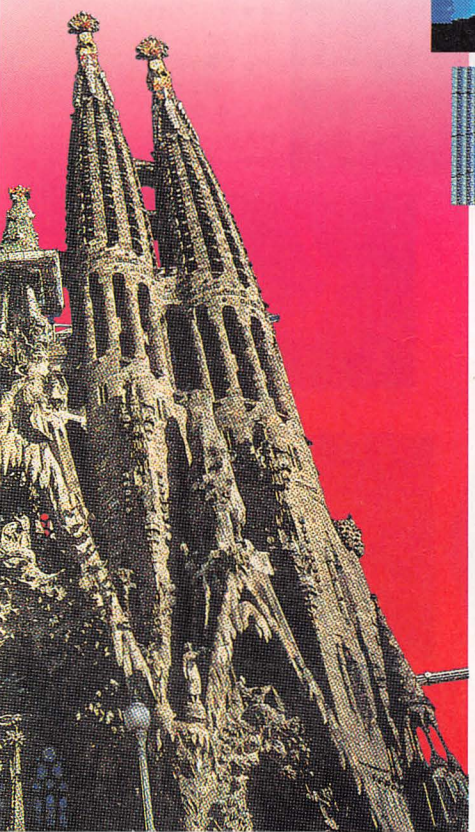












美しいグラフィック

ガウディは，グラフィックもスゴイ！しかも，これらが，デジタイズされたものではなく，純粋に手作業のみで描かれたものだとしたら……。

今までのウルフチームの作品のグラフィックは，どちらかといえばアニメ調であったが，今回の作品では渋めのストーリーに合わせ，グラフィックもリアルさを追求している。CG担当の方は4名。ごくろうさまです。

ここで㊙情報をひとつ。この美しいCGも，ゲームクリアのカギなのだ！

理想に近いAVG

この原稿を書いている時点ではガウディが未完成だったのでくわしく紹介できなかったけれど，大体の内容はわかってもらえたと思う。

ボクはAVGが，あまり好きではない。その理由は，やりたいことができないからだ。が，このガウディを見て気が変わった。ユーザー・サイドに立ったゲームの開発は，遊ぶ人間を選んだりはしないのだ。

「楽しい部分だけを楽しく遊べるゲーム」――これがボクの理想としているゲームだ。ガウディは，これに近い。AVGの時代は終わったと思っている人や，AVGが嫌いな人は，このガウディをプレイしてみるべきだ。きっと，ボクの書こうとしていることが理解してもらえるにちがいない。



大戦略 Ⅲ

グレートコマンダー

●システムソフト
●対応機種：PC-9801シリーズ　●価格：9,800円

Written by 神崎祥生

お待ちかね，『大戦略Ⅲ』の登場です。『信長の野望』とともにわが国のパソコン・シミュレーション・ゲームの代表格ともいえるこのシリーズですが，今回はリアルタイム・オペレーション，ブラインド・サーチ等を導入しシステムを一新しました。マップ，ユニットの規模もさらに拡大されたシリーズ最新・最強作を紹介します。

大戦略シリーズの歩み

ここでまず，今までの「大戦略」シリーズのおさらいをしておきましょう。

元々この「大戦略」シリーズは，厳密なウォー・シミュレーションというよりは，簡単なルールで雰囲気を楽しむ，いわば「戦争ゴッコ」的な要素が強いものでした。見た目はいかにも，ボード版ウォーゲームをコンピュータに移したという感じですが，現実の戦争をリアルに再現するというのではなく，実在の兵器名，いかにもありそうな形のマップを使って将棋やチェスのように簡単に遊んでもらおう，というのが，最初の意図であったようです。

最初の『現代大戦略』（および『大戦略88』等8ビットへの移植版）の基本ルールは，極端にいえば「陣取りごっこ」でした。兵員輸送以外にはスタック（同一ヘックス内に二つ以上の駒が重なること）はなく，戦闘はすべてZOC（駒が隣接すること）して行なわれました。

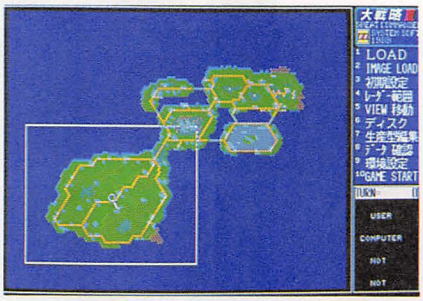
ジェット機もトラックもみんな同じ扱いで押し合いへし合いしながら進み，兵員が都市や町に入りさえすればそれだけで「占領」。最終目的は，相手の首都を占領すること。一つ一つの駒をいかに効率的に動かし，相手より速く，有利な位置を占めるか，といったようなことがかなり重要でした。『スーパー大戦略』も（戦闘機のZOCやマップの広さなど改良されてはいますが）基本的には，これをもとにしています。

『大戦略Ⅱ』になると，グッとリアル指向が強くなります。味方のユニットの上は通過できるようになりましたし，間接攻撃もできるようになりました。つまり，「距離」の概念が加わったということです。そのほか，艦艇ユニットが加わったり，4か国プレイができたり，同盟を組めたり，都市に「耐久力」があったり……とにかく，実際の戦争で起こりそうなことをかなりのところまで詰め込んだのが「Ⅱ」でした。

ただし，それで本当にリアルになったのかというと，それは疑問の残るところでした。各々の要素は確かに精密なのですが，そのつながりかた（時間，距離などのスケール感）は割にいい加減であったのです。ただし，それは欠点というよりは，むしろ美点であったというべきで，プレイヤーは「それらしさ」の充満した世界の中で，実際の戦争だったら起こるであろう「どうしようもない制約」を感じることなく，かなり自由に遊ぶことができたのでした。それはたとえば，「コンストラクション・セット」でマップとユニットを入れ換えるだけで，このシステムがそのまま「川中島の戦い」や異世界の戦争として遊べてしまうことからも明らかです。ある時代の戦争のありかたを精密に取材して，それを忠実に再現するべくシステムを造るといった方法を採るならば，こんな「いいかげん」（いい意味でね）なことができるわけないのです。

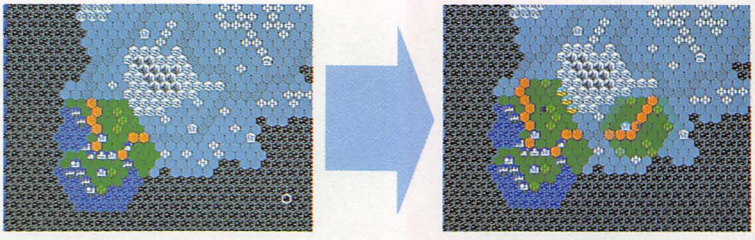
ただやっぱり，「目に見えて理不尽」なところはいくつもあって，たとえば航空機が地上ユニットに囲まれて落ちてしまうとか，どんなに速いユニットでも1ターンに1回ずつしか攻撃できないとか，いくら「厳密にリアルなゲームじゃないんだ」と思っても，やっぱり「インチキだぁ」とか叫びたくなったりもしたものでした。

また，マップ，部隊数の規模の拡張から，1ターンごとにすべての部隊を一つ一つ動かしていくというシステムではかなり時間がかかるようになり，限





◀▼マップは4段階に拡大・縮小して表示できる。この二つの他に中間の，64×64，32×32のモードもある



▲ブルー国の首都を出発した部隊が，ぞろぞろと移動していく。視界（色がついている部分）が変わっていくのがわかる

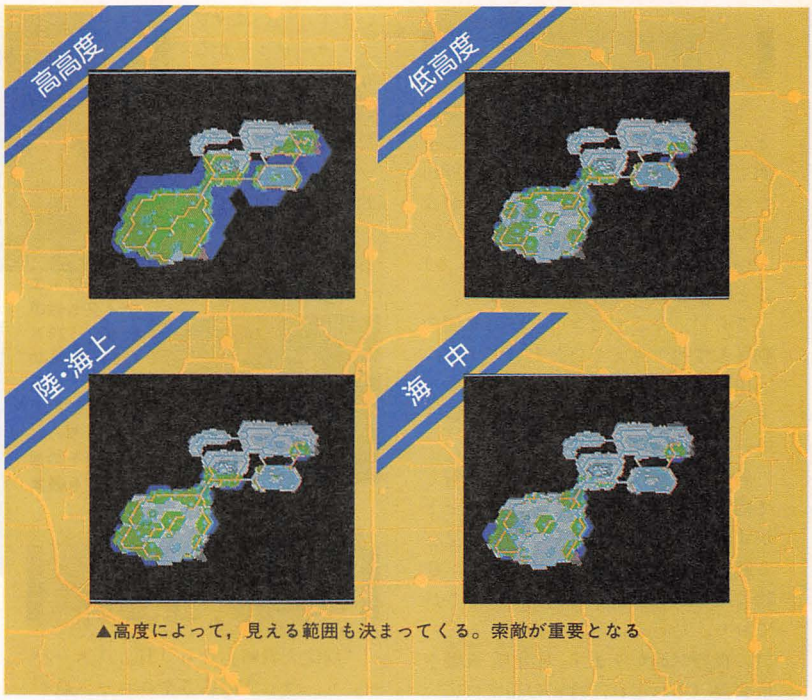
界に達していたと思われます。
そこで,「III」の登場となるわけです。

リアルタイム操作

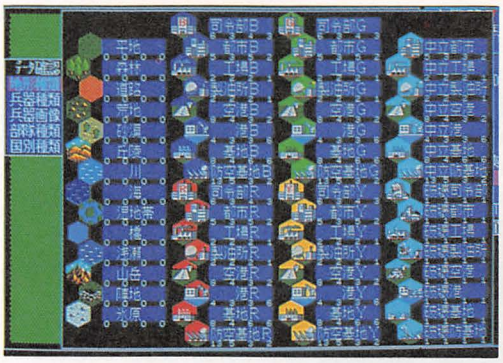
「III」では，ユニットの移動について，これまでの基本ルールであった「ターン」の概念がなくなり，リアルタイム制が導入されました。リアルタイムといっても，ファミコンの『ナポレオン戦記』みたいに動いているものを直接動かすんじゃなくて，いったん止めて各ユニットに命令をだし,「ゲーム進行」をクリックしてまた動かすという，やはりファミコンで言うと『ベストプレイ・プロ野球』みたいな感じですね。

ゲーム画面には，カウンターが表示されていて，「ゲーム進行」のスイッチをクリックするとそのカウンターが回りはじめます。各ユニットの移動，戦闘のスピードはこのカウンターに対して決まっていて，カウンターを回すとそれぞれのユニットがそれぞれのスピードで，一斉(いっせい)に動きだすわけです。

しかし実際に動かしてみると，「II」までと案外変わらないな，という感じがします。「II」でめんどうくさかった部分（後方の部隊移動など）を，コンピュータが代行してくれるという感じです。



▲高度によって，見える範囲も決まってくる。索敵が重要となる


◀地形種類一覧表。防空基地，製油所などが追加されている。グラフィックも一段ときれいになった

ゲーム進行

1.生産を指定する

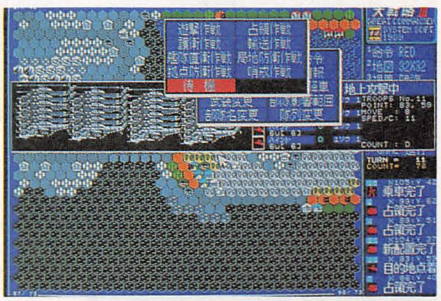
生産するユニットを指定して「ゲーム進行」させると，工場はせっせとそのユニットを生産します。こまめにチェックしないと，安いユニットなどはつい作り過ぎちゃうので注意しましょう。

2.部隊配置

部隊を組織して，配置します。1部隊は4小隊からなり，高度が同じなら異なるユニットを組み合わせることも可能。あらかじめ部隊の構成，配置場所などを予約しておくこともできます。

3.命令

配置した部隊に命令を与え，「ゲーム進行」させると，その部隊は命令にしたがって行動してくれます。命令は，「作戦」単位の大ざっぱなもの(「占領作戦」「護衛作戦」など）から，具体的に「どこへ行って，どのユニットを攻撃しろ」「どこで兵員を積み込んで，どこで降ろせ」といった細かいところまで指定できます。


▲◀配置した部隊に作戦を与える。上が作戦命令，左が行動命令。燃料の続く範囲を示してくれる


◀部隊編成中。戦車とミサイル車両，補給車を組み合わせてみる



高度と索敵

今までの大戦略シリーズでは，原則としてどんな種類のユニットも同じ平面上で扱われていたわけですが，「III」では兵器の種類ごとに四つの高度が設定され，高度がちがうユニットなら同一ヘックス上に重なる(スタックする)ことができるようになっています。

さらに，今まではコンピュータ側の動きもすべて見えていたわけですが，「III」ではブラインド・モード，つまりこっちの視界が制限される，というモードが全面的に採用されました。

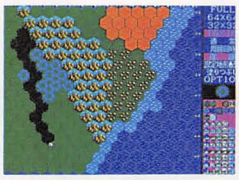
各ユニットはそれぞれの高度に対して固有の視界を持っており，ユニットが移動するにつれてプレイヤーに見える範囲も移動していきます。また，建物にもそれぞれ視界の範囲が設定されており，たとえば基地を占領すると一気に視野が広がります。対潜哨戒機や偵察機（それぞれ，特定の高度に広い視界をもつ）といったユニットも登場しました。

向上した操作性

操作はもちろんマウスだけでOK。「II」に比べると，操作性はかなり向上しています。「II」はマウス・カーソルをかなり大きく動かさなければなりませんでしたが，「III」ではカーソルがある程度自動的にその位置まで動いてくれるから，手首から先だけ動かしていればいいのです。



◀▼高度のちがう四つの部隊をスタック（駒を重ねること）したところ。このヘックスをクリックしてみると，一つのヘックスに下の写真のようなユニットがいることがわかる



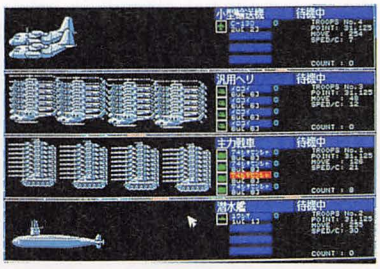
◀マップ・エディタも標準装備。128×128を全部エディットするのは大変そう。もちろん生産型その他の設定も編集できる

拡大されたマップ，ユニット

『現代大戦略』から「II」，「スーパー」と，マップの広さやユニット数がどんどん拡大する「大戦略」シリーズですが，今回もまたひと回り大規模になっています。

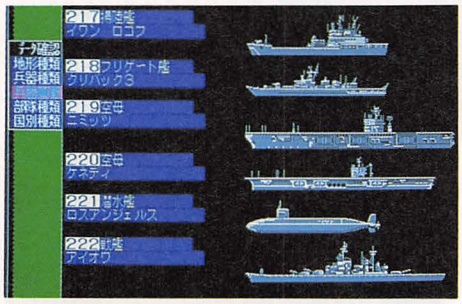
マップは最大128×128(「III」では60×60)，基地，給油所等，地形種類も増えています。

ユニットもありとあらゆる物が用意されています。新たに増設された物としては，対潜哨戒機などの索敵用ユニットの他，空母，潜水艦，砲兵など。特にニミッツ級などの大型空母が目立ちます（これはちょっと使ってみたけどかなり強力みたいです。とにかく搭載できる量がケタちがいに多い)。



また，大きな特色として，混成部隊が編成できる，ということがあります。一部隊は最大四つの小隊（これまでの部隊に当たる）から編成され，高度の同じ部隊なら混在することができます。対空能力の弱い戦車と対空砲を組み合わせたり，輸送艦に護衛をつけたり，といったことができるわけです。

さらに，1国の持てる最大部隊数も，64から128(実質的にはさらにその4倍)になってますから，「生産の打ち止め」といった事態はなくなりそうです。

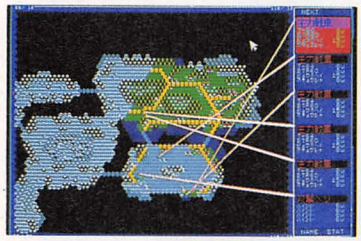


◀大幅に増強された艦艇ユニットの雄姿（これで全部じゃないよ)。まん中の，ひときわ目立つのが空母ニミッツ

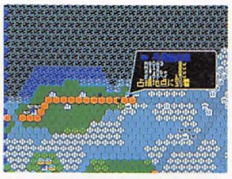
なんとBASIC

このゲーム，メイン・プログラムはなんとBASICで書かれています（画面表示や思考ルーチンはマシン語)。まだまだBASICも使えるもんなんですね。ところで『スーパー大戦略98』はMS-DOSベースだったのに，何で「III」はディスク・ベーシックなんだ？と思ったのですが，今回の「III」はあくまで「II」の延長上にあるプログラムで，「スーパー」とは全然系統がちがうんだそうです。

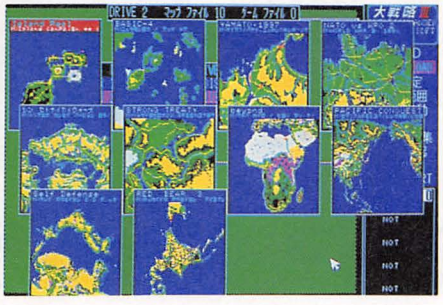
実は今回プレイしたのはまだ完全なバージョンじゃなくて，くわしいことはまだレポートできないんですよね。『大戦略III』については，来月も取りあげる予定なので，お楽しみに。



▲VIEW部隊表ってやつ。どの部隊がどこにいるか，一目でわかる。とにかくこのゲーム，この手の便利な仕掛満載だ



▶何か起こるたびに表示される進行モニタ。漫画のフキダシみたいだ。右には今までの進行記録が表示されている



▶とりあえず10種類のマップが用意されている。今回も割と，政治的にアブナイものが多い（?)

コントラ

コナミ



■対応機種：MSX2
価　　格：5,800円
Written by 佐久間亮介

MSXユーザーのみなさんにとって，おなじみのソフトハウスとはどこだろう？　おそらく多くの人がコナミの名をあげるのではないだろうか。そのコナミから待望の新作ソフトがリリースされることになった。その名も『魂斗羅』。業務用では2D，3Dと目まぐるしく変わる画面構成と，ノリの良い音楽で地味ながら多くのファンを獲得しており，熱狂的なファンを持つほど。

今回はステージごとの見どころなどを皆さんといっしょに見ていこう。さて，MSXへの移植のデキはいかに？

魂斗羅はこんなゲームだ

『魂斗羅』は，2年ほど前に業務用としてコナミから発売されたゲームだ。

近未来の地球を舞台に，地球征服を企むエイリアンと人間の戦士との戦いをモチーフにして作られている。

リードの部分でも触れたが，『魂斗羅』の特徴として目まぐるしく変化していく画面構成があげられるだろう。画面構成が変わるといっても，今いちわかりづライかも知れないので言いかたを変えたほうがいいだろうか。つまり，プレイヤーの視点が変わるのだ。

『魂斗羅』には二つの視点がある。それが2D，3Dステージと呼ばれるものである。

2Dステージでは，プレイヤーの視点は真横となる。グラディウスなどにあげられる横スクロール・ゲームを思い出してもらえばわかりやすいだろう。

3Dステージでは，視点はプレイヤーの真後ろに移る。ここでは迷路のような敵基地の中にあるコアを捜しだし，破壊するのが目的となる。

これが『魂斗羅』の概要である。どうだろう，頭の中でイメージしてもらえただろうか？　それでは少しずつ見ていくことにしよう。

余談だがコナミの漢字3文字タイトルのゲームは，『魂斗羅』が1番最初だったんだよ。

ステージごとの見どころ紹介

ステージ1

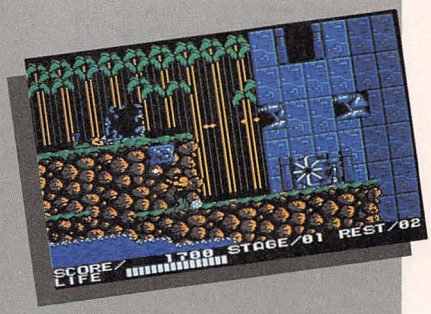
ステージ1は俗に言う「練習ステージ」だ。ここでは操作方法になれることを第1目標としてプレイしてみてくれ。うまく操作できるようになるまで何回でもプレイするのだ。



▲画面中央にある白いガンはアイテム。取るとさまざまな武器が使えるようになる



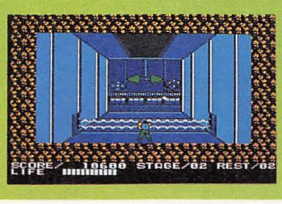
▲武器選択画面。このほかにも，レーザー・ガンやファイヤー・ガンなどがある



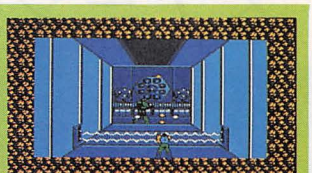
▲1面のボスはここが安全地帯。でも，ここを使わなくても楽勝だろう

ステージ2

はじめての3Dステージ。コアまで1本道となっているのでとても簡単になっている。3Dステージは他のステージと比べると比較的簡単な作りとなっている。



◀3D面。左側の緑のコアを破壊すると，前に進めるようになる。3D面ではできるだけ砲台を破壊して点数をかせぐと，後半のステージがとても楽になる



▲画面中央の六角形のものがメインコア。追い詰められたらジャンプして弾をかわすようにしよう

移植はどうなっているのか

アーケード版からの移植だとどうしても気になってしまうのが,「どこまで忠実に移植されているか」だろう。

タイトルだけが同じで，ゲーム内容はまったくちがうものということもある。ジャンルが変わり，内容が大幅に変更されているのなら納得がいくのだが，見た目は同じなのに敵のアルゴリズムがまったくちがったりすると，怒りが込みあげてきてしまうのもしかたのないことだろう。

さて，それでは『魂斗羅』はどうだろう。

うん，さすがMSXへの移植には手なれているコナミだけはある，というのがプレイしての第一印象だった。業務用では2P同時プレイができるのだが，MSX版ではこれがカットされている。

なぜ，カットされたのか?という疑問を持つ読者もいるだろう。理由としてはMSX2に対応させたことがあげられる。MSX2というハードは横へのスクロール機能は持っていないのだ。そのため，MSX2版の2Dステージでは画面端まで行くと画面を切り替える，画面切り替え方式という方法をとっている。

画面切り替えのゲームで，2P同時プレイをやるとどうなるか。1人が画面端までいくと，もう1人も強引につぎの画面に移動させなければならないよね。2人の自由度が最大限に大きくなければ2P同時プレイというのは意味をなさないし，おもしろくない。以上の理由でカットしたのは当然のことだろう。

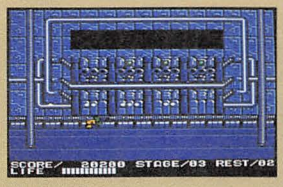
しかし，MSX版で変更されたのは特定の要素がカットされただけではない。コナミの移植作品ではあたりまえとなってしまったオリジナル要素の追加も，もちろん行なわれている。

『魂斗羅』ではオリジナル・ステージとオリジナル・キャラクターが追加されている。これによりカットされた要素のために損なわれてしまったおもしろさを補ってあまりある物をMSX版に与えているのだ。

気がついた点を一つ。それはコナミゲームでは当然とまでいわれた難易度の高さだが，今回はまったくそれが見られないのだ。たしかに難易度は普通のゲームから見れば高いのだが，『沙羅曼蛇』のときのような驚異さが感じられなかった。まぁ，3時間もやれば誰でもエンディングに行くことができるだろう。

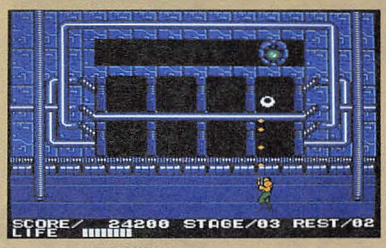
ステージ3

これまた，はじめてのボス対決ステージ。3D面のつぎは必ずこの面になる。まわりにある砲台を倒すと画面上にボスが出現する。まぁ，このステージも簡単だろう。



▶砲台をすべて破壊するとボスが出現する。左右に動きながら攻撃してくるが，自分も合わせて動けばだいじょうぶ

◀3方向に撃ってくる砲台に注意しながら攻撃していこう。高い場所にある砲台を撃つときは，ジャンプしながら撃つと早く破壊することができる



ステージ4

2Dステージだが，この面は右に行くのではなく上に登っていかなければならない。滝の中から出現するエイリアンは，場所が決まっているのでおぼえるようにしよう。

▼この面では写真の場所からエイリアンが出現する。場所をおぼえていないと，いきなりダメージをくらってしまったりするからね

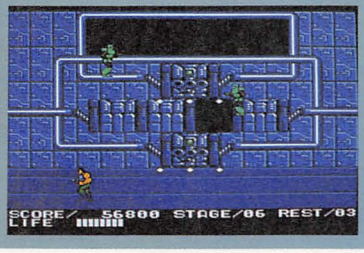




▲上にある砲台は1か所を破壊すれば，全部破壊できる。左右から敵が出現するが，あせらずかたずけていこう

ステージ6

ボス対決ステージ2。今回のボスは一定時間すると分裂して当たり判定がなくなってしまうので，早めに倒すように心掛けること。



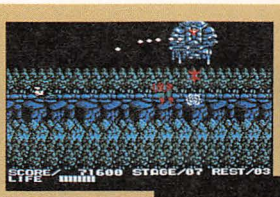
▼2回目のボス。ここも左右から敵が出現する。砲台をできるだけ早く破壊するのがポイント



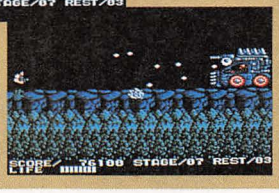
▲このように分離させてしまうとけっこうやっかいな敵となる。分離する前に倒せ!!

ステージ7

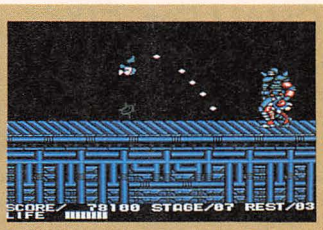
このステージから難易度が徐々にあがりはじめる。ステージ中2回登場する戦車は，前に撃ちながら細かくジャンプすると簡単に倒せるのでうまく戦ってくれ。中ボスが3匹もいるのがネックだ。



◀中ボスその1。大きくジャンプして1番高いところで撃っていれば，楽勝なはずだ



▶中ボスその2。遠距離攻撃をしてくるので画面左で細かくジャンプしながら撃っていよう

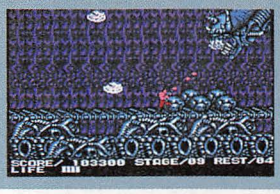


▲本ボス。戦車よりも弱いので特に注意はいらないだろう。ここまでノーミスでくるのはあたりまえだぞ

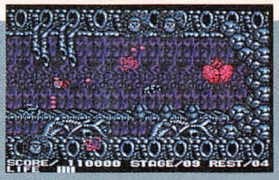
ステージ9

ついにエイリアンのすみ家に突入。いたるところに砲台があるので，一つずつ確実につぶしながら進んでいこう。

そろそろ，得点をかせいでいかないと残機がきつくなってくるはず。



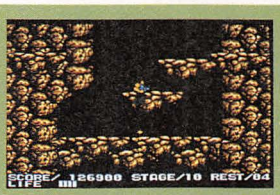
◀エイリアン面の中ボスはやっぱりエイリアン。この場所で撃っていればノーダメージで倒せる



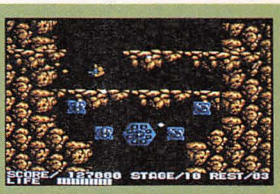
▲画面右の心臓が弱点。背景のグレーっぽい色がとてもきれいだ

ステージ10

この面はステージ4とは逆に下に降りていく面。2Dステージの中では難易度がもっとも高いといえる。まわりの敵にかまわずひたすら下へ急げ!



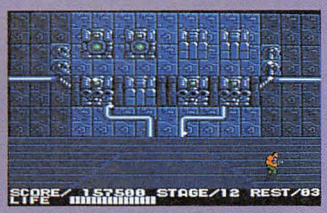
◀この面のプレイ方法は2種類ある。確実に敵をつぶしていくか，ひたすら敵にかまわず下に降りていくかだ



▲この面のボスはなかなか強い。確実に下に攻撃できるようになっておこう

ステージ12

ボス対決ステージ3。今度はまわりの砲台を全部倒せばクリア。だが，砲台には破壊できるものと，できないものがあるので注意が必要。うまく見わけないと，いつまでたってもクリアできないぞ。



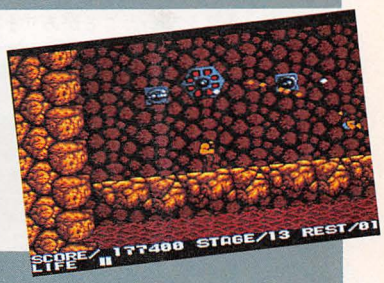
▲ボス3。今までのボス面と比べると難易度がさがっている。あえて何も言わないでおこう

ステージ13

全ステージ中，もっともジャンプが大きな意味を持ってくる面。うまく間合いをとってジャンプしないと，マグマに落ちてしまう。マグマに落ちると一発で死んでしまうので注意!!



▲ここ!向こう側に渡らなければならないのだが，タイミングがむずかしい。この面までノーミスでくるのは魂斗羅クリアの条件



▲マグマ地帯の最後。マグマ地帯は比較的，難易度が高くなっている。下からマグマ(?)が吹きあげてくるのでタイミングを見はからってジャンプしよう

最後に

今回は前半から中盤にかけての，ワンポイント・アドバイスみたいにしてみたけど，どうだったかな?

グラフィックもMSX2だけあり，美しく仕上がっており，とくにエイリアン面などはとても美しくコナミのセンスの良さを再認識させられるほど。

また，BGMはおなじみの波形メモリ音源「SCC」を駆使し，カッコよくノリのいいコナミックな曲を聞かせてくれるぞ。コナミがMSXのFM-PACに対応させないのは，このSCCがあるからだろうね（沙羅曼蛇を聞いたときには感動したはず。FM-PACではあそこまではできないだろう)。

見た目もよく，質も高いとくればおもしろくないはずはないだろう。コナミのひさびさの業務用のMSX2への移植ということもあり，その気合いの入れようはなみじゃない。

原作を知らない人はもちろん，原作での熱狂的なファンも楽しめるデキとなっている。

チャレンジ！X68000

今月は，ついにというより，やっという言葉が似合うアイレム社の『R-TYPE』の完成版が届きました。発売予定が遅れること1年。ユーザーの間では「もう，でないのでは?」とまで言われてしまっていた作品が，堂々の完成です。また，シャープの新作『ニュージーランドストーリー』もまだ未完成ながらプレイすることができましたので紹介していきましょう。

その他，新作のインフォメーションも用意してありますのでお見のがしなく!

Written by 佐久間亮介

お待たせ!という感じで登場の『R-TYPE』

©1989 IREM CORP.

今から1年ほど前，ゲーム・センターで鮮烈すぎるほどのデビューをしたゲーム『R-TYPE』のX68Kへの移植が決定したのは昨年の1月頃でした。

このゲームはシューティング，ゲームの醍醐味である「1ドットの動きの差が生死をわける」がそのまま適用されるゲームでした。この情報を聞き胸を踊らせたユーザーのいかに多かったことでしょうか…(私もその1人でした)。

それから1年。まずは写真を見てください。これが夢にまで見たX68K版『R-TYPE』です。

1年という長い制作期間をかけただけあり，グラフィックや敵のアルゴリズムなどは完璧。ディスプレイの解像度がX68K版のほうが高いことを考えれば，多分，こちらのほうが美しいのではないでしょうか。事実，X68K版制作にあたりグラフィックの書き直しが行なわれたという話を聞いたことがあります。

このゲームをプレイしたことのある人にしかわからないものに，あの驚異的な難易度があげられます。

序盤戦である1～3面まではだれでも簡単にクリアすることができるのですが，中盤戦から終盤戦にかけて難易度がまるで「てこ」にでも乗ったかのように急激に跳ねあがるのです。

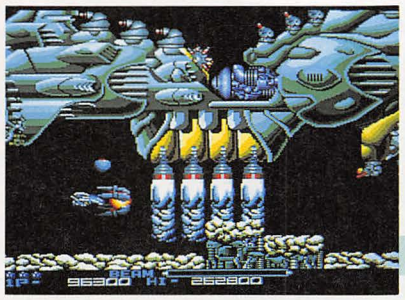
特に2周目の7面(このゲームは1周が8面構成になっており，8面をクリアすると難度のあがった2周目がはじまります。2周クリアでエンディングとなります。3周目はありません)などは涙がでるほどむずかしく，思わず「もう勘弁してよ～」と言いたくなってしまいます。

X68K版でもこの難度は健在で，多分プレイヤーをハマリの世界へと引きずり込んでくれることでしょう。まさに「感動，ほとんどそのまんま」というわけです。

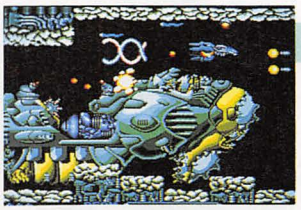
つぎに少々気になった点をひとつ。スプライトの同時表示数と処理スピードの差，これらからくる〝ちらつき〟や，若干のスピードの〝遅さ〟はしかたないにしても，音には多少の不満が残ります。これに関してはハードはほぼ同じもののはずですから，原作に迫る移植を期待してしまいます。

それにしても，こうして再びプレイしてみるとわかるのですが，「R-TYPE」ほど，各要素が密接に関係しているシューティングも珍しいのではないでしょうか。絵・音・動き，そのどれもが「R-TYPE」という一つのゲームを構成する上では欠かせない要素となっているのです。

今までの移植版に満足のいかなかった人，「業務用の基盤がほしいけどお金が……」という人，また，「R-TYPEファン」の人は今回のX68K版はまちがいなく購入したいゲームの一つとなりうるでしょう。



◀ついに完成したR-TYPE。今回は3面から紹介しよう



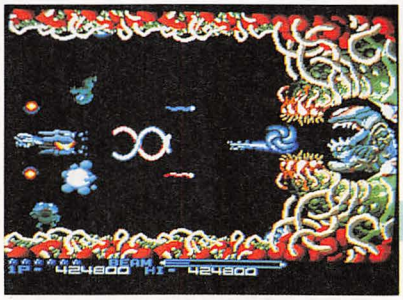
◀3面後半。この辺は実際にプレイしたことのある人も多いはず。画面中央左にある銀色の部分が弱点



▲4面。画面右に見えるツブツブもスムーズに消えてくれるのでとても気持ちいい



▲4面のボス「コンバイラー」もとてもよく動いてくれる。弱点は分離したときに現れる緑色のコアだ



◀一気に飛んで最終面にひかえるラストボス「バイド」。こいつさえ倒せばミッション・クリア!でも……

ひよこのティキが仲間を助けるために大冒険!『ニュージーランドストーリー』

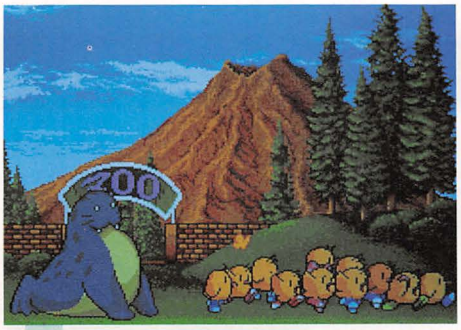
タイトルを見てピンときた人も多いはずでしょう。このソフトは同名のビデオゲームからの忠実な移植作となっています。

このゲームはプレイヤーがひよこのティキを操り，各面にいる仲間を助けだすのが目的となっています。そして見事，最終面に捕われている恋人を助けだすとハッピー・エンドとなるのです。出現するキャラクターはとても愛らしく，見ている者の心を魅了(みりょう)してしまうのがこのゲームの最大の特徴でしょう。

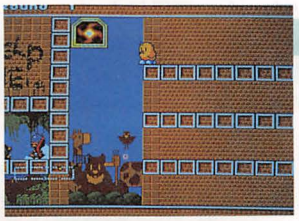
原作はタイトーから発売されている同名のものですが，同社のキャラクター・ゲーム特有のかわいらしさが素直に表にでている作品ではないでしょうか。

移植のできですが，まだ未完成のため完全な評価はできません。しかしX68のゲーム開発の老舗であるSPSの開発ですから，それなりのクオリティのものとなることはまちがいないでしょう。現在のバージョンではグラフィックに関しては完璧。

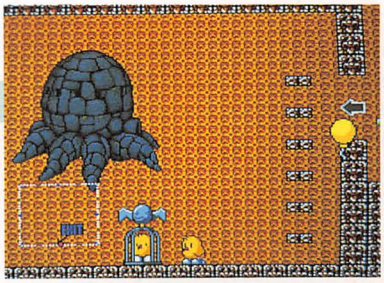
あとは，このクオリティにBGMやアルゴリズムが追いついていてくれれば，かなりハイレベルなソフトとなるはずです。



▲突如現れたアザラシ(?)にティキの仲間達は連れ去られてしまった。助けにいかないと……



◀各面には特定の位置を撃つとワープゾーンが出現する。1面のワープゾーンはここだ!



▶画面左に見えるのは，なんとデカキャラ。面によってはボスと戦わないといけない面もある（未完成です）

HOT・HOT INFORMATION

それでは今回，この2本以外に編集部に届いた新作を紹介しましょう。

SPSからは『ニュージー〜』のほかに，『サンダーブレード』の最新バージョンが届きました。

今回は3D表示も改善され，かなり滑らかな動きを見せてくれています。完成が楽しみな1本でしょう。

そして注目は，X68Kのゲームどころかゲームソフトを発売するのもはじてという新規メーカー，ZOOMからは『ジェノサイド』が7月7日に発売されることになりました。

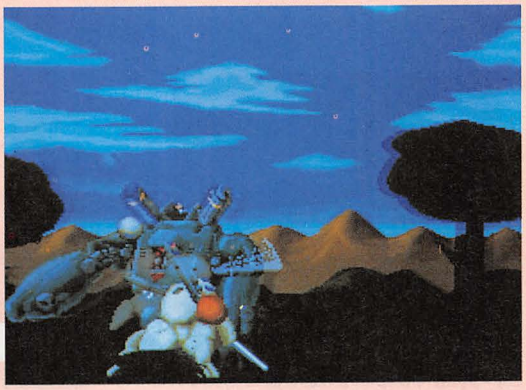
ゲームはHYPERロボット・アクション・ゲームとなっており，ステージ間には今流行のビジュアル・シーンが入るなど，なかなかの大作になりそうな雰囲気がヒシヒシと感じられます。

PCMを同期させた迫力のBGMはX68Kソフトの中でもトップクラスに入るものでしょう。

今回のINFORMATIONで紹介したソフトはいずれもサンプル版であり，なんとも言えないところが多いのですが，X68Kのゲームを賑(にぎ)わせてくれるのは確かでしょう。



◀前回は1面だったので今回は2面をお見せしましょう



▶こちらもまだ未完成のため，ゲーム中の写真はこれだけ。パワーあふれる作品になりそうだ

チャレンジ!PCエンジン

今ここに完全復活!と言うことで，このコーナーに再びもどってきた石井です。

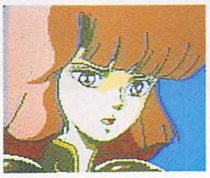
さて，今月のチャレンジ!PCエンジンは，もう発売されて1週間たっている三つボタン操作の異色なメルヘン・アスレチック・ゲーム，ナムコの『パックランド』とアニメーションするビジュアル・シーン，声優による迫真のドラマ(?)，CDによる生演奏などCD-ROMの特徴を十分生かした新日本レーザーソフトの『夢幻戦士ヴァリスII』の2本を紹介しましょう。

WRITTEN by 石井弘一

夢幻戦士ヴァリスII　新日本レーザーソフト　6月23日発売　6,870円

ヴァリスからIIへ

主人公「優子」は，「夢幻王女ヴァリア」によって，ヴァリアスの戦士に選ばれた女子高校生。彼女は勇敢に「夢幻王ログレス」と戦い，激しい死闘の末，勝利をおさめました（ここまでは前作のお話）。優子の活躍により，異次元世界「ヴェガンティ」は平和を取りもどしたかに思われましたが，ログレスを越える悪の化身「幻夢皇帝メガス」が出現したのです。かくしてヴェカンティは，再び滅亡の危機にひんすることに…。もとのように平凡な女子高校生として生活していた優子は，ヴェカンティの危機を救うため，もう一度戦士として戦う決意をしたのです。



◀優子に倒された麗子も今ではちゃんと優子の心の中にいます



▶最初に優子に叩きのめされるのは，ログレス軍12将軍の1人「ガザール」だ



▼ここは縦スクロール面，上からいろんなものが降ってくるのでヘルメットがほしくなる

HOW TO PLAY

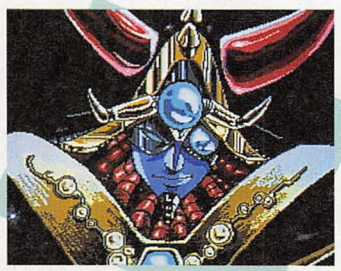
操作はとても簡単で，十字ボタンの左右で優子を操作して，Ⓐでジャンプ，Ⓑで武器を使います。そして，ヒット・ポイント制＋機数制になっているので，少々無理なプレイをしてもだいじょうぶなようになっています。

また，キャラクター・アクションにつきもののパワーアップ・アイテムも豊富にあり，武器が4種類，マジックが4種類，優子をパワーアップするアイテム（シールドなど）が4種類，その補助アイテム（ヒット・ポイント回復など）が4種類ほどあります。

面数は全部で6面あり，各面ごとに，かなり工夫された構造になっているらしいです（どうなっているかは見せてもらえなかったけれども，斜めスクロールする面もあるらしいぞ）。そして各面の最後にはボスキャラがいて倒すとつぎの面に進むことができます。ところがこのボスというのがまたそれぞれ個性的な動き，攻撃をしてくるので，一筋縄ではとても勝てません。この，ボスとの対決をいかに少ないダメージで切り抜けるかということを考えるのが，このゲームの楽しみかたの一つでしょう。

一番の見どころはここだ！

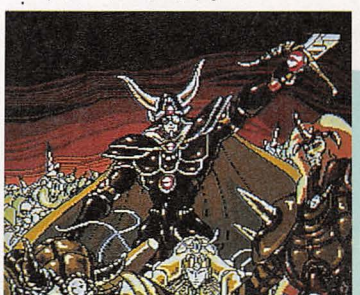
見どころと言えば，なんと言っても各面のボスを倒した後に見れるビジュアル・シーンです。



▲こいつが悪の化身「幻夢皇帝メガス」だ。こいつに会うにはかなりの試練に耐えなければならない



▼あれ，ここは飯田橋駅だ?! そう，新日本レーザーソフトの最寄り駅なのだ



▲幻夢皇帝メガスとその部下たち。なかなか強そうなツラ構えをしていらっしゃること

今までは動いたとしても，目がパチパチ動いたり，口をパクパクさせる程度のものだったのが，キャラクター全体が動くようになりました。これもひとえに540メガバイトのおかげですね。

また，キャラクターの台詞などは，文字によって読ませるしかありませんでしたが，CD＋サンプリングを音源として使うことにより，メッセージを肉声で伝えることができるようになったのです。

この二つを同時に行なうことで，映画の1シーンのようなことも再現できるということです。

ちなみに，原画は鍋島修氏(「風の谷のナウシカ」，「アキラ」などの原画を手がけた人です)が担当しています。

そして，声優さんは，優子役が島本須美さん(「風の谷のナウシカ」のナウシカ役)，麗子役が三田ゆう子さん(「うる星やつら」の弁天役)，メガス役に鈴置洋孝さん(「機動戦士ガンダム」のブライト役)などの人気声優が担当しています。

パックランド

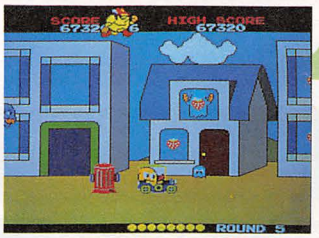
ナムコット　発売中　5,200円

発売されてから1週間たっているソフトの紹介ということで，必勝法などもおり混ぜて紹介していきましょう。

さて，このパックランドというゲームは，なんと5年も前にゲーム・センターに出回っていたゲームで，当然ナムコのゲームなんですが，当時キャラクター・アクション・ゲームにも関わらず，三つボタンというとんでもない操作系でわれわれを驚かしてくれたゲームでしたね。それが今PCエンジンで再び見ることができるのです。

また，昔のことはよく知らないが，とにかく手ごたえのあるアクション・ゲームがやりたいと思っていた人には，もってこいのゲームかも知れませんね！

ただ困ったことに三つボタンという異色の操作系を持つパックランドは，はじめてこのゲームをプレイする人に「ムズイじゃん」という印象を与えてしまうかも知れませんが，慣れてくれば必ず「おもしろい！」に変わるはずですので，あきらめずにガンバッテください。



◀屋根の上を走るパックマン。ここなら安全でらくらく進めるよ



◀こ・この野郎、こんなところでゴミを捨てるんじゃねえ、あぶねーだろ！

アーケード版とのちがい

アーケード版をプレイしたことのある人はすぐにわかるだろうと思いますが，パックランドにはパックマンの視界が制限されていたラウンドがいくつかありましたが，それが残念なことになくなっています。特に，真っ暗闇の森を駆け抜けて行くラウンドが，月明かりが差し込む少し明るいラウンドになっています。

この他には，アーケード版を知っている人にもうれしいちがいがあります。まず，ひっくり返るパックマン，これは隠しフィーチャーで死ぬまでの間ランニング・ポイントが2倍になります。この状態でジャンプをすると，頭をガッツンガッツンぶつけているパックマンが見れるので，ヒマな人はどうぞ。

そして，このパックランド最大のちがいはエンディングがあること。さらに，8トリップ32ラウンドを終了してエンディングを見た人だけがプレイすることが許される，うらパックランドがあることです(ちょっとプレイしてみたんだけれども，モンスターのスピードが2倍ぐらいになっているみたいだよ)。



▲モンスター達は仲良く飛行機に乗って海外旅行かな?

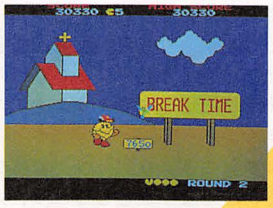
HOW TO WIN

買ったはいいが，なかなか先に進めないあなたへ。

その壱：走ってジャンプした後，足場が狭いところに降りたいときは，進行方向と反対のボタンをジャンプ中に1回押しておくと，着地と同時に止まってくれます。

その弐：街の面では，消火栓からでる水(消火栓の上にいると水が上に向かってでる)を利用して，家の上へ飛び移ると簡単に抜けられることができます。

その参：各トリップの最後のラウンドには，必ずスペシャル・パックマンがどこかに隠されているので，取り忘れないように。



◀これがアーティスティック・ボーナスなんだけれども，7650点をだすのはかなりむずかしい



▲これが，うらパックランドの画面。見ただけじゃわからないがモンスターがスゴイ速いんだぜ。



▲うらのフェアリーランドにびっくり仰天!なんと待っていたのは天女だった

©SEGA

チャレンジ! セガゲーム

ども，MUNEPI♬です。今月紹介するのは，2本。サード・パーティ初の参入となるテクノソフトの『サンダーフォースII MD』と，セガから発売される『大魔界村』。ベーマガの読者なら，両方とも知らないなんてことはないだろうけど，『サンダーフォースII』のほうはX68Kから，『大魔界村』はカプコンのアーケード・ゲームからの移植なんだ。どちらもスゴイできだから，きっとほしくなっちゃうと思うよ。

それではそれでは。

Written by MUNEPI♬



サンダーフォースII MD 6月15日発売 6,800円

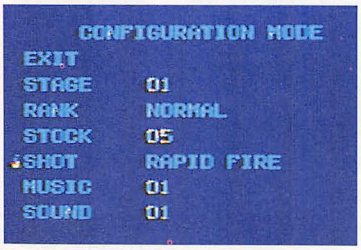
サード・パーティ1番乗り!

今までに何度もサード・パーティ・メーカーの情報は載せてきたけど，実際にROMが編集部にきたのはこのゲームが最初。でるっていうのは知ってても，いざそれが目の前にあると，やっぱり,「おお〜!」と感動してしまうのだ。

テクノソフト以外の参入メーカーは，聞くところによると，どこもみんな遅れがちらしい。そんな中で『サンダーフォースII MD』だけが6月発売なんてことになったのは，もとがX68Kのゲームだったというのが一番大きな理由なんじゃないかな。X68Kからメガドライブへの移植って，けっこう楽なのかな？するってぇと，X68Kのソフトをだしているソフトハウスがメガドライブ用のソフトをだすなんてことはこれからも……。期待は膨らむばかりだね。

トップビューとサイドビューの複合攻撃やっぱりムズいぞ!

さて，『サンダーフォースII MD』の説明をしておこう。



▲自機の数やら難易度，何面からはじめるかとか，各設定を変更することが可能。もちろんサウンドテスト・モードも付いている。ショット・ボタンに連射を付けることもできる

▼ステージ1。今使っている武器は〝HANTER〟といって，空中物を追っかけてくれる。強いけど地上攻撃ができないのがミソ。8方向面も横方向面も，パワーアップ・アイテムは輸送機を壊すと手に入る



◀自機のまわりを飛んでいるのは，メガドライブ版オリジナル・キャラ。ただまわりをうろついてジャマをするだけ。壊すこともできなければ，攻撃してくることもない。体当たりさえしてこないという変なキャラ。HANTERが使いものにならなくなる



◀ディフェンサーを破壊したところ。ステージ一つに付き四つある

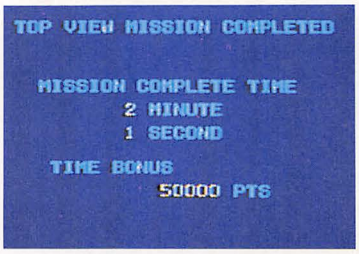


このゲームは，トップビューの8方向スクロール・シーンと，サイドビューの横方向スクロール・シーンの二つのシーンで構成されているリアルタイム・シューティング・ゲームなんだ。

8方向ステージと横方向ステージそれぞれに目的が決まっていて，それをクリアすれば，つぎのステージへと進むことができる。8方向ステージをクリアしたらつぎは横方向ステージ，つぎはまた8方向……，という具合いに交互に進み，9番目のステージにあたる8方向ステージが最終面。

8方向ステージは，敵の基地の核になっている〝ディフェンサー〟を四つ破壊すること。横方向ステージでは最後に待ち構えている巨大なボスを倒すことが目的なんだけど，どっちの面も，何しろ速い! そのスピードと敵の弾の多さには，ただただ驚くばかり。点を稼ぐには何よりも鋭い反射神経と，特急列車の乗客を見分けるぐらいの動体視力が必要とされるようなタイプのゲームだ。

ボクはこういうゲーム，苦手なんだけど，そんなボクでもついついノメリ込んでしまうような魅力がある。こういう爽快感のあるゲームって，やっぱり理屈ぬきに遊べるのがいいね。



▲8方向ステージをクリアすると，この画面が表示される。クリアまでにかかった時間によってボーナス・スコアが加算されるんだ。横方向ステージの場合は撃ち落とした敵の数でボーナスの値が上下する

この『サンダーフォース』，セガのゲームにはあまりないタイプなので，かなり新鮮な感じがするね。ラインナップにこういう〝幅〟がでてくるというのも，サード・パーティの大きな魅力だと思わない?

X68K版よりもおもしろい!?

このメガドライブ版，X68K版とまったく同じというワケではないのだ。

グラフィックに関してはX68Kにひけをとらないぐらいきれいで，敵キャラは何種類か増えてるみたい。パワーアップの種類も多少変更（横方向ステージでいうと，68版の〝サイドワインダー〟が〝サイドブラスター〟になってたり……）されてるし，BGMは1曲増えてたりもするんだ。

テクノソフトのプログラマーの方によると，「完全な移植よりも，ゲームをもっとおもしろく！というように作った」とのこと。

そんなこんなで部分部分ではオリジナル以上によくできていたりするんだぞ。特にパワーアップが変更されたり，ゲーム・バランスがある程度見直されていたりするおかげで，遊びやすくなっていることは確実！　なんと，ショット・ボタンにはソフト的に連射をつけることもできるんだ。

X68K版を持ってる人でも買う価値ありとみたが，どうだろう？

▼ステージ3は地下都市上空だ。ボクはこのステージが結構気に入ってるんだ。グラフィックがきれいでしょ?ちなみに装備している武器は〝WIDE SHOT〟。前3方向後ろ1方向に攻撃できるのでなかなか使える



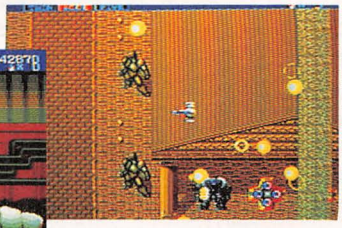
▼ステージ4には〝ハイウェイ〟というタイトルが付いている。後半になると『沙羅曼蛇』みたいなシャッターも登場し，なかなかきつい面



▲ステージ4の中ボス〝ディープ・クラーケン〟。連射に任せて一気に倒すこともできるが，実は写真の位置が安全地帯になっている

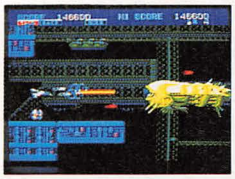
▶ステージ5は洞窟面。スクロールがものすごく速いというのに，こんな狭いところをすり抜けていかなくてはならないという過酷な面なのだ!





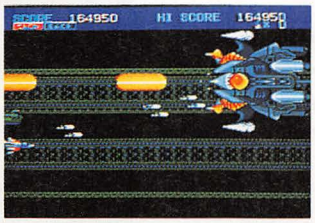
◀ステージ7は古代遺跡が舞台。ピラミッドがあったり石像が攻撃してきたりと，何ともかっこいいんだ，この面！　しかし敵の攻撃はむちゃくちゃキツい!





▶ステージ6のボスキャラは王蟲（オーム），ではなくて〝ガイヤ・ビースト〟だ。こんなでかいキャラがのたくりまわってしまうのだ!

▲ステージ2の途中にでてくる中ボス的存在のキャラの〝アウラル・ヘッド〟。X68K版より格段に弱くなったともっぱらの評判



◀これがステージ2のボスキャラ〝ZCS(ゼシーズ)〟だ。オニのように硬いの何の!なかなかしぶといヤツだ



◀ステージ8のボス〝ヒューマノイド・ハンター〟。見かけほど倒すのはむずかしくない。横方向ステージはこれが最後で，このつぎの8方向ステージが最終面だ

早くも登場！大魔界村

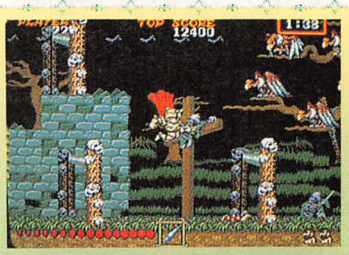
アーケード版はカプコンだけど，移植はセガ。取材に行くまで，こんなにできているとは思ってもみなかった。なんと，すでにステージ1は完璧にできあがってたんだ。

『大魔界村』は，前作『魔界村』から3年後のお話。さらに強大な力と共に復活した魔界を滅ぼしに行く主人公の活躍を描いたゲームだ。今回は主人公が魔法を使えるようになったりと，スケールもでかくなってるぞ。

開発の方の話によれば，見かけだけの移植にとどまらずに，プログラム・レベルからの忠実な移植を行なっているという。取材に同行した，1コインでルシファーを倒せるほどの強者にもプレイしてもらい，感想を聞いてみたところ，「ザコキャラの出現パターンまで完璧」だそうだ。発売は8月の予定。今から楽しみだね。

さて，来月号は『大魔界村』の続報と，『スーパーハングオン』を紹介する予定。じゃ，また来月！





▲どう？　すっごくきれいでしょ？　でも次回のネタがなくなっちゃうからこの1枚で，カンベンね

◀取材に行ったときのバージョンには，なんと海外向けのタイトルが入っていた。滅多に見れるもんじゃないと思わない?

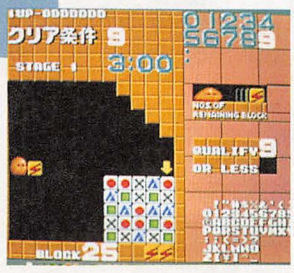
ビデオゲーム新作インフォメーション

タイトーより パズル・ゲーム『フリップル』他

タイトーから今月は2作。1作目は『フリップル』,『上海』や『テトリス』に続けとばかりのパズル・ゲームだ。これは,フィールド上に積まれたブロックに,手持ちのブロックをつぎつぎとぶつけて消していくというゲーム。プレイヤーは,上下2方向レバーと発射ボタンで主人公を操作する。ブロックには「○」「×」「□」「△」の4種類があり,主人公は最初にどれか一つだけ手持ちのブロックが与えられる。レバーで上下を合わせ,発射ボタンを押すと,この手持ちブロックがブロックの山に向かって飛んで行く。そのときに,同じ絵がらのブロック同士をぶつけると,そのブロックを消すことができる(二つとも消える)。すると,崩れたその奥にあったブロックが掘りだされて主人公の手元に飛んでくる。これがつぎの手持ちブロックとなり,以後これのくり返しとなる。

なお,ステージ・クリアの条件は,『上海』などのように最後の1枚まで取り切るというものではなく,各面指定されたクオリファイがあり,残ブロック数をこれ以下にした時点でOKというもの。もちろん時間制限もある。

この他にも,同じ絵がらが並んでいるところにぶつけるとまとめつぶしで高得点になったり,壁を使うと上からでもブロックをぶつけられたり,手詰まりの状態のときに助けてくれる「ワイルド・カード」等のフィーチャーがある。



▲タイトー『フリップル』。これは開発中のゲーム画面。たまにはこんな画面を紹介するのも楽しいね

2作目は縦スクロール・シューティング『大旋風』。

発売元　㈱タイトー
企画・開発　㈱東亜プラン
©TAITO CORP, 1989

…となっており,いろいろとヤヤコシイのだが,要するにこのゲームに関してはコピーライトがタイトーに帰属するということなのだ。

●『大旋風』ストーリー

193X年,ファシストによるR国征服が計画された。その計画の実験モデル地区として,オアシスから発展した小都市S市がねらわれた。

住民達がその計画に気がついても行動を起こさないように,生活用水や食料などに人間を少しずつ無気力にする薬が混ぜられた。不審に感じた少数の人は,用水や市販の食料を使わずに生活し,事態を外部に知らせるため,伝書鳩や魚にSOSの文字を書き,放ったが,ことごとく捕獲された。

なすすべのなくなった人々は,対戦すべく勇者をたて,征服軍の目のとどかぬ森に簡易基地を造り,反征服軍飛行隊「大旋風」を結束した。

しかし,完成を目前に基地は征服軍に発見された。征服軍隊は,それらを破壊するべく出動した。もう時間はない。飛行隊「大旋風」は,基地の完成を待たず,今飛びたった。

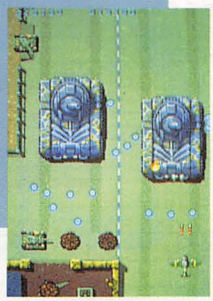
操作は8方向レバーとショット,ヘルパーの2ボタンで行なう。ヘルパー・ボタン(以下「Bボタン」)を1回押すと,自機のまわりにヘルパーが6機出現する。このヘルパーは,敵の弾に当たると敵めがけて墜落していく。また,ヘルパー出現中にBボタンを押すと,ヘルパー全機が敵をめがけて突撃する。さらに,ヘルパーがフォーメーションを組み終える前にBボタンを押すとボンバーになる。



▶タイトー『大旋風』。タイトル画面(企画・開発は東亜プラン)



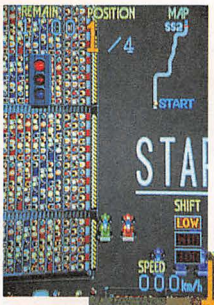
◀元祖タイガー・シリーズの流れをくむ東亜シューティングだ



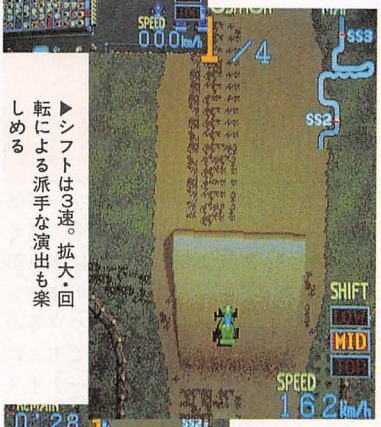
▶今回はヘルパーという,プレイヤーの味方機をいかにうまく使うかがポイント

ナムコから 通信ゲーム『ダートフォックス』

ナムコからは,かねてから話題の通信ゲーム・シリーズ第2弾『ダートフォックス』が発売となる。これはトップビュー・タイプのドライブもので,ダートレースが題材となっている。シフトは3速,シフトレバーのシステムは同



◀ナムコ『ダートフォックス』。通信機能搭載のレースゲーム



▶シフトは3速。拡大・回転による派手な演出も楽しめる



◀余談だけどサウンド担当は、あのメガテン細江氏。妙にメインBGMが耳に残る

社『ウイニングラン』と同様，前後それぞれに入れた分だけチェンジするというもの。自車が方向転換すると背景がそれに合わせて回転する。

ナムコからはこの他に，『ウイニングラン』のスタンダード・タイプ（固定式筐体）が発売となる。

また，ナムコの関連会社であるATARIGAMES社からもドライブ・シミュレーション・ゲーム『HARD DRIVIN'』が発売となっており，日本に数百台単位で輸入され，話題になっている。これは操作系にクラッチが採用されるなど，『ウイニングラン』以上にシミュレーション性が追究されたマシンで，自車がクラッシュするとその再現シーンを見せてくれるなど，ATARIらしい凝ったつくりが楽しめるスゴイゲームだ。

なお，これまでATARI作品といえば，画面上のインストラクションがオール英文表示だったが（設定変更で独文や仏文表示などにできるというのはあった），今回は日本輸出用バージョンというのが作られており，日本国内に出回っている『HARD DRIVIN'』は，ほとんどが日本語でゲーム・インストラクションが表示される。

ATARIのハイセンスな和文が楽しめるぞ。

サイバネティツク ハイパーウエポン
史上最強進化型電脳兵器！データイースト『アクトフェンサー』

データイーストからは，『アクトフェンサー』が，すでに発売となっている。これは，同社『ダーウィン4078』『スーパーリアルダーウィン（SRD）』に続く，進化型シューティング第3弾にあたるが，今回は横スクロールもので，ジャンプ・ゲーム的色合いが濃い。

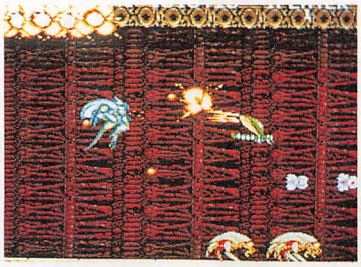
操作は8方向レバーとショット，ジャンプの2ボタンで行なう。青ボール（進化アイテム）を取ると，自らが進化し，武器もパワーアップする。進化は7段階。また，一定時間が経過すると逆に〝時間退化〟するが，赤ボール（退化遅延アイテム）を取ると退化時間を延ばすことができる。

敵に触れたり，敵の攻撃にあうと初期形態まで退化してしまい，その形態のときに攻撃を受けると1ミスとなる。

テクニックとしては，ジャンプ・ボタンを押し続けることによってロング・ジャンプができる他，ジャンプからの降下中にレバーを上に入れるとゆっくり降下することができる（ホバーリング機能）。これは，対空中戦，対ボス戦などで威力を発揮する技だ。



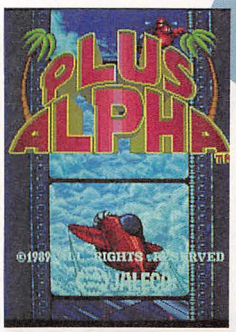
▲データイースト『アクトフェンサー』。進化型ゲーム・シリーズ第3弾



▲ホバーリング機能を生かして滞空時間を伸ばすのがポイントだ

ジャレコからファンタジック・シューティング『プラスアルファ』

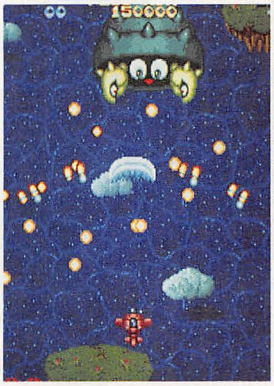
ジャレコからは，縦スクロール・シューティング『**プラスアルファ**』が発売となっている。これは，少女戦士のセリアとルゥミィが，変身戦闘機パーマイン・プリルに乗り，支配された七つの国々の大ボスを倒すために旅立つというストーリー。自機が変身することによって攻撃方法が変わるので，敵に合わせて使いわけていくのがポイント。シーンは「風の国（WIND COUNTRY）」「海の国（SEA COLONY）」「花の国（FLOWER TOWN）」等，変化していく。全7ステージ。



◀ジャレコ『プラスアルファ』。タイトル画面



▶ゲーム画面。ファンタジックな世界で戦いがくり広げられる



◀ボスキャラもコミカル。これは2面のボス・巨大ヤドカリのマータン



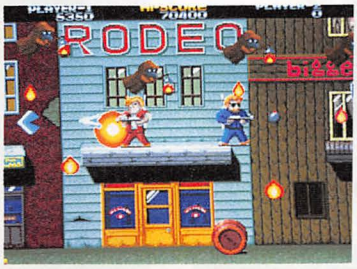
◀これは3面のボス・巨大ハチの巣のエットオー

東亜プランから『ホラーストーリー』『ゼロウイング』

このところ，開発ペースがあがって活発な東亜プランからは，前述の『大旋風』の他にも今月はさらに2作が発表となっている。1作は横スクロール・ジャンプ&シュート・アクションもの『ホラーストーリー』，コミカルタッチが楽しい。もう1作は横スクロール・シューティング『ゼロウイング』。同社『TATSUJIN』のように3種類の武器を使いわけていくSFものだ。これら2作に関しては，今月号でくわしく紹介しているのでそちらを参照のこと。



▲東亜プラン『ホラーストーリー』。同社『ワードナの森』の流れをくむアクション・ゲーム



▶敵キャラクターがとにかくユニーク。笑える演出が多い





▼レーザーなど3種類の武器を使いわけて攻撃だ！　当然今回もループゲーム。心ゆくまでプレイしてもらおうじゃないの

▲東亜プラン『ゼロウイング』。横スクロール・シューティングもの

カプコンのつぎの版権ものは『エリア88』だ！

カプコンCPシステム第6弾は，またまた版権もの，『エリア88』だ。これは新谷かおる作の同名の人気漫画のゲーム化で，シューティングものとのこと。©新谷かおる，©小学館，©カプコンの新作だ。

UPLより新機軸のシューティング！『オメガファイター』

UPLからは，縦スクロール・シューティング『オメガファイター』が発売となる。今回は画面写真が未着でくわしい紹介ができないのだが，非常に斬新でユニークなゲームであるということだけは書いておこう。たとえば，パワーアップ・システムが非常に変わっており，従来のゲームでは，プレイヤーがパワーアップするということは，すべての点において主人公が有利になっていくことを意味したが（確かに主人公のパワーアップに応じて敵も強くなっていくというシステムはよくあるが），このゲームでは，主人公がある部分に関して強くなっていくと，それに反比例して，ある部分が弱くなっていくという一長一短のパワーアップ・システムが採用されている。

この他にも，危険を冒すほどに，死に近づくほどに得点効率が高くなるシステム（どんなシステムだと思う?）が盛り込まれていたり，敵の弾の間をくぐり抜けやすくするアイテムがあったり（どんなアイテムだと思う?），かなり新しい試みの見られるゲームだ。

やたらもったいぶった書きかたをして，ちょっとイヤラシクなったが，くわしい紹介は来月号を待て（こればっかし）！

ハイ・エンターテイメント・ゲーム・セガ『スーパーモナコGP』

セガからは，待望の体感シリーズ第10弾がついに発売となった。その名も『**スーパーモナコGP**』！これは体感第10弾であると共に，これまでの体感シリーズでつちかった開発ノウハウ等のすべてを結集，分析することで生まれた新シリーズ，「ハイ・エンターテイメント・ゲーム・シリーズ」と銘打たれている。

ゲームは，F−1グランプリ16戦の中でも歴史も古く，またもっとも格式が高いと言われるモナコをイメージして設定されたコースで行なう。

レースは，予選と決勝の2種類から成り予選はタイム・トライアル。ここでのタイムにより，決勝でのスタート順が決定される。決勝は，ポジション・リミット制となっており，画面上に常に表示されているレース続行制限順位を下回った時点でゲーム・オーバー。

ギアチェンジ・システムは，オートマ，4段，7段の3種類から選択が可。



◀去る5月29日に大々的に開かれたセガ『スーパーモナコGP』発表会の様子。セガがこのゲームにかける意気込みがわかる。今後もさまざまなイベントを予定している



▶ゲーム画面。視点はもちろん限りなくドライバーのそれに近づけられている



◀バックミラーが広い！タコメーターがデカい！このにぎやかな画面レイアウトは正にセガならではのもの



これぞシューティングの王道！

豪快なパワーUPで敵を蹴散らせ!!

ゼロウイング

東亜プラン

Written by 里見康之

「タイガー・シリーズ」に代表されるタイトーのシューティング・ゲームの開発元・東亜プランが贈る横スクロール・シューティング第2弾，それが『ゼロウィング』です。新しいアイデアを投入しつつも，その内容は東亜プランの伝統をそのまま引き継いでいます。シューティング・ファンは1度やってみる価値あり！

ストーリー

西暦2101年，銀河系宇宙連邦政府は対侵略者防衛手段として〝銀河系防衛基地開発計画〟を開始した。

しかしその裏側で連邦政府軍は宇宙海賊「CATS」と手を組み，アンドロメダ略奪を企てていたのだ!!

翌々年(西暦2103年)，すべての基地が完成した。連邦政府軍は超A級パイロット30名を宇宙空母「RED-WING」に乗せ，銀河系中心より170万光年離れたところにある最前線基地〝ナトルズ〟に向かった。しかし彼等は，連邦政府軍の陰謀を知るよしもなかった。

7度目のWARP飛行により，空母は，衛星基地〝ナトルズ〟の大気圏内に入った。が，そのとき，爆音と共に空母が火を吹いたのだ！

海賊「CATS」が，爆弾を仕掛けていたのである。しかも，基地はすべて海賊「CATS」に乗っ取られていた。奴等は連邦政府軍を裏切り，銀河系を自らの支配下にしようともくろんでいたのだ。

しかし，火を吹く空母から1機の戦闘機が火に包まれながら発進した。その戦闘機は，超次元宇宙戦闘機「ZIG-01」だ！

この美しい銀河系を，海賊「CATS」の手に渡してはならない。基地を飛行するトランス・ポーターより各ユニットを手に入れて，「ZERO-WING」となるのだ!!

戦え，「ZERO-WING」！銀河系の平和のために。戦いは，もうはじまっている……。

HOW TO PLAY

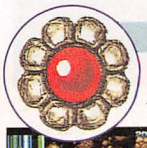
8方向レバーと二つのボタンで自機を操作。一つのボタンは当然，弾を撃つのだが，もう一つのボタンは「プリ

パワーUPユニットの選択がカギを握る



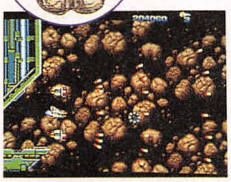
スピード・ユニット

自機のスピードが4段階までアップする。

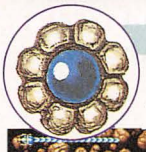


バルカン・ユニット（赤）

自機が標準装備している武器。パワーアップするとゼロウイング（自機の上下につくオプション。弾も防げる）を装着する。装着後さらに取っていくと，5WAY→7WAYへと変化する。



◀最大パワーアップ時のバルカン

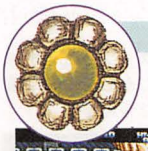


レーザー・ユニット（青）

1発分の威力が大きい強力レーザー。パワーアップ(3段階)するとより太く，強力になる。



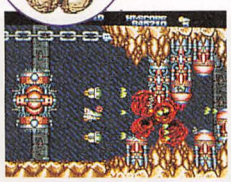
◀最大パワーアップ時のレーザー



ホーミング・ユニット（緑）

敵機自動追尾装置を搭載した超小型ミサイル。パワーアップ(3段階)すると弾の曲がる角度とスピードが強化。

なお，これらのバルカン，レーザー，ホーミングは連続した同色のユニットを取ることでパワーアップする。また，初期状態において，バルカン・ユニットを取らずにレーザーやホーミングを取ってもゼロウイングは装着できない。



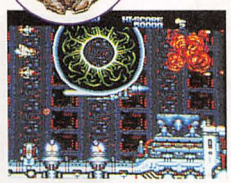
▲最大パワーアップ時のホーミング



スーパー・ボンバー

取ると自機前方に付く。プリズナー・ビーム発射ボタンで射出，大爆発を起こし，敵に大ダメージを与える。また装着時はバリアとなり3発まで敵弾に耐えられる。ただし3発目が当たった時点で自動的に爆発してしまう。

以上，これらのアイテムはすべてトランス・ポーターと呼ばれる敵を破壊すると出現する。



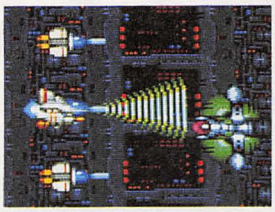
▲スーパー・ボンバーを使用したところ

ズナー・ビーム」なるものを発射。

これは，早い話が「ギャラガ」のトラクター・ビームのようなもので，ある程度の大きさまでのザコキャラなら，このビームで捕獲することができる。

捕まった敵は自機の前に張り付き，敵弾1発を防ぐバリアとなる。また，敵を捕えた状態でプリズナー・ビーム発射ボタンを押すとその敵を飛ばすことができる（ただし威力は弱い）。

ちなみに大きめの敵を捕えるとその重みで，レバーをニュートラルに入れていても自機が下へゆっくりとさがってしまうよ。



◀プリズナー・ビームで敵を捕獲。捕まえた敵キャラは攻撃にも防御にも使える

ステージ紹介

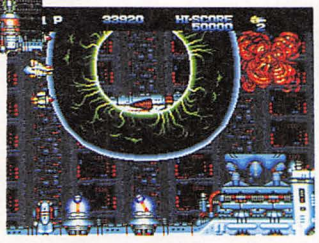
STAGE 1（衛星基地「ナトルス」）

まずは小手調べ。とはいえこのゲーム，はじめからかなり難易度が高いので心してかかるように。プリズナー・ビームを使いこなせるようになることが攻略のカギ。

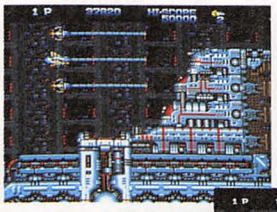
割と大きめでカタい敵がビシバシでてくるけど圧倒されずに落ち着いていけば何とかなるよ。



▼スーパー・ボンバー使用中。ブラックホールのような巨大な爆炎は何者の存在も許さない



▲プリズナ・ビームを使えば，こんなに大きな敵もバリアに。でも大きいと弾に当たりやすいので役に立たない



▲一見背景のような管制司令室。カタそうな敵にはレーザーがきわめて有効だ



◀ラウンド1のボス「ハデス」。おびただしい量の弾を撃ってくるので，かわすだけでもタイヘン！



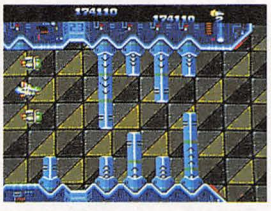
◀中ボス「レディ」。口から発射される誘導弾はゼロウイングに当てるようにしてかわそう

STAGE 2（人工衛星「レグロス」）

この面は終始メカチックで，生物タイプの敵はでてこない。ここで要注意なのは，「バーゲード」という柱のようなキャラ。画面の右から左へ大量に飛んでくるので，撃ち負けないように。めんどうくさい人にはレーザーがオススメ。



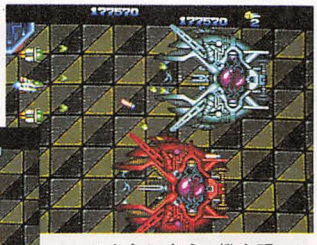
▲前方から大量に向かってくる「バーゲード」。ムリヤリ倒そうとせず，時にはよけるのが得策



▼上下からピストンがたえず伸縮している。しかし，これは皆さんにとっては楽勝でしょう



▼ラウンド2のボス「ガイア」。いつまでも倒さずにいると……



▲さらにもう1機出現。こういうところは，いかにも東亜プランらしいですねえ

STAGE 3（「プレアデス」星団）

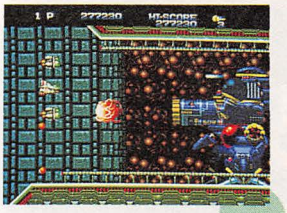
アステロイド群を背景に，斜めに入り組んだ地形を進んで行く。プリズナー・ビームで捕えた敵は，たいてい細い道の出口に当たって消滅してしまうので注意。また，アステロイドの中には自機と重なると自機のほうが隠れてしまうものもあるので気をつけよう。



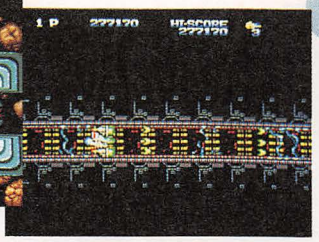
◀3面にはこんなエレベーターがいくつも動き回っている。でも破壊できるので恐るるに足らず



◀迎撃する三つ子（?）の「ボア」。何でも「七つのレーザーを持つ男」と呼ばれているそうな



◀「ガンサー603号」登場。意外にもコミカルな動きをしてくるので目を丸くしてしまいます



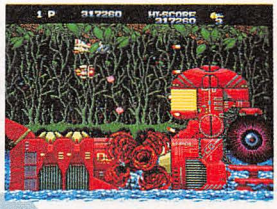
◀こんなところを通らねばならないことも。暗いよ～、せまいよ～、怖いよぉ～



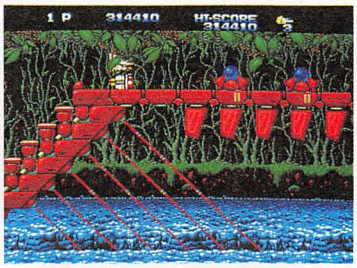
▶中ボス「ブルアード」。出現と同時に撃ちまくっていれば何ということもない

STAGE 4 （惑星「アクエス」）

この面はほとんど巨大戦艦1隻。それほどむずかしくもないので，中休みのようなものだけど，たかをくくっているとしっぺ返しをくうことも……。それにしても，ジャングルの大河をゆく大戦艦は，何とも壮観（そうかん）！



▲そして最前部（最後部?）にはウルトラ・コンピュータを積んだ「ログスター」が！ダメージを与えると逃げてしまう



◀結構この戦艦は不格好。「スーマリ3」を思い出してしまうのは僕だけ？



▶4面の敵は巨大戦艦。後部甲板には機銃が設置されている

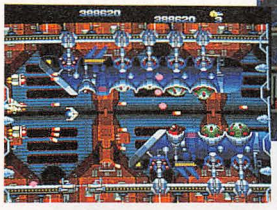
STAGE 5 （惑星「アクエス」海底基地）

いよいよ戦いは激しさを増すばかり。まったく気が抜けなくなってくる。ステージ中盤にでてくるブロックの群れ（けん）はカタい。それに加えて敵の攻撃！腿しょう炎覚悟で撃ちまくれッ!!

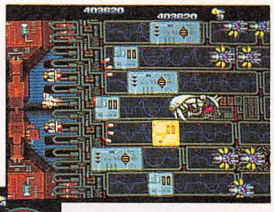
ボスもメカメカしいと思いきや，大蛇がでてきちゃったりして，なかなかミステリアス。



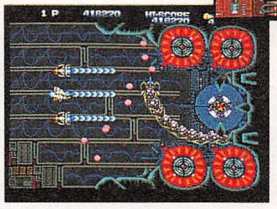
▼無人攻撃列車「モノレーザー」。破壊箇所は上下にあるので，レーザーではねらいにくい



▶ブロックの来襲。壊せるけどカタいので撃ち負けないように



▲中ボス「ビース」。円を組んでいる「キュルル」をプリズナー・ビームで捕えてはぶつけるというやりかたもある



◀生命の玉の入った「スパーク」と，それを守る伝説の大蛇「ガラピーパ」。蛇っていうよりムカデみたい

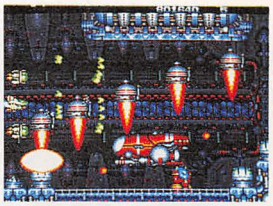
STAGE6以降はキミの力で突破しよう！



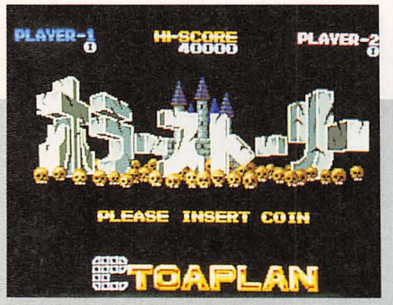
▶画面下方にいるのは無敵キャラ「バニ」。こいつが背景にあけた穴を進んでゆかねばならないときもある



▼7面は何ともギーガーチックな面。「ボールド」の単眼が無気味



▲いよいよラスト・ステージ。戦いは熾烈（しれつ）を極めている。この鬼のような難易度を，君は克服できるか!?



ホラーストーリー

東亜プラン

Written by 武者良太

はじめまして，新人ライターの武者良太です。今月からビデオゲームのコーナーを担当することになりました。以後，よろしくお願いします。

さて，今回は東亜プランの『ホラーストーリー』を紹介します。東亜プランといえば，6月号の見城さんの『ビデオゲーム新作インフォメーション』を参照してもらえればわかりますが，『飛翔鮫』や『TATSUJIN』などのシューティング・ゲームを手掛けた会社として脚光を浴びています。

この『ホラーストーリー』はシューティングではなく，同社の『ワードナの森』のような横スクロールのアクション・ゲームなのですが，その完成度には目を見張るものがあり，同社のレベルの高さを改めて実感しました。

ゲームの内容

2人同時プレイ可能で，1P側はブルーの服のキャラクターを，2P側はレッドの服のキャラクター（悲しいかな，この2人には名前がないのです）を操作し，全7面で待ち受けている妖怪やモンスターを倒していきます。

各面のラストには，それぞれ特徴のあるボスキャラたちが，それぞれ特徴ある攻撃をして2人の前に立ちはだかります。もちろん特徴があるのは，ボスキャラたちだけじゃなく，ザコキャラたちもゆかいなキャラばっかりで，見ているだけで楽しませてくれます。

この敵キャラたちは，タイトルのとおり，すべてホラーものからデザインされたものですが，ろくろ首であったり，フランケン・シュタインであったり，世界各地のお化けが各ラウンドごとにそれぞれの背景をバックに登場してきます。中には，13日の金曜日やゴーストバスターズをパロディにしたようなシーンもあって，なかなか笑えますよ。

ラウンドは1～7までの7面構成。中国にはじまり，大ざっぱに日本，バイキング（ヨーロッパ?），ゴーストタウン，廃虚（はいきょ）～城の五つを舞台背景にゲームが展開されます。



▲1P側（青），2P側（赤）のキャラ。名前はプレイヤーがつけるんだ

操作方法

8方向レバーと攻撃，ジャンプの2ボタンで操作していきます。ジャンプ・ボタンを2回たたくと2段ジャンプができます。ちなみにジャンプをして，ザコキャラの頭の上に乗ると，どんなに耐久力のあるキャラでも1発で倒せます（不死身のキャラは別）。

また，2P同時プレイのときは，それぞれのキャラの頭の上に乗ることもできます。

武器はミサイル，3Way，レーザー，カッター砲，爆弾の5種類あり，ゲーム中に出現するパネルを取ることで使いわけられます。

ただし，2P同時プレイのときは2人が同じ武器を使用することはできません（アイテム欄参照）。



▲2P同時プレイのときは，2人で同じ武器を持つことはできない

アイテムあれこれ

ゲーム中，画面左側から飛んでくるパネルを取ることによって，武器を変えることができますが，パネルは飛んでいる最中に変化していくので，自分のほしい武器のパネルになったら取りましょう。ただ，同じパネルを取り続けてもパワーアップといった概念がないので，意味がありません。かわりにといってはなんですが，2000点のボーナスが入ります。

2P同時プレイのとき，もう1人と同じ武器に変えると，1Pと2Pの武器が入れかわってしまいます。要するに，2人で同じ武器を持つことはできないのです。



▲画面の上中央にあるPマークがシールドの素。いっしょに写っている3輪三ちゃん，もとい3輪車こぞーは友情出演のキョンキョンだぁ!



◀2人がシールドをはった状態。これで敵の弾に1発だけ当たってもだいじょうぶ

敵をやっつけるとでてくるPマークを三つ集めるとシールドがはられます(服の色が変わる)。Pマークのストック数は，ちょうどスコア表示の下に表されます。シールドをはっていれば，1度だけ敵に接触しても平気です。

また，シールドをはっている状態で，さらにPマークを取ると，5000点のボーナスが入ります。

同じように，敵をやっつけて手に入るアイテムには，ハートがあります。



▲得点の素、ハートマーク。Pマークとこのアイテムは，持っているキャラが決まっているので逃がさないようにしよう

なんてことはなく，500点が得られます。

また，アイテムではないのですが，フィールド上にでてくるベルは，鳴らせば(さわれば)鳴らすだけ，300点ずつ得点が入ります。

さらには，特定の場所を撃つと点が加算されるなどのフィーチャーなどもあります(確か「ワードナの森」にも同じようなフィーチャーがありましたね)。



▲ベルは1回たたくごとに300点ずつ加算されるぞ

5種類の武器を使いこなせ!

3パネル:取ると3Way攻撃となります。これまた4連射可能な武器。ミサイルより威力は格段にさがりますが，広範囲に攻撃できるのでザコ相手に最適。



›パネル:これを取るとカッター砲が撃てます。射程は短いけれど，ボタンを押し続けることで火炎放射機のように撃てる武器。



Mパネル:これを取ると4発まで連射可能なミサイルを撃てます。威力もそこそこにあり，オールラウンドに使えます。



Lパネル:貫通力のあるレーザー攻撃ができます。キャラの上下移動とともにレーザーも上下するので，2P同時プレイのとき援護としても最適。



Bパネル:2発まで連射できる爆弾。攻撃範囲は狭いけれど，破壊力は五つの武器の中で最強。ただし，扱いがむずかしいので注意。



中国



▲おねーさんの名前は，ペンペンといいます。だれだ，おしりペンペンしてほしいと言ったのは!

ラウンド1



▲▼ラウンド1のボスキャラ，迅龍(じんりゅう)出現! 頭が弱点なんだけど，口から元元をはいてくるので注意



▲元元(この竜のこと)が，どんどん攻めてくるけど，頭に乗っかれば1発だよ





▶このグロテスクな花は，よく水没(?)するのでタイミングを見極めて花の上を渡ろう

遺跡〜日本



▲迅龍を倒すと風船が！ 2人で同じ風船につかまると，割れて落ちてしまうよ



ラウンド2

▲▼ラウンド2のボスは将門。ヤリの攻撃はたいしたことはないが，頭と体が分離して体当たりする攻撃には要注意



▶人面樹は，まるでスーパーボール（今でもあるのかな?）ばりのイガイガをだしてくる



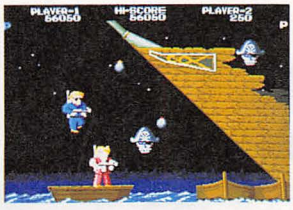


▲足軽の撃つ矢は，スピードが速いので注意。しかし，足がないのに足軽とは，これいかに

バイキング

▼ラウンド3は海にでて，海賊の亡霊たちと勝負だ。当然海の上での戦いになるので，ボート渡りなどは慎重に！

ラウンド3





◀このラウンドにでてくる救命ボートのようなシロモノは，1人で乗るか，2人でも頭乗りをしていれば安全



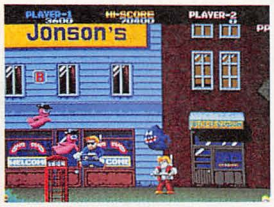
▶だけど横に並んで乗ると沈没してしまうので，あせらずに1人ずつ渡っていこう。不条理だぁ！



▼▶ラウンド3はクラゲのクラーゲがボス。こいつは子供のクラーゲ・ドンを生み，またクラーゲ・ドンは，これまた子供のクラーゲ・ドンドン生んでくる。まさに親・子・孫の3段逆スライド方式（意味不明）で攻撃してくる



ゴーストタウン〜砂漠

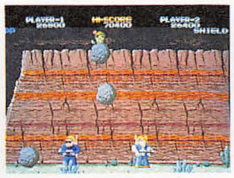


▲もうここまでくると，ほとんどゴーストバスターズのノリ。でてくるモンスターもどこかで見たようなキャラばかりだ



▶やっぱりでてきた，ジェイソン。もとい，ジェイソン君。彼がでてくるとき，ドアのそばにいると，マッピーみたいに弾き飛ばされてしまう

ラウンド4



▲ガケの上から，インディが岩を落としてきた！ このインディは，どーやっても撃てないので，逃げまくったほうが正解



◀▼ラウンド4のボスは，その名もジェロニモ。インディをたくさん持ってる持ってる！ それも，倒しても倒してもつぎからつぎへとはきだしてくる



消滅の美学一出張版





▲▶1P，樽に巻き込まれるの図。思わずドンキーコングを思いだしてしまった

▶同じく2P，樽に巻き込まれるの図。1Pとは対照に，うつむいてしまうところがポイント





▲1P，沼で溺れるの図。別に風呂に入るために，サングラスをはずしたワケじゃない



ゲームミュージック&ビデオ新譜視聴室

MUSIC

どうも，幸運私真矢です。唐突ですが，みなさんはX68000用『ボスコニアン』のBGMを聞いたことがありますか？ 原作にはほとんどBGMなどなかったのですが，X68K版はオリジナルのBGMが13曲も入っているんです。で，これがものスゴくいいデキ。とにかくノリノリの曲が集まっていまして，Yu-You先生作曲の「Little Wave（日本語に訳すと…！）」なんかは，思わずニヤリとしてしまいます。聴いたことがない人は，X68Kを持っている友人に強引に聴かせてもらいましょう。どこかのメーカーでレコード化してくれないものですかねえ。

ゲーム・サウンド・DECO —G.S.M. DATAEAST 1—

データイーストのこのアルバムが発売されることになって，サイトロンでようやく有名ビデオゲーム・メーカーが一巡したような気がします。今回の目玉は，GM（ゲームミュージック）史上はじめてピンボール・ゲームのBGMが収録されているということでしょう。④⑥⑦がそれです。『ファイティング・ファンタジー』などの注目ゲームも，うまくメドレー形式に編集されています。データイースト・サウンドチームがサイトロン第4のGMバンドになれるかどうか——そのうち，GMバンドのジョイント・コンサートなんてのもやってほしいですね。



発売元：ポニーキャニオン（サイトロンレーベル）
メディア／価格：
CD　D25B1002　2,627円（税込）
CT　22P60057　2,359円（税込）
収録曲：①ファイティング・ファンタジー②ロボコップ③コブラコマンド④トルピード・アレー⑤スタジアム・ヒーロー⑥アクトフェンサー⑦タイムマシン
発売日：89年6月21日

交響曲ソーサリアン

好評だった『交響曲イース』につづいて，再び羽田健太郎氏が交響曲アレンジをほどこした『ソーサリアン』のアルバムです（今回はすべて最初の『ソーサリアン』の曲のみでかためてあります。追加シナリオの曲は入っていません）。すべてのソーサリアン・シリーズの中で，やはり出色のデキなのが「オープニング」と「エンディングⅠ」でしょう。この2曲がちゃんと入っているので，もう私は大満足♥ 残りの曲のアレンジ・バージョンもだしてほしい。



発売元：キングレコード（ファルコムレーベル）
メディア／価格：
CD　276A-7707　2,843円（税込）
CT　230T-3707　2,369円（税込）
収録曲：①第一楽章（オープニング～町「ペンタウァ」～盗賊たちの塔「塔」）②第二楽章（城「ここで逢えるね」～盗賊たちの塔「地底」～暗き沼の魔法使い「暗き沼」）③第三楽章（呪われたクィーンマリー号「船内」～メデューサの首「村」）④第4楽章（氷の洞窟「洞窟Ⅰ」～メデューサの首「森」～キング・ドラゴン～エンディングⅠ）
発売日：89年7月5日

くにおくん・サウンド・コレクション・ダウンタウン熱血物語，他

アポロンから発売される新作二つを一気に紹介しちゃいましょう。どちらも『ダウンタウン熱血物語』なんですが，12cmCDのほうには，くにおくんが登場するその他の作品のBGMが二つ収められています。以前に1,000円カセットで発売されていたものを再収録した形ですね。なお，12cmCDのほうの『ダウンタウン～』には，セリフも入っています。



発売元：アポロン音楽工業（コンピュージック）
メディア／価格：
CD　C228-5008　2,348円（税込）
収録曲：①熱血硬派くにおくん・サウンド・ストーリー（全13曲）②サウンド・ストーリー・ダウンタウン熱血物語（アレンジ・バージョン全11曲）③サウンド・ストーリー・熱血高校ドッジボール部（アレンジ・バージョン全9曲）
収録時間：約60分
発売日：89年6月5日

サウンド・ストーリー・ダウンタウン熱血物語



発売元：アポロン音楽工業（コンピュージック）
メディア／価格：
CDシングル　C109-5001　1,123円（税込）
CT　T091-5001　937円（税込）
収録曲：（すべてアレンジ・バージョン）①オープニング～ダウンタウン熱血物語のテーマ～②公園／河原にて～ひとときのやすらぎ～③中ボスのテーマ④長谷部～愛のメロディ～⑤倉庫／工場～小林登場～⑥お買物ソング⑦大ボスのテーマ～五代／豪田登場～⑧冷峰学園～対決!!～⑨ダブドラ兄弟のテーマ～竜一・竜二登場～⑩大決闘～最後の闘い～⑪エンディング・テーマ（ゲーム未収録曲）
収録時間：約22分
発売日：89年6月5日

⑭ SUPER MARIO BROS. 1, 2, 3 ～HOP！ STEP！ JUMP！～

またまた『スーパーマリオ』のアルバムが発売になりました。コロムビアのこの作品の特徴は，1，2，3のすべてのBGMをアレンジ・メドレーで収録していることでしょう。その他，1，2，3の全効果音が入っていたり，BGM8曲分の楽譜がついていたりと，細かな配慮がされています。編曲は藤原いくろう氏，演奏するのはマリオ・フリーク・オーケストラ。ステッカーもちゃんと3枚ついています。



発売元：コロムビアレコード
メディア／価格：
CD　CA-3393　3,008円（税込）
CT　CAR-1645　2,637円（税込）
収録曲：①スーパーマリオブラザーズ3（ノンストップ・スペシャル・ダンス・バージョン）②スーパーマリオブラザーズ1，2（ノンストップ・ダンシング・エディション）③マリオ・オリジナル・サウンド・エフェクト・ライブラリー
収録時間：29分45秒
発売日：89年5月1日

⑮ レベルUP！ときめいて ～チャイルズクエスト～／チャイルズ

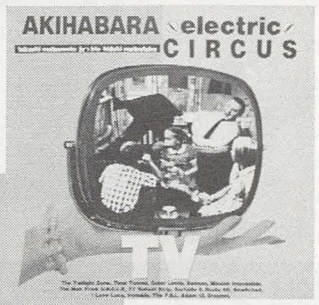
ナムコから6月23日に発売されるファミコン・ソフト『ラサール石井のチャイルズクエスト』のテーマソングがこれです。歌うのはもちろん，「笑っていいとも」でおなじみのチャイルズ。持ち前のキャラクターどおり，ハイな感じの曲に仕上がっています。このレコードとソフトの発売を記念して，6月11日（日）の1時から，東京・三越デパート屋上でイベントが行なわれるとのこと。スペシャル・ゲストもあるそうですから，お近くの人はどうぞ。



発売元：ビクター音楽産業
メディア／価格：
CDシングル　VDRS-1143　937円（税込）
EP　SV-9429　659円（税込）
CT　VST-10513　937円（税込）
収録曲：①レベルUP／ときめいて～チャイルズクエスト～②花のチャイクエ音頭
発売日：89年6月7日

⑯ TV／アキハバラ・エレクトリック・サーカス

これはGMではないんですが，『TOY MUSIC』『スーパーマリオ3』の見事なアレンジで感動させてくれた，アキハバラ・エレクトリック・サーカスの新作ということで紹介してみました。今回のテーマは，深夜のTVでおなじみのなつかしのアメリカン・ドラマの主題曲。レトロ感覚を究極のハイテクノロジーで表現する――それがこのアルバムのコンセプトなんだそうです。みなさんは何曲知ってますか？



発売元：東芝EMI
メディア／価格：
CD　CT32-5439　3,008円（税込）
CT　ZT28-5439　2,637円（税込）
収録曲：①ミステリーゾーン～タイムトンネル～アウターリミッツ②バットマン③スパイ大作戦～ナポレオンソロ④サンセット77～サーフサイド6～ルート66⑤奥様は魔女～かわいい魔女ジニー～ルーシーショー⑥鬼警部アイアンサイド～FBIアメリカ連邦警察～特捜隊アダム12～ドラグネット⑦コンバット⑧ララミー牧場～ボナンザ～幌馬車隊⑨パートリッジファミリー～モンキーズのテーマ⑩ターザン～バージニアン
発売日：89年4月12日

ビデオ　テトリス完全攻略ビデオ

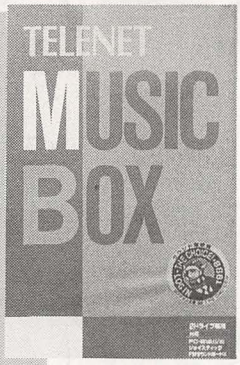
ゲームボーイ版も発売されて，ますます人気が加熱しそうな『テトリス』。その攻略方法を収録したビデオがついに登場しました。ビデオゲーム版の映像を使用しているのですが，まず『テトリス』を理論的に分析し，場面・場面に応じた傾向と対策を紹介，そのあとにスーパーテトリストによる究極プレイも見せてくれます。「このビデオ見れば，あなたもテトリスがうまくなる」という噂もあるのですが，果たしてあなたは999ラインの99万9999点，カウンター振り切りまでプレイできるようになるでしょうか？　なお，もろもろの事情により，このビデオの発売日は少々延期になるそうです。



発売元：ポニーキャニオン（サイトロンレーベル）
メディア／価格：
VHS　V32X1913　3,296円（税込）
Beta　X32X1913　3,296円（税込）
（30分カラー／ステレオHiFi）
発売日：未定

FD テレネットMUSIC-BOX

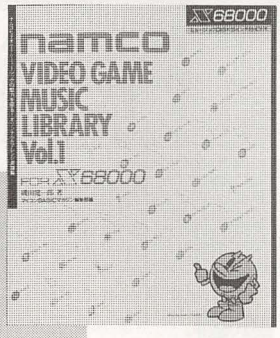
ゲーム・ミュージックを聴くためだけのソフト——そんなのがあったらいいなあと思ってた人はいませんか？この『テレネットMUSIC-BOX』は，まさにそんな夢をかなえてくれます。『アメトラ』から『デスブリ』まで，全13タイトル150曲以上がフロッピーディスクの中に入っていて，操作系がまるで本物のCDのようになっているのがベリーグッド。なかでも，自分がプログラムした曲順を，ディスクにセーブしておけるという機能には驚きました。全曲がサウンドボードⅡに対応しているのもなかなか。テレネットファンの人にはオススメです。



発売元：日本テレネット
対応機種／価格：
PC-8801mkⅡSR～VA　2,980円（税抜き）
収録曲：①アメリカントラック②アルバトロス③ファイナルゾーン④夢幻戦士ヴァリス⑤女神転生⑥ルクソール⑦神羅万象⑧アンドロギュヌス⑨プロ野球FAN⑩サジリ⑪エグザイル⑫エグザイルⅡ⑬デスブリンガー

FD ナムコ・ビデオゲーム・ミュージック・ライブラリー Vol. 1

電波新聞社から発売されたこのディスクは，ナムコのPSG音源のアーケード・ゲームすべてのBGM，効果音を収めた1枚です。マウスで簡単に曲選択できるので，操作性はバッチリ。全曲の楽譜のついた豪華本とセットになっているので，GMファンの人にはお買い得と言えるでしょう。近日中には，X1版，さらにはVol. 2も発売したいとのことです。レコードとはまたちがった良さのあるこのソフト，ぜひ他メーカーのものもだしてほしいですね。



発売元：電波新聞社
対応機種／価格：
X68000シリーズ　5,300円（税込）
収録曲：①ボムビー②キューティーQ③ギャラクシアン④ギャラガ⑤ギャプラス⑥ボスコニアン⑦パックマン⑧スーパーパックマン⑨パック＆パル⑩パックランド⑪ドルアーガの塔⑫ドラゴンバスター⑬ディグダグ⑭ディグダグⅡ⑮ポールポジション⑯ポールポジションⅡ⑰ゼビウス⑱グロブダー⑲タンクバタリアン⑳ラリーX㉑ニューラリーX㉒マッピー㉓キング＆バルーン㉔ワープ＆ワープ㉕リブルラブル㉖フォゾン㉗メトロクロス㉘バラデューク㉙モトス㉚スカイキッド
発売日：89年5月12日

GMトピックス

大成功!! S.S.T. BANDライブ in 国際スポーツフェア '89春

'89年5月4日，代々木国立競技場で開催された国際スポーツフェア'89春の中で，セガのバンド，S.S.T. BANDのライブが行なわれました。当日，3～400人前後のファンがステージ前に集まり，1曲目の『アフターバーナー』がはじまると，もう会場はノリノリ。全員総立ちはもちろん，最後の曲『パワードリフト』が終わると，会場中が「アンコール」「S.S.T.」の大合唱。『アフターバーナー』が再度演奏されると，観客全員がリズムに合わせて拳を空に振りあげる——まさに大成功のうちに幕を閉じたと言ってもいいでしょう。

今後もこうしたGMバンドによるライブは精力的に行なわれていくようです。情報が入りしだい本ページで紹介していきますので，近くでコンサートが開かれていたら応援に行ってあげてくださいね！



ゲームミュージック・アルバム＆ビデオ発売予定一覧

	発売日	タイトル	発売元
アルバム	6月25日	TATSUJIN～東亜プラン・ゲーム・ミュージック	ポリスター
	7月21日	コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVol. 0（フラックアタック/シティーボンバー/銀流禍/他）	キングレコード
		コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベストVol. 1（グラディウスⅡ/燃えろツインビー/ぼくってウパ/他）	キングレコード
		スターコマンド/すぎやまこういち	アポロン
		ウイニングラン—G.S.M. NAMCO2—（ウイニングラン/メタルホーク/スプラッターハウス）	ポニーキャニオン
	7月25日	ファイナルファンタジー・ライブ	ポリスター

	発売日	タイトル	発売元
ビデオ	7月21日	ウイニングラン	ポニーキャニオン
		まーじゃんギャルズ・グラフィティー	ポニーキャニオン
	7月25日	セタ・ビデオ（スーパーリアル麻雀PⅡ，PⅢ／ツインイーグル）	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
		テトリス完全攻略ビデオ	ポニーキャニオン

レスキューAVG&RPG

アドベンチャーゲーム

ロールプレイングゲーム



みなさん，ハロハロハロハロ，ハロッキー，ロッキー引本です。

3月号から，レスキューのコーナーを清水サンのかわりで臨時にまとめていたボクだけれど，今月号から，正式にボクがまとめることになったので，読者のみなさん，どうぞヨロシクネ。それにしても，山下サンから，清水サンへ，そして，ボクへと受けつがれた，このレスキューのコーナー。1985年の3月から開始されているんだ。もう，4年もたっているんだネ!!

それでは，ひさしぶりに，お答え番が1人のレスキュー・コーナー，行ってみようかあ——！

今月の担当ゲーム：クリムゾンII，バーニングポイント，時空の花嫁，ソーサリアン，THE MAN I LOVE，デーモンズリング，デゼニランド，サラダの国のトマト姫

隊員No.4．ロッキー引本

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。

クリムゾンII

〔神奈川県横浜市・マジュニア15才〕

Q こんにちは。ボクは，PC-8801SRの『クリムゾンII』で困っています。一応，マウラの探知機とペガサスワープを手に入れたのですが，それからぜんぜん進みません。どうすればよいのでしょうか？　サーレムの町も行きました。たぶん，黄色のカギだと思うのですが……。

どうかお願いします。ちなみに，全員レベル15です。

A マジュニアクン！「サーレムの町も行きました」って言っても，サーレムの町で何かいいことがあったかい？　そうなんだ。キミはまだ，サーレムの町(その辺り)に行ってもしょうがないんだ。

ちょっと話は変わるけど，キミの持っているネプチューン号は，あるパーツを手に入れることによって，潜水艦になることを知ってるよネ。そのあるパーツを手に入れるためのアイテムが，マウラの探知機なのだ！　だけど，このアイテムは使う場所が決まっていて，どこでも使える訳じゃないんだ。その場所は，どこかの町の住民が教えてくれるけど，大サービスで，ボクが教えちゃおう！　ズバリ，『クリムゾンII』にもでてきて，『ゼビウス』にもでてきたものの口のところだ！

どうだい!?　もうわかったよネ。

バーニングポイント

Q ボクは，PC-88FEで『バーニングポイント』をプレイしているんですが，消防士にヘレンを助けたときのことを問い合わせようとして，ラゼンチールのところに電話してみたら，「どうだい調子は？」，としか言いません。

「現在の状況判断……」のコマンドでは，「電話で問い合わせてみるが…」などと言っているのに，ラゼンチールの言葉もいつもどおりです。もしかしてほかのところかと思い，現在わかる電話番号にすべてかけましたがダメでした。どうかお願いします。

〔岩手県盛岡市・矢羽々忠大14才〕

A 忠大クン，キミの考えかたは，ばっちり当たっているゾ！　ボクが前に，このゲームのレビューをしたときにも書いたけれど，このゲームで行きづまったら，とにかく知っている電話番号をかけまくってみればいいんだ。そうすれば道はひらける。

しかし，キミは，知っている電話番号をすべてかけたのに，ダメだったんだよネ。でも，実は，キミは，まだまだ電話番号を知っている。それも一つや二つじゃない，何百いや何千何万もだ。もちろん，その中から必要な番号だけ調べればいい！　この調べるに意味があるんだナ!!　そう，キミは電話番号を調べるソレを持ってるハズさ…。

時空の花嫁

Q こんにちは！　ボクは，PC-88FRで，『時空の花嫁』をプレイしています。

そして，質問なのですが，ロデラーンの街で，川の向こう岸へ渡れないのです。街の人達とは，全員話をしました。また，川のすみずみまで調べたけれどまったく変化がありません。

どうやったら渡れるのですか!? どうか，レスキュー隊のみなさん，このボクを助けてください!! よろしくお願いします。

〔大阪府茨木市・**お助け!!14才**〕

A ペンネームまで，「お助け!!」なーんて言われたら助けないわけにはいかないよネ!

ところでロデラーンの街って二つあるんだよ。だから，何世紀なのか書いといてくれなきゃあ! まあ，この場合，16世紀だってすぐわかるからいいけど……。

さて，川を渡るには，スイムという魔法を身につければいいのだ。でも，お助けクンは，それがわからないんだからネ。バッチリレスキューしちゃうゾ。

このスイムという魔法を手に入れるには，ある店でのイベントをこなさなければならないんだ。でも，すぐに，そのイベントが起こるとは限らないので何度も行ってみよう。さあーて，どのお店でしょう!!

ソーサリアン

Q 『ソーサリアン』，PC-88SR版の質問です。「失われたタリスマン」でロウヤの鍵はどうやって取るのですか!! 別のアイテムを置いて，取るのだと思うのですが，何のアイテムを置くのか，どうやって置くのか，全然わかりません。

持ち物は，樹液の入った壺だけです。どーか教えてください!!

〔埼玉県所沢市・**高木貴志15才**〕

A 貴志クン，キミの考えはグッドですヨ! グッド!! それでは，何をロウヤの鍵のかわりに置くのかと言うと，ズバリ，「金の台座」。そう，タリスマンの力をおさえるための物だ。それでは，その台座がどこにあるのかと言うと，邪神教の教祖であるデヒテルが持っている。しかし，このデヒテルというのがくせ者で，レベルが低いとかなり強いのだ。そこで，戦うときに役立つアドバイスを一つ。デヒテルは，光球に変身したあと人の形にもどるときは，空を飛ぶ鳥がいる真下なのだ!

ところで，知っている人もけっこういると思うけど，PC-98版の『ソーサリアン』の新しい追加シナリオが，ブラザー工業のソフトベンダー・タケルで販売される。それにしても，今からたのしみだネ。ワクワク!!

Q ロッキーさん!! いきなりですが，『ソーサリアン』のレスキューをしてください。

実は，いろいろと冒険をして，全種類のハーブを集めてFLYという薬を作って，ためしてみたのですが，全然，飛べなかったんです。どうしてでしょうか？これは，絶対教えてください。

P.S.今度送るハガキに期待してください!!

〔三重県度会郡・**ELFA11才**〕

A ハロッ(おっ)! レスキュー常連の友鈴チャンだネ。ペンネーム変えたんだァ～。キミの絵は，印象深くてよく知ってるヨ。

ところで，FLYの薬だけれど，ボクの知ってるところでは，使用すれば，必ず空中に飛ぶハズなんだけれどナァ!? INTがマイナスでもちゃんと薬は使用できるしネェ。

だから，たぶん，ELFAチャンは使用したけれど，すぐに空中を飛ばなかったので気がつかなかった，ってことかナ。なんてったって，1人がFLYを使用しても，約2秒しか空中を飛ばないからネ。でも，2人が使用すれば約4秒。3人なら，約6秒飛ぶことができるんだ。しかし，FLYの使いすぎには注意しようネ。ある程度，使用すると体力が半分になるからネ。まぁ，薬ってのは，飲みすぎると副作用がでるのが普通だし……。第一，くすり屋のおばあさんが注意してくれたでしょ!

A 6月号295ページの，「嘆きの神殿」でロッキーさんが答えた方法では，山田クンはスライムを殺せないと思います。山田クンだって，スライムの目の前でジャンプして剣を振るぐらい，やってることでしょう。

スライムは先頭のキャラに合わせてジャンプするので剣を振っても殺せません。でも，2，3番目のキャラならば殺すことができます。しかし，そのキャラが，ウィザードなどのSTRの低いキャラだったら……。そうです!山田クンはここでハマったことになります。だから，Cキーを押してファイター，ドワーフなどのSTRが低すぎて剣が振れないなどということのないキャラを2，3番目に持っていき，あとは同じやりかたで殺せるでしょう。

引本さんのキャラは，ウィザードでもSTRが多いので杖を振れたということでしょう!!

〔三重県桑名郡・**川瀬正敏16才**〕

★引本：たしかに，川瀬クンの言うとおり，ボクのウィザードは，STRが高い!というよりも，ボクのパーティには，剣が振れない者も魔法の使用できない者もいないからネ。

でも，6月号のレスキューが必ずしもまちがいだとは，言いきれないゾ!だって，ボクだって，このスライムで少し手こずったんだから……。まあ，ボクの場合少しやりかたが悪かったんだけどネ! とにかく，川瀬クンありがとう!!

THE MAN I LOVE

Q PC88MAで，『THE MAN I LOVE』をやっていますがレニーからブローチを取ったあと，マクガイアに返してからどうしても進めません。持ち物は鑑定書の他は，とくに変わった物はありません。マクガイアの家の金庫も調べられません。

どうか良いアドバイスをお願いします。

〔愛知県名古屋市・**渡辺正明16才**〕

A このゲームって，本当にむずかしいんだよネ。ヒントなしで，本当のエンディングまで作った人なんて，あまりいないんじゃないかナ!?

さて，レスキューに移るけれど，渡辺クンは，ターナーの部屋を調べたのかい!? まあ，普通に調べるだけだと，テレビのある部屋だけ，ってことになっちゃうもんネ。ボクも，「ドア イク」というコマンドに気づくまでどうだったか……？。

もし，ターナーの部屋で，ドアの奥に入ってもあるアイテムを見つけられないかもしれないので，ヒントを教えてあげよう。まず，キミの持っている，○○○を吸うための道具と，テレビにくっついている，○○○○をうまく使うと，キミの目的としているアイテムが手に入るゾ。

でも，そのアイテムを手に入れてもこのゲームの真のエンディングには，まだまだ，遠いゾ!!

レトロAVG&RPG

★引本：今月は，レトロAVGの中でも名作(？)の内に入ると思われる作品を

3本フォローしてみた。まだ，プレイしたことのない人は，今やってもナカナカ遊べると思うので手に入れてプレイしてみてはどうカナ！まあ，まだ，ショップに売っていればいいんだけれど……。

Q ボクは，あのファルコムの，『デーモンズリング』を持っているんですが，最初のほうでつまづいていて，今ではほこりをかぶってしまっています。

ということで，どこでつまっているのかといいますと，あの悪魔の彫刻のところです。火は消せないし，こわせないし，くずせないし，ふんさいできないし……（こんなことばかりやっているから，先に進めないのでしょうか……）。というわけでお願いします。おせーてくださいませ！　アイテムは，手に入れるべき物は持っています。

〔神奈川県横須賀市・ハーフドラゴン？才〕

A それにしても，昔のゲームだナァー。でも，今をときめく，日本ファルコムの作品だけあって，瞬間画面表示などのテクニックを使用しており，とてもプレイしてて気持ちの良い名作だよネ。

しかし，コマンド入力方式だから，すごくむずかしいんだナ，コレが……。

それでは，レスキューに入るけれども，この悪魔の彫刻のシーン。かなりのハイレベルのトリックで，相当の数のAVGを解いてきていないと大変なものなんだ。でも，アイテムを手に入れていないと解けないとか，そういうトリックではないので，この場所だけで解決することができる。ヒントとしては，悪魔の彫刻の目を見ないようにすればいいんだから……。キミが，眠るときにすることをすればいいんだヨ。

Q ボクは，今，PC-98版の『デゼニランド』をプレイしています。ゲームをはじめたのはいいけれど，ゲートから中に入れません。どのようにしたら入れるのでしょうか？　あちこちチケットを捜してみましたが見つからず，はらまきのおじさんからも，お金がないので買えません……。

ヨロシクお願いします。

〔茨木県真壁郡・MENDA？才〕

A 『デゼニランド』かぁ。このゲームは，すべて英語入力なんだよネ。今じゃあ考えられないことだけど，昔はあたり前だったんだ。

ところで，MENDAクン，チケットは，どこにも落ちていないヨ。チケットは買うものなんだ。そう，はらまきのおじさんからネ。でも，そのためのお金をまず手に入れなければならないんだ。しかし，また，お金も落ちている訳ではなく，盗むのサ。さて，お金のあるシーンは，ロッカー・ルーム。けれど，お金なんて置いていないよネ。そのかわりに床にある物があるだろ！その物にたいして考えられる行動をすべてとってごらん。たとえば，TAKE, KICK, MOVE, PUSH, etc。そうすれば道がひらけるはずサ……。

Q レスキュー隊のみなさんこんにちは！

ところで，ボクは，『サラダの国のトマト姫』で街の奉行所の中からどうしても進めません。

キャベツ奉行に，持っている物すべてを渡し，おせじをいろいろと言ってみましたがダメでした。そこで，レスキュー隊のみなさん，どうすれば進めるのか教えてください。

持ち物は，水，すいとう，べんとう，酒，剣，単一，二，三電池です。

〔北海道札幌市・X・Y・Z？才〕

A 『サラダの国のトマト姫』かァー。なつかしいネェ!!　このゲームは，かなり人気があって，略して『サラトマ』とか呼ばれてたくらいだから……。

でも，XYZクンは，すなおに奉行所に入っちゃったのかな。まあ，誰でも一度は入るんだろうけどネ……。しかし，奉行所の門のところで入るのは，正門に入るのではなく，英語で書けば「SIDEGATE」に入るのだよ。わかったかい!!

読者間レスキュー

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。

バ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！

（89年6月号掲載）

〔北海道苫小牧市・大沢尚学12才〕

A 我は魔王ジィグ。今，暗黒より目覚め世界を我が物とするため活動を開始した。すでにシステム16Ⓒセガ，システムⅡⒸナムコは我が手中にある（ウソつけ！）。というわけで（どういうわけだ），大沢クンの質問にお答えします。

えっとですねぇ，カレンダー・クロック氏は，ベル公園の左下，大遺跡の上にある小さな遺跡の中にいます。遺跡の下に地下へ降りる階段があるので，そこから入ってください。

P.S.アイテムをもらったら，歌う水晶の洞窟の水晶と話してごらん。ちなみにはじめの文章は，『インサイダーズ』のパロディです。

〔東京都豊島区・蘇えった！こーてつジィグ？才〕

★引本：ジィグクン，どうもありがとう。でも，この『インサイダーズ』ってゲームは一度やってみたいナァ。だって，自分がパソコンの中に入っちゃうなんて，おもしろそうじゃん!!

Q こんにちは!!　ボクは，マイクロキャビンの『ハッピーフレット』というわけのわからんゲームをプレイしてましたが，青いドアに入れません。そして，時間切れで死んでしまうのです……。

持ち物は，おもりだけです。エレベーターに，おもりをのせてみましたがダメでした。

（89年1月号掲載）

〔東京都品川区・フレット？才〕

A なんと！　1月号のフレットクンのレスキューです。

あまり状況がわからないのですが，持ち物はおもりだけということで，たぶん材木!?は使った後なのだと思います。それなら話は早い!!

ようするに最終兵器（？）おもりをどこで使うか？ということなのです。どこかの部屋に“シーソー”みたいなものがありませんでしたか？　そこで迷わず使ってみましょう（ただし，よっぽど高いところから落とさないとダメ！）。

〔神奈川県横浜市・TARM14才〕

★引本：1月号に掲載されたQをしっかりとTARMクンがレスキューしてくれました。ありがとネ!!

Q えー！　とりあえず，はじめまして！　ボクはPC-98で『デス・ブリンガー』をプレイしています。最初は，とんとん進んだもののハマってしまいました。

えー！　ソロンの村が襲われて村が

占領され，進入者は全員殺しました。仲間はシティア，ラーラアルカス，スメロギの3人。で，さらわれた村人が見つかりません。地下の神殿にいると聞きましたが，ノドゥの神殿にはいませんでした。ここから先へ進めません。どうかお願いします。

(89年6月号掲載)

〔東京都豊島区・**あぽすとろふぃ？才**〕

A 6月号のあぽすとろふぃクンの質問にお答えします。

つぎは，ガラクレームの町へ行ってみましょう。ここの酒場である人と話をするとソロン村の人が残していったメッセージを教えてくれます。村の人たちがどこに連れ去られたかは，それで何となくわかるでしょう。

そして，つぎは，ガレイクの神殿(？)というガラクレームの地下にある地下神殿攻略です。でも，そこにはドゥの神殿にあった「○○○○・R」を装備していないと入れませんよ。で，どこから入るかというと，ガラクレームの町の中でちょっと妖しげなメッセージのあるところです。

「○○○○・R」を装備しているときに，そこでジョイスティックの上なり，テンキーの8なり押せば中に入れますよ。

〔埼玉県越谷市・**浅野裕？才**〕

★引本：浅野サン，2か月連続ありがとネ。また，他，大勢の人もありがとう(『DEATH BRINGER』のハガキはいつも多いんだ……)。

Q ロッキー師匠，実は『ソーサリアン』でわからないところがあるのです。

マニュアル中のTEMPLEのところがありますよネ。それに「悔い改めざんげをするとき，祈りをささげるとき，もっとよいことがあるでしょう」の「よいこと」とは一体なんなのでしょうか？　お祈りをしても寄付をしても何も起こらない……！どうか，お力ぞえを……。

(89年5月号掲載)

〔山口市・**サン・スーシィ？才**〕

A 89年5月号の山口市のサン・スーシィサンの質問のレスキューをします。

寺院のコマンド，「ざんげ」「祈り」，「寄付」を何回か実行し，それから冒険に出発すると，途中で死んでも天から声がして，一度だけよみがえるのだ!!このときでるメッセージは「○○○は力尽き果てようとしていた。とそのとき，天から一筋の光がさしのべられた。"○○○よ，死んでしまうとは，何事だ。そなたの敬虔な心にめんじて再び戦う力を与えよう"」とでます。ちなみに，ゲーム中に1度だけ生き返ります。カルマとは無関係です。

X1turboで確認しました。

〔香川県仲多度郡・**くりばん18才**〕

★引本：くりばんクン，どうもありがとう。また，みそしるクン他大勢の方々ありがとネ。でも，ボクの88SRではどうしても確認できなかったんだ。もし，できたという人がいたらお手紙ちょうだいネ。また，このサン・スーシィクンの質問には，他の答えもあって，カルマがマイナスのキャラクターのとき，寄付してからざんげをするとカルマが一つさがるというのもありました(東京都の生源寺クン)。そして，こちらのほうは，1度だけ確認できたのですが，まだ，はっきりしません。こちらも，わかる人がいたらお願いしまーす。

さーあて，恒例のたかさーん！チェック(ちなみに，ぼくの名は，高征ネ)!!　じゃなくて，宿題だぁー！

今月は，むずかしくて有名な，『M&M2』と広大なマップでプレイヤーを悩ませる『サバッシュ』の質問サ!!

Q 2年前にベーマガを買いはじめて以来さまざまなゲームを解いてきた。その数は，ザッと25程にのぼる。そして，その9割は自力で解いてきたのだが，ついにレスキュー隊の手を借りなければならなくなった。PC-98VMで『Might&Magic2』を解いているのだが，Levelは140に達しながらも，あるところがわからない！　それは，"Isle of Ancients"の善のほうのアクセンス・コードである。もうすでに各プレーンの王も全員倒し，時空移転装置も使える。また，Element Orbも持っている。他のクエストもほとんどすべて終わらせたつもりなのに，Talonを取ることができない！　きっと，アクセス・コードと関わっていると思うのだが，どうすればいいのだろう!?　どうかヒントをお教え願います!!

〔神奈川県横浜市・**A，F16才**〕

Q ボクは今，『サバッシュ』をプレイしています。「うぉぉー」と言ってギャリバス三兄弟を倒し，ドルゼスタン大陸へ突入しました。しかし，南ドルゲスタン大陸ではやっている，「不幸の手紙」が手に入りません。一応，南ドルゲスタン大陸の町や砦はすべて見てまわりました。ある娘が言っていた，「黒い風船のひもの先に紙きれがついていた」というのがあやしいと思うのですが……。せめてヒントだけでもください。ちなみにレベル40です。

〔京都府長岡京市・**松田英明16才**〕

Q ボクは今，『サバッシュ』をプレイしているのですが，女王ラザの部屋まで来て，ラザに「ホワイトルビー」を持ってきてと頼まれたのに，どこにあるかさっぱりわかりません。ある情報によるとラザと話した後，その上の右すみの壁にとびらがでてくるというのですけど，ボクの場合はダメなのです。

必要なものは，ほとんど持っていると思うのですが……。

どうかお願いします。

〔愛媛県松山市・**ラザの弟？才**〕

★引本：さあー！　読者のみなさん，今月の宿題は，けっこうムズカシイんじゃないかナー!?「よし！　オレにまかせろ!!」ってな感じの腕に自信のある人は，ビシバシとレスキューしてちょうだい！

さぁーて！　あぁーっと，いう間に今月もレスキューのコーナーは，おしまい!!

それでは，みなさん，来月また，お会いしましょう。

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

読者が創る……

ベーマガ秘情報局

秘 X68K版『アフターバーナー』の㊙です。アーケード版にもあったもので，自機の給油のときに，ミサイルとバルカンのボタンを押しながら表のようにマウス，キーボードを操作すると文字がでてきてミサイルが100発補給されます。

注:マウスは，文字がでるまで動かしたほうがいいと思います。

ステージ	マウス	スロットル
1面(離陸時)	右	Low
3面	右	Low
5面	右	Hi
9面	右	Hi
11面	左	Low
13面	左	Hi
16面	右	Hi
18面	左	Low
19面	左	Low
21面	左	Hi
23面(着陸時)	左	Low

おまけ:敵のミサイルは，だいたいロールシーザスでよけられます。8面，17面のボーナス面でどうしても死んでしまう人は，ボーナス面になったらすぐに左側に行き，ずっと左側にマウスを動かしていると壁の外側にでて壁に当たりません。しかし，これをやると当然物を破壊できないので点が入りません。

［神奈川県横浜市・Y.Takano16才］

秘 X68K版『アフターバーナー』の㊙です。

まず，ディスク1をドライブ1にセットして立ちあげよう。コマンド・モードになるので，その1〜その5までを入力しよう。

その1:HAR.BAT↵

なんとアナログ・ジョイスティックor マウス対応用『スペースハリアー』ができる（もちろんスペハリのディスクが必要)！ くわしいことは画面にでるよ。

その2:FIL.BAT↵

ザ・コックピットもどきのグラフィックがでる。もちろんスクロールするのだ（アタリ仕様のデジタル・ジョイスティックが必要)！

私の尊敬するR-MAG-ROW氏もおすすめ！

その3:TYPE URUSEI.TXT↵

ベーマガでおなじみの粟田英樹さんの効果音作り苦労話がでます。

その4:TYPE MANUAL.TXT↵

アフターバーナー必勝法がでます。ウマイ人も見たほうがいいよ。

その5:TYPE KAIHATU.TXT↵

すっかりおなじみ，松島さんの開発EDが見れます。結構笑えます。

［東京都江戸川区・港工高のR間II15才］

秘 X68K版『アフターバーナー』で，必殺!超高速回転飛行する方法です。

まずゲームをスタートします。そして，マウスを右下にもっていき，XF5と OPT.1 を押しっぱなしにして OPT.2 を連打!

集中しすぎて疲れた方，どうしてもクリアできない方に……。ハイな気分になれます。

［東京都品川区・岡田　誠17才］

秘 『アフターバーナー』forX68000の㊙を見つけました。この技は，1Mバイト増設していないとできません。

実行の仕方は，シフトキーを押しながらアフターバーナーを起動すればOK! これであなたのアフターバーナーは，起動したら最後，ディスク・アクセスしなくなります。

P.S.ロードに時間がかかるけど，これはけっして暴走しているのではありません。

［福島県相馬市・鎌田幸一16才］

秘 X68000の『デスブリンガー』の㊙です。

まず，ドライブ0にAディスクを，ドライブ1にUディスクを入れて立ちあげます。このとき「Renovation Game!!」と言っているところがあるはずです。 そこで ↑, ↓, ←, →, OPT.1, OPT.2 キーを同時に押します。すると，ミュージック・モードになります。

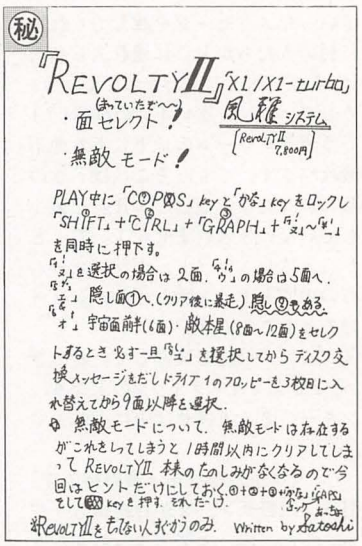
P.S.サービス曲（サジリ）も付いています。エンディングは最高だーぁ。

［静岡県賀茂郡・高野克宏17才］

秘 X68000『サンダーフォースII』の㊙です。 BREAK キーでストップしている間に F6 を押し，ストップを解除すると，その場でゲーム・オーバーになります。

［神奈川県小田原市・アポロン15才］

秘



［新潟県新発田市・新保　聡18才］

秘 PC-98,88版『信長の野望・戦国群雄伝』の㊙を二つとテクニックを一つ。

本能寺の変

シナリオ2で信長をやり，織田信長自身を山城の国に，明智光秀を丹波に配置。他に丹波に多数の武将を置き，山城自身の兵力を極力少なくします。

あとは，ひたすら……待つ!山城と丹波以外は，委任しておくと楽です。

討伐令

シナリオ1で，ある程度勢力が大きくなり，将軍家がまだ残っていると全国の大名に対して，将軍家が討伐令をだします。この効果は，対象となる大名と他の大名との友好度が極端にさがることです。

テクニック

敵と接していない安全国では，兵糧を0にしておきましょう。城主以外が謀反を起こせば，自動的に謀反軍の負けとなります。

［埼玉県北葛飾郡・きぃーよりん中佐20才］

PC-88版『サーク』の知っていてもたいして役に立たない㊙です。

ゴンドラのシーンで，右か左を押すと主人公が頭をポリポリかきます。

［兵庫県加古川市・**STAR SYSTEM16才**］

PC-88版『スキーム』の㊙です。

まず，SPECIAL MODE（スペシャル モード）を選びます。そして，タイトルからメニュー画面にいく間 F5 キーを押していると，いつもとちがう曲が聴けます。

［新潟市・**R.Honma17才**］

PC-88SR版『イースII』の㊙です（㊙と言うほどでもないけど…）。

MPの回復をロダの実でやっていて，「取りに行くのがめんどうだ」と考えている人，リリアを救うために使ったセルセタの花を使用すれば，ロダの実のかわりになります。

ただ，セルセタの花を取りに行くほうが，めんどうといえばめんどうですけど……。おヒマなら，やってみてください。

ロダの実も，私は3個まで確認しています。もう一つはサルモンの神殿に……。

P.S.88SR版『イース』をV1モードでプレイしてみましょう（FH以降の人は4メガHzモードで）。「See you again」＆スタッフ・ロールが異常な遅さです。みんなで笑いましょう。

［山梨県都留市・**Syu-yu18才**］

㊙

「X1 FM音源 活用マニュアル」の付属ディスクの㊙（?）

付属ディスクに以下の隠しファイルがありました。

- Fly With Me.up
- IN THE MORNIN.G
- DARIUS CLEAR
- SUPER CONTRA

これらのファイルは普通にロードして走らせれば、音楽が聞けます。なお、ファイルを復活したい人は、付属ディスクをコピーして、そのコピーしたディスクに、

SET "ファイル名","" ↵

と入力すればファイル名が復活します。

P.S. でも、どうして隠しファイルにしたんでしょうか？（Fly With Me なんか、未発表なのに）

IN THE MORNING, って なかなかいい曲ですね。

［兵庫県芦屋市・**NOBITA!19才**］

㊙

PC-88版『スタートレーダー』のミュージック・モードにする方法です。

オープニングのとき，カナ キーをロックして F，A，L，C，O，M キーを同時に押し，さらにリターン・キーを押すと，ミュージック・モードを選べるメニュー画面になります。約30曲のミュージックが聴けます。

［千葉県松戸市・**田巻芳哲16才**］

㊙

PC-88版『XZRII』の極秘情報です。

オープニング・デモ中に F5 キーを押すとミュージック・モードになります（これは知っていると思いますが…）。そこで，あわててスペース・キーを押さずに，「MARINA」と入力してからスペース・キーを押すと，デバック・モードになります。

そこで，さらにスペース・キーを押す前に，「MAITAKAI」と入力すると，突然おまけのゲームがはじまります。

［東京都八王子市・**真野弘範16才**］

㊙

『サバッシュ』でお金を無限に増やす方法。

まず，お金を持って両替商のところへ行く。レートは1000でも10000でもよい。ここで有り金全部をティラからダルクに両替する。そして，ダルクからティラに両替するとき，N のキーを何回も押す。そうすると〝ショットガン〟がでやすくなる。

そのとき，レートが1000のときは3000，10000のときは30000になるまで押す。そして，3000または30000のときだけ Y キーを押し，ダルクを全部ティラにする。

両替したあと，外にでてキャンプすると，もとあった金より多くなっている。これを何回もくり返すと，無限にお金が増える。

注：Y のキーとテンキーの 1 が同じ。
B のキーとテンキーの 2 が同じ。

［埼玉県入間郡・**松藤浩一17才**］

㊙

『スーパー大戦略』で，とんでもないテクを見つけました。

なんと，PC-88版とX1版のデータ・ディスクは，交換できます。つまり，PC-88で作ったマップや生産タイプを使用できるのです。

P.S.ちなみに，このテクは『スーパー大戦略マップコレクション』からヒントを得ました。これでPC-88とX1の両方を使った『大戦略』が楽しめます。メデタシ，メデタシ!

［千葉県市川市・**NACL?才**］

㊙

X1turboの『ピラミッド・ソーサリアン』で，GOLDが65535になる方法を見つけました。

1.「ギルバレスの迷宮」を解き，ギルバレスにやられて全滅します。
2.そのキャラクターを不老不死にします。
3.不老不死になったキャラでギルバレスを倒します。

すると，エンディングのあと，じいさんが，「ひと山当てたんだ」と言って65535GOLDくれます。

P.S.つぎのシナリオを早くやりたいよー。

［神奈川県海老名市・**小林宏昭15才**］

㊙

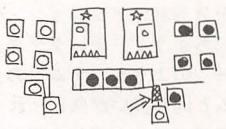
MSX版『R-TYPE』で㊙を発見しました。

ゲームをはじめてから ESC キーを押してポーズをかけ，つぎに ESC と SHIFT と F2 と 2 と 3 と 4 と 5 のキーを全部同時に押します。

すると，なんと敵と戦わずしてステージ・クリアしてしまいます。これだとスコアが0でエンディングをすぐ見れます。

［栃木県小山市・**大橋由則?才**］

㊙ 究極タイガー



最終面のボスの死角

● 黒丸の砲台さえやっつけてあれば、最低でも倒せる。右を倒したらボンプを使い、左の砲台をこわし左の同じところに入る。

武器が青か赤で、けっこうパワーアップしている時、砲台を全部こわした時、4月号 P196のように画面の下中央が死角となってます。

by・ビックコア

［富山市・**ビックコア16才**］

㊙情報大募集

このページマガ㊙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!!



メガドライブ版の『テトリス』は果たして発売されるんでしょうか？――とてもヤキモキしている山下　章です。さて，今月もこのスペースを利用してお買い得ソフト情報をお届けしちゃおう。まずPCエンジンは，『パックランド』が絶対のイチ押し！暗闇の面とかが多少カットはされてるけど，すばらしい移植のデキだ。遊べるぞぉ～。それから，ひさしく低調だったファミコン・ゲーム界に，彗星のごとく現れた新作が，ナムコの『クインティ』。とにかくアイデア満載のアクション・ゲームなのだ。ちょうど『ディグダグ』や『マッピー』のような，ナムコの全盛期のゲームと同じ臭いが感じられる。みなさんのプレイした感想を聞かせてね。

ではでは，本編のほうへ――。

昔のAVGのほうがおもしろかった

私は言いたい。最近のAVGは，昔のAVGに比べて，ゲームを解き終えたあとの満足感やプレイヤーに夢を与えるという点がいま一つ欠けていると思う。

ベーマガを読みはじめて早6年，私はAVGの流れというものを常に見守ってきました。マシンの性能アップに連れ，グラフィックも良くなり，最後のシーンまで見てもらいたいというソフトハウスの気持ちもよくわかります。しかし，最近のAVGは，あまりにも楽に進みすぎます。1日で解けてしまうゲームも少なくありません。そのため，ゲームを解き終えたという満足感が昔のゲームに比べて少ないのです。

たしかに，ユーザーが昔に比べてせいたくになり，いちいちキーボードとにらめっこして動詞や単語を打ち込むようなゲームは，売れないでしょう。しかし，今はやりの選択式，つまりあらかじめ用意された行動をキーで選ぶだけでは，あまりにも簡単すぎます。どうせなら，何もしなくてもエンディングまで行ける映画のようなものにしてしまえば，と思えるゲームも今のAVGの中にはたくさんあります。もはや今のAVGは，ゲームとは言えないのではないでしょうか。いくらユーザーがぜいたくになったからと言っても，もう少し頭を使うゲームがあっても良いのではと思います。

昔のAVGのグラフィックは素朴でした。でも，むずかしいトリックをクリアして見るつぎのグラフィックは，美しいのひとことでした。ボクはあの色えんぴつで書いたようなグラフィックが大好きでした。絵の1枚1枚にほのぼのとした暖かさがありました。そうです，昔のAVGは，エンディングを見るために解き，なおかつ，つぎのグラフィックを見るために解くという二つの楽しみ，いや，各画面ごとの楽しみがあったのです。そして，各画面ごとに満足感が得られました。

しかし，今のAVGでは，ひとつキーを押しただけで，足早やにグラフィックが変わっていってしまいます。これでは，場面ごとに満足するどころか，ストーリーを把握することもうまくできません。

今のAVGは，一種の紙芝居，もしくは絵本と化していると思います。少しは昔のAVGに見習うべき点があるのでは？山下先生はどう思いますか？

〔千葉県船橋市・**錦織　学16才**〕

■**山下**：AVGほど，昔と今とでゲームの質が変わってしまったジャンルも珍しいよね。少なくとも単語入力型が全盛の頃，AVGはある意味では頭の体操――純粋な謎解きゲームだった。それが選択入力型がメインとなった今，表面的には謎解きという形を取っているけど，実は謎などほとんどなくて，AVGはコンピュータで物語を見せるひとつの媒介手段となっている。もちろん，それはそれでいいんだけど，昔のAVGで遊んだことのある人にとってみれば，何かもの足りなさを感じてしまうのは事実だ。ボク個人としては，たまには昔ながらの単語入力型のAVGもやってみたい気がするんだけど……。

そうそう，今月のホンキホンネの取材で遊んだ『キングス・クエスト』は，単語入力型でスゴくおもしろいAVGだったヨ。錦織クンも機会があったらプレイしてみるといいかも。まさに昔の雰囲気を残したまま進化したAVGの形が見られるぞ。

この人たち，どうやって生活してるの？

RPGをやったことがある人なら，一度は疑問に思ったことがあるでしょう。畑もなければ，田んぼもない。「はなす」というコマンドを使えば，よほど重要な人物以外は，同じ会話のくり返し。彼らは一体どうやって暮らしているのでしょう？

もちろん，例外も数多くあります。『ハイドライド3』などのように，昼夜の区別をつけて，夜になると店が閉まっていたり，ボクがファミコンRPGでもっとも好きな『ミネルバトン・サーガ』では，噂という要素を利用して，人々の会話が数回変わります。また，『ドラクエIII』の成長する町の考えも，なかなかいいなあと思いました。

結論としては，個々のキャラクターにもっと人間くささをつけてほしいですね。

〔千葉市・**結城光広17才**〕

■**山下**：そうだね。町の人たちに生活感を持たせるっていうのは，RPGをおもしろくするためのひとつの方法だとボクも思う。ホラ，『ドラクエ』でも「鍵っ子」とかでてきたじゃない？ああいう何気ない設定が，けっこうイイ

味だしてるんだよね。♪ボクらはみんな生きている〜〜って主張を，ＲＰＧのキャラクターたちからも感じたいなあ。

見せるゲームと遊ばせるゲームII

ベーマガ５月号の匿名希望さんの意見ですが，思わず考えさせられてしまいました。たしかに今，ゲームは「見せるゲーム」と「遊ばせるゲーム」にわかれていこうとしています。私はどちらも好きです。『Ｆ．ＦⅡ』は，その完成度の高いシナリオに魅せられ，『ウィザードリィ』は思いっきりハマっています（現在，ＬＶ最高230だったりする）。どちらが良いかと言われたら，きっとかなり悩むと思います。どちらも長所や短所があり，一言ではとてもじゃないけど言えません。でも，結局は，その人自身の好みや感性であり，私がどうこう言える立場ではないです。私だったら，そうですね，短時間で感動を得るためには「見せるゲーム」，長くいつでも遊べるようなのは「遊べるゲーム」とわけていくと思います（が，たぶん無理でしょうね……）。

最後に，ゲーム・ミュージックの話をちょっと。『スキーム』聴きました。すごいですね……ゲーム・ミュージックとは思えないくらい。パソコン持ってる人はいいな。こんな曲でゲームができるなんて……パソコンほしい!!

そのあとに『ビデオゲーム・グラフティ Vol. 2』と『グラディウス・ファンタジア』と『スーパーマリオ３／アキハバラ・エレクトリック・サーカス』を買いました。その中でも，『ビデオゲーム〜』のワンダーモモと，『スーパーマリオ３』には脱帽!!ワンダーモモの歌，すごいですねえ……びっくりしました。マリオ３のほうは，アレンジのセンスがすごい!!買って損はしませんよ。ついに私のコレクションも32本となり，金，かかってます。

では，そろそろさようなら。体に気をつけてがんばってください。

〔北海道恵庭市・Fredy15才〕

■山下：Fredy ちゃんは，もうすっかりこのコーナーの常連。いつも気合いの入ったお手紙ありがとう。このコーナーに送られてくる大部分の手紙は，かたい内容のものなんだけど，こういう「ゲーム・ミュージックの話を…」っていう，やわらかい感じのもおもしろいよね。他のみなさんも，そうかしこまらずに，たまには気軽な内容のお手紙も送ってください。

■幸運私真矢：私が５月号の特集で書いた「絶対オススメ15選」の中から，いっぺんに３作も買ってもらってありがとうございます。そうでしょう，良かったでしょう，『スキーム』に『マリオ３』（東芝ＥＭＩのです）。私の記事を参考に，買うレコードを選んでもらっているのかと思うと，うれしい反面，もっとがんばらなくちゃと思ったりします。それにしても，ゲーム・ミュージックをテープで32本も持ってるなんて，スゴイですね。これからも「新譜視聴室」をヨロシク!!

ゲームは総合芸術だ!!

ゲームには今，いろいろな芸術が結集されています。美術，音楽などがそうで，まさにゲームは総合芸術だと言えるのではないでしょうか。ゲームのクリエイターたちは，キーボードという筆で，ゲームという絵を描きます。それを観賞しているのが私たちです。しかし，現在，この芸術は社会で認められているでしょうか？完全に否定されてはいませんが，世間一般で認められているとは，言いがたいと思います。ダ・ビンチの芸術を観賞することを止める大人はいませんが，この芸術を観賞することを止める大人は大勢いるでしょう。

こんなことを言っては笑われるかもしれませんが，私の夢はゲームという芸術に市民権を与えることです。これは「ゲームを学校の必修課目にしろ」ということではなく，せめてスポーツなみにメジャーになってほしいということです。いくらすばらしいといっても，ゲームはあくまで娯楽ですから，遊びの域を越えることはないと思います。でも，本当に映画界のアカデミー賞みたいなのが世界的規模で行なわれたら，すばらしいと思いませんか？

〔鳥取県米子市・やっぱりこの世はＸ１？〕

■山下：ボクはこう考えている。コンピュータ・ゲームは，20世紀後半に生まれた，ひとつの文化だと。

読ホンの座談会について

読ホンの座談会，ぜひやってみたいですね。地域別に，定期的に集まって，みなさんといろいろ意見の交換をしてみたい。

で，読者の座談会ぐらいなら，自主的にでもできます。でも，私がやってほしいことはもうひとつあるのです。

そう，有名無名を問わず，ソフトハウスの代表者，またパソコン誌関係者なんかを集めてもらい，直接，生で読者との討論会をやってほしいのです。ＲＰＧなどのゲームのことから，コピー問題まで，私を含め，読者には山ほど言いたいことがあると思うんですが……。この企画，ぜひベーマガのほうでやってほしいんですが…無理でしょうか？

〔大阪府堺市・アサシン・けるべろす？〕

■山下：ウーン，なかなか過激な討論会になりそう。でも，じつはこれと似たような企画を次回の別冊『チャレンジ！ＡＶＧⅤ』で考えてるんだ。せっかくだから，この場を借りて参加してくれる人を募集しちゃおう。えー，『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅤ』に掲載予定の「ホンネで討論・読者の座談会（仮題）」に参加してみたいと思う人は，以下の方法で応募してください。ただし，電波新聞社までの交通費を自分で負担できる人に限ります。開催日は，夏休み中の１日。厳正な審査を行なったのち，参加決定者には電話連絡をさせてもらいます。日頃からゲームについて言いたいことがある人は，どしどし応募のほどを。

▶応募方法：ハガキに住所・氏名・年令・職業・電話番号と，あなたが言いたいこと，聞いてみたいことを要約して書いたうえで，「読者の討論会参加希望係」まで送ってください。しめ切りは７月15日必着にさせてもらいます。

★　★

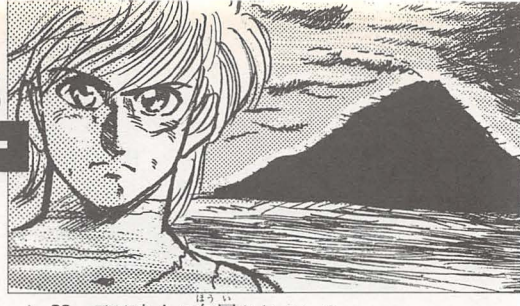
応募方法

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

無人島？脱出

by ないこんば

STORY

君は海にでて釣りをしていた。ところが，いきなり嵐が起こり，君は無人島らしき島に漂着した。はたして，ここで生活していき，脱出することができるか？

★　★

1 君は，これからどうするか考えなければならない。
島を探索する→25　休む→78

2 また来た。
殺す→144　逃げる→18

3 しかし，完全に包囲されていたため，逃げることはできなかった。君は海賊につかまり牢屋に入れられた。
→7

4 やった！動いたぞ。君はついにこの島から脱出することができた。
—END—

5 いきなり海賊はナイフで君をさそうとした。→121

6 わかれ道だ。
右→29　左→39

7 牢屋に入った君は脱出しなければならない。→51

8 死んだぞ。→108

9 君は用心しなければならない。文の終わりが「.」の行番号へきたら，行番号に「5」を足した数へ行くことができる。→1

10 わかれ道だ。
右→39　左→79

11 君は完全に包囲されている。戦え！
→122

12 海賊はもどって来た。どうする？
戦う→24　ようすを見る→105
逃げる→87

13 「37」へ来たら「102」へ行くこと。
→25

14 君は掟破りだ。
ゲーム・オーバー

15 君は，この島においていかれることになる。脱出しなければ！→62

16 行き止まり。→123

17 わかれ道だ。
右→95　左→104

18 君は完全に包囲されている。戦え！
→38

19 君の背中に矢がささった。
ゲーム・オーバー

20 他の海賊が君を囲んでいる。どうする？
戦う→91　逃げる→28

21 いきなりワニがでてきた。どうする？
殺す→127　逃げる→59

22 海賊にみつかった。森へ逃げろ。
→55

23 君は落とし穴に落ちてしまった。もうでられない。
ゲーム・オーバー

24 君はオノを持って戦う。海賊が来た。
殺す→103　逃げる→39

25 まず，どこを探索するか？
海岸沿い→37　島の中→100

26 いきなり「行くぞ」と言われた。何のことか君には理解できない。→134

27 どうする。
海賊を殺す→43　ついて行く→115
逃げる→101

28 君は完全に包囲されている。
戦え！→52

29 わかれ道だ。
右→35　左→92

30 あっ。→19

31 わかれ道だ。
右→124　左→60

32 わかれ道だ。
右→84　左→44

33 海賊が踊っているではないか！
そして食物もたくさん。→128

34 「いゃあ，ためしただけさ」と海賊は言った。どうする？
殺す→8　逃げる→92　「何のことだ」と言う→81

35 わかれ道だ。
右→87　左→68

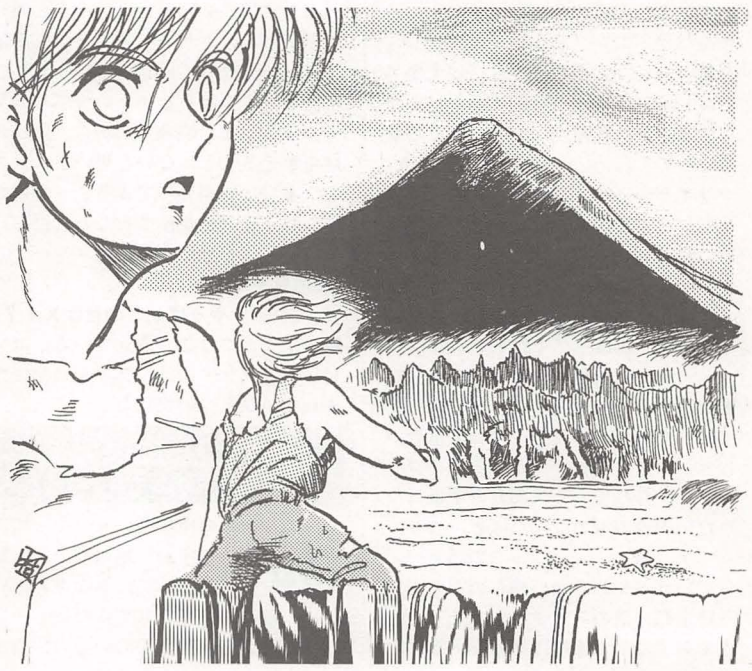
36 ジャングルの中をつき進むと，池が見えた。
泳ぐ→50　筏を作って渡る→41

37 君は考えた。「舟でもあれば，ここを脱出できるのに」君は海岸沿いを歩いていく。→143

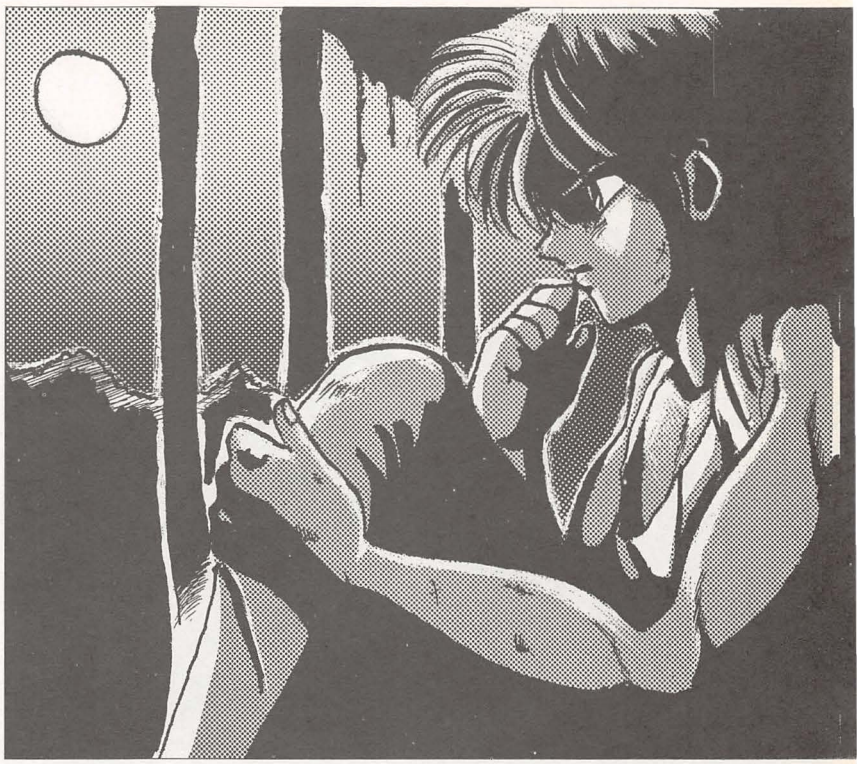
38 海賊が来た。
殺す→76　逃げる→28

39 わかれ道だ。
右→101　左→92

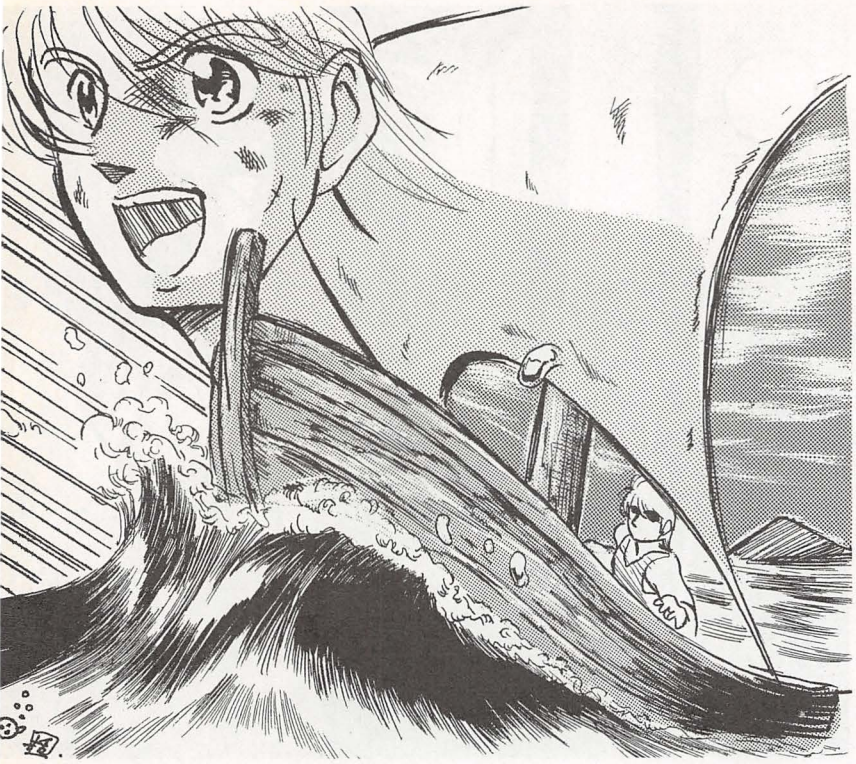
40 浜辺に着いたぞ。ボートだ。そこへ行こう。→96



41 筏を作るには木が必要だ。
木を切る➡64　落ちている木を集める➡74
42 君は海賊の気配を感じた。どうする？
森へ逃げる➡83　隠れる➡22
43 死んだ。ボートのところへ行こう。➡93
44 わかれ道だ。
右➡101　左➡114
45 君は海賊の気配を感じた。どうする？
海賊を殺す➡24　ようすを見る➡105
逃げる➡60
46 あっ。➡19
47 バカなやつだ。と海賊は言って，監視にゴソゴソ話しをしていた。
話しを聞く➡118
脱出の準備をする➡62
48 また来た。
殺す➡130　逃げる➡101
49 死んだ。➡29
50 ふう，疲れた。おかげではらがへってしまった。➡137
51 いつ脱出するか？
今（夕方）➡89　海賊が寝静まった今夜➡110　明日の朝➡77
52 海賊が来た。
殺す➡76　逃げる➡18
53 海賊は，ボートのところにきた。「しめた！」と君は思った。➡27
54 そして，その近くにナイフが落ちていた。君は，ここが無人島でなく海賊がいることがわかった。➡ 9
55 川が流れている。
渡る➡36　川沿いに歩く➡21
56 君は永遠にこの牢屋からでれない。
ゲーム・オーバー
57 わかれ道だ。
右➡35　左➡79
58 海賊は君に気がついていないらしい。どうする？
住みかに忍びこむ➡139　逃げる➡35
59 ところがワニは追ってくる。
殺す➡127　逃げる➡71
60 わかれ道だ。
右➡79　左➡35
61 うっ。➡119
62 海賊は，今，夕食をとっている。今が脱出のチャンス。
脱出する➡117　夕食が終わるまで待つ➡132
63 海賊は酔っ払っていて，気がつかなかった。➡92
64 さて，木を切るか．➡107
65 死んだ。でもまた海賊が来た。
殺す➡122　逃げる➡18



66 死んだ。➡57
67 あっ。➡82
68 わかれ道だ。
右➡35　左➡70
69 君は，この島に海賊がいるのを思いだし，木を切るのをやめた。➡111
70 わかれ道だ。
右➡29　左➡88
71 ワニはどこかへ行ってしまった。ところが。➡116
72 しかし，もうおそかった。君は海賊に囲まれている。
戦う➡91　逃げる➡ 3
73 また来た。
殺す➡ 2　逃げる➡11
74 集めているとき。➡90
75 君は海賊に殺された。脱出したのはとっくにばれていた。
ゲーム・オーバー
76 また来た。
殺す➡86　逃げる➡30
77 君は疲れているため寝た。➡119
78 休みたいのだが，どうもおちつかないので，そこらを歩いて見た。すると，人の足あとが……。➡54
79 わかれ道だ。
右➡113　左➡87
80 また来た。
殺す➡122　逃げる➡ 3
81 「なにぃ」➡136
82 住みかの入口に海賊がいた。
殺す➡49　逃げる➡63
83 川が流れている。
渡る➡36　川沿いに歩く➡21
84 わかれ道だ。
右➡123　左➡ 6
85 死んだ。➡60
86 また来た。
殺す➡129　逃げる➡46
87 わかれ道だ。
右➡68　左➡120
88 君は，いつの間に海賊の住みかにもどってしまった。➡58
89 海賊は気がつかなかった。君は，はらがへっていてねむい。どうする？
食べ物を捜す➡126　寝る➡142
90 あっ。➡23
91 君はオノを持って戦う。海賊が来た。
殺す➡65　逃げる➡ 3
92 わかれ道だ。
右➡40　左➡70
93 エンジンを動かすには，ここにあるテンキーを押さなければならない。押す番号に行け。知らなかったらゲーム・オーバー
94 「124」へ来たら「14」へ行くこと。➡112
95 いき止まり。➡17
96 いきなり海賊がでてきた。どうする？戦う➡24　逃げる➡29
97 わかれ道。
右➡29　左➡138
98 海賊が近づいてくる➡26



99 わかれ道だ。
右→60　左→17

100 ジャングルに入った。道が二つにわかれている。
右→83　左→55

101 わかれ道だ。
右→29　左→114

102 君は掟破りだ。
ゲーム・オーバー

103 死んだぞ。でもまた来た。
殺す→48　逃げる→35

104 わかれ道だ。
右→39　左→140

105 海賊はどこかに行ってしまった。どうする？
ボートに乗る→93 ようすを見る→12

106 何もない，もどろう。→67

107 木を切っているとき，いきなり矢がとんできた。見てみると，君は海賊に囲まれていた。どうする。
戦う→91　逃げる→3

108 ついに君は，このボートで島を脱出することができた。
—END—

109 いきなり矢がとんできた。海賊だ！どうする？
戦う→91　逃げる→18

110 牢屋の監視はきびしかった。海賊に食物を配られた。どうする？
食べる→61　断わる→47

111 しかし，もうおそかった。君は海賊に囲まれている。
戦う→91　逃げる→18

112 わかれ道だ。
右→79　左→124

113 海賊がいる。
殺す→66　逃げる→125

114 あっ。→23

115 海賊はエンジンをかけた。どうする？
一緒に乗る→5　殺す→8
逃げる→32

116 海賊が，完全に君をほういしている。どうする？
戦う→91　逃げる→28

117 海賊は気がつかなかった。→60

118 「今夜，ここを去る。浜辺にボートがあって，テンキーがあるから『4』を押せ。エンジンがかかるぞ」→15

119 気がついたのは朝だった。ずいぶんとしずまりかえっている。もう海賊はどこかへ去ってしまったのだ。
→56

120 わかれ道だ。
右→112　左→31

121 君は？
逃げる→39　よける→135
動かない→34

122 また来た。
殺す→73　逃げる→28

123 わかれ道だ。
右→16　左→99

124 わかれ道だ。
右→10　左→113

125 なぜか追ってこなかった。→57

126 なにもない。しかたないからがまんしよう。→60

127 死んだ。→36

128 どうする？
食物をとる→141　逃げる→72

129 また来た。
殺す→80　逃げる→11

130 海賊はみんな死んだ。君はボートに乗る。→93

131 壁に海賊の服がかかっている。
着る→98　住みかの奥へ行く→106

132 海賊は夕食が終わって浜辺に行ってしまった。→56

133 いき止まり。→140

134 海賊は夕食が終わって浜辺に行ってしまった。→56
ついていく→53　殺す→85
逃げる→60

135 グサッ。君はよけきれなかった。
ゲーム・オーバー

136 お前はやっぱりニセ者だったか。グサッ。
ゲーム・オーバー

137 あっ。→33

138 わかれ道だ。
右→32　左→6

139 住みかに海賊はいないようだ。
→131

140 わかれ道だ。
右→97　左→133

141 大成功。海賊は気がつかなかった。君は，はらいっぱいになった。しかし。
→20

142 君は，疲れていたためかぐっすり寝てしまった。そして夢を見はじめたとき……。→75

143 あっ。→109

144 また来た。
殺す→76　逃げる→11

★　　★

●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12

ワープスファンタジー誌上プレイング ジェノサイドワールド・キャンペーン 第2話スタート

ORG／大貫　昌幸

さて，皆さんお待ちかねのジェノサイドワールド・キャンペーンの第2話がいよいよスタートします。ぶんぶんレベルアップしたシドたちの活躍を存分に楽しんでくださいね。

このコーナーでは，TRPG「WARPS（ワープスと読みます）」を使用して，実際のゲーム・プレイング中の雰囲気やゲームの進めかたを知ってもらうために，誌上リプレイをお届けしています。

ルールやTRPG一般に関する質問など，本文とは別に切り離して行なう予定ですから，わからないことがあったら，どしどしとお手紙をお送りください。また，ゲームを持っていない人も楽しめるように「ワープスファンタジー」の基礎的なルール（戦闘システムや魔法の種類など）も，少しずつ紹介していこうと思っています。

ところで，最後までこのコーナーを読めばわかることですが，何と増ページなんです。やりました。これからは，ボリュームのあるリプレイにプラスして，みなさんからのお手紙なども毎号発表できるようになると思います。これからもTRPGコーナーを応援してくださいね。

キャラクター紹介

シュレア・ストランディ・バックホーン



女戦士（2レベル）
種族：有角族　女性
ヒット・ポイント：33
メンタル・ポイント：4
ヒーロー・ポイント：5
ルックス：5

筋　力＋5	耐久力＋2	回復力＋1
知　力＋2	判断力－1B	記憶力－3
器用さ＋3	機敏性＋3	精神力－2
魅　力－2	知覚力＋1	ラック－1

前回の冒険では，グループの実質的なリーダーであった。一応今月の主人公らしい……。

彼女の出生には，プレイヤーも知らない秘密があるらしい。

シド・ウェットブレイド



魔導戦士兼魔術師（1レベル）
種族：ウィンデーネ　男性
ヒット・ポイント：14
メンタル・ポイント：29
ヒーロー・ポイント：5
ルックス：5

筋　力＋4	耐久力＋2	回復力＋1
知　力＋2	判断力±0	記憶力±0
器用さ＋3	機敏性＋5	精神力＋5
魅　力＋2	知覚力±0	ラック＋3

呪文：エネルギー・ブラスト　デイテクト・マジック　アイスストライク

印象深いNPC（ノン・プレイヤー・キャラクター）が登場していないこのリプレイでは，キャラクター人気コンテストを行なえばきっとベスト1になるだろう。

今月の出番はなし。

ジョン・カーター



狂戦士（2レベル）
種族：有角族　男性
ヒット・ポイント：32
メンタル・ポイント：6
ヒーロー・ポイント：6
ルックス：5

筋　力＋5	耐久力＋4	回復力＋1
知　力－2	判断力＋2	記憶力－1
器用さ－2	機敏性＋2	精神力＋1
魅　力±0	知覚力±0	ラック＋1

今月は出番なし。貫通力18，ダメージ4D6×2(サイコロの振りかたで，4個の6面体ダイスを振って，出た目を足して2倍する。

最高ダメージ数は4×6×2＝48にもなる）という，強力なスティール製のポール・アックスを購入した。バーサークが楽しみである。

マーティン・カーペンター



聖戦士（1レベル）
種族：人間　男性
ヒット・ポイント：17
メンタル・ポイント：13
ヒーロー・ポイント：5
ルックス：6

筋　力＋2	耐久力－1	回復力＋2
知　力＋1	判断力－1	記憶力－2
器用さ－1	機敏性＋2	精神力＋2
魅　力－1	知覚力±0	ラック＋1

呪文：イルミネイト　ヒーリング・マジック

ジョン同様に今月の出番はなし。彼の生家は現在キャラクターたちの滞在しているエミシアにあり，宿屋を経営しているということである。

フィーニア・リフレイン



聖戦士（1レベル）
種族：有翼族　女性
ヒット・ポイント：21
メンタル・ポイント：25
ヒーロー・ポイント：5
ルックス：8

筋　力＋1	耐久力＋1	回復力－1
知　力＋1	判断力±0	記憶力－1
器用さ＋2	機敏性＋5	精神力＋4
魅　力＋1	知覚力＋4	ラック＋4

今回から登場するニュー・キャラクター。途中参加となるため。グループの雰囲気に慣れるまではおとなしいだろうと想像されている。

今後の活躍が楽しみなキャラクターである。

プロローグ

前回の冒険から数か月。キャラクターたちは，自分たちをリクワラキーの塔(＊1　ワープスのファンタジーワールドでは有名な邪悪なる魔法使い）へと導き，同じ冒険者グループのメンバーとして知り合いとなるきっかけを作ったNPC，モード・アダムスの家に居候をきめこんでいました。

前回のシナリオで手に入れた経験ポイントは，1人平均2,500経験ポイントです。すべてのキャラクターがレベルアップしたわけではありませんでしたが，リクワラキーの塔から持ちだした莫大な財宝により，装備は充実したものになっています。読者の皆さんから指摘の多かったナイフを振り回すバーサーカー・ジョンは，待望のスティール製ポール・アックス（＊2　キャラクター紹介を参照にしてください）を購入しています。

さて，今回のストーリーはGM(ゲーム・マスター）とシュレアのサシ（1対1，ワンオンワンなどとも言います)でのプレイングからスタートします。GMが思うところがあって，プレイヤー全員を集めてゲームを開始する前に，シュレアに対してアプローチを試みることにしたのです。

このようなシナリオとシナリオとの間のゲーム・プレイングを，シチュエーションとかサイド・ストーリーと呼びます。これにより，プレイヤーはGMのイメージする世界で不明瞭だった部分を理解したり，自分のキャラクターに対する思い入れをより深めたりすることができるのです。

また今回のように，キャラクターのバックグラウンド＝設定（冒険者になる前の過去など）に関連して，シナリオ本編などの導入や新入りキャラクターの補足などにも使用できます。

エチュード1

シュレア：あらあら，他のプレイヤーはお休みで，私1人でやるんですか。

GM：そうだよ。シナリオ・タイトルは，題して「シュレアの素敵な1日」。いかがかな。

シュレア：真面目に?

GM：半分ジョーダン。でも半分は真面目。

シュレア：それとGMの隣に座っている方は?

GM：見学者A。シュレアさんの華麗なプレイング・テクニックを見たいんだって。

シュレア：……。

見学者A：よろしく。

シュレア：はぁ〜。

GM：でははじめましょう。まず覚えている読者は少ないだろうけど，キャラクター・メイキングのときに決定した，キャンペーン用のデータ（＊3　TRPGコーナーその4参照)を確認してくれるかな。

シュレア：生まれ故郷がどーの。利き腕がどーのというあれですね。

GM：はい。シュレアの場合，出身地がデリタス連邦共和国。家族の社会的身分は豪商で，貴族ではないけれど，裕福な家庭に生まれています。年令は20才。左利きですね。

シュレア：プレイヤーの忘れていることまでよく覚えますね。

GM：それがマスターというものです。さて，それ以外のキャラクターの設定について，何か本人の希望はあるかい?　できれば，どうして冒険者になったのかぐらいは自分で決めてほしいな。

シュレア：今のところは決めてないわ。まだワールドのイメージもつかめてないから。

GM：ふふふふ。

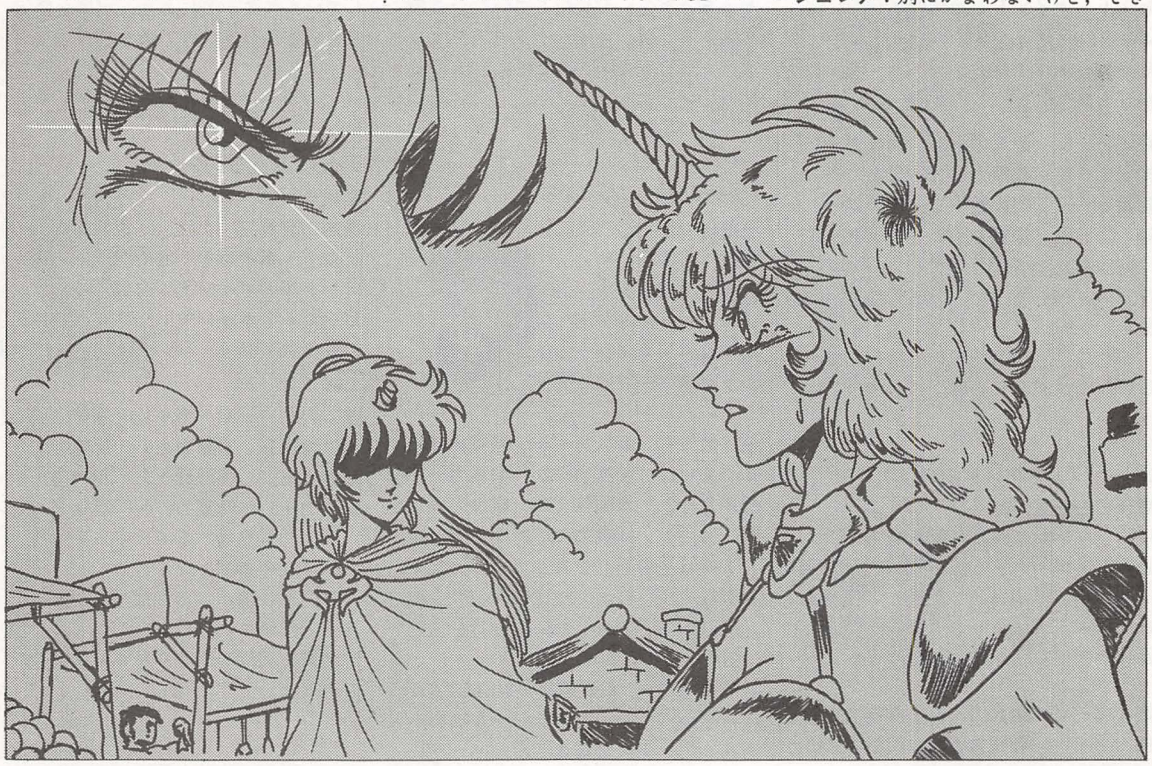
シュレア：やな笑い。

見学者A：やっぱり，この笑いは危ないんですよね。

シュレア：当然でしょ。

GM：では，シナリオをはじめるけど，シュレアさんがエミシアの街中を歩いていると……。

シュレア：別にかまわないけど，でき



れば散歩している理由がほしいわね。それと今の時間は?

GM：別に散歩をしているわけじゃないよ。モードさんに頼まれて，市場までスパイスを買いにいくところだな。時間は夕方の4時頃。

シュレア：スパイスねぇ。当然前回のメンバーは全員，モードさんのところにごやっかいになっているんでしょ。

GM：はい。

シュレア：まぁしかたないでしょうね。

GM：では，知覚力チェックをしてください。

シュレア：成功ですよ。

GM：さて，するとだね。誰かがじっとあなたのことを見つめているような視線を感じたよ。そう，それはここ数日あなたのことを追いかけているように感じられる。

シュレア：あたりに注意してみますけど。怪しい人物はいませんか。

GM：該当するような人物は発見できません。

シュレア：今日だけじゃなく，ここ数日間，誰かに見つめられている気配を感じているのですね。

GM：はい。

シュレア：やぁねぇー。でも実害はないし。このことは誰にもしゃべらなかったことにしておきたいけど。

GM：どうぞ。どちらでもかまわないですよ。さて，シュレアが市場にやってくると，奇妙な噂を耳にするよ。

シュレア：どんな噂です。

GM：最近になって，ルーザの北の海に呪いがかけられたというんだ。

シュレア：何か被害でも。

GM：エミシアでは具体的な損害はでていないようすだけど，ユーグランドの漁村地帯は，漁に行った船がもどってこなかったり，貿易船さえも行方不明になっているらしいよ。

シュレア：すると，ルーザの北方の海というより，ユーグランドに近い場所ですね。

GM：そういう話だよ。

シュレア：それは非常にアドベンチャラーとしての触手をくすぐられるわねぇ。そういえば，ユーグランド出身のキャラクターっていましたよね。

GM：おぼえていたければ記憶力チェックをどうぞ。

シュレア：成功です。

GM：今日はついてるね。シドがユーグランドの貴族の息子だよ。

シュレア：彼って，貴族だったの。

GM：そっ。シュレアだって，いいとこのお嬢様だろ。

シュレア：もっと詳しい情報は?

GM：港と市場で聞けるのは以上のとおりです。

シュレア：それでは急いで，モードさんの家にもどりましょう。マスター，スパイスはちゃんと買いましたからね。

GM：OK。すでにほとんど陽が沈みかけているよ。突然，あなたは自分の進行方向の壁によりかかっている黒いローブの人物の存在に気がついた。

シュレア：そいつの視線ですか。数日前からのものは?

GM：さぁ。どうかな。ローブを頭からすっぽりとかぶっているから，顔は見えないよ。

シュレア：向こうが何もしないなら，無視して歩いて行きます。

GM：そうは問屋が卸さない。ローブの人物の陰から，さらに2人のローブの男が現れて，行く手をふさぐように立ちはだかります。

シュレア：腰のレイピアに手をやります。で「邪魔だわ。退いてくださらない」と，命令口調で言います。

GM：2人の男は，あなたの話はすべて無視して，つかつかと歩いてくる。

シュレア：「何よあなたたち? 何か用なの」

GM：「命をいただきに参りました」と言うと，2人の男はふところから刀(ニンジャトウ)を取りだしたよ。

シュレア：「ジョーダン言わないでちょうだい」レイピアを抜きます。

GM：ではイニシアチブ。1人は魔法を使用するようだよ。

シュレア：ついてないわ。先攻はそっちよ。

GM：シュリケンマジック! シュレアは今はシールドは持ってないね。ダメージは10。

シュレア：えっ。ニンジャなの。しかも2D10してる。かなりの使い手のようね(＊3 通常のダメージは1D10。つまり相手は2倍のMPコストを使用したのです)。

★

さて，2人のニンジャに苦戦したシュレアですが，見学者Aがニューキャラクターのフィーニアで加勢し，形勢は逆転しました。そして2人のニンジャを倒したシュレアは，黒ローブの人物に詰め寄りました。

★

シュレア：加勢してくれた戦士さんにはとりあえず簡単にお礼を言いましょう。で，「そこのやつ。顔を見せてちょうだい。どーせ，こいつらの仲間なんでしょ。私を狙った理由を聞こうじゃありませんか」

フィーニア：「女性1人に穏やかではないですよ。しかも街中で。そのような邪悪な行ないは，善なる神の名のもとに，聖戦士である私が許しませんよ」マスター，ディテクト・マジックを使います。

GM：反応ありだね。さて，黒ローブの人物は女性らしき声で，「シュレア。それを知ったら後悔することになるわよ」と，話しかけてくる。

シュレア：名前を知っているの? まぁ，命を狙ってくるんだから当然と言えば当然だけど。「かまわないわ。顔を見せて」

フィーニア：剣をかまえて背後に回り込みます。

GM：はいよ。黒ローブはフィーニアを無視するようにシュレアのほうに近づくと，「ひさしぶりねシュレア」と言った。

シュレア：誰です? 私は知りませんよ。

GM：プレイヤーは知らなくても，キャラクターは知っているんだな。その女性の正体は，何とシュレアの双子のお姉さんなんだ。

シュレア：姉さん!?

GM：そっ。

シュレア：……。

GM：彼女は呆然としているシュレアを横目に，「今日のところはひくことにするわ」と言って，人ごみの中へと消えていった。

フィーニア：「待って!」

GM：「あなたには関係のないことよ。もし興味があるなら，そこの娘に聞くといいわ」そう言うと，彼女は暗闇の中へと消えていった。気がつくと，辺りはすっかり暗くなっているよ。

フィーニア：だそうですけど。シュレアさんに自己紹介して，話しかけましょう。

シュレア：ちょっと待って。マスター。ちょっといきなりじゃありません。私の姉なんて。しかも双子! いろいろと聞かせてもらいましょうか。

GM：名前はシルヴィアさんというそうだよ。フフフ。

シュレア：その微笑みはやめてよ。

フィーニア：でた！　危ない微笑みですね。
シュレア：そぅ。この微笑みがでるときは，何かよからぬことを考えているんだから。
GM：フフフ。精神力のアビリティーチェックしてごらん。
シュレア：失敗です。
GM：くわしいことは後で紹介するけど，さすがにシュレアは放心状態のようですね。
フィーニア：彼女をどこか休めるところに連れていきましょう。
GM：OK。シュレアはモードさんの家への道筋ぐらいは説明できますよ。
シュレア：ではそこへ連れていってほしいと頼みましょう。「すみません。助けてもらった上に…」
GM：さて，フィーニアがモードさんの家へとシュレアを連れてくると，そのようすを見てモードさんがあわてて飛びだして来たよ。
シュレア：「大丈夫です。何でもありません」と，強がって見せるわ。で，モードさんらは聞こえないように，フィーニアさんに「姉の話はだまっていてくださいね」と。
フィーニア：「わかりました」
GM：モードさんはシュレアにソファーで休むように言うと，他のメンバーを呼びにいった。
シュレア：待って。これ。
GM：「何？」と，ミスモード。
シュレア：スパイス。
フィーニア：割合とひょうきんなかたなんですね。
GM：他の連中が連中だから。さて，すると，モードさんの家の入口がいきなりノックされた。
フィーニア：「私がでましょう」　マスター。そっとドアを開けます。
GM：すると，マジンガーZに登場したブロッケン伯爵（はくしゃく）のように，首のない騎士が立っていた。
フィーニア：デュラハン!?
GM：ピンポーン。ということで，今月はここまでにしておこう。来月はモードさんの家で，他のメンバーとも合流したところからだよ。
シュレア：くるならきなさい。受けてたつわよ。

★

さて，いきなり展開をスタートしたジェノサイドワールド・パート2。

突如として登場したシュレアの姉・シルヴィア。彼女の邪悪に輝く瞳は何を求めているのか。そして，シュレアとの過去は？　また北方の海にかけられたという呪いとの関係は？　すべてはまだ闇のベールに包まれている。

さて，今月はほとんどどころかまったく出番のなかったシド，マーティン，ジョン。果たして来月に，彼らの活躍の場はあるのだろうか。期待しましょう。

★

PS.
シド：イラストに秘密があると見た。
マーティン：ニンジャ軍団。ぶっとばすぞぉ～！
ジョン：脇役脇役。シュレアさん1人で頑張ってね。

TRPGコーナー・読者のページ

さて増ページに合わせて，今月から読者のページもオープンすることにしました。このコーナーに関する質問や感想，イラストなど，どんなものでもかまいませんからどしどしとお寄せください。

それでは皆さんからのお便りを紹介しましょう。

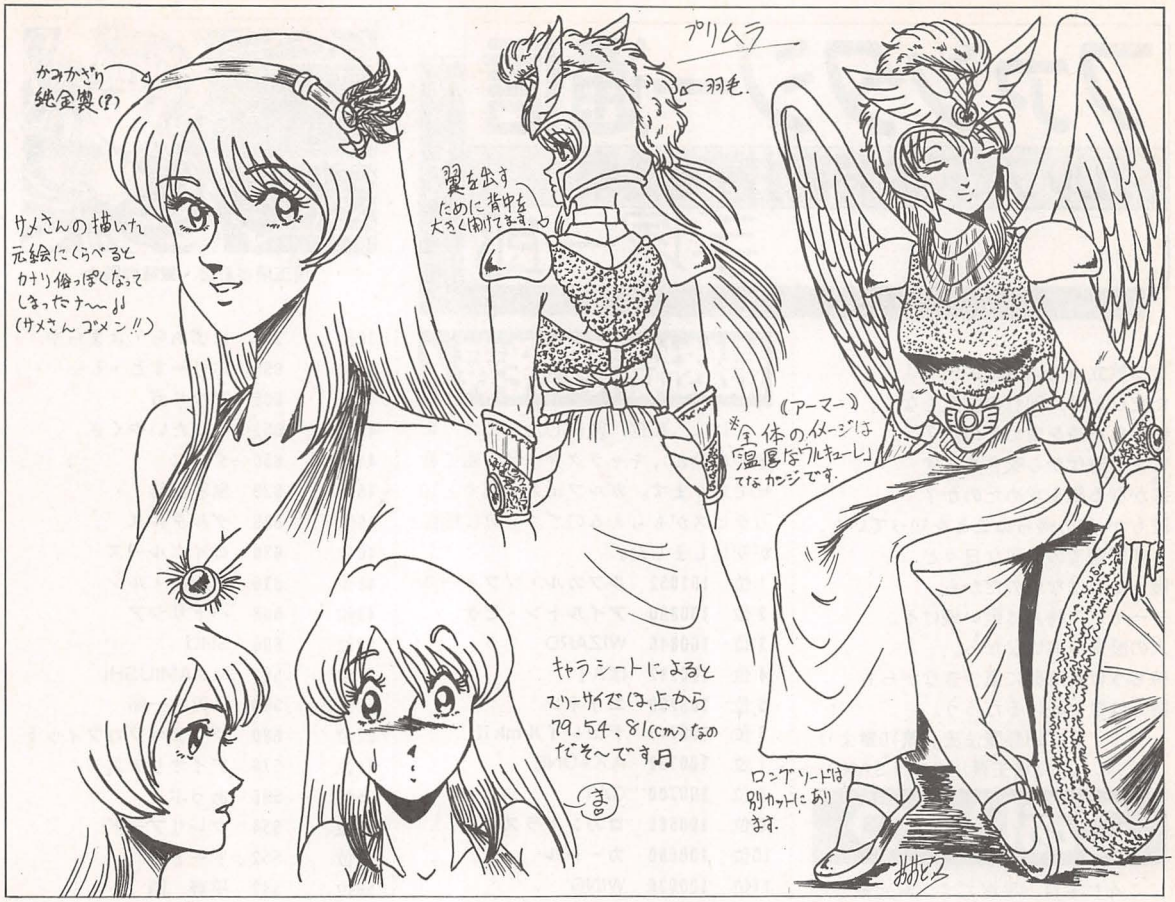
読：「5月号のくりぃむレモンの広告をもとにしたとしか思えないイラストがすごかったです。」
（鹿児島県・**永峯謙一郎**）
読：「ワープスファンタジーのパッケージイラストは富本起矢さんですね。富本さんの女性キャラはとてもかわいいのでよいと思います」
（北海道・**真崎勝也**）
O：TRPGはファンタジーばかりじゃありません。5月号で紹介した「ワープスフューチャー（現代から近未来がテーマです）」はいかがでしたか？　さて，パッケージイラストを担当されている富本先生ですが，実は「くりぃむレモン」シリーズのキャラ設定なども担当されていました。従って，マネしたわけじゃないんですよ。永峯くんわかったかな。
読：「今は毎月ワープスのリプレイをしているけど，他のTRPGのシステム（D&D，ローズトゥロード，ルーンクエストなど）を少しずつでいいから紹介していってほしいと思う
（宮崎県・**石橋　敦**）
O：そうだね。これについてはリクエストも多いし，できれば前回のD&Dのように読者プレゼントをからめて紹介できればと思っています。努力はするから期待していてね。
読：「こんにちは。WARPSをプレイしているときに起こった珍プレイを紹介したいと思います。
GM(私)：…というわけわけだよ（状況を説明している）。
そして，しばしばの沈黙が過ぎ去って，プレイヤーTが，とんでもないことを口走ってしまった。
プレイヤーT：…やっぱ，オレのキャラ女にしようかな。
周りのプレイヤーはもちろん，私も驚きました。WARPSをプレイしているときには，D&Dなどをプレイしている感覚で，ポンポンしゃべったり，わけのわからんジョーダンを言うのがどれほどの危険か，あれほど言っておいたのに。
プレイヤーT：あっ，やっぱりやめとこうかな。
GM：じゃあ，抑制力チェックして。
プレイヤーT：失敗した。
このとき，私は考えた。元々が男だったキャラクターを，いくらヒーロー・ポイントだからといって，そう簡単に女にしてやるわけにはいかないと。
その瞬間，TRPGにおける最強のルール，その名も「GMの裁量（さいりょう）」を発動してしまった。
GM：Tよぉ。物事には順序ってものがあるぜ。いきなり男から女に変えるわけにはいかないな。
私はそう言うと，Tのキャラクターシートを取りあげ，性別の欄にこう書き込んだ。「おかま」と。
（新潟県・**南雲　淳**）
O：よくあることですね（あってたまるか）。プレイヤー発言＝キャラクター発言として考えるWARPSでは，キャラクターに女性への変身願望があるというぐあいに解釈されてしまうのです。さて，Tくんのキャラの特性はどうなったのかな。

ドルアーガの塔カードゲーム

長い間，発売が嘘吹（うそぶ）かれていた「ドルアーガの塔カードゲーム」ですが，ようやく発売が決定しました。

この他にもナムコのキャラクターをテーマとしたカードゲームがいくつか予定されています。

詳細は次号で詳しくお知らせします



▲フィーニアのプロフィール
(本当にこんどこそ，まちがいないと思います)。

イラストコーナー(がんばれシドくん！)

さて，今月は出番のなかったシドくんですが，来月からの活躍に期待してくださいね。



by REXあらためFOX



by かみひとし



by GABO

当選者の発表

それでは最後に，5月号で募集した「ワープスオリジナルセット」と「ワープスフューチャーパート1・トーキョーシティー1989」のペアプレゼントの当選者の発表です。

たくさんのご応募ありがとうございました。当選者は以下の3名のかたに決定しました。

石川県　森　洋介
宮崎県　赤木　直樹
秋田県　小野　考臣

(敬称略)

＊　WARPSに関するお問い合わせ
㈱ツクダホビーまで。
〒111 東京都台東区元浅草1-3-1
☎03-843-1139・1130

ファンタジー通信

「ガルフェスの洞窟」最終結果

手塚一郎



埼玉県与野市・銀竜の騎士

彼は旅立っていった。
ただひとり，別れの言葉もなく。
新たなる詩を求めたのか？
古(いにし)えの時代から吹きさらす
遙(はる)かなる風を求めたのか？
誰もが，彼の帰らぬことを知っていた。
もう王宮での退屈な日々と
戦うことはないのだから。
——そして詩人は歌い続ける。
人の歴史を追いながら。
待ちうける危機に気づきながらも
詩人は歌い続けるだろう。

「幻想魔法史」第10章より
〔埼玉県川口市・SAND〕

ごあいさつ

こんにちは，手塚です。お元気でしたか？　今月も2ページです。

さて，MRPGモドキ「ガルフェスの洞窟」って覚えてます？　そんなものは知らんとか言わないでください。悲しくなってしまいます。これは，'88年1月号で行なった読者参加企画です。

MRPGとは，メール・ロールプレイング・ゲームの略。手紙のやりとりによってRPGをしてしまおうというヤツ。通常なら何度も手紙をやりとりしますが，これをベーマガでやるわけにはいかないので，読者のみなさんにキャラクターや進路を書いたハガキを送ってもらい，それの結果をベーマガで発表するという形をとりました。

今まで2回ほど途中経過を載せてきましたが，お待たせしました！　今月は最終結果の発表です。

いやー，集計は疲れました。他のライターの人たちにも手伝ってもらったほどでした。MUNEPI♬，栗田くん，大亘くん，ありがとう。

誌面の都合で上位の人たちしか紹介できなかったのが残念です。キミのキャラクターが載っているといいね。

また機会があったら，こういった企画をやりたいと思います。ご意見ありましたら，お手紙ください。

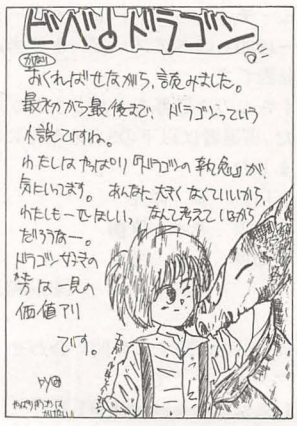
最終結果の発表！

これは，順位，獲得したラピス（お金の単位ね），キャラクター名の順で載せてあります。ガルフェスを倒すと10万ラピスがもらえるので，一気に順位が変化しました。

1位	101052	ルフカル・ソフィーユ
2位	100880	アイルトン・ピケ
3位	100846	WIZARD
4位	100792	ぼA！
5位	100790	エリオン
6位	100745	デュレイルmkII
7位	100732	A.KAONE
8位	100700	CAT
9位	100688	ロカンドラス
10位	100680	カーレル
11位	100638	WING
12位	100620	メイアス・クレスト
13位	100614	まつくん
14位	100606	イエロー・モンキー
15位	100580	肺度来怒— 3
16位	100558	レイストリン
17位	100545	Quicron
18位	100530	ばあす
19位	100522	DIE
20位	100520	ウィンドゥ・オープン
21位	100480	インディマン
22位	100450	クリストファー・リィ
23位	100442	Ark＝Saver
24位	100440	Speedstar
25位	100435	沙羅曼蛇II
26位	100430	エルフ＝ファクト
27位	100406	ウェラーナ・バングス
28位	100394	ペガサス和博
29位	100356	K.AMURU
30位	100350	ZADO
31位	100338	カズヒロ
32位	100330	ガイザ
33位	100315	Syntax
34位	100296	エルフェア・ルフェア
35位	1380	ペンネーム
36位	800	インディー・やまもと
37位	788	Hatty
38位	760	クラバート
39位	758	イジドール
40位	704	ほばあら・きまらや
41位	695	ぷりーすと・しー
42位	668	アウリガ
43位	652	へいたいやくざ
44位	650	タニス
45位	638	鳥羽乱舞
46位	636	ダルタルス
46位	636	ロイグルース
48位	616	チャー・ルン
49位	608	パトリシア
50位	600	SHU
51位	582	M.KAMIUSHI
52位	580	R.田中一郎
52位	580	クリア＝プロフィット
54位	570	アイオリアス
55位	560	あっぷ
56位	554	クレリアード
57位	552	ドードー
58位	542	平野　陽
59位	540	コマンドーひとみ
59位	540	暗黒騎士
59位	540	宮下京子!?
62位	538	まんぼう・さまー
63位	530	XOXZAS-ZX
64位	524	ノンキホーテ
65位	510	メレアグロス

今月の本箱

やっぱり，ドラゴンっていいよね。ドラゴン好きは「最後の竜に捧(ささ)げる歌」を読んでおくといいかもしれない。



愛知県稲沢市・空飛ぶ座頭鯨

今月のC.Cコーナー

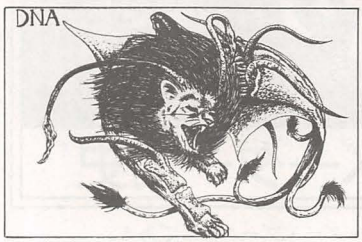
まいどおなじみのC.Cコーナーです。先月の課題は「ライオンとイカの合成」でしたね。なかなか力作が多くて選考に時間がかかりましたが，今月の3点。以下の作品を優秀作としました。

まずは，**天野〝和〟優耶くん**。躍動感に溢れる作品に仕上がっています。最近はイラスト・ギャラリーのほうでも活躍してますね。続いて**DNAくん**と**糸瓜導士くん**。ボールペン1本と筆1本の対決（？）は，なかなか見ものです。

さて，来月の課題。埼玉県大宮市・**カローンくん**のリクエストで「ヤギとオタマジャクシの合成」。しめ切りは6月15日必着まで。力作待ってます。



岐阜県各務原市・天野〝和〟優耶



富山県中新川郡・BRAIN・DNA



埼玉県川越市・糸瓜導士

ファンタジー通信伝言板・特別編

またまた「特別編」だって？　いいじゃないか，別に。ハガキは縦だよ。







ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

えーと，先月号で募集した「ファンタジーQ&A」ですが，ちょっとしか送られてきません。シクシク。

たくさん送られてきたら今月は特集しよーかな？　なんて思っていたのに…。引き続き募集しているので，何でもいいですから「ファン通・Q&A」係まで送ってください。

ファン通改造計画の第1弾（？）としての「Q&A」。単独のコーナーを作ろうと思ってます。なるべくハガキで送ってください。

それでは，また来月，お会いしましょう。お元気で。



新潟県豊栄市・篠原　駿
㊡：いちごが食べたくなった。また送ってください



東京都足立区・足場　透
㊡：バックのホワイトは，ハブラシでやったんだって！



広島県福山市・西森久高
㊡：コワそうなヤツなのに雪ダルマ。カワイイねえ



大阪府豊中市・ZOEDON
㊡：うわー，キレイだね。トーンの使いかたがうまいぞ



静岡県藤枝市・向日　葵
㊡：このイラスト，横でいいのかな？縦も捨てがたい

見城こうじの 激論！ビデオゲーム

第1回・インベーダー前史

こんにちは，見城こうじです。さて，先月からの予告どおり，新コーナーのスタートです。毎回毎回ビデオゲームに関していろいろな特集を組んで，ゲームというものを深く掘りさげていく，おもしろい読み物的なコーナーにしていきたいと思っています。

(※いいタイトルが浮かばなくて，こんなんでましたけど，いいタイトルがあったら誰かアイデアくれませんか？)

さて，インベーダー前史と一口に言っても，日本にビデオゲームがはじめて輸入されたのが1973年，『スペースインベーダー』の発売が1978年だから，そこには5年もの歴史があるということになる。それを今回はたったの2ページで簡単に追ってみようというわけだ。かなりの駆け足で追うことになるので説明不足な点はご容赦願いたい。だが，『スペースインベーダー』を境に，その前後を区分して，ビデオゲームを考察するというのは，大変意味のあることである。それは，ビデオゲーム作りのコンセプト，そしてそれを取り巻く状況というものが，『スペースインベーダー』を境にガラリと変化するからである。

では早速本編に入ろう。

ビデオゲーム・黎明期の特徴

●ゲームと言えばアップライトだった

最近はゲーム・センターに行ってもほとんどをテーブル・タイプの筐体が占めており，アップライト・タイプ(立ってプレイする筐体)というのはあまり見かけない。これが昔はちがった。ゲームと言えばアップライト型で，テーブル型なんてものは存在しなかった。いや，正確にはかなり早い時期にテーブル型というものも開発はされたのだが，それは喫茶店などへの設置を中心に考えられたもので，ゲーム・センターにテーブル型が定着したのはインベーダー・ブームからである。

●タイマー制ゲーム

この点がインベーダー以降のゲームと大きく異なるのである。この頃のゲームは「タイマー制」で，最初に与えられた時間をプレイすると強制的にゲーム・オーバーとなる。それも90秒だとか120秒なんていう程度の時間で，その間に規定の得点に達すると何十秒かだけエクステンド・プレイが楽しめるといったものが多かった。この頃はまだプレイヤーすなわちゲーム・センターに遊びに来るお客も謙虚なもので，100円ないし50円を払ってその程度のプレイ時間であることを当然だと思っていたのである。これにはいくつか理由が考えられ，一つに当時のゲームをプレイするという感覚が，遊園地などで乗り物に乗るような刹那的な娯楽の感覚とほぼ等しかったということがある。二つめに当時はTVモニタを使ってゲームができるということそのものが新鮮であったということ。三つめに，作る側の問題もある。当時は技術的にも，そしてアイデア的なノウハウの面でもそれほどの長時間プレイに耐え得るだけの奥深いゲームを作る力がなかったということがある。たとえば，「ブロック崩しゲーム」にしても，そのクリアのための手順が……

①下段から順にブロックを突き崩していく

②穴を開けて裏側にボールを通し，まとめてブロックを崩せるようになる。また，ボールのスピードもアップし，パドルも小さくなって難易度が増す。

③ブロックの残り数が減ってくると，いかにそのブロックにうまくボールを当てるかという，狙いの精度をプレイヤーに要求するゲームへと変化する。

——と，今でこそ何の驚きもないかも知れないが，当時はこれだけ難易度，ゲーム性両面からメリハリがついたゲームなど他にはなかった。

●海外の作品多し

このことに関しては，このあとでも少し触れるが，当時は日本国内でも，市場のかなりの割合を海外のビデオゲームが占めていた。日本のゲーム・メーカーで当時から活躍していた会社というとセガ，タイトーぐらいのもので，ナムコなどはゲーム・メーカーとしてはかなりの後発だった。海外のメーカーで当時活躍していた会社と言えば，「ATARI」「BALLY MIDWAY」「EXIDY」「GREMLIN」などが挙げられる。

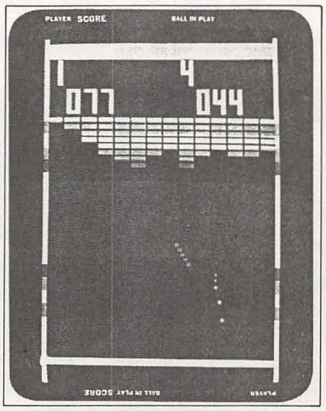
インベーダーまでに登場した代表的なゲーム

インベーダー・ブーム以前に登場した代表的なビデオゲームを三つ挙げろと言われたら，これは『PONG(ATARI社)』『BREAK OUT (ATARI社)』『CIRCUS(EXIDY社)』ということで，意見がわかれることは少ない。

『PONG』と言うのは，画面の両サイドのパドルを動かして，2人でボールを打ち合い，ボールを打ち逃がしてしまうとミス，という実にシンプルなゲーム。先頃タイトーから発売された『VSホットスマッシュ』は，これのリメイクであるという話もある。

『BREAK OUT』を知らない人はいないだろう。通称「ブロック崩しゲーム」。最近でもタイトーの『アルカノイド』でリメイクされて大ヒットしたことは記憶に新しい。

『CIRCUS』，このタイトルでピンと来ない人も「風船割りゲーム」と言えばわかることと思う。サーカスを舞台



▲『BREAK OUT (1976年 ATARI)』言わずと知れた古典的名作。近年のリメイク・ブームでかなりリメイクされた

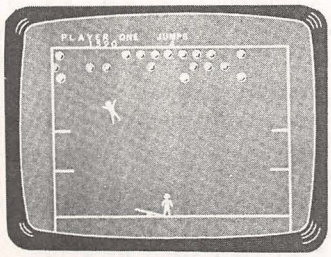
に，シーソーに乗った2人組が交互に飛びあがって頭上の風船を割っていく，というゲームだ。

さて，これら3作のゲームには，いくつかの共通点がある。一つに，どれもがアメリカ製品であるということ。日本人は，輸入されたものを何でも自分の文化に吸収してしまう才能を持っているが，ことビデオゲームに関してもこういった歴史があるということは覚えておいてほしい。インベーダー以降，日本国内でヒットした海外作品というのは，実に限られている。それが，インベーダー以前には代表的作品といえばこのように海外製品ばかりが挙がる。大変おもしろいことだ。

もう一つの共通点に，どれもがダイヤルでパドルを操作し，玉を打ち返すゲームであるということ（視覚面では必ずしもパドルと玉ではないが）。この発想は，のちに『スペースインベーダー』へと発展していく。そしてインベーダーからゲームは新しい流れに進んでいくことになる。そうした点から見て，これらパドルものは，ビデオゲームの流れの中で大変重要な位置を占めるといってよい。

その他の作品

この他にどのような作品があっただろうか?やはり当時から多かったのがスポーツ・ゲーム。野球もの・『BALL PARK (BALLY MIDWAY)』，ボクシングもの・『ヘビーウェイトチャンプ(セガ)』，バスケットもの・『バスケットボール（タイトー）』など数多い。しかし『BALL PARK』などは100円で1イニングしか遊べなかったというのが悲しかった。



▲『CIRCUS（1977年 EXIDY)』いわゆる風船割りゲーム。日本国内ではいろいろな名称で流通していた

ドライブ・ゲームもやはり歴史の長いジャンルだ。『スピードレース(タイトー)』『NIGHT DRIVER（ATARI)』『ロードレース(セガ)』『マンT.T.（セガ)』などこれまた数多い。だが，どれもドライブ・シミュレーションと呼ぶにはほど遠く，当時のドライブ・ゲームのことを「画面の上のほうから敵車がつぎつぎと降ってくるのを左右にハンドルを切ってかわしていくゲームだった」と表現していた人がいた。なるほど的を射た表現だ。

この他によく見ることのできたジャンルに射的ゲームがあった。これは最近でいうところの『オペレーションウルフ（タイトー)』のようなタイプのゲームだ。『バレットマーク（セガ)』なんていうのは僕もよくプレイした。画面中にドクロマークなどがたくさん流れていくのをガンガン撃ちまくるゲームだ。射的タイプでも画面下方から上方に向かって弾が撃ちだされるタイプもあって『クロスファイアー（タイトー)』『ブルーシャーク（タイトー)』などがそうだ。考えてみれば，これらのタイプがインベーダーなど，後のシューティング・ゲームの原点であったと言える。

とくにジャンルわけしずらいゲームで『BLOCKADE（GREMLIN)』というのがあって，これはドンドン伸び続けるブロックでお互いに相手の進路をふさぎ合うというゲームで対人，対CPUがある。

メイズものの原点とも言うべきゲームに『GOTCHA（ATARI)』というのがあった。これは2人プレイ用のゲームで，メイズ内で○と×のキャラクターが追いかけっこ，いわゆる鬼ごっこを行なうというゲーム。個人的にかなり好きだった。これが『パックマン』の原点であるとかいう話もある。

最後に

やはり2ページというスペースの中で5年もの歴史を追うのは大変だった。ゲームの説明も不充分なものが多く，わかりずらかったらごめんなさい。

このコーナーに対するご意見，ご感想お待ちしています。来月号は，また全然ちがう内容のものを扱います。

バスケットボールの面白さを
取り入れた本格派ＴＶゲーム

TAITO
TAITRONICS

Basketball
タイトーバスケットボール



遊び方

①コインを投入口に入れます。
②画面にプレイヤー（前衛，後衛），ボール（光球）バスケット（ゴール）が表われます。
③キャビネット前面のつまみ（ノブ）を操作してボール（光球）をプレイヤーに当て，そのクッションでパス及びシュートをします。見事シュートしますと味方側の点数表に得点が２点加算されます。
④中央上部に設けた数字は制限時間を表わし０になるとゲームは終了します。
⑤２ゲーム目はコイン投入口近くにあるリプレイボタンを押して下さい。



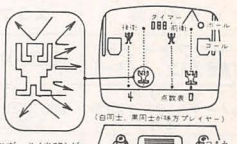
特徴

- エレクトロニクス技術を応用し，TVを組込んだタイトロニクスシリーズ第６弾。
- 画面は大型20インチ(500㎜)ブラウン管使用。
- 100円用クレジット機構(IC使用)内蔵。
- プレイヤー及びバスケットがリアルに表現されていますので視覚的な面白さがより一層ゲームの楽しさを倍加させています。
- 画面中央上部に設けた数字は減算方式のタイマーで調整が可能です。

仕様

- サイズ
  高さ 1620㎜
  横巾 700㎜
  奥行 650㎜
  重量 70㎏
- 電源 AC100V 95W 50/60Hz
- 外装 メラミン化粧板仕上げ
- プレイ料金
  1プレイ 50円
  2プレイ100円 } 2ウェイ

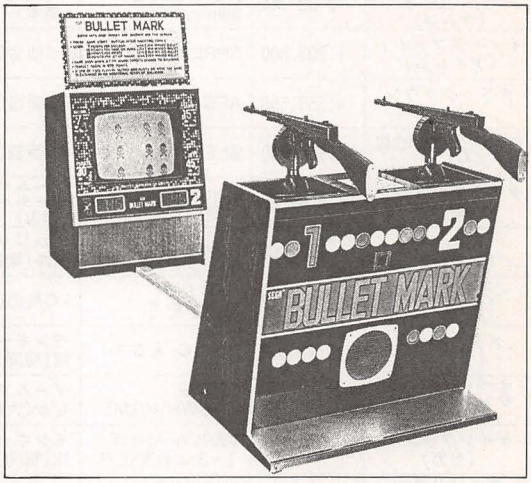
操作方法



※ボール（光球）がプレイヤーに当る位置により，跳ね返る方向が変わります。

プレイヤーはつまみ（ノブ）の操作により……の線上を自由に動きます。

▲『バスケットボール（1974年タイトー)』なかなか当時の雰囲気が感じられて楽しい（カタログより）



▲『バレットマーク（1975年セガ)』
100cm×325cm×148cmの大型筐体。画面はモノクロ

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ヘルファイアー (東亜プラン/タイトー)	10,000,000+α	SSC-MYR	プレジャーキャッスル(東京)	8周目の2面にて達成 残4機
テトリス <ノーマル・ランク部門> (セガ)	ライン675で999,999ptsを達成	SSC-VAP㋮ (KKK)+α!	プレジャーキャッスル(東京)	※得点カウンター・ストップ時の最少ライン記録者
ロンパーズ (ナムコ)	8,702,980	VERCA-HSA	モンキーハウス本館(福岡)	全61面クリア 1up×23 ノーマル設定
ウイニングラン <テクニカル> (ナムコ)	2′20″564	RAN Cheered by YUM	PC巣鴨(東京)	クリア ノーマル設定
ウイニングラン <イージー> (ナムコ)	2′00″744	伸びてあと0.2秒!! Sniper. NOM	ゲームプラザ (熊本)	クリア
イメージファイト (アイレム)	1,803,800	SPREAM-I. Z	PC仙台(宮城)	全2周クリア ノーマル設定 ※連射装置付
クラックダウン (セガ)	4,558,658	AFC-T'	PC新宿(東京)	全16面クリア 忍ボーナス×4
ワルキューレの伝説 (ナムコ)	1,825,450	銀玉マサやん	PC西荻(東京)	全8面クリア ノーマル設定
ターボアウトラン (セガ)	7′47″28	Comb-はAKD P. Dほど熱くない	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)	全16面クリア 無事故 ノーマル設定
トンマ (アイレム)	872,000	RVS-POKEN	プレジャーキャッスル(東京)	全7面クリア ノーマル設定 ※連射装置付
フェリオス <イージー> (ナムコ)	853,970	NRP RRR 高岡早紀Ⓢ	PC烏山(東京)	全4面+αクリア ノーマル設定
メタルホーク (ナムコ)	13,678	G. M. C. えるす	モンキーハウス本館(福岡)	全8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)	3,250,430	GPT, S -BWH(KGM)	ゲームプラザとよなか(大阪)	全8面クリア
ゲイングランド (セガ)	31,200,255	VERCA-なっぱ 1-3はお買得!!	モンキーハウス本館(福岡)	全40面クリア ノーマル設定
サイバリオン <実戦編> (タイトー)	23,830,040	SSC-VAP㋮ (KKK)+α	PC巣鴨(東京)	全5面クリア ノーミス×4 No.95 ※3機設定
サイバリオン <基礎編> (タイトー)	14,745,970	SSC-VAP㋮ (KKK)+α	PC巣鴨(東京)	全5面クリア ノーミス×5 ※3機設定
アサルトプラス <スーパー> (ナムコ)	3,228,250	RAMBLER-REI㋷	PC早稲田(東京)	全10面クリア 残10機 ノーマル設定
ストライダー飛竜 (カプコン)	488,300	RVS-GUN	プレジャーキャッスル(東京)	全5面クリア ノーマル設定
ダブルドラゴンII (テクノスジャパン)	274,400	SPREAM-SAKI㋓	PC仙台(宮城)	全面クリア 2人設定
パワードリフト <Aコース> (セガ)	6′48″47	ComB-ESU㋦	PC表町(岡山)	全6面クリア
パワードリフト <Bコース> (セガ)	6′42″62	はあきんど長い間お世話になりました	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)	全6面クリア ノーマル設定
パワードリフト <Dコース> (セガ)	6′40″79	ASS-トシちゃん 25歳-OUT	筑波学園CH (茨城)	全6面クリア ノーマル設定

■天地を喰らう(カプコン)：キャラクター別集計

使用キャラ	スコア	スコアラー	店　名	備　考
張　飛	5,086,800	TRK	PC西荻(東京)	全面クリア
劉　備	5,197,900	ATARI-KAD	PC笹塚(東京)	全面クリア
関　羽	5,199,600	ATARI-KAD	PC巣鴨(東京)	全面クリア ノーマル設定
趙　雲	5,206,300	STI㋟	GB高田馬場(東京)	全面クリア ノーマル設定

今月のトップは東亜プラン，自社ブランド発売第1弾のヘルファイアー！うおっといきなり1千万点かあ！ビックリしたなあもう。とにかくおめでとうございます。

テトリス！なんと600ライン台でカウンター・ストップとは！彼のパワーの前には猿の大道芸も無力なのか!?

ロンパーズはとうとう全面数の½以上で1upを獲得！こんなに取られるとわかっていたらナムコもこんなフィーチャーなど入れなかったのでは…？

ウイニングラン！スタンダード・タイプの発売は，戦いに拍車をかけるか？

ZAP！ワルキューレの伝説はZAPで稼ぐ！ZAP！ZAP！ZAP！こいつは正にマンモス・ラッキー(←うまい！)。

ターボアウトランはやはり7分台に突入。先月から13秒近く記録が縮んでおります。

トンマ！上から読んでも下から読んでも「トンマのマント」。

フェリオスはイージー・モードのみで更新がでています。

サイバリオンは基礎編，実戦編共に3機設定でだされたスコアですので，それぞれ100万点，200万点をマイナスしたものが標準設定時の記録となります。

ストライダー飛竜等，今月は東京のプレジャーキャッスルの活躍が目立っていますね。

ダブルドラゴンIIは先月と同一プレイヤーによって記録更新がでています。

パワードリフトの記録更新は3コースにまで減少！スーパーモナコGPにそなえ，体力・財力温存体制に入ったのか？

そんなわけで登場したのが天地を喰らう！使用キャラクター別に集計！こんなんでましたけど，どうでしょうか？来月以降もこのように集計するかどうかはわかりません。

2人同時プレイについては，クラックダウンでトータル・スコア7,461,256pts，ワルキューレの伝説で1,613,840ptsといったところがでています。

また，ヘビーユニットで今月も1千万点が記録されております。

〈おわびと訂正〉

先月号の上海IIのトップは，GB高田馬場の1,788pts，同じくパワードリフト・Bコースのトップは，ゲームセンターニューチャンピオンの6′42″73でした。ここにおわびして訂正させていただきます。

(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
ワルキューレの伝説	1,075,330	AMM-中川　剛	ALL
天地を喰らう	1,606,800	XYZ	ALL
ファイナルブロー	1,832,160	JAZ	4面
ストライダー飛竜	411,850	BBC-JAZZ/	ALL,残1 1コイン
テトリス	999,999	Y'	ラ 999+α レ 99
ダブルドラゴンII	165,100	OAM-MRX㊗	4面
ロンバーズ	3,409,500	AMM-中川つよし	ALL
ブラストオフ	912,100	AMM-中川つよし	ALL
パワードリフト	6'44"41	Y'	Dコース
究極タイガー	10,000,000	OAM-MRX㊗	5周目1面

ゲームプラザヴィクトリア　北海道

北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックダウン	159,700	MOAi-MTAN	3-2
ヘルファイアー	526,950		5-10
トンマ	327,900	F・Dumplings	ALL
四川省	1,538	DECOMAN 2	5面
ファイティングファンタジー	316,330	BREM-VATSHU	ALL
ファイティングホーク	2,014,450	りょうざん連合艦隊	ALL 残10ミソ×0
ワルキューレの伝説	861,430	LAP-K・I	ALL
忍者龍剣伝	72,900	CHA（玉山）	4面
天地を喰らう	1,565,700	BOBU	7面レベル7
テトリス	515,463	りょうざん4078	ラ 741 レ 99+α

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
天地を喰らう	5,057,900	H.A	ALL 闇羽
イメージファト	1,547,200	EGA-PAC	ALL連射付 全2周クリア
ストライダー飛竜	325,500	元祖 EGA	ALL
ロンバーズ	2,820,740	G.O	ALL
トンマ	ALL	SPREAM-K.S	
TATSUJIN	10,000,000+α	EGA-YMS	7-5
天聖龍	23,768,600	元祖 EGA	ALL 5UP×2
ワルキューレの伝説	ALL	謎の人	
ブラストオフ	1,063,450	POP	ALL
忍者龍剣伝	352,500	H.A	ALL

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）	999,999	なるみ	ライン 999 レベル 99
トンマ	243,600	北陵高のわたる	6面
ブラストオフ	662,450	3-2 橋本	クリア
ファイティングホーク	1,828,300	CUP-荻野	クリア
ワルキューレの伝説	339,343	北陵高の岡崎	7面
ロボコップ	7,493,800	CUP-荻野	クリア
忍者龍剣伝	102,100	安藤	5面
大魔界村	388,400	BREM-VATSHO	クリア
ロックオン	208,870	佐藤	ステージ9
フェリオス（ハード）	642,010	北陵高のわたる	クリア

プレイシティキャロット八戸店　青森

青森県八戸市六日町33　☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（1P）	979,760	RADISH-T.S	ALL ハート4個
ウイニングラン（イージー）	2'03"053	MSP-PON (GW帰省復活)	全部1位 ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'25"523	POWERED by T.Y/	全部1位 ノーマル
トンマ	611,800	ART-FOX (GW帰省復活②)	ALL ノーマル
天地を喰らう	4,756,900	ITA H.H.38H.	ALL キャラ趙雲
ストライダー飛竜	320,400	RADISH-T.S	ALL ノーマル
クラックダウン（1P）	99,300	CAG²-PON	1C,2-3 ノーマル
天聖龍	5,550,900	Mr.AI	ALL,残4 ノーマル
ファイティングファンタジー	292,080	D.H. PECTOR/	ALL ノーマル
パワードリフト（Dコース）	6'45"81	MSP-OAG²-PON海	全部1位 ノーマル

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
ワルキューレの伝説	977,910	RADISH… T.S	ALL
ブラストオフ	942,200	LIM	ALL
フェリオス（ハード）	1,035,130	E-SWAT'S ATT㊞	ALL
天地を喰らう	4,972,000	ARA	ALL
トンマ	284,500	ESFORCE -NIN	ALL
ストライダー飛竜	345,200	ESFORCE -BAKUBOY	ALL
テトリス	900,905	ESFORCE -BEER	ライン 999 ノーマル
上海II	700	ESFORCE -LUCK	5面

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）	2'22"995	ねもとくん	予選決勝1位 ノーマル
トンマ	282,400	GC-佐藤直行	ALL ノーマル
天地を喰らう	4,680,900	西村　純	ALL ノーマル
ハードドライビン	152,665	ZEUS	3周 ノーマル
ワルキューレの伝説	1,051,810	中川　剛	ALL ノーマル
ファイナルブロー	1,617,750	ZEUS	ALL ノーマル
ファイティングファンタジー	327,170	BREM-VATSHU	ALL ノーマル
オペレーションサンダーボルト	2,614,730	DIE-のりや	ALL ノーマル
ブラストオフ	756,350	中川つよし	ALL ノーマル
テトリス	452,118	いろは	レ 99+α ラ 589

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　☎0173-34-8050

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲイングランド（1P）	30,222,515	豊島好考	ALL ノーマル
ゲイングランド（2P）	60,911,838	豊島好考 & 川村晃生	ALL ノーマル
テトリス（ライン部門）	455	目標999ライン。あと、どれだけお金を使えばいいのだろう。パパ許して!?	レベル99 ノーマル
テトリス（スコア部門）	402,626		レベル99 ノーマル
ゴールデンアックス	191	中野力也	個差値125.5
パワードリフト（Dコース）	6:58:34	伊藤昌志	ALL ノーマル
ターボアウトラン	26,838,460	K & K	14面
ロボコップ	736,700	青山秀樹	ALL ノーマル
モンスターレアー	565,320	中野力也	11面 ノーマル
レッスルウォー	1,013,800	小寺だョ〜ン/	5面 ノーマル

ハイテクゾーンセガ山形　山形

山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Bコース）	6'46"32	MARO	ALL ノーマル設定
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,ALL
トンマ	325,300	ATM-LSR	7面 ノーマル設定
ストライダー飛竜	329,450	ATM-乱	ALL ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	712,258	へのかっぱ	レ 99+α ラ 999+α
フェリオス（ハード）	92,640	ATM-LSR	ALL ノーマル設定
ロボコップ	5,863,900	RMC-SHO	ALL ノーマル設定
ファイティングファンタジー（1P）	276,420	BOB㊗	ALL ノーマル設定
クラックダウン（1P）	188,300	LOW	3-4 ノーマル設定
上海II（1P）	376	J170NT	3面 ノーマル設定

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）	2'22"385	SAH	CR34"652 ノーマル
天地を喰らう（1P）	518,700	R.P.G 夕紀&ミュ	
ワルキューレの伝説（1P）	401,190	JOE	7面
トンマ	226,500	KARM	ALL
ダブルドラゴンII（1P）	102,630	AVG-50円逃/ -B・B	4面
フェリオス（イージー）	813,360	AVG-専属組/- FOEいわかん	ALL
テトリス（イージー）	999,999	りょうざん連合艦隊	
ファイティングファンタジー（1P）	279,970	JOE	ALL
パワードリフト（Bコース）	6'51"88	AVG-わさの下? -FOEいわかん	ALL
キャプテンシルバー	123,640	えい/やあ/とお/うー	

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
ワルキューレの伝説（1P）	1,068,740	KTS ㊎	1コイン ALL
ワルキューレの伝説（2P）	1,112,630	KTS ㊎ ONOPON ㊎	1コイン ALL
クラックダウン（ノーマル）	277,451	YAS ㊎	4-2 忍×1
ストライダー飛竜	322,900	HIR ㊎ (FLの当たり屋男)	1C,ALL 3機設定,残1
ダブルドラゴンII	161,290	ちょびっと復活/ ZYX（掏摸夢）	ALLのボスのあとの影
天聖龍	15,264,000	ONOPON ㊎	ミス 残14
ウイニングラン（イージー）	2'01"771	?スピードランクって何すか?/㊙	どっちらけ/ 安くなるまで
ファイナルブロー（ノーマル）	1,814,610	ロトゲーWAT氏（掏摸夢DB）	もうやめた。1ミスにして
ロンバーズ	1,498,480	CO.	61面
テトリス（ノーマル）	157,903	茨のOBA	ライン 230 レベル 55

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
クラックダウン（1P）	4,412,554	SPREAM-BOMB	ALL ノーマル
クラックダウン（2P）	7,450,351	ぶたさん&BOMB	ALL 1段イージー
トンマ	507,300	NG	ALL ノーマル
ワルキューレの伝説	1,424,980	FHERISTAS-GIN	ALL ノーマル
ストライダー飛竜	443,850	FHERISTAS-GIN	ALL ノーマル
ターボアウトラン（マニュアル）	52,365,340	FHERISTAS-F.K	ALL,ノーマル,8'39"75
フェリオス（ハード）	833,410	FGS	ALL
テトリス（1P・イージー）	999,999	へのかっぱ,加藤	ライン 999 レベル 99
ファイティングホーク	1,938,350	GIN	ALL ノーマル
天聖龍	23,495,300	SPREAM-BOMB	ALL,残22 ノーマル

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
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"811	NTT	ノーマル
ゲイングランド（1P）	30,774,175	苦小牧SEGAの店員さん	ALL 150秒設定
ワルキューレの伝説（1P）	935,490	AMM-中川剛（小　槽）	ALL ハート4つ
クラックダウン（1P）	226,650	LAP-K.I（札　幌）	4-2
☆テトリス（ノーマル）	999,999+α	BMW（千　歳）	レ 99+α ラ 999+α
天地を喰らう（1P）	586,000	AVG-WAR	4面 闇羽
ヘルファイアー（1P）	306,200	NOBU	4面 ノーマル
ターボアウトラン（マニュアル）	8'12"93	LAP-BMXER（札　幌）	ノーマル ギア操作アリ
忍者龍剣伝（1P）	197,300	佐々木圭一（恵中3年）	ALL 2人設定
サイバリオン（実戦編）	13,680,870	ひろぽんII?!/（千　歳）	ALL EN 72

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
ワルキューレの伝説	1,244,840	佐藤晋一郎	ALL
トンマ	171,600	I.Z（YVC）	ALL
クラックダウン（1P）	4,398,205	SPREAM-SAKI㊙	ALL 忍×4
天地を喰らう（1P）	5,066,600	SPREAMースパもりくん	ALL,趙雲
ラスタンサーガII（1P）	1,000,000+α	悠羅権 RYU	ALL
★イメージファイト（連射付）	1,803,800	SPREAM-I.Z	全2周クリア 3周ノーマル
ロンバーズ	2,987,710	G.O	ALL 1UP×3
★ダブルドラゴンII（1P）	274,400	SPREAM-SAKI㊙	ALL,2人
ストライダー飛竜	404,500	SPREAM-すごいじゃま㊙	ALL
ブラストオフ	1,078,450	WHIM-AION F.ALPHA㊗	ALL

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（イージー）	2'05"634	INP	予選決勝1位 ノーマル設定
ワルキューレの伝説（1P）	951,000	T.M.K.（T.S）	ALL ノーマル設定
フェリオス（ハード）	987,430	T.M.K.（T.S）	ALL ノーマル設定
ロンバーズ	707,110	てるやん	49面 ノーマル設定
天地を喰らう（1P・強飛）	4,813,600	T.M.K.（T.S）	ALL レベル4
ストライダー飛竜	280,400	佐藤稚人	ALL ノーマル設定
天聖龍	25,398,200	T.M.K.（T.S）	ALL,残24 ノーミス
上海（1P）	794	T.M.K.（T.S）	6面

チャレハイ通信

★コミュニティスペースNTK(北海道)

●なんとサイバリオン20円.!

★ゲームプラザヴィクトリア(北海道)

●遅くなってすみません。ターボアウトラン入荷しました。

★ハイテクランドセガ五所川原(青森)

●以前にも増して，ゲイングランドが人気です。早くゲイングランドIIを，という声があります。セガさん，よろしく!!

★アビリティーズジャスコスクラム(宮城)

●当店では，ゲーム・サークル「掏羅夢(スクラム，㊙も可)」が活動中です。今後もよろしゅう!

★秋田CH(秋田)

●呼ばれてとびでてジャジャジャジャーン(古い)というわけで，にんじんあたっくVol.23発行のお知らせです。ご希望のかた，120円切手を今すぐ秋田CHへ!

●Vol.22の発送が遅れてごめんなさい!実は印刷がコピーからオフセットになったのです♡

★筑波学園CH(茨城)

筑波学園キャロットハウス　茨城

茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロンパーズ（ノーマル・3人）	2,830,550	E^2 A(C)	ALL 1up×6
忍者龍剣伝（3ダージ・2人）	441,100	Mr.しおじお君	ALL 1up×4
ワルキューレの伝説（ノーマル，命×4）	1,179,900	MANT-FIN	ALL 10万×3
パワードリフト（Bコース・ノーマル）	6'46"69	何か私は悪違いをしていたようです。	ALL,1位あと4秒?
★パワードリフト（Dコース，ノーマル）	6'40"79	ASS-トンちゃん 25歳-OUT	同上理論値界あと1.2秒位
クラックダウン（1P・ノーマル）	306,201	B:5,717,001点 D:5,737,762点	4-4 3段 ←これは補足
ウイニングラン（イージー）	2'01"037	LSP-RIN-KKK	スピード C タイム E
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"652	LSP-L&M 17	同上2つとも予戦決勝1位
ファイティングファンタジー（1P）	318,710	TTG-ARS ソロモン超"強し!	ALL ノーマル，2人
究極タイガー（イージー・3機）	8,789,750	ASS-NEB	4周目6面 1年越の悩み

サンペディックナムコランド　千葉

千葉県習志野市谷津1-16-1　☎0000-00-0000

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックダウン（1P）	4,358,003	Mr.YOU 450円,海どこへ〜	忍×2,ALL ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"470	CHAT-HMD -ずるずる	ノーマル
ワルキューレの伝説（1P）	1,259,410	MANT-FIN	ハート×4 40万有ALL
天地を喰らう（1P）	950,700	CHAT-武井拓也	5面,猛発
トンマ	694,200	CHAT-CG -COM	ALL,残1 1分ユミス
ブラストオフ（新VER）	1,112,200	ETR-CHOKU 納	ALL 8万エブリ
ダブルドラゴンII（1P）	143,060	CHAT-SBT	ALL 3機設定
ストライダー飛竜	352,750	OLIVER -QGZ	ALL,残0 ノーマル
ファイティングファンタジー	294,150	MML	ALL 3人設定
パワードリフト（Bコース）	6'49"71	ETR-CHOKU納	ノーマル

プレイシティキャロット烏山店　東京

東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（1P）	1,580,020	譲王マサやん	ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説（2P）	1,613,840	M.C.K. AI	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（1P）	5,027,200	WINK-ZED さん	ALL 猛発使用
天地を喰らう（2P）	6,030,600	M.C.K. Z..	ALL
トンマ	693,700	NRP RRR 寺尾友美⑧	ALL ノーマル設定
上海II	1,552	SOARER	11面 90秒設定
☆テトリス（イージー・ノーマル）	999,999	NRP RRR 高岡早紀⑧	ライン792 にて達成
クラックダウン（1P）	4,496,557	M.C.K.	ALL,忍×6 ノーマル設定
★フェリオス（イージー）	853,970	NRP RRR 高岡早紀⑧	ALL ノーマル設定
メタルホーク（新VER）	12,703	NRP RRR 石岡美紀	ALL ノーマル設定

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
ワルキューレの伝説	963,620	SAIDER	1コイン ALL
天地を喰らう（劇備）	4,804,700	SRM-B.FALCON	1コイン ALL
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,479,430	7-11 バイト人	ALL,16人 LIFE×6
ストライダー飛竜	290,750	AHAさんが手紙を出す。真仙台へ?!	1コイン 5面
天聖龍	11,344,000	関西人EDWARDやねん	ALL,残×0
ロンパーズ	2,401,850	私も行きます。仙台 MB-SP◇JUN	ALL,残×1 1UP×5
上海II	444	?	4面
ブラストオフ	99,999,999	ETR-CHOKU	ALL EVERY台
テトリス（ノーマル）	686,217	UWM	レベル 99 ライン 936
テトリス（イージー）	724,633	UWM	レベル 99 ライン 709

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
天地を喰らう	4,632,300	ZAC	ALL
ワルキューレの伝説	1,013,310	OGS	ALL ♡4-1/2
トンマ	237,100	原徳寿人⑧（利用の名人）	ALL
ファイナルブロー	2,149,720	いしぐろ	ALL
ヘルファイアー	523,600	AKA	5-10
ブラストオフ	1,101,750	AEX-BUU	ALL
ストライダー飛竜	264,450	HIP	ALL
クラックダウン	1,326,902	AEX-RYU	ALL 忍B×2
フェリオス（イージー）	813,750	Text-I◇ki	ALL
レッスルウォー	2,247,300	せっちん	6人目

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（ハードテスト）	999,999+α	MGN-KOZUKE	レベル,ラインカンスト
☆テトリス（ハードテスト）	999,999+α	まつおにゃん	レベル,ラインカンスト
ワルキューレの伝説	897,690	Tea's-D を見損ったもののみ	8921
天地を喰らう	43,400	たこ	
ブラストオフ	1,116,500	ぐ	ノーミス 0-6
上海II	648	MGN-KOZUKE	5面にて手詰り
フェリオス	715,300	KEZ	リード 全面クリア
フェリオス	830,140	田子さゆう舎を勝手に応援する会	イージー
ロンパーズ	2,298,420	SUR-HAMVD NORIP-E	ALL,残4人
発翔鮫	2,895,730	ぐ	イージー 5機設定

ハイテクランドセガベルル　埼玉

埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トンマ	852,200	HTL-Y.N	ALLクリア ノーマル
クラックダウン	2,415,856	EMBLEM ZED	ALLクリア ノーマル
上海II	1,523	サンロード小池	11面 ノーマル
脱獄	12,350	W.I	ノーマル
テトリス	451,066	Y.M	ライン 573 ライン 99
オーダイン	クリスタル 725,100	EMBLEM らんさあ㊙	ALLクリア ノーマル
ティードオフ	20アンダー	ヤッホー小池	ノーボギー ノーマル
アウトラン	4'48"87	EMBLEM 戦闘狂 恵美子	Cコース
ターボアウトラン	8'35"96	DCC-AGAS-Rimi	オート

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
ハードパンチャー	21,947,100	(株)相木屋,海外貿易部,海外事業課	パワーレーザー使用クリア
ファイティングファンタジー	289,480	KSDエージの彼女の子分	ALLクリア 1コイン
テトリス	319,670	株相木屋,海外貿易部,海外事業課	レベル 83 ライン 365
ブラストオフ	820,150	へろへろぶー	ALLクリア
ワルキューレの伝説	290,000	らじ雨	1コイン
メタルホーク	7,730	帰って来たKSD栄二郎	1コイン
天地を喰らう	371,700	DURAN 栄児とRANDUKSD	1コイン 4面
上海	330	ウシャシャ男とKSD	1コイン
上海II	452	ウフフ娘とKSD	1コイン
究極タイガー	644,910	ピロピロダンサーとKSD	1コイン

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
ワルキューレの伝説（1P）	1,814,080	CRAMP-BOY	ALL ボーナス40万
★天地を喰らう（1P）	5,197,900	ATARI-KAD	ALL 猛備
トンマ	600,900	しかたないなーもうちょやり	ALL
ファイナルブロー	2,461,580	CRAMP BOY	ALL イージー設定
ファイティングファンタジー（1P）	302,460	DCC-AGAS-RIMI	ALL
クラックダウン（1P）	2,315,400	FRS-N.O	ALL,忍×0
ハードドライビン	178,668	SPREAM-SHOT㊙	スピード6周目オートマ
ラスタンサーガII（1P）	618,200	うさちまあっくす 保証の無い永パ	永久パターン ALL
テトリス	999,999	いーの	LINE999
TATSUJIN	10,000,000+α	ポッと出の若僧	AREA 999+α

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
ワルキューレの伝説（1P）	941,100	KC-YEN	ALL ノーマル
天地を喰らう	489,500	XYZ	少レイージー
ウイニングラン（テクニカル）	3'37"171	KC-END	予戦決勝1位 6周設定
ロンパーズ	1,717,160	KC-YEN	
テトリス	999,999	がし	ライン 988 レベル 99
上海II	840	ジャンボ尾崎	
ストライダー飛竜	127,600	AHO	ALL 5機
ドカベン	初戦勝利 明訓でプレイ	+67'OW 1枚	

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
ワルキューレの伝説	1,066,110	まだまだ弱気くらいすてい㊙㊗	ALL ノーマル設定
ハードドライビン	131,199	S-WAT'S 管理人(C)（OTL）	4周目張天スピードのみ
ハードドライビン（ベストラップ部門）	1'22"99	㊗㊗㊙	スピードにてノーマル設定
ストライダー飛竜	437,700	㊙㊗㊗	ALL ノーマル設定
ロンパーズ	2,737,120	急降下爆発機銃艇男 Sir銃（FGD）	ALL,1UP×3,ノーマル
上海II	558	国大生ゆーじ君	4面,④なし
ドカベン（1コイン）	56,762	ACT-EMPTY ㊙(㊗く㊙)	7-6で勝,明訓対いわき東
テトリス（スコア部門）	996,999	この点も超OTL, しかし668-97万で	ライン 790 ノーマル設定
テトリス（ライン部門）	ライン 790	終った美人の立場は一体…?	スコア996999 レベル99+α
テトリス（レベル部門）	レベル 99+α	まずはれべる だ!! ここがすたあと!!	悟例レベル部門参加者募集

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"833	GILLES VILLENEUVE	タイム B スピード C
ウイニングラン（イージー）	2'02"341	RB26DET	上記はランク設定です
トンマ	232,200	南風屋アタック! JAL-M, K㊙	5面 ノーマル設定
フェイスオフ（2人協力プレイ）	優勝コールド4回	復帰んでんでJAL㊙&TPY㊙	ソビエト使用 AIでんで……
天地を喰らう	1,705,000	F.U	7面,難霊 ノーマル設定
ダライアス（Vゾーン・1P・ミサイル）	4,436,780	A.Y	ランクA 5機設定
ダライアス（Wゾーン・1P・ミサイル）	4,506,830	TERRAPIN/ JAL-M, K㊙	ノーミス部門 1UP×2
ダライアス（Xゾーン・1P・ミサイル）	5,121,850	G.M.C. やすにゃん	同上
ダライアス（Zゾーン・1P・ミサイル）	5,270,970	G.M.C.YAS	同上
ダライアス（Zゾーン・1P・ウェーブ）	5,577,820	Y.T	同上

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
ワルキューレの伝説	1,056,660	ILS	ノーマル,ALL,1コイン
天地を喰らう	938,900	BIG	ノーマル
クラックダウン	4,036,650	KLM	ノーマル
トンマ	256,300	R-BOS	ノーマル
ファイティングファンタジー	300,500	T.K	ノーマル
フェリオス（ハード）	913,550	NON	ノーマル
レッスルウォー	486,800	三沢	ノーマル
ハードパンチャー	1,110,000	内田	ノーマル
ストライダー飛竜	265,550	高橋	ノーマル
上海II	356	H.Y	ノーマル

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）	2'21"523	SUR-HAMVD NORI-P-E	ALL,1位 34"450
ウイニングラン（イージー）	2'02"007	SUR-HAMVD NORI-P-E	ALL,1位 39"214
ワルキューレの伝説（1P）	1,106,920	しかし,ゲームはすでに遊って SIG	ALL,クリア 時30万
天聖龍（ターボ有）	21,376,700	ロストワールド・ニューYer神体㊙	4ミスup×2・師匠増
テトリス（カンスト部門）	999,999+α	逃にならずに天寿をまっとう な…い	ライン 999+α
ファイナルブロー	2,013,090	一発KOコマンドが欲しい男,SIG	ALL,1C
クラックダウン	入荷済	腕に自信のある方,是非当店にて挑戦を	忍ボーナスの1点が泣ける
フェリオス（今更ターボ装着）	高速連射ターボ装着済	TターボよりスゴイNターボが装備!	やるなら今のうちしか無い
天聖龍（牛退攻部門）	まだまだ縮む 6秒	謎の中国人ことオスカー神本 神童ミキ	1面ボスの速攻タイムです
サンダークロス（ノーミス部門）	4,408,720	NOVEMBER KELLY	旧VER, 4-3カミス

●店内改装しました。コンソレット筐体が増設され，台数も増えました。意外なゲームがありますよ。　by 店員2号

★PC田町(東京)

●ワルキューレの伝説でスコアの下1けたが「1」になるのは単なるバグなのでしょうか？

★プレイシティキャロットTOC(東京)

●「牛の登場するゲームはBGMがイイ」この命題を証明，または否定してください。

★PC烏山(東京)

●クエスター（NEWバージョン）入荷しました。

★PC駒沢(東京)

●最近他社製品をあまり買ってくれないので，今月は半分もダライアスになってしまいました。

●ウイニングランはとんでもない走りかたでタイムが早くなるようですね。やはりゲームはゲームでしかないのでしょうか？がっかりしてます。　(ボケ老人)

★PC新宿(東京)

●女性アルバイト大募集中!!

●ドリンク・サービスに，オレンジ，グレ

ゲームプティック高田馬場　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
ワルキューレの伝説（究極かぎざ部門）	1,792,060	Mr.まさし君都	ノーマル 悪キューレ
★天地を喰らう（超震が好き部門）	5,206,300	STI㊓	ノーマル ALL
天地を喰らう（装備がいい！部門）	5,054,200	STI㊓	ノーマル ALL
天地を喰らう（闇羽が良いぞ部門）	504,300	井草亜樹	ノーマル ALL
ファイティングファンタジー（ノーマル）	全面クリア 多気の皆様	鏑のロンドンに消えた○○○るまん	御怒価様
ロンパーズ（1UP増殖部門）	8,489,910	VERCA-HSA	1up×24 2ミス残2人
上海Ⅱ（遊べみ部門）	1,006	TILTOWAIT	7面
リブラブル（懐しのGEGGYO部門）	バシン45回	あしべ	ランクA

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（ノーマル・1P）	1,307,302	S-PROC ふえあり	ALL
ラストサバイバー（ノーマル・1P）	361,800	S-PROC ふえあり	
ターボアウトラン（マニュアル・1P）	8:50:35	S-PROC -T,M-	あと50秒? 無理かなあ?
ゴールデンアックス（ノーマル・1P）	価差値:105	S-PROC -ELF-	ALLだよな 本当に。
ギャラクシーフォースⅡ（イージー）	4,102,210	S-PROC -T,M-	3面スタート ALL
テトリス（ノーマル）	573,524	S-PROC -CGR-	レ 99＋α ラ 800
ティードオフ	4アンダー	S-PROC -R,Y-	
グラディウスⅡ（旧VER・ノーマル）	7,347,000	S-PROC -T,M-	10~4で 時間切れ
サンダーブレード（ノーマル）	5,262,730	S-PROC -TOM-	ベルルさん THANKS
忍者龍剣伝（ベリーイージー）	291,000	ZAD	メンバーじゃないのです!

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	445,700	ILG-M,M㊌	ALL
ラスタンサーガⅡ	309,700	ILG-FREEPLAY㊌	ALL,倒人パワー使用
ワルキューレの伝説（1P）	1,531,430	ILG-NEO㊌トロ	ALL ボーナス×4
ワルキューレの伝説（2P）	1,145,930	ILG-NEO㊌ ILG-M,M㊌	ALL
フェリオス（イージー）	831,380	Teacherと呼ばないで KCN	ALL,ハンドパワー使用
ロンパーズ	594,250	㊙HSD1号（URX）	33面
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"467	RAI	
テトリス（イージー）	999,999＋α	VG2 宮崎一徹㊐	レベル 99 ライン 999
テトリス（イージー）	999,999＋α	ぬーぼーねお㊌	ライン 781

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
ハードドライビン（オートで使用）	215,550	SPREAM- -SHOT㊓	ナムコVER ノーマル設定
★天地を喰らう（闇羽使用）	5,199,600	ATARI-KAD	ALL ノーマル設定
★ウイニングラン（テクニカル）	2'20"564	RAN cheered by YUM	クリア ノーマル設定
ワルキューレの伝説（1P）	1,254,820	SYONORA	ALL ノーマル設定
クラックダウン（1P）	4,486,158	JAG -ドラ博士 H.S	ALL,忍×6 ノーマル設定
トンマ	808,900	SSC-ASP	ALL,3設 ノーマル
忍者龍剣伝（1P）	487,300	Mr.しおしお君	ALL,2設 ノーマル
ダブルドラゴンⅡ（1P）	161,310	JAG-DMC	ALL ノーマル設定
★サイバリオン（実戦編）	23,830,040	SSC-VAP㊓（KKK）＋α	3機設定KB5 ノーミス×4
★サイバリオン（基礎編）	14,745,970	SSC-VAP㊓（KKK）＋α	3機設定 ノーミス×5

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
ワルキューレの伝説（ノーマル）	1,123,430	HA³M²VD＋K² VAX	ALL あと60万
天地を喰らう（ノーマル）	4,666,900	HYPER-KYAL	超震使用 ALL
ダブルドラゴンⅡ（ノーマル）	1コインALL	HA³M²VD＋K² VAX	点が安い EDはカス
ファイティングファンタジー	316,910	VERTEX-Y,W	ALL
忍者龍剣伝（3人設定・5ライン）	583,300	Mr しおしお君	ALL
プラストオフ（ノーマル）	999,999＋α	もうごっさげん（死語）もんさ屋	ALL
テトリス（イージー）	999,999＋α	たかちちゃん	はじめてよ♡

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
ワルキューレの伝説	1,290,652	URX-D-ELF 正治パターンが君を	ALL まっている。
トンマ	644,700	RVS-DOUGO（物超パワー使用）	ALL,残0
天地を喰らう	5,059,400	URX-SUM EAC氏はどこに?	ALL,超震 15万超い
上海Ⅱ	1,286	URX-EXS HIT-MAN	9面 来月は取る!
ファイナルブロー	2,425,000	URX-SUNまたしてもバカツキ使用	ALL まさに神体
ターボアウトラン	8'34"73	URX-SUM イメージ未使用	AT車 速すぎる!
ラスタンサーガⅡ	1,000,000＋α	URX-3万使ってくちびるに負けた男	ALL,水パ 実はSKG君
イメージファイト	更新ならず	URX-次回で究極 仙台は,はたして・	バイオ民来店 またどうぞ
ヘルファイアー	4,107,960	SKP-KAI DAJIのともだち	4周目 3-21
クラックダウン（1P）	20,000	ティドリーム死去。8Fイメージ神体。	反省の色が見えん

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックダウン（1P）	4,414,453	O'GS	全面クリア ノーミス
クラックダウン（2Pトータル）	5,475,502	NODA and O'GS	全面クリア
★天地を喰らう	5,086,800	TRK	全面クリア 超震使用
ファイナルブロー	2,344,850	CRAMP BOY	全面クリア ノーマル設定
★ウルキューレの伝説	1,825,450	鎖王マサやん	全面クリア ノーマル設定
トンマ	699,500	SUR御-ROT爺	全面クリア
ラスタンサーガⅡ	68,200	SUR-T	2面のボス
パワードリフト（Dコース）	6'42"16	T,M	S 5732669
ウイニングラン（イージー）	2'01"900	SUR-HAMVD -NORI・P-E	
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"871	SUR-HAMVD -NORI・P-E	

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
★ヘルファイアー（1P・ノーマル・3設）	10,000,000＋α	SSC-MYR	8周目の2面で達成,残4
★トンマ（連射付・ノーマル・3設）	872,000	RVS-POKEN	ALL,残0 ピンキー使用
天地を喰らう（1P・ノーマル）	4,997,600	RVS-FIN	1C,ALL 超震使用
天地を喰らう（1P・ノーマル）	5,096,700	RVS-GUN（屋休、帰縫してーよ）	1C,ALL 闇羽使用
★テトリス（ノーマル）	999,999＋α	SSC-VAP㊓（KKK）＋α	ライン675で達成/きてる
ラスタンサーガⅡ（1P・ノーマル・3設）	346,500	SSC-VAP㊓/（回転神体だよ!）	ALL,残0 永パなし
★ストライダー飛竜（ノーマル・3設）	488,300	RVS-GUN	ALL,残1 5~6万使用
ファイナルブロー（1P・ノーマル）	2,602,070	帝王M,K(YOS君,調子はどう?)	1C,ALL (FB×3)
上海Ⅱ（1P・ノーマル）	674	URX-はめられて痔になったわかめだ	ハンドパワー使用さてます
ダライアス（エキストラ・ノーマル・3設）	10,819,390	PTY-NORI（新戦力デビュー）	51,300×2（Zゾーン）

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
ワルキューレの伝説	382,710	大村琢治（VAL）	8面
天聖龍	685,500	BAD-BOY	4面
フェリオス（ハード）	905,890	小林敬明(TKII)	ALL
ウイニングラン	2'22"546	天地を喰らう2はいつ?RAI	
テトリス（ライン数）	128	ボボボ	L28 点77493
ファイナルラップ（4人）	3'04"08	さるぼぼ	5周設定
上海Ⅱ	392	んまーたーちゃん	3面
プラストオフ	33,200	へたくそ	1面
オペレーションサンダーボルト	387,600	どこぞのパータレ	6面
テンカウント	241	ジャックナイフの?	KOのみ

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
テトリス	705,210	DQ-TA.	レ 99＋α ラ 864
ファイナルブロー（1P）	3,317,770	泉田	ALL
トンマ	289,500	野崎敬ニはどこ	6面
ワルキューレの伝説（1P）	444,180	DQ-TA.	ALL
天地を喰らう（1P）	1,550,400	安鼎	記載なし
クラックダウン（1P）	191,950	ペラボー参上	3~4
ダブルドラゴンⅡ（1P）	126,300	DQ-TA	ALL
ヘルファイアー（1P）	7,101,450	将軍くん（F）	6~3
ドカベン（1P）	81,450	そーれ以上	2面
ストライダー飛竜	324,300	HTL獄王バイオX	残0,ALL

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	632,212	N,ARC-K㊊ I-ZAP支部長	ラ 859 レ 99＋α
ワルキューレの伝説（1P）	1,440,450	ILG-M・M㊌	ALL
ワルキューレの伝説（2P）	1,126,230	ILG-M・M㊌& NEOmk Ⅱ	ALL
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"366	REI	ALL
ファイティングファンタジー	174,880	天野	8人目
天聖龍	2,291,100	PSC-ABA	ALL
大魔界村	262,700	Kinno	2周クリア
メタルホーク	13,542	RAI	ALL
ラスタンサーガⅡ	356,200	MGX-T.I	
トンマ	113,600	パチプロテツ	

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（1P）	1,012,530	超ジーザス キングモルモンJr	全面クリア
ワルキューレの伝説（2P）	1,004,680	超エバンスJr &マリーモちゃん	全面クリア &トータル 27ループ
ロストワールド（旧VER）	8,734,800	鷹結っ芯,暴乱丸（おくれてすまん）	ALL
天地を喰らう（1P）	3,003,990	MARY-EMILY	ラストボス
クラックダウン（1P）	257,401	戦闘工兵最強 超イロコイ㊙	4-2
天聖龍	21,483,000	㊙	ALL
イメージファイト	1,316,500	高橋くん	ALL 弾あり
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"310	乱丸くん元気ですか㊙	1位
ストライダー飛竜	225,250	KEI	ALL
ロンパーズ	1,598,570	JOBあつし りんごパワー有り	全面クリア

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
ワルキューレの伝説（1P）	1,603,300	ハリー・キャラハン（Mr.まさし君）	ALL 10万×3
天地を喰らう（1P）	1,206,700	KYO	6面ボス 猛発使用
忍者龍剣伝（3人設定・1P）	514,000	終える/しおしお君なのだ。 あラー	1UP×5
テトリス（1P）	999,999＋α	究極ラメい（OTL,KKK）	ノーマル ライン 785
ロンパーズ	1,906,920	睡眠学習神体JAQ	ALL ノーマル
★アサルトプラス（スーパー・ノーマル）	3,228,250	RAMBLER-REI㊙	ALL,残×10 3機設定
アフターバーナーⅡ（鷹ったレバー部門）	ヒット 895	仮面の狩人KNOB（おなかも満足）	22面 確かな手応え
テトリス（御存知皇室部門①）	ライン 27 レベル 8	宮殿下改め宝間下 コカコーラニ愛飲	ノーマル これは上手い
凄人（御存知皇室部門②）	169,900	ナイスな関係,宮様とオプションゲーム	エリアまではスバれません
イメージファイト（御存知皇室部門③）	474,400	他にサンダークロス完クリもありました	1~6 来月に続く

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県寒野市鶴巻1183 ☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トンマ	429,200	井沢くん	ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説	815,740	J・S	ALL ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	747,237	井沢くん	レ 99＋α ラ 999＋α
ロンパーズ	3,552,530	井沢くん	ALL
ファイティングホーク	1,854,100	BBS	ALL ノーマル設定
四川省	1,310	GOT	ステージ4
ダブルドラゴンⅡ（1P）	116,350	HELLOWEEN	4面 3人設定
レッスルウォー（1P）	3,214,700	You吉くん	7面 イージー設定
プラストオフ	737,100	TRI-IYEくん	ALL 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
ワルキューレの伝説	1,021,090	FGK-クリ丸	ALL ノーマル設定
ファイティングファンタジー	285,310	AAC-N	ALL ノーマル設定
ダブルドラゴンⅡ（1P）	213,510	FGK-TOM	ALLはだめ 2人設定
☆テトリス（ノーマル）	999,999	HTL~ UUM~ゴーダ	レベル 99 ライン 999
上海Ⅱ	642	Minoichi	5面 イージー設定
イメージファイト	1,116,000	FGK-クリ丸	2-7ボス ノーマル設定
ラストデュエル（2P）	784,400	FGK-クリ丸 & TOM	ALL ハード設定
ロボッコップ	7,623,000	FGK-クリ丸	ALL ノーマル設定
ラストデュエル（1P）	718,500	FGK-TOM	ALL ハード設定

ープフルーツに加え，グレープが仲間入りしました!

★ハイテクセガ久米川(東京)

●ABⅡ，GFⅡ(DX)￥50円になりました。メンテもOK.!どうぞごひいきに。

●コミュニティ・ペーパー「AERO GRAFFITY」もよろしく。無料配布です。

★ゲームセンターUFO(神奈川)

●カウンター・ストップVol.5が発売間近!!今回でUFOの総(すべ)てがわかる。これは買いだ!

★大船CH(神奈川)

●5月いっぱいでひとまず閉店です。復活は?です。

★PC長岡(新潟)

●ゴールデン・ウイーク中遊びに来てくれたかたがた，ありがとう。また夏休みにでも!　by 店員㊙

★ゲームプラザニュー日の出(長野)

●ゲーム日記のNo.3と4がなくなってしまいました。心当たりのあるかたは当店まで。

★Y.Pエンゼル(岐阜)

●いつの間にか「Y.Pノート」もVol.5と

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
☆テトリス（ノーマル）	999,999＋α	加藤様	ラ-99＋α レ-999＋α
イメージファイト	1,123,000	VAL-VWX	2周目6面 連射機能付
ヘルファイアー（2人バージョン）	412,150	マー君とあそぼう会 会長LAP	エリア 4-28
ダライアス（エキストラ）	10,548,070	ARROW会長RAY	ノーマル Zゾーン
究極タイガー	4,116,180	加藤様	エリア25 2周目8面
ラスタンサーガII	77,600	マイベースでがんばって下さい。by神	2面 入荷2日目
天地を喰らう（1P）	484,500	謎の美少女 R,K	4面
天地を喰らう（2P）	1,277,800	卓球同好会チーム，級長，仙台へ行くよ	7面,コンティニューあり
四川省	726	グラII おじさんの友だち	3面第2段階
ファイティングホーク	1,642,700	マー君とあそぼう会 会長LAP	ALL

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-57-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フェリオス	450,850	はぱん	ALL イージー
天聖龍	24,479,600	JNY-NUT (ZEM)	ALL 残23
天地を喰らう	1,490,600	幸正,W	7面 強敵
ワルキューレの伝説	894,690	KEI	ALL
ストライダー飛竜	314,800	RUN	ALL
ハードバンチャー	21,964,400	ぽちゃ	ALL コマンドあり
テトリス	172,244	SET	ライン 171 レベル 40
悪魔城ドラキュラ	371,300	W,,	3周目3面
大魔界村	1,039,900	SPK-KO-KO	ALL
スプラッターハウス	717,500	JNY-DS	ALL

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（ハード）	876,940	青龍カリ 一号	ALL
イメージファイト（ノーマル）	1,003,400	やぼー	2-5(サル)
テトリス	356,717	HAS	ライン 286 レベル 63
ロンパーズ	3,877,610	J-MAC㊎	ALL 1UP×17
ワルキューレの伝説	968,950	ひみこ・まる	ALL
グラディウスII	3,691,100	やっぱりタコ/J-MAC㊎	6-3
フェイズオブ（1P）	6-1(コールド)	CHP-KNIGHT	ALL カナダ使用
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
ワルキューレの伝説（ノーマル）	1,065,240	すさまG-R,カモネ㊎	ALL 5/7
天地を喰らう（ノーマル）	5,120,000	GOR-TNC会長	ALL 5/8
トンマ（ノーマル）	534,200	吟遊詩人㊎	ALL 5/2
ファイティングファンタジー（ノーマル）	292,650	HMP.トクマニ	ALL 5/6
ウイニングラン（イージー）	2'03"675	ベルシャが好きVF RことIDA	ALL,1位 4/22
クラックダウン（ノーマル）	156,951	こえだめマン	3-1 5/8
ロンパーズ（ノーマル）	1,389,900	よしりん	ALL 4/16
メタルホーク（新VER）	12,791	警雀 "雪永みーな" 最RTM	ALL,残1 4/12

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
ファイナルブロー	1,799,410	オサダ	ALL
トンマ	297,400	ポチャ	ALL
天地を喰らう	1,306,200	JNY-D,S (ZEM)	6面 趙雲
ワルキューレの伝説	1,023,510	C&Pゆきちゃん	ALL 妖精×4
ストライダー飛竜	204,600	RUN	ALL
ブラストオフ	1,010,750	C&Pみゆきちゃん	ALL
天聖龍	18,259,900	JNY-D-S (ZEM)	ALL,残17 1ミス
ロンパーズ	1,829,360	てらちん	ALL
テトリス（ノーマル）	282,330	中込	ライン422 レベル99＋α

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
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"335	TAZ	ノーマル設定
ワルキューレの伝説	1,011,500	CHAFF	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（1P）	851,000	㊙	ノーマル設定
ファイティングファンタジー	289,560	BEP & TOM (1P)	ALL ノーマル設定
クラックダウン	195,700	SSA-VOX-DEI	4-1 ノーマル設定
フェリオス（イージー）	820,640	XAK しく㊍	ALL ノーマル設定
ストライダー飛竜	404,450	㊙もちっといけます	ALL ノーマル設定
テトリス	ライン 427	YMP-DAT㊙-APEX	レベル 99＋α
ブラストオフ	99,999,999＋α	CGS㊐	ALL ノーマル設定
忍者龍剣伝（1P）	309,800	CGS㊐	ノーマル設定

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス	トータル 221.0	魔神衆邪神 ORC	個241.0 ドワーフ
テトリス（イージー）	999,999	G.BERGER	ライン 999 レベル 99
クラックダウン	204,351	㊙ジェームズ ヨロレリヒー	3-4 ノーマル
ファイティングファンタジー	310,850	魔神衆 U-まつい	ALL ノーマル
ペイルート	229,750	魔神衆にゃんにゃん SPT	6面 ノーマル
ターボアウトラン（オートマチック）	9'12"90	HHH?	ALL ノーマル
ストライダー飛竜	279,300	GOR-R・K	ALL ノーマル
上海II	668	竹下登	ノーマル
レッスルウォー	1,590,100	テンちゃん	6面
ゲイングランド	30,919,855	魔神衆 U-まつい	ALL 150秒

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
ロストワールド（新VER・1P・ノーマル）	7,856,900	ATM-NMTL㊙ 龍野残ゼニ471キ	9面1万×7 ALL
ロストワールド（2P）	12,130,900	ATM-NMTL㊙ 龍野 & Buchi	4面1万16 9面8ALL
ヘビーユニット（ノーマル）	5,189,400	くうねるあまど軍団 No.4㊙(ESP)	7-3-4 (OTL)
ワルキューレの伝説（ノーマル・1P）	272,500	ZZA/2番の2人 6677百ゼニ服有	6面,2人共 ナバーム
ワルキューレの伝説（2P）	207,940	ATM-Buchi &なんの(OTL?	4面1人の方楽？
ラストデュエル（1P）	434,200	ATM-Lafy サギもいいとこ	2-2クリア クソゲー会長
アトミックロボキッド	198,200	ATM-へん君/㊙	ACT9大ボス 永パなし/
ダンガー	422,500	EPSON 04-NOW WIN㊙	3周目? PIP兄?
ファイティングホーク	1,761,400	ATM-すみき㊙	エリア149 ALL,残0
ハードドライビン（チャンピオンシップ）	1'26"53	ZUW㊙がらん3	オート（スタント）

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（ノーマル）	1,235,060	W,R,S-GAA -舞那	1コイン ALL
天地を喰らう（ノーマル）	2,498,500	築地研人	1コイン 8面
クラックダウン（イージー）	296,551	W,R,S A-D-Vs	1コイン 4-3
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（ノーマル）	347,800	㊙	1コイン ALL
イメージファイト（ノーマル・連射付）	1コイン 全2周クリア	YMT-RED	
ファイナルブロウ（ノーマル）	2,294,750	CGS㊐	1コイン クリア
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
パワードリフト（Eコース）	6'53"09	SPREAM -RPC-FKS	全6面クリア ノーマル

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
忍者龍剣伝（ノーマル）	196,700	SHS-PFN	ALL
ワルキューレの伝説	208,260	SHS-GAL	5面
レッスルウォー	3,104,800	SHS-Y,N	ノーマル 7人目
ファイティングファンタジー	309,450	SHS-Y,N	ALL 2人設定
飛鳥&飛鳥（2P）	344,900	H,F	ALL 残-0
イメージファイト	1,110,700	K,N	2周7面
フェリオス（ハード）	704,580	松田君	ALL,3設 残-1
テトリス（ノーマル）	740,004	ナゾの男	レベル99＋α ライン933

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
☆ヘビーユニット	10,000,000＋α	NARC-U11 BIG BAN	ノーマル,残1
究極タイガー	10,000,000＋α	NARC-U11 BAD END	ノーマル残20 4-10
究極タイガー	10,000,000＋α	NARC-U11 BIG BAN	ノーマル 4-8
ワルキューレの伝説（1P）	541,090	NARC-U01 CRYPT AI	ノーマル 8面
クラックダウン（1P）	283,900	MASAYA//	16面,忍×0 ランク4
天地を喰らう（1P・ノーマル）	4,963,600	BUD-TABBY	ALL 関羽レベル8
忍者龍剣伝（2P・3人設定）	199,000	NARC-U10 INT+BUD	ALL ノーマル
イメージファイト	1,486,900	NARC-U13 M,T	ALL,残1 ノーマル
ブラストオフ	900,500	KID	ALL,残8 ノーマル
テトリス（イージー）	999,999＋α	NARC-U12 B,J	レ-999＋α ラ-99＋α

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
ワルキューレの伝説（1P）	948,510	F・Z	ALL ノーマル
天地を喰らう（関羽編門）	4,899,400	F・Z	ALL,1P ノーマル
ストライダー飛竜	360,100	MASTER TMIET	ALL ノーマル
☆テトリス	999,999	YMP-DAT㊙ APEX	ノーマル
フェリオス（イージー）	826,200	HRA-相田翔子㊍ APEX	ALL ノーマル
ゲイングランド（1P）	30,692,505	F・Z	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	1,414	4,25	10面 ノーマル
ウイニングラン	2'235"66	FAF	ALL ノーマル
ブラストオフ	950,650	HRA-DON	ALL ノーマル

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
ワルキューレの伝説	1,197,020	KEI	1コイン ALL
テトリス	605,581	SET	レベル99＋α ライン635
天地を喰らう	1,620,100	K	ALL 強敵使用
ファイティングファンタジー	298,390	ムジくん (ZEM)	ALL バ×3
ストライダー飛竜	266,700	RUN	ALL
上海II	656	SPIRIT-UP (ZEM)	5面
ブラストオフ	977,700	C&P みゆきちゃん㊍	ALL
ロンパーズ	1,023,270	RUN	47面
ロボコップ	7,399,900	C&P みゆきちゃん㊎	ALL
シティーボンバー	2,055,365	GAS	3-4（14）

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
☆テトリス（ノーマル）	999,999	YUKくん元気? MID㊙	ライン 999 レベル 99
ワルキューレの伝説（ノーマル）	816,820	TOY POP 床が落ちてる	ALL 1P
アウトラン（Dコース）	4'39"12	TINY-MID㊙ 久しぶりだぜ	ノーマル
フェリオス（イージー）	734,090	SER-ALF㊙ S-W	ALLタコII
グラディウスII（旧VER・↑）	513,000	ZIONの残業 床がライバル	F 1-8ようさい
モンスターランド	残ゴールド 5,140	S.Tあ～木毛中林が 横林さん来ない/	ALL
ハングオン（ライドオン）	11,955,840	TINY-MID㊙ チェックPまで長い	もうちょいでゴール
上海（ノーマル）	238	KCTM-じじえ カンストをねらう/	天晴2面
アサルト（イージー）	621,050	CAX （アタリは最高/）	ALL 8分35秒
ロンパーズ（ノーマル）	390,720	FGD-HHH レバ-8方向じゃー	24面 まずい

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
テトリス（ノーマル）	835,602	更科紺-やまし	レ 99＋α ラ 842
フェリオス（イージー）	825,950	HRA-相田翔子㊍ -APEX	ALL 残0,ノーマル
ダブルドラゴンII	151,180	武田将樹	ノーマル設定
ワルキューレの伝説	50,550	くわばらよしつぐ	ノーマル設定
天地を喰らう	162,800	EHL-SYOGO	2面,ALL 大男だよ
忍者龍剣伝	190,700	富田	IC,ノーマル ALL
ターボアウトラン	8'46"00	APN-NAGA	マニュアル ノーマル設定
天聖龍（ノーマル）	17,435,500	とみな	IC,ALL 残16機
レッスルウォー	1,063,100	BEP & TOM 水谷慶憲	ノーマル設定
ファイティングファンタジー	281,600	BEP & TOM 水谷慶憲	ALL ノーマル設定

なりました。「Y.Pノート」に書いて，あなたもお友達づくりはどうですか？お近くをとおりましたら，100円握って是非!! Y.Pエンゼルへ!!

★PC静岡(静岡)

●チャレハイ5月号のヘビーユニット1千万＋αのスコアネーム「キャー女ほしい」を「キャー嬉しい」と訂正し，深くおわびします。すいませんでした。静岡店一同

★ゲームプラザイエローハット(愛知)

●ナムコ系の店なのにゲイングランド入荷しました。

★ゲームセンターニュースター(三重)

●ラスタンサーガIIは，5面の途中で特定の場所にいると緑の鳥が何回もでてきて，それがタイムをだすことがあるのでかなり稼げる。たぶん永久パターンでしょう。

★BC京都(京都)

●当店のグロブダー，モトス，ロンパーズ，ドルアーガの塔で282面ナムコ耐久ゲーム(?)に挑戦だ(もち自費で) !!他にゼビウス，ローリングサンダー，ドラバス，ドラスピがあるぞ。

★ヤングプラザジャンボ(大阪)

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611　愛知

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（1P）	1,023,430	KFK.	ハート4,ノーマル,ALL
トンマ	622,300	VRC-MSS.	レベル ALL,残り1
天地を喰らう（1P）	1,497,000	M.N.O.	ノーマル 7面,強荒
天聖龍	23,433,900	VRC-MSS	ノーマル ALLミス2
ストライダー飛竜	328,900	VRC-MSS.	ノーマル ALL
テトリス（ノーマル）	423,130	IML-のりピー㊙	レベル-99 ライン-533
ファイティングファンタジー（1P）	291,970	MYU㊙	ノーマル ALL
クラックダウン（1P）	1,538,057	SHI-N (YRC)	ALL超甘いイージー
ラスタンサーガII	218,500	M.N.O.	5面 ノーマル
テトリス（イージー）	999,999	SOS ←ふせ字?	レベル 99 ライン 999

ドンキーハウス
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484　愛知

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォースII	3,797,740	星降る森の住人 イーニド	レベル-1 ALL
大魔界村	8,065,500	くろばん	ALL
ロンパーズ	2,072,810	LMC No.4 CI,TAN	ALL
ワルキューレの伝説（2P）	1,606,660	星降る森の住人 イーニド	ALL
コブラコマンド	2,531,520	ヨシキタホイホイ ポタンタタケ	レベル 1 ALL
モンスターレアー	1,423,700	くろばん	ALL
フェリオス	10,645,100	ヨシキタホイホイ ポタンタタケ	ALL
ネオポスコニマン	20,562,400	テンカタイヘイ セカイーチバン	ALL
サンダークロス	10,665,500	星降る森の住人 イーニド	ALL
テトリス（ノーマル）	50,072,100	星降る森の住人 イーニド	レベル 90 ライン 500

ビッグキャロット京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル桝井町447-14　☎075-211-4429　京都

タイトル	スコア	スコアラー	備考
上海II（1P）	1,336	MIKとRYOに 敵なし!!	10面
トンマ	230,100	かせぎパワー使用 くりしゅな	ノーミス ALL
ワルキューレの伝説（1P）	1,096,450	YYY	残G150
天地を喰らう（1P）	4,573,200	べばやんやるな!	ALLクリア ちょーうん
ラスタンサーガII	280,900	SHIT.	2ミスクリア 1P
ダブルドラゴンII	150,040	M.Mなんかきらいな たこさん	1P 4面
☆テトリス（ノーマル）	999,999＋α	てん	ライン 999＋α
フェリオス（イージー）	476,540	静香御前	ノーミス ALL
最後の忍道（ノーマル）	760,200	おいちゃん	7面
グラディウス	10,000,000＋α	ついにやったみう	22-2で達成

ハイテクセガ豊川店
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981　愛知

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	311,020	Echo	ノーマル設定
ゴールデンアックス	160	セッセセガ井上	ノーマル設定 個差110
ターボアウトラン	33,949,980	F.C.B.	ノーマル設定 マニュアル
テトリス（ノーマル）	213,500	えしぇしえの NZ-GET	レベル-52 ライン-217
ラストサバイバー	318,000	ケッケッケの NZ-GET	ノーマル設定
P・47	1,488,400	TST	ノーマル設定 エリア13
ファイナルブロウ	422,490	ん…うふっ!の NZ-GET	ノーマル設定
ゲイングランド	29,682,635	・・・	ノーマル設定
ゲイングランド（2P）	60,168,205	KNIGHT 甲乙女 乱馬	ノーマル設定
ダブルドラゴンII	156,950	乱馬	ノーマル設定

プレイシティキャロット四日市店
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266　三重

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（1P）	1,356,090	YPT-BOZ	ALL ノーマル設定
トンマ	247,900	YPT-BOZ	ALL ノーマル設定
クラックダウン（1P）	411,200	EAST-RVV㊙	4-2 ノーマル設定
ブラストオフ	887,900	YPT-KENII-ちまり㊙	ALL 8万オンリー
上海II	668	IML-FPG-ETU	5面
☆テトリス（ノーマル）	999,999	TOY	レベル 99 ライン 999
天地を喰らう（1P）	4,899,000	YPT-BOZ	ALL ノーマル設定
ファイナルブロー（1P）	2,224,590	FPG-えむら-S	ALL ノーマル設定
天聖龍	23,544,600	YPT-RAY-Hi	ALL,残22 ノーマル設定
パワードリフト（Bコース）	6'54"00	YPT-く,YI, 宮沢りえ	6面クリア ノーマル設定

モンテカルロ山科店
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587　京都

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天望龍	14,564,900	Gst.Pepper	1ミス ALL
ゲイングランド（1P）	16,831,536	FIL	4-8 1コイン
四川省（1P）	1,466牌	だーれだ?	ステージ5 1コイン
ヘビーユニット	1,018,950	WOLF	2-5-4 1コイン
スカイソルジャー（1P）	2,762,300	くろーびす	14面
テトリス（1P）	417,586	HIR	ライン 446 レベル 99
ゲイングランド（2P）	59,811,985	竹村篤史 河岡浩	ALL
トンマ	690,100	Sgt.Pepper	ALL
クラックダウン（1P）	4,392,653	Sgt.Pepper	ノーミス ALL,忍×2
ワルキューレの伝説	980,070	美杉五郎	ALL

星ヶ丘キャロットハウス
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510　愛知

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説	829,320	あたまくん	ALL
天地を喰らう	4,963,700	HCM-SSH-MOLE-宇宙人	ALL
クラックダウン	3,491,056	HCM-IML-てった	ALL 忍×3
天聖龍	22,735,900	TTK2号-ORG竹	ALL 残21
ファイティングファンタジー	289,910	STG-HMJ	ALL
ウイニングラン（イージー）	2'01"617	ムッシュムラムラは 微の友達	服はちゃんと着替えろよ!
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"136	バクドリコース 復活だーいノ	バクらせて 45秒台目指す
上海II	688	SSH(相棒之,スケベ,えっちの略)	うそ 痛心のえっち
トンマ	179,600	なんでもやってくんないのよ!	ALL
テトリス（ノーマル）	940,000＋α	バカじゃー!ダメじゃー!アホじゃー!	ライン 670 先月のスコア

ゲームセンターニュースター
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233　三重

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（1P）	845,630	ARES	1コイン ALL
天地を喰らう（1P）	4,988,500	DRY	1コイン ALL,超雲
天地を喰らう（2P）	2,947,600	ARES RVV	8面 強荒,超雲
クラックダウン（1P）	405,459	EAST-RVV㊙	4-2 SB×9
クラックダウン（2P）	444,019	ARES 最源の使者	4-2 4-1
ダブルドラゴンII（1P）	227,400	EAST-RVV㊙	1コイン ALL
ラスタンサーガII（1P・ノーマル）	全面クリア	最源の使者,ひろ美 ARES	5人設定 3ミス以内
テトリス（1P・ノーマル）	674,188	A,KOBA	ライン 880
桃源郷	89,000	とよだくんをぬいたかおりちゃん	レベル15
上海II（1P）	702	T.W	5面 74個設定

セガニュー光ゲームセンター
大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-7-4　☎06-213-1262　大阪

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ターボアウトラン（デラックス）	9'36"45	ORS-Y.O	
ハードドライビング	115,149	究極博士なりはら MK-II	スピードトラック
ストライダー飛竜	400,950	A(カール-STO)C	ALL
トンマ	538,600	SAMT-復活/-SNY & KNI	7面ボス
ワルキューレの伝説	220,000	まいていじゃっく	
ゴールデンアックス	104.5	くぬに魔人	
テトリス（ノーマル）	999,999	FDG(須藤和行)	ラ 999＋α レ 99＋α
ブラストオフ	886,100	IPL-?ARK	ALL ノーミス
クラックダウン	284,250	BLUE-MAX	
天地を喰らう	1,579,880	R-無理題題-31号	

ゲームプラザイエローハット
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602　愛知

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハードドライビン（スコア部門）	190,800	HCM-CCV&BEE	ノーマル設定 6周目
ハードドライビン（CSタイム部門）	1'24"09	HCM-CCV&BEE	スタントトラックを選択
ウイニングラン（イージー）	2'00"787	砂樹☆帝	ノーマル設定
天地を喰らう（1P・閻羽）	5,140,300	STI㊙	ALL ノーマル設定
トンマ（3人設定）	846,800	IML-UUU㊙	ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説（1P）	1,412,270	IML-PET	ALL ノーマル設定
クラックダウン（1P・ノーマル）	3,589,159	BFM㊙	1ミスクリア 3人
☆テトリス（最少ライン部門）	ライン 718	K.A.C㊙	カニスト必須 ノーマル設定
パワードリフト（Dコース）	6'40"97	INGS-TGK㊙	ALL,1位 ノーマル設定
ラスタンサーガII（1P）	全面クリア	GMC-P㊙	水ノ発生のみ クリア統一

ジョイランドタイトー草津
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428　滋賀

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）	193,100	TRM-静香御前	5面
テトリス（イージー）	999,999＋α	TRM-ALC	ラ 999＋α レ 99＋α
四川省	978	すぐる	4人目2面
天地を喰らう（ノーマル）	858,300	YAS	5面
ファイナルブロー（ノーマル）	1,267,220	SUGA	4人目
サイバリオン（基礎機・ノーマル・3機）	11,291,690	TRM-天道あかね	ノーミス ALL
サイバリオン（実戦機・ノーマル・3機）	18,339,360	TRM-天道あかね	ノーミス ALL
トンマ（ノーマル）	450,000	TRM-静香御前	ALL
エンフォース（ノーマル）	431,400	TRM-LXV	5面中ボス
ロボコップ（ノーマル）	3,325,900	YAS	ALL

ゲームプラザとよなか
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　大阪

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックダウン（1P）	4,382,102	CYCLOE-HURRICANE	ALL,ノーミス,B×2
クラックダウン（2P）	3,515,407	GPT,S-DON HURRICANE	ALL B×7
ストライダー飛竜	445,150	FREEDOM-KIW	ALL,残1 あと2万
テトリス	999,999	GPT,S-こまし	LV-99 LI-999
★オペレーションサンダーボルト（1P）	3,250,430	GPT,S-BWH (KGM)	ALL 隙界!!
オペレーションサンダーボルト（2P）	5,846,280	GPT,S-日本 HURRICANE	残ライフ1918 完璧
目撃	391,000	FREEDOM-CAN	6-1,もうすぐALL
チェイスH.Q.	27,194,380	GPT,S-UAA (KGM)	ALL,B×4 もう終わり!
トンマ	772,300	GPT,S-NTR (QGM)	ALL
上海II	682	GPT,S-四代目	

天野スポーツゲームコーナー
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670　愛知

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らう	4,732,600	KOYU and URIKURU	1コイン,超雲 ノーマル
ワルキューレの伝説	361,360	PROJECKT/	1コイン ノーマル
ストライダー飛竜	234,800	ZZG-PLE いわせくんだ!!	1コイン 全面クリア
フェリオス（イージー）	637,520	KAZUMI㊙	1コイン 全面クリア
ロンパーズ	856,300	XYZ改めデーモン気なくれ	1コイン 39面
ロボコップ	7,266,100	XYZ改めデーモン気まぐれ	1コイン 7面
チェイスH.Q.	2,967,400	佐野	ノーマル 1コイン
大魔界村	452,900	TAKASH	1コイン 2周目クリア
オーダイン（1P）	703,100	T.T	1コイン 全面クリア
オーダイン（2P）	1,028,300	T.T KIN	全面クリア ノーマル

ゲームセンターアスター勝所店
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120　滋賀

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トンマ	487,600	KRG-直美	1コイン 6面,ハード
ゴールデンアックス（1P）	121.5	プリバリの NAM	5面
ゲイングランド（1P）	24,806,416	プリバリの NAM	4-10
ゲイングランド（2P）	60,038,315	AKD 竹村篤史 LED H,K	ALL
テトリス	671,291	Sgt. Pepper	ライン 651
クラックダウン（1P）	4,335,103	Sgt. Pepper	ALL,忍×2
クラックダウン（2P）	7,461,256	Pepper & .EA	ALL忍×5
四川省	1,612	.EA	副寮長2面目
スケバン雀士電子	1コイン 2周クリア	あ・す・か	

プレイシティキャロット関大前店
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087　大阪

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説	1,341,770	百又の流人II世	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'01"418	砂樹☆帝	ゴール,1位 ノーマル設定
ファイナルブロー	1,121,850	A(宮な寒しへ? ちがうって(笑))C	ALL ノーマル設定
天聖龍	27,795,600	清水直述寒くれ~TALLEST-寒山	ALL ノーマル設定
四川省	2,238	やませほんだりさまみこ	ALL ヘルプ×2
上海II	642	やませほんだりさまみこ	5面 ノーマル設定
ストライダー飛竜	409,600	A(愛顕ビン&ブルーゲップ(笑))C	ALL ノーマル設定
ブラストオフ（エブリ無し）	863,150	SGP-TNK㊙	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"848	Boy 小泉	ゴール,1位 ノーマル設定

●今月よりハイスコアを，姉妹店「寝屋川ジャイアント」と合同で集計することにしました。総台数170台のうち，23機種集計しています。なお，遠方からおこしのお客様はどこからでもTELください。当店係員がやさしくていねいにお教えしますヨ!!

★ハイテクセガ三宮カーニバル(兵庫)

●昨年12月18日に行なわれたGAMEオンリーのイベント「GAM CON」が再び帰ってきた!もちろん内容も前回と同じミニ即売会とビデオ上映を中心とした交流会です。

日　時：7月30日(日)，AM10：30～PM3：00
会　場：神戸市立青少年会館（勤労会館）5Fレクリエーションホール
入場料：150円（パンフレット代）
主　催：GAM CON実行委員会

●天聖龍に連射機能がつきました。

★PC島大前(島根)

●7月，8月はアイスクリーム・サービスを行ないます。暑いとき，ちょっと一息いれてください。　店長

★ウイルトークタイトー大街道(愛媛)

●当店に限らず，松山では他の県に比べて

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
ワルキューレの伝説	1,043,230	INGS-SIR	1コインクリア残¥-6ケ
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"816	NAM	ALL1位ノーマル
天地を喰らう	5,118,500	鮫男	開羽,1コイン,クリア
ファイティングファンタジー	295,440	A(F・F・F)C	ノーマルALL
ストライダー飛竜	458,150	INGS-M・M	クリア残×0
パワードリフト（通信タイプ）	11,407,444	INGS-STR	7'06"95 3位スタート
アクトフェンサー	4,122,280	INGS-M・M	ノーマル2周のみ面
イメージファイト（連射つき）	1,797,700	INGS-M・M	残0クリア P125000
クラックダウン（2Pプレイ）	311,603	NAM & IPL	忍×2 4-1,3-2
スペースハリアー	13,307,929	INGS-RAY	1コインクリア

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
ターボアウトラン（マニュアル）	7'56"15	CAN'-VEL	手こぎALL1クラッシュ
ターボアウトラン（オートマチック）	8'45"60	CAN'-VEL	クラッシュ多数,ゴール
ファイティングファンタジー	311,840	SFL-MYA-PEY	パーフェクト5回,クリア
上海Ⅱ	1,148	H.OHTA	8面
ゴールデンアックス	221.0	VEW	個券値140.5
ファイナルブロー	2,302,160	ANTI-DO-SHINE-Rimi	ALL
天地を喰らう	714,900	THC-TAN	6面LV-6
クラックダウン	290,901	MZ	4-3
ワルキューレの伝説	1,012,730	Zexred-Mercury	ALL,ボーナス40万点
パワードリフト（Aコース）	6'53"90	KAB-㋮JOGパワー	ALL,1位

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
天地を喰らう	213,000	FLE	3面ノーマル
ワルキューレの伝説	209,030	R.T	4面ハート4
トンマ	277,100	T.島田	6面ノーマル
ヘルファイアー	487,600	LUM	4-30ノーマル
ストライダー飛竜	138,750	T.田	ALLノーマル
ブラストオフ	787,550	須方	ALLノーマル
天聖龍	906,200	LUM	4面ノーマル
ファイティングファンタジー	288,710	T.島田	ALLノーマル
レッスルウォー	3,156,600	片山	6面ボーナス3
ハードパンチャー	11,670,850	前島	ALL

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
原始島（ノーマル設定）	411,850	MAT-Light Load	5面（地底）
ラスタンサーガⅡ	110,000	T.M	←げたげたげたげた……
ファイナルブロー	1,357,350	MAT-H.T	3面
天地を喰らう	3,154,900	MAT-Light Load	ALLボス
上海Ⅱ	1,000	MAT-Light Load	7面敵名の協力
テトリス（ノーマル）	909,472	水道のダーマー ICE-WIN	レベル99 ライン99
ロボコップ	151,300	JUN	4面8:48
ワルキューレの伝説（1P）	1,043,490	スーIP-アンラッキー Larda君	ALL 10万くれー
ワルキューレの伝説（2P）	347,630	でこぼこコンビ!? LardaとJUN	6面
アウトラン（Dコース）	4'49"75	ヒロイック・ファンタジーゲームの天才	ただの穴うめらーだだよ!

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堤内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（オートマチック）	8'42"56	SDI-さよなら ハイスコアよ㋮	2回転到あと15秒+α
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,985,480	BWHEのプレイを見たい男 D.M	GP豊中までとおいよー
オペレーションサンダーボルト（2P）	5,596,130	NAT-ELF NAT-おいも	別府さん本当にやめるの?
ターボアウトラン（マニュアル）	8'46"87	SDI-僕は横好きにもどります㋮	ロス時間30秒全台ノーマル
フェリオス（イージー）	817,570	MAGエンドレス!	連せせせせALL,残0
フェリオス（ハード）	893,690	MAGエンドレス	超連せせせせALL,残0
トンマ	216,600	HTN(?)	7面ムズすぎる
ワルキューレの伝説	395,990	HAG	8面
ドカベン（1回戦勝負）	33,108	ATO-YAM	明訓使用5-4
個人教授（新宮相撲?!）	0	首相はやっぱりOO OOさんス・テ・キ	男はだれでもOOOであれ

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
ロンバーズ	1,512,140	M.K	ALL 1UP×2
ワルキューレの伝説（1P）	1,092,110	PAO	ALL 30万
ワルキューレの伝説（2P）	1,073,860	APEX-KE APEX-ELK	ALL
テトリス（イージー）	999,999+α	M.K	レベル99 ライン942
ロボコップ	4,485,800	Q.Q.Q	ALL 26:13
天地を喰らう（1P）	4,512,800	KNA	ALL 趙雲
四川省	1,314	のり㊥	4面
ストライダー飛竜	291,000	APEX-MIY	ALL EV-7万
ロストワールド（1P）	8,245,500	APEX-K.E	ALL
テトリス（ハーデスト）	746,140	JUN	レ99+α ラ993

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
天地を喰らう	4,965,000	三代目通商産業省 商高千里のファン	ALLクリア ノーマル設定
ワルキューレの伝説	1,026,550	ComB-㊥ アマチュアでも出来る㊥	ノーマル設定 ALLクリア
トンマ	665,900	ComB-はSt.沖縄最優ダ	ノーマル設定 ALL,残×0
ファイナルブロー（ノーマル設定）	1,941,200	ComB-KSU 処理隊,表町支部	ALL,OUT氏やるねえ
☆テトリス（ノーマル）	999,999	ComB-㊥,,A	ライン846でカンスト!
オペレーションサンダーボルト（1P）	2,966,080	JPSin 岡大	ALL 58.1%
ロンバーズ	1,631,550	ComB-㊥MPL	ALLクリア ノーマル設定
ストライダー飛竜	341,900	木並誠	ALLクリア ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'01"339	CAN'-SR	ALLクリア ノーマル設定
★パワードリフト（Aコース）	6'48"47	ComB-ESU㊙	EXクリア あと0.84

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
テトリス	257,956	Y.S	レベル91 ライン382
ファイティングファンタジー	284,090	SHO	ALLクリア
スプラッターハウス	571,100	Iri-TKS	ALL
スカイソルジャー	4,286,000	VIP-ROI	1コイン ALL
天地を喰らう	4,791,300	SHO	1コインALL
ワルキューレの伝説	512,010	GLB-EHC-IBC-KIN	ALL
大魔界村	321,600	せんぎょ小川	ALL
アフターバーナーⅡ	ヒット1,264	SYU	22面
ウニワニパニック	98	INA	
フェリオス	678,960	リキさん	イージークリア

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
天地を喰らう（最高）	1,690,800	㊙AIA あいかわ	7面ノーマル
天地を喰らう（趙雲）	953,700	㊙AIA あいかわ	5面ノーマル
ワルキューレの伝説（ハート4）	501,480	KAB 久保	8面ノーマル
テトリス	ライン999 レベル99	㊙AIA	1コインイージー
トンマ	286,900	㊙AIA	1C,ALL,ノーマル
ロンバーズ	1,182,060	㊙AIA	5C面ノーマル
ストライダー飛竜	333,650	顔谷（元祖）	1C,ALL,ノーマル
大魔界村	1,227,600	福本	1C,ALL,ノーマル
上海Ⅱ	716	平本	5面
ファイティングホーク	1,855,450	YSH せきもと	1コイン,ALL,ハード

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
★パワードリフト（Bコース）	6'42"62	㊙ あさんど 長い間お世話になりました	ノーマル設定 ALL「完」
ラスタンサーガⅡ（1P）	500,000+α	ComB-はSt.KAMIRA	ノーマル設定 ALL永パ有
トンマ	744,900	ComB-はSt.沖縄最優最ダ	ノーマル設定 ALL81万?
ワルキューレの伝説（1P）	1,064,170	ComB-HCS-MPL(名人)	ノーマル設定 ALL♡×4
ストライダー飛竜	395,500	ComB-は原田（スタダー処理隊）	ノーマル設定 ALL
目撃（1P）	456,000	ComB-は原田がんばる副隊長	ノーマル設定 6-4激ムズ
上海Ⅱ（1P）	1,536	ComB-はTAG 遅のみではないよ	ノーマル設定 11面
ダイングランド（1P）	31,161,985	ComB-は げいぐらの主 たこさく	完全ノーマル設定,ALL
★ターボアウトラン（マニュアル）	7'47"28	ComB-はAKD P.Dほど熱くない	ノーマル設定 ALL無事故
ターボアウトラン（オートマチック）	8'27"95	ComB-はAKD 意外なほど熱くない	同上ATは単くもガス欠?

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
ストライダー飛竜	340,850	花田芸どえ〜す	ALL
ブラストオフ	738,700	Mr.キッスマン	ALL
ワルキューレの伝説	??????	集計日にスコアを盗まれました。かなり	良いスコアだったのに……
トンマ	240,600	KIN	5面
天地を喰らう	4,850,200	SHO	ALL
忍者龍剣伝	242,600	CGS㊥	ALL 2人設定
四川省	1,292	Mr.カントン	
ファイナルブロー	2,654,130	CHE-MLM-ふ1 RGV	ALL 3ダウン
グラディウス	3,762,500	RIS	7-4 フォトン

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	999,999	MSH・せきもと	ライン999 ノーマル設定
天地を喰らう	1,497,200	VIP-RIP	7面ノーマル設定
ファイナルブロー	3,356,190	Mr.はなおか	ALL ノーマル設定
トンマ	全面クリア	VIP-S・T VIP-RX	ノーマル設定
ブラストオフ	823,650	Miyao	ALL ノーマル設定
コンチネンタルサーカス	6,292,030	上本寧弘	ALL ノーマル設定
チェイスH.Q.	11,361,170	K.M	ALL ノーマル設定
スカイソルジャー	5,131,750	VIP-ROI	ALL ノーマル設定
四川省	2,034	YSH-せきもと	イージー設定
究極タイガー	10,000,000+α	VIP-ROI	4-0 ノーマル設定

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
ダライアス（復活編）	4,627,480	パチスロファミリーズ㊙	Vゾーン
ダライアス（新VER）	4,579,700	パチンコファミリーズ HMS-D	Wゾーン
ダライアス（ランク・イージー）	5,971,970	WPI ざま〜みろ ㊙は死者のあ ㊙	Xゾーン
ダライアス（3機設定）	6,381,490	HMS-JUN ㊙はおつむの弱い㊙	Yゾーン
ダライアス	5,865,900	パチスロファミリーズ CHA	Zゾーンやる気は無い
トンマ（ハード）	586,400	HOR㊙ ㊙はキラワレ者のあ!!!!	ALL
テトリス（ハード）	244,322	そろそろ引退せんかー!の㊙	ライン241 レベル不明
ファイナルブロー（ハード）	889,500	Y.N君に同意 HAD-KKK	ノーマル3人目
上海Ⅱ（ノーマル）	548	B-T パクチクですよろしくう	近日解散
ゼビウス	334,700	昔は1000万行ったんですけどちゅん	結果がこれ/笑わずなよ

ゲームコーナーラッキー21　山口
山口県岩国市川下町3-5-26　☎0827-24-2826

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説（1P・ノーマル）	993,090	GMC-CHUN	クリア ZAP3回
ワルキューレの伝説（2P・ノーマル）	1,095,140	MSO-04-T.O MSO-05-NEM	クリア,コンパネが狭い/
トンマ（ノーマル・3人）	620,100	MSO-02-Q.C	クリア
ファイナルブロー（1P・ノーマル）	1,044,780	MSO-04-T.O	クリア,キムさん使用/
ダイングランド（2P・ノーマル）	61,141,355	DHS DHSⅡ	クリア 120秒設定
ダライアス（エキストラバージョン）	10,253,010	MSO-13-K.C	Zゾーンクリア,ノーマル
サイバリオン（実戦編・4機）	20,654,860	MSO-13-K.C	ヌーニー♡も YUN
忍者龍剣伝（2P・ノーマル）	316,100	ICAT-TOY MSA	クリア 3人設定
モンスターレアー（ノーマル・3人）	782,210	MSO-05-NEM	14面,今月はマス埋め多し
フラックアタック（ノーマル・3機）	1,214,100	MSO-05-NEM	全2周クリア BGMが良い

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラスタンサーガⅡ	314,800	SURPASSER Y.T.	全面クリア 限界は35万
ファイナルブロー	1,523,660	当店店長 T.S.（なかなかウマい）	全面クリア D.ジョー
エンフォース	461,400	ELT-SUR-LEE	5面,勝負はこれから/
トンマ	209,000	ELT-SUR-空らんつぶしY.T	5面へたっぴ
上海Ⅱ	688	H.O	5面 漢字不明
パワードリフト（B,Dコース）	6'49"97	B:SUR-JET D:SUR-LEE	2コース同タイム
四川省（新VER）	2,238	ELT-SUR-Y.T.	1コイン全面クリア
オペレーションサンダーボルト	3,209,700	SURPASSER LEE	クリア 前と同じ
ファイティングホーク	1,942,550	ELT-SUR-Y.T.	クリア もうやめた。
究極タイガー	10,000,000+α	ELT-SUR-LEE	記録達成/5周目

新作の入荷が1か月以上遅いようである。このような条件下で全国スコアをとるのは不可能に近いのでは？（SUR-Y.T.）

★ゲームキャロット住吉(長崎)

●“キャロット・クラブ”を発足しました。大いに青春を語ろう。

★ゲームスポット大橋(長崎)

●第3回ゲーム大会を予定しています。くわしくは3Fのスポット・ノートまで!!また，同人誌ライターを募集しています。

新作注目ゲーム通信

★ゴールデンアックス(セガ)

○もう少しむずかしくてもいいという話もでています。3面のへいのところに「SEGA」と書いてあるのにお気付きですか!

○飛び蹴りが気持ちいい。

★クラックダウン(セガ)

○得点システムは完璧なのではなかろうか（とくに感心したのがタイム・ボーナスとBOMB設置ボーナスのバランスの良さ）?

★ハードドライビン(ATARI)

○むずかしいがかなりおもしろい。

○変な日本語が良い。

高知プレイハウスイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パワードリフト（Aコース）	6'52"26	RYU-龍希	5位スタート 6面クリア
パワードリフト（Bコース）	6'45"69	M.P.S.-舞'N	同上
パワードリフト（Cコース）	6'49"90	M.P.S.-舞'N	同上
パワードリフト（Dコース）	6'45"44	RYU-龍希	同上
パワードリフト（Eコース）	6'52"21	M.P.S.-舞'N	同上

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レッスルウォー	927,100	藤井高伸	フリーアルバイター4面
ダブルドラゴンII	79,110	長刀　勝	たぶんALL
ストリートファイター	237,600	浜口和紀	4面
チェイスH．Q．	3,483,310	浜口利紀	4面
天聖龍	324,000	江川　守	50円 2ゲーム
レッスルウォー	5,427,600	浜上幹生	8面
テトリス	40,401	中川大輔	横強い人気
R・タイプ	137,300	大平隆志	10円ゲーム
ファイティングファンタジー	173,940	山下憲一郎	ALL 50円 2ゲーム
大魔界村	262,800	高尾明史	2周クリア

ゲームプラザ　熊本
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウイニングラン（テクニカル）	2'20"627	塩CemB錬振の会〈ガサスラビットV	予選・決勝共に1位ALL
★ウイニングラン（イージー）	2'00"744	伸びてあと0.2秒/SniperNOM	同上
ペイルート（1P・ノーマル）	470,300	Sniper-RX．	1クレ,ALL 3設
目撃（1P・ノーマル）	557,000	P.M.C 目標899pts MIU	6-8,3設 エブリなし
目撃（2P・ノーマル）	519,000	P.M.C みちゃった MIU&NOR	同上インスタントコンビ
ラスタンサーガII（1P・ノーマル）	1,000,000＋α	RMT-PAT MJN	1クレ,ALL
ワルキューレの伝説（1P・ノーマル）	1,390,120	RMT-PAT ALTHEA	1クレ ライフ1コ
エンフォース（ノーマル・ALL）	1,043,500	P.M.C Vの弟子 V₂	1クレカウンターふり上り
ゴールデンアックス（1P・バドラー）	トータル 220.0	P.M.C 借金まってくれ NOR	2設,ALL 個差値140
クラックダウン（1P・旧VER）	4,500,505	Sniper-MTR	1クレ,3設 ALL×2

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆テトリス（ノーマル）	999,999＋α	桑原 "NSR" 秀明	ライン 708 レベル 99
トンマ（ノーマル）	247,100	G.M.C. MAI.	1コイン ALL
ワルキューレの伝説（ノーマル）	957,870	GMC-MK-MFC	ハート4.1C ALL
クラックダウン（ノーマル）	2,335,451	BIG	1C,4-4 残2,クリア
天聖龍（ノーマル）	25,413,300	HALFLING	ノーミス5UP ×2ALL
天地を喰らう（ノーマル）	1,540,200	HALFLING	6面
ファイティングファンタジー（ノーマル）	285,100	HALFLING	1コイン ALL
ファイナルブロウ（ノーマル）	2,362,860	GMC-MK-MFC	ALL 4人ぬき
忍者龍剣伝（ノーマル）	302,100	SUP-NYMPH?	1コイン ALL
ストライダー飛竜（ノーマル）	302,750	J．MAX	ALL 1コイン

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングホーク	1,625,450	増川 "ILM" 雅彦	エリア149
フェイスオフ（5人モード・日本）	トータル 8	有塚慎一郎	全勝 無失点
フェイスオフ（3人モード・ソ連）	トータル 11	田中成和 & サポート升田	全勝
コブラコマンド	187,650	吉村さん	2面
ストライダー飛竜	122,500	森下雅文	全面クリア かせぎなし
ダブルドラゴンII	53,720	泉原正史郎	4面
ロンバーズ	302,530	斉藤 "M・S" 元治（鎌倉）	26面
サンダークロス	13,917,140	松本凖一	11-1
メタルホーク（新VER）	10,534	篠崎純久	全面クリア マーシャル
ブラストオフ	746,950	どっかんご醤華 by 畑島くん	全面クリア

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説	864,580	鬼や〜ず,NMC	ALL 1コイン
テトリス	999,999＋α	PASCAL	カウンタースタップ
ロンバーズ	1,250,450	PASSAGE-TKS	55面
フェリオス（イージー）	790,850	PASCAL	ノーマル ALL
上海II	456	MAY	
未来忍者	478,390	PASTEL	ALL ノーマル
スプラッターハウス	237,300	M・K	ALL ノーマル
ドラゴンスピリット（新VER）	755,210	PASCAL	ALL ハード
究極タイガー	1,654,570	PASCAL	ハード
ぶたさん（1P）	256,300	D-1	ノーマル

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
トンマ（ノーマル）	847,000	VERCA-HSA	ALL
ヘルファイアー（ノーマル）	8,360,620	VERCA-N,K	7-3
ワルキューレの伝説（ノーマル）	1,073,070	VERCA-MIG	ALL
目撃（ノーマル）	545,000	SUG	ALL 残-1
★ゲイングランド（1P・ノーマル）	31,290,255	VERCA-なっぱ 1-3はお賞待!/	ALL
ファイナルブロー（ノーマル）	2,675,770	M.Y	ALL
★メタルホーク（ノーマル）	13,678	G,M,C.えるす	ALL 残 3
ターボアウトラン（ノーマル）	7'51"28	VERCA-E,A	ALL マニュアル
ラスタンサーガII（ノーマル）	348,700	G,M,C. MPP	ALL
★ロンバーズ（ノーマル）	8,702,980	VERCA-HSA	ALL1ミス 1UP×23

ゲームランド花丘　長崎
長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックダウン（1P・ノーマル）	3,340,403	G,M,C,ああある（HSAありがとう）	ALL,1ミス 忍×2行列×1
ヘルファイアー（1P・ノーマル）	484,000	VALTOS-ESP	エリア 4-30
ファイティングファンタジー（1P）	294,900	VALTOS-TEN	ALL,ノーマル3機設定
ハードバンチャー（1P）	11,905,850	VALTOS-CBA	ALL ノーマル
上海II（1P）	798	VALTOS-旦那	6面 ノーマル
チェイスH．Q．	2,739,050	SBN A,T（高尾）	4面 ノーマル
アフターバーナーII	ヒット 1,322	K,M	ALL ノーマル
ファイティングファンタジー（1P）	278,070	H,T	ALL,ノーマル3機設定
忍者龍剣伝（1P）	368,100	VALTOS-M・KOBA	ALL,ノーマル3機設定
ストリートファイター（1P）	590,500	原口誠	ALL ノーマル

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説	1,060,100	ELT-MGF-ZIN	ALL ライン4個
天地を喰らう	4,842,900	ELT-MGF-KOB	ALL 相撃
天地を喰らう	4,672,000	ELT-MGF-KOB	ALL 劇値
ストライダー飛竜	389,700	ELT-MGF-KOB	ALL
天聖龍	24,499,900	ELT-MGF-NYA	ALL 残23
クラックダウン	249,800	ELT-MGF-NYA	SCENE4 ACT2
テトリス	926,521	ELT-MGF-KOB	レベル 99 ライン 999
上海II	666	SATOYAN	1コイン 5面
フェリオス（イージー）	817,680	ELT-MGF-TAKO	ALL
忍者龍剣伝	180,200	TAKE坊	ALL

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クラックダウン	4,318,350	Y・384	ALL忍×0 旧バージョン
トンマ	463,600	KGC-KAZU	ALL
アクトフェンサー	3,342,370	KGC-KAZU	2周目3面
天聖龍	21,528,900	CAN LTD	ALL,残20
ストライダー飛竜	283,950	KGC-KAZU	ALL
ヘルファイヤー（2人同時PVER）	1,203,670	C,M,C,DURAN	2周目エリア 4-7
ファイティングファンタジー	297,600	INDICK-OMEGA	ALL 2機設定
ワルキューレの伝説	1,080,550	Kim	ALL
☆テトリス（ノーマル）	999,999	サクセスのアイドル URAN（女の子）	ライン 999 レベル 99
ウイニングラン（イージー）	2'02"484	INDICK-J・D	

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの伝説	179,410	WBCCM-K,U	1コイン 4面
テトリス（ノーマル）	385,082	ルンルン	レベル 99 ライン 439
大魔界村	321,000	AIDS患者2号	1コイン ALL
フェリオス（イージー）	669,350	百武　淳	1コイン ALL
フェリオス（ハード）	882,000	山内永太郎	1コイン ALL
ロンバーズ	481,440	N,T,T	1コイン 29面
スプラッターハウス	521,600	WBCCM-H,U	1コイン ALL
天地を喰らう	470,100	ムーリン	1コイン 4面
ウイニングラン（イージー）	2'08"643	HIRO	何位か不明 ノーマル設定
ブラストオフ	614,650	青春コッペパン男	1コイン ALL

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らう	4,653,000	AIC	ノーマル張飛 ALL
テトリス（イージー）	999,999	えっくす ブラジル	ライン 859 ライン 738
☆テトリス（ノーマル）	999,999	えっくす	ライン 999
フェリオス（イージー）	845,920	-YUI- ASAKA	ノーマル ALL
フェリオス（ハード）	1,198,520	-YUI- ASAKA	ノーマル ALL
サンダークロス	1,485,450	鉄人のりぼー	ノーマル 2-3
イメージファイト	769,000	ULT	ノーマル 2-4
ゲイングランド	30,562,445	えっくす	ALL クリア
コブラコマンド	366,600	Pour Amiti 宮沢 りえ	ノーマル
大魔界村	578,200	魔神	ALL

チャレハイ史を振り返る連載第1回

みなさんは，当チャレンジ・ハイスコア・コーナーがいつスタートしたか，ご存じですか？記念すべき第1回は，1984年1月号，あの今は幻のスーパーソフトマガジンの3号目からはじまったのです。カラーページをパラパラとめくると，ゼビウス大解析の真っさい中，フォゾンやハイパーオリンピックの隠しフィーチャー紹介なども載っています。

そして，我らがチャレハイですが，何と第1回は全4ページ（今は8ページですね），参加店数は，な，何と26店（現在の¼ほどですね）！その記念すべき第1回の掲載店名，ちょっとここに紹介してみましょうか？プレイタウン赤い風車，PC琴似，PC八戸，山形CH，長岡CH，高崎CH，BC松本駅前，GB高田馬場，BC新橋，ゲームスペースミライヤ，PC新宿，PC一番街，PC西荻，PC経堂，PC伊勢佐木町，PC静岡，BC金沢，星ヶ丘CH，なんばCITYBC，PC道頓堀，PC関大前，PCガムガム，PC常磐，大分CH，神宮前CH，PCパーツボックス——以上26店。

最初はご覧のとおり，すべてナムコ系列のお店のみでスタートしたんですよね。ゲームスペースミライヤなんて名前を見ると，当時のナムコファンの人は泣けてくるのではないでしょうか？（見城）

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
ポールポジションII	ナムコ	64,910	西村　明 …熊本
ハイパーオリンピック	コナミ	1,725,890	小糸元徳 …東京
スターウォーズ	アタリ	21,000,000	H.IWASE …東京
ゼビウス	ナムコ	9,999,990	小林　寛 …札幌
ゼビウス	ナムコ	9,999,990	佐藤あたるとうすいん …群馬
ゼビウス	ナムコ	9,999,990	伊達　剛 …青森
ゼビウス	ナムコ	9,999,990	M. SHUNYA …東京
ゼビウス	ナムコ	9,999,990	青　野 …静岡
ゼビウス	ナムコ	9,999,990	梅本孝治 …大阪
ゼビウス	ナムコ	9,999,990	松村健一 …大阪
ゼビウス	ナムコ	9,999,990	山本　毅 …高知
ゼビウス	ナムコ	9,999,990	田中伍郎 …大分
ゼビウス	ナムコ	9,999,990	波田尚之 …札幌
マリオブラザーズ	任天堂	2,257,550	森　博之 …大阪
エクセリオン	ジャレコ	1,167,500	小糸元徳 …東京

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
レーザーグランプリ	タイトー	65,630	工藤　整 …青森
マッピー	ナムコ	10,000,000	8-3ネコ,9-1ネコ,8-3ラッ…宮崎
エレベーターアクション	タイトー	99,100	竹村　輝 …大阪
チャンピオンベースボール	セ　ガ	1,202,100	石崎大樹 …大阪
ギャラガ	ナムコ	5,580,980	T.K.K.ハート …東京
フォゾン	ナムコ	28,422,830	吉田秀人 …東京
女子バレーボール	タイトー	168,600	松山洋二 …大阪
ドンキーコング3	・任天堂	417,900	弥　博 …札幌
アップダウン	セ　ガ	931,470	小糸元徳 …東京
ジッピーレース	アイレム	2,682,100	前田博志 …大阪
プロサッカー	データイースト	1,144,790	富樫文雄 …東京
スーパーグプルスクニス	データイースト	106,484	中田康弘 …大阪
トロピカルエンジェル	アイレム	172,085	吉田秀人 …東京
バック&バル	ナムコ	2,345,860	鍾星あたる …東京

▲記念すべき第1回目の全国集計（1984年1月号）

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		アフターバーナー	STG	電波新聞社	X68K	9,200
2	1	5	信長の野望 戦国群雄伝	SLG	光栄	PC-88SR,PC-98,X1turbo	9,800 12,200(CD付)
↑3	−4		維新の嵐	SLG	光栄	PC-88SR,PC-88VA,PC-98 B-16,FMR-50,M500	9,800 12,200(CD付)
4	2	2	スタートレーダー	STG	日本ファルコム	PC-88SR,PC-98	8,700
↑5	−2		ぎゅわんぶらあ自己中心派2	MJG	ゲームアーツ	Ⓐ PC-88,PC-98 Ⓑ MSX2	7,800 6,800
★6	−1		銀河英雄伝説	SLG	ボーステック	PC-88SR,PC-98	8,800
7	7	2	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	3	5	水滸伝 天命の誓い	SLG	光栄	PC-88,PC-98SR,X1turbo	9,800 12,200(CD付)
9	9	7	テトリス	PZG	ビー・ピー・エス	PC-88,PC-88VA,PC-98,X1, X68K,FM77AV,FMR-50,MSX2	6,800
10	4	3	クリムゾンII	RPG	クリスタルソフト	PC-88SR	7,800
↑11	13	4	スーパー大戦略98	SLG	システムソフト	PC-98	8,800
★12	−1		スタークルーザー	STG	アルシスソフトウェア	Ⓐ PC-88SR,PC-98,X1turbo Ⓑ X68K	Ⓐ 7,800 Ⓑ 8,800
↑13	35	2	リングマスターII	RPG	ホビージャパン	PC-98	7,800
14	6	3	パックマニア	ACG	シャープ	X68K	7,800
15	14	4	スーパー大戦略68K	SLG	システムソフト	X68K	8,800
↑16	21	6	大海令	SLG	アートディング	PC-98,X68K	12,800
17	12	7	ソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-88SR,PC-88VA,PC-98, X1turbo	9,800
18	5	7	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
↑19	20	2	森田の将棋II	SLG	エニックス	Ⓐ PC-98 Ⓑ FM TOWNS	Ⓐ 10,000 Ⓑ 14,800
↑20	−4		ぎゅわんぶらあ自己中心派	MJG	ゲームアーツ	MSX,MSX2	6,800
21	18	6	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
↑22	−1		ディスクステーション 初夏号	その他	コンパイル	MSX2	4,800
23	17	2	アフターバーナー	STG	CSK総合研究所	FM TOWNS	9,800

AVG：アドベンチャー　PRG：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　RPG
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	11	3	DISCパナアミューズメントコレクション	その他	パナソフト	MSX2	2,980
↑25	28	5	ゼビウス ～ファードラウト伝説～	STG	ナムコ	MSX2	6,800
↑26	41	5	スーパー大戦略	SLG	マイクロキャビン	MSX2	8,800
↑27	－	4	アドヴァンストファンタジアン	RPG	クリスタルソフト	PC-88SR,X1	7,800
↑28	－	4	アークス	RPG	ウルフチーム	Ⓐ PC-88SR,PC-98,Ⓑ FM77AV ⒸMSX2	Ⓐ 7,800 Ⓑ 9,800 Ⓒ 8,800
↑29	37	7	イースII	RPG	日本ファルコム	PC-88SR,PC-98,X1turbo, FM77AV,MSX2	7,800
↑30	－	1	ファミリースタジアム ホームランコンテスト	SPG	ナムコ	MSX2	3,200
↑31	－	1	テレネットミュージックボックス	その他	日本テレネット	PC-88SR,PC-98	2,980
↑32	－	5	マイト&マジックブック2	RPG	スタークラフト	PC-88SR,PC-98,X1,X1turbo	9,800
↑33	－	1	死霊戦線2	RPG	ビクター音産	PC-88SR,MSX2	7,800
↑34	－	1	ガンシップ	SLG	マイクロプローズジャパン	PC-98	11,800
↑35	－	1	スターコマンド	RPG	ヒューリンクス	PC-98	9,800
36	23	6	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
37	8	4	デスブリンガー	RPG	日本テレネット	PC-88VA,PC-98,X68K	9,800
↑38	46	6	太平洋の嵐DX	SLG	G. A. M.	PC-88VA,PC-98,X68K	14,800
↑39	－	1	ドラゴンバスター	RPG	電波新聞社	PC-98	7,200
40	16	4	ゴーファーの野望 エピソードII	STG	コナミ	MSX	5,800
↑41	－	5	三国志	SLG	光栄	Ⓐ PC-88,PC-98,X1,MZ-2500,X68K, B-16,FM-7,MSX2 ⒷMSX	Ⓐ 14,800 Ⓑ 12,800
↑42	50	4	時空の花嫁	AVG	KGDソフト	PC-88SR,PC-98,MSX2	7,800
↑43	－	3	ぎゅわんぶらあ自己中心派3	MJG	ゲームアーツ	PC-88SR	6,800
↑44	－	2	F15ストライクイーグル	SLG	システムソフト	PC-88 PC-98	7,800
45	26	4	ロードス島戦記	RPG	ハミングバードソフト	PC-88VA,PC-98	9,800
↑46	－	1	D.C.コネクション	AVG	リバーヒルソフト	PC-98	9,800
47	10	3	ディスクステーション 春号	その他	コンパイル	MSX2	3,980
48	34	2	パイレーツ!	SLG	マイクロプローズジャパン	PC-98	9,800
49	30	3	イシターの復活	RPG	ナムコ	MSX2	6,800
↑50	－	5	サイオブレード	AVG	T&Eソフト	PC-88SR,PC-98,X1turbo FM77AV,MSX2	8,800

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条西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 ナビックス	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プラザー上前司津ビル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 シビコ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	四日市市鶴ノ森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	長崎市新地町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

MSX派必読！パソコン通信「ザ・リンクス」からのうれしいお知らせ

日本テレネットのMSXパソコン・ネットワーク「ザ・リンクス」では，パソコン通信を使って遊ぶイベント「ゲームコレクションフェスティバル」を7月1日から8月20日まで実施します。

このイベントは，MSXパソコンのユーザーに「ザ・リンクス」をもっと知ってもらうために行なわれるもので，

①ゲーム・プログラム・コンテスト

②ベーマガなどパソコン雑誌に掲載されたMSX用の読者投稿プログラムが，自由にダウンロードして遊べる体験コーナー。

——といった，さまざまな企画が用意されています。

なかでも企画の目玉となるのは，オンラインを使ったオリジナル・ゲームのコンテストです。

●ゲーム・プログラム・コンテスト

MSX用のオリジナル・ゲームで未発表のものを「ザ・リンクス」まで応募してください。作品は，オンラインで全国に流され，「ザ・リンクス」ユーザーの人気投票によって優秀作品が決定されます（いままでのコンテストとはだいぶちがうでしょ！）。

応募締切は7月31日。封筒の表に作品のジャンル，裏にキミの住所，氏名を書き，プログラムの紹介をつけて下記の宛先まで郵送してください。プログラムはフロッピーディスクまたはカセットテープに入れてください。優秀作品には賞金が贈られます（最優秀賞賞金は10万円！）。

〈宛先〉〒604 京都府京都市烏丸通り御池上る二条殿町508ナショナルビル3F 日本テレネット㈱リンクス事業部「プログラム作品募集」係

●コンテストの審査員大募集

プログラムが作れない人も，コンテストに参加してみましょう。そう，審査員です。

「ザ・リンクス」では，ゲーム・プログラム・コンテストの審査員も大募集中。全国から寄せられたオリジナル・ゲームをパソコン通信からダウンロードして実際に遊んでみて，気にいった作品に丸をつけるというのが仕事。抽選で「マイコンBASICマガジン賞」など，素敵な賞品が贈られます。

審査員になるには，RAM32K以上のMSXを持ち，「ザ・リンクス」の会員になることが必要です。と書くとメンドクサイと思う人がでてくるかもしれませんが，ちょっと待て！ここでもビッグな情報があります。審査員希望者は，「ザ・リンクス」の入会金2,000円を払うと，なんと専用モデムがタダでもらえるのです（買うと高いんだゾ）。

MSXユーザーでリンクスに入会していない人には大チャンス！ くわしくは下記の連絡先へ今スグ電話しよう！

ということで，MSXユーザーの夏休みはバラ色になりそうな予感がします。

くわしい問い合わせは 日本テレネット㈱リンクス事業部☎075－251－0635まで

エプソンから高機能32ビット・ラップトップ『PC-386LS』新発売！

エプソンから，パーソナル・コンピュータ『エプソンPCシリーズ』の新ラインナップとして，業務向け高機能32ビット・ラップトップ・パソコン『エプソンPC-386LS』3タイプが新発売されました。

CPUに80386SXを搭載し，クロック周波数16MHz，ノーウエイト使用を実現し，処理速度をさらに高速にしています。また，ハードディスク・パック方式の採用により，ハードディスクをユーザーが簡単に交換することができるようになっています。

ディスプレイは8階調表示のNTN型（白液晶）ディスプレイを採用しており，3.5インチのPC-98用各種アプリケーション・ソフトが使用できます。

ほかにも，PC-9800シリーズ用オプション・ボードが使える拡張スロットを2基装備しており，デスクトップ並みのシステム・アップが図れるようになっています。価格は3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブ2基内蔵のSTD型が538,000円，20MBハードディスク内蔵のH20型が673,000円，40MBハードディスク内蔵のH40型が763,000円（それぞれ税別）となっています。行動派のあなたの強い味方になりそうなマシンです。

同じくエプソンから，低価格の24ピン・ドットインパクト漢字プリンタ『エプソンVP-550』が新発売されました（価格：85,000円）。

『エプソンVP-500』の持つ基本性能（高印字品質，漢字高速67字／秒）を受け継ぎながら，その上位機種『エプソンVP-800』で好評のマルチウェイ・ローディング機構（連続用紙・単票用紙のワンタッチ切り換え）を搭載しています。これにより，今までわずらわ



▲エプソンPC-386LS

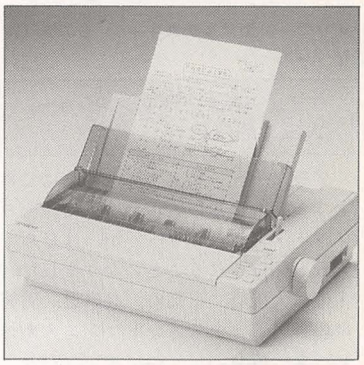
しかった単票用紙と連続用紙の用紙交換もワンタッチで切り換えられるようになりました。

また，コンパクト・サイズで場所をとらないため，とくにラップトップ用のプリンタとしてパーソナル・ユースからビジネス・ユースまで幅広い用途に使用できます。

これだけの高性能でこの価格。ひょっとすると私たちは，しあわせな時代に生きているのかもしれません。

『PC-386LS』『エプソンVP-550』についての問い合わせは，つぎの宛先まで。

問い合わせ先：〒392 長野県諏訪市大和3-3-5 セイコーエプソン㈱広報部「マイコンBASICマガジン」係



▲エプソンVP-550

さまざまな機器に対応する21型マルチスキャン・モニタ登場！

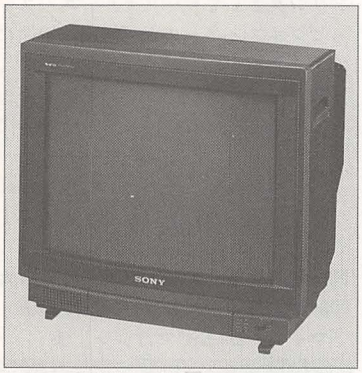
ソニーから，1台でビデオモニタとコンピュータ・ディスプレイの両機能を持つ，21型汎用カラー・マルチスキャン・モニタ『GVM-2100』（価格240,000円）が発売されました。走査周波数を幅広く設定しているため，さまざまなタイプのコンピュータ機器にも対応できます。

このモニタは，映像入力用としてコ

ンポジット・ビデオ，Y/C，アナログRGB，アナログ／デジタルRGB（切り換え可）など豊富な入力端子を装備しており，1台でAV，コンピュータ用モニタとして利用できます。また，RGB入力時の走査周波数が，水平15MHz～36kHz，垂直50Hz～100Hzと広範囲で切れ目がないため，さまざまなタイプのコンピュータ機器に自動対応します。さらに，コンポジット・ビデオおよびY/C入力時560本，RGB入力時720×480ドットの高解像度で，高画質ビデオのモニタやCGのディスプレイとしても利用できます。

業務用としてだけでなく，ステレオやLDプレーヤなどと組み合わせてAVライフの柱になりそうな製品といえます。

問い合わせ先：〒141 東京都品川区北品川6-7-35ソニー㈱お客様ご相談センター「マイコンBASICマガジン」係



▲ソニー21型マルチスキャン・モニタ『GVM-2100』

アミューズメント・マシンショー，大阪で開催

アーケード・ビデオゲームをはじめとする娯楽機器の展示会「アミューズメント・マシンショー」が，はじめて大阪で開催されることになりました。主催は大阪府，京都府，兵庫県，滋賀県の各アミューズメントマシン・オペレーター協会。

従来，東京で開催されているAMショーにしろ，AOUエキスポにしろ，原則的にはアミューズメント・マシンのオペレーター（ゲーム・センター経営者）やディストリビューター（販売代理店）向けのものですが，今回のショーの大きな特徴は，2日目に限り，一般のゲーム・プレイヤーを対象とし，ゲーム大会等のイベントが展開されることです。当日入場料は1,000円。

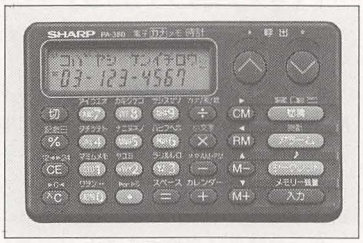
一般入場日：7月2日(日)
時間：午前10時～午後4時
場所：大阪市・南港「インテックス大阪」
問い合わせ先：〒543 大阪市天王寺区玉造本通9-6 ヤマトハイツ201 大阪'89アミューズメントマシンショー事務局
☎06－764－1367

シャープから豊富なアラーム機能を搭載した時計付電子メモ新発売

電話番号やスケジュールなどを記憶する電子メモシリーズとして，豊富なアラーム機能を搭載した時計付電子メモ『PA-380』(価格7,000円)が新発売されました。

この電子メモは，時計機能に加え，スケジュール，予告，記念日など豊富なアラーム機能を搭載しており，いつでも自分の好きな日時にアラームを鳴らすことができます。これで彼女の誕生日を忘れて，口をきいてもらえなくなることもありません。

また，140人分の電話番号を記憶させることができ，表示は見やすいカタカナ12文字表示となっています。もちろん計算器としての機能も豊富です。



▲シャープ時計付電子メモPA-380

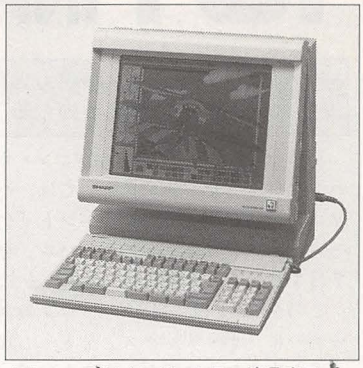
シャープからもうひとつホットなニュース。世界初の14インチ・カラー液晶ディスプレイを搭載した32ビット・パーソナル・ワークステーションがシャープから開発されました。

今回開発されたワーク・ステーションは，シャープが独自に開発した14インチ・カラーDST（ダブル・スーパーツイスト）液晶ディスプレイを採用し，国内向けはAX仕様パーソナル・ワークステーションとして，また海外向けではVGA表示のIBM社『PC/AT』互換機として商品化が予定されています。

この14インチ・カラーDST液晶ディスプレイは，国内モデルが64色中16色海外モデルが512色中16色の表示が行なえ，ビジネス・ソフトのカラー表示に対応します。また，CPUにはクロック20MHzの80386を搭載し，40MBハードディスクも内蔵しています。

小さいながらも大きなパワーを秘めたこのマシンの，発売が楽しみです。

問い合わせ先：〒162 東京都新宿区市ヶ谷八幡町8番地 シャープ㈱東京広報室「マイコンBASICマガジン」係



▲シャープ14インチ・カラー液晶表示パーソナル・ワークステーション

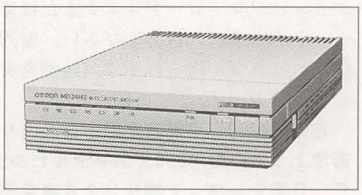
オムロンからインテリジェント・モデムMDシリーズ4機種同時発売

立石電機から，オムロン「インテリジェントモデムMDシリーズ」として，つぎの4機種が同時に新発売されました。

- W102×D67×H21mmの超小型1200bps 全二重NCU内蔵モデム『MD12FS』(価格21,000円)
- 1200bps全二重NCU内蔵モデム『MDI1200AIII』(価格19,800円)
- 4800bps半二重NCU内蔵モデム『MD48HS』(価格148,000円)
- 2400bps半二重NCU内蔵モデム『MD24HS』(価格98,000円)

この4種に関する問い合わせはつぎの宛先まで。

問い合わせ先：〒105 東京都港区虎ノ門3-4-10 オムロン東京ビル 立石電機㈱OAシステム事業部 企画室「マイコンBASICマガジン」係



▲MD24HS

サイバースティック・タッチ＆トライ体感フェア開催

あの，シャープから発売されたアナログ・ジョイスティック「サイバースティック」の体感フェアが開催されるゾ!!

当日は，電波マイコン・ソフトの「アフターバーナー」をこのスティックで思い切り楽しめる。みんな！ふるって参加しよう!!

場所：池袋西武むかい池袋WAVE 5F「PLAYERS SOFT HOUSE」
期間：6月9日㈮から1週間
時間：10：00～19：00

お楽しみプレゼント⑦

①キングレコードより，「ジーザス－恐怖のバイオ・モンスター」のCDを5名のかたに。
②アイレムよりホーリー・ダイヴァーの下じきを3名のかたに。
③同じくアイレムよりオリジナル・グッズの中から，トレーナー，Tシャツ，テレホン・カードをセットで2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7月7日（消印有効）までに **〒141 東品都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社「マイコンBASICマガジン」編集部 「お楽しみプレゼント⑦」係まで，**ハガキで応募してください。

〈5月号当選者発表〉

①ターボアウトランのテレホン・カードは，東京都品川区・東山達也さん他3名のかたに。
②チェイスH.Q.海外バージョンのカセット・テープは，香川県善通寺市・篠原一太さん他9名のかたにそれぞれ決定致しました。

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。



▲ジーザス－恐怖のバイオ・モンスターのCD



◀ホーリー・ダイヴァーの下じき



▶迷宮島のテレホン・カード

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

今月の記事でも紹介したんだけど，PC-9800シリーズにユニークな仲間が加わりました。このパソコンは，なんと！PC-9801シリーズと，PC-8801シリーズの両方のソフトが使えます!!すごいでしょ。それもそのはず，CPUには，PC-9801VM11などと同じV30とPC-8801MA2などと同じZ80の両方を搭載しているからなのです。

このパソコン1台あれば，お父さんはワープロや表計算などの実用に，きみたちは，ゲームやミュージックなどのホビーにと言う使いかただってできてしまう。こういうふうに言えばいままで渋い顔していたお父さんも案外簡単に買ってくれるかもね。ただし，お父さんがゲームに夢中になってパソコンが使えないなんてことになっても責任はもたないよ！

さて，ここで問題です。このPC-9801シリーズの新機種とはなんでしょう？つぎの三つのうちから選んでください。

① Mr. DO
② 恋はDO
③ PC-98DO

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。

★6月号の正解

②アフターバーナー

★5月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から，以下のかたがたが当選されました（正解は①MIDI規格でした）。

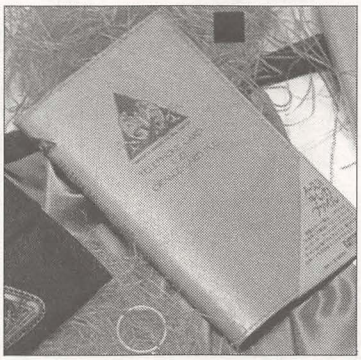
神奈川県伊勢原市・小島法雄／埼玉県幸手市・柳田佳孝／埼玉県狭山市・稲葉雄一／京都市・肥田琢也／岐阜県恵那市・市川和俊

（以上5名）

★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テレカファイル」さしあげます。

きみのテレカもこの中にしまっておこう!!


▲イースIIテレカファイル

★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，41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構いませんよ。

○締め切り：7月7日必着
○正解の発表：8月号（7月8日発売）
○当選者発表：9月号（8月8日発売）

WOLF GAMERS

さらに新たな正しい時代を！

諸君は、この時代に強いられ率いられて
奴隷のように忍従することを欲するか
むしろ諸君よ、更に新たな正しい時代をつくれ

新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

ウルフ・チーム戦記vol.19

雨・・・。前回書いた野球大会は雨天中止となってしまった。花見も雨で中止だったしウルフは雨にたたられているのだろうか・・・。

というわけでその日は急きょボーリング大会となり、日本テレネットと激闘を繰り広げることとなった。ウルフの平均年齢は21、テレネットは25、体力がモノをいうこの戦いにウルフの負けはないはずである。勝負は平均アベレージ三回勝負。一回戦ウルフ楽勝。やはり若さは強い。

しかし・・・二回戦、三回戦ウルフはなんと惨敗。原因はただ一つ、スコアの高低差が激しすぎたことにあった。150台を出す者が数人いても、40台を出す者がいて勝てるはずがない。

今回のことでウルフの体力の無さをまざまざと見せつけられた僕は、彼らを鍛え直す意味も含めて強化合宿を計画した。これで少なくとも40台を出す者だけはいなくなるだろう。

というわけでウルフは15、16、17と軽井沢へ合宿に行くこととなった。そこでは社内を3チームに分けて野球大会を開く予定である。前回のプレゼントが没となったので、今回はこれをネタにしようと思う。優勝チームのメンバーを多く書いた人の中から3名に、ウルフ初のシュミレーションゲーム「斬【ZAN】陽炎の時代」の社内極秘企画書（没稿付き）をプレゼントしたい。雨天中止は当然のことだが、それを見越して代わりにやった競技を当てた人も正解者としよう。（AKISHINO）

ゲームを斬る！

喧噪の絶えない紫煙漂う開発室。

柔らかな微笑みを浮かべる、中空の女神に誘われるまま、私は歩を屋外へと進めた。

暖かな日差し。

夏間近。

「ＩＺさーん！ＩＺさんの音源ルーチンバグってるんじゃないの！」

開発室に戻った私に鈴木Ｐ（仮名）が叫ぶ。

無視。

「ＩＺさーん！ゼッタイこれおかしいよ」

鈴木Ｐ（仮名）のディスプレイを覗く。

「これってレジスタ壊してない？」

「・・・あれ？ほんとーだ。すいませーん」

日々、この不毛な繰り返し。

あーやだやだ。

そんな訳で今回はゲームをやっている暇無し。

それにしても、とんでもない御荷物を背負わされたものだ。

ま、独り言。

気にするな、Ｐ。

広告の事ならお任せ下さい!!
ADVERTISING AGENCY A1
企画から制作まで——
株式会社 エーワン・アド
☎295-6900



東京都 荻野大介さん



広島県 西森久高さん

浜さんのみんなで遊ぼう!


長野県 白夜さん

おー!!みんな元気にしているか？元気のないヤツはこのコーナーに投稿してくる資格がないからそう思え！俺はどんな時にも元気にしているヤツが大好きだ！

投稿にしてもそうだ、一度投稿してボツになったからって、もうそれであきらめるようなヤツは大嫌いだ！俺はウルフに来るハガキは必ず全部に目を通している。ボツになってもくじけずに、何度も何度も投稿するファイトがあるヤツが俺は好きだ。絵のうまいヘタなんてぇのは二の次だ!!

どうも今日はおこりっぽい口調になっているが、それと言うのも最近のハガキには『熱意』ってものが感じられない。このままでは欲求不満になってしまう。

俺を熱くさせるハガキをまってるぜ!!（浜）



愛知県 D.D.T.MIRRORさん



石川県 Blue & Greenさん



東京都 市村明広さん

●RK早稲田すとーりぃ●

今回ＲＫ早稲田すとーりぃは、生放送でお送りしています。えーっ、現地に塩生さんが行ってますので、呼んでみましょう、塩生さーん。

塩生「こなさんみんばんわーっ塩生でーす。ただいま早稲田にいまーす、もう人っこ一人いませーん』
アナ「そーですか、お店かなんかやってませんか』
塩生「どこもやってま・・・？あっ、ありました！、つけめん大、大・・・中国語で読めません！』
アナ「どんな字ですか？」
塩生「大きいの大に、王様の王、と書いてあります』
アナ「？・・・もしかしてそれはそのまま大王（だいおう）と読むのでわ・・・』
塩生「まーあいいじゃないですか、それでは中にっと、ゴゴゴーッ。（自動ドア）」
店主「も一終りだよーっ！」
塩生「ががが一ん」

今回は「つけ麺大王」という店、なかなかの味で、WOLFのボスや徹夜組もよく行くので、近くの人は行ってみよう。
てなわけで今回はこれまで。みんなの側にも、こんな店、こんな所があったらWOLFに教えてね。それではらたまい月！　（塩生）

新シナリオライター日記

ああ・・・。「ガウディ」と「アークスII」に挟まれて頭がピーチクパーの私・・・。そう、何故私が「ガウディ」をやっているのだろう。謎の奥は深い。これだけ苦労しているんだから（周りの人に言わせるとそうでもないという線は濃い）ちったぁむくわれてもいいと思うんですけどね・・・。

そういえば私の属する企画部は突然人数が増え、一気に四人になりました。その結果笑っちゃうことに一番年下の私が企画の古株となったのです。しかし私の思惑とは裏腹に仕事量は増えたような気がするのは気のせいではないでしょう、実に悲しいことですが。でも仕事のある内が花、今の内に実力をつけて明るい未来を描きたい。そう思いつつも仕事にバックドロップを喰いまくる悲惨な生活は続いていくのでした・・・。

だーがしかし！私の頭の中ではゲームの企画、構成があっちこっち走り回りながら熟成されているのです。いつの日かそいつらが日の目を見ることはあるでしょう。いや、そうしなければいけないんです。そしてそれがしぼんで消えない限り希望はあるでしょう。私の唯一の資本、腐った脳みそがハナ○ルキ味噌と化すその日まで、森田○作のごとく走り続けるんだい！　（井上）

僕Pちゃん

今月はいつもの受田の○○というコーナーではなく、「僕Pちゃん」という訳の分からないコーナーになってしまいました。

僕の師匠の受田さんは、後ろでミッドガルツMSX2+版でのたうちまわり、“なんでとぶのー”と騒いでいるので、僕がこのコーナーを代わりに書いているのです。

僕の席は6階の入り口を入ってすぐの所で、浅沼さんの厳しい監視の目が光っていて、いつも虐げられています。

・・・ある日・・・

［浅沼］Ｐちゃんよー、できた？
［Ｐ］アトにびょうです。
［浅沼］２秒２秒ってさっきから２秒じゃねーか？
［Ｐ］ホントににびょうですよ！
［浅沼］ホントか？
［宇野］Ｐよ、パックの曲できたから鳴らしてくれ。
［Ｐ］わかりました・・・
［宇野］Ｐ！作業遅せぇよー、船出ちゃうよ船！
［Ｐ］いまやってますよ。
［宇野］何億万年かかってんだよー。
［Ｐ］ハイ、できました。きいてください。
［宇野］Ｐ、なんだよこれ変じゃねーか！
［Ｐ］いま、なおしますから。
［宇野］遅せぇよー、お前早く直せよー。何百億年かかってんだよ！
［浅沼］ははは・・・　（Ｐ）

トマゴックの4コマ劇場 おくしゅ2

それぞれの喜怒哀楽



乙女のつれづれ

新緑の候、皆様いかがお過ごしでしょうか。近頃バスで眠りこけてコンタクトレンズを紛失したり、あずきバーで前歯を折ったり、何かと不調（不幸？）なOGAちゃんです。

さて今日も雨、そろそろ梅雨のシーズンです。防カビ、ダニの準備は万全ですか？自分とパソコンの健康のために部屋のお掃除はキチンとしましょうね。ウルフでもちゃーんと「お掃除タイム」があるんだよ！おかげでゴキちゃんとはまだお会いしてません。

いつもたくさんのお手紙ありがとう！でも「やらはた」については私ではお答えしかねますので、8月号をお楽しみに。では！　（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

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

6月発売ソフト情報

・FM77AV（3.5インチ2D　4枚組）アンジェラス
定価8,200円（税別）…好評発売中
・X68000（5インチ　2HD）森田将棋II
定価10,000円（税別）…好評発売中
・MSX2（3.5インチ　2DD）アンジェラス
定価8,200円（税別）…6月末発売予定
・PC98（5インチ　3.5インチ　2HD　2枚組）アンジェラス
定価8,200円（税別）…6月発売予定

どうぞよろしくおねがいします。なお，PC98・ライヒスリッターは，開発が遅れております。申しわけありません。バージョンアップも兼ねて製作を進めておりますので，もうしばらくおまち下さいね。



ドラクエⅣですね。発売日・価格等は，，決まりしだい発表致しますのでもうしばらくおまち下さいね！
東京都・カムイでんくん



おはがきどうもありがとう。これからもよろしくね！
秋田県・江畑　邦彦くん



ハハハ…なんかわらえますね～。
山口県　酔虎★くん



98版アンジェラスも，いよいよ発売です。IIの予定もあるそうなのでお楽しみに。
兵庫県　べるのさん



X68ソフト第1弾「森田将棋II」発売中ですどうぞよろしく！
茨城県・金子　修一くん

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。ゲームのデバッグ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(336)4345
担当　矢作まで…

編集後記

あたたかくなったのはいいけれど近ごろ雨がよく降ります。このまま梅雨になってしまうのでしょうか。なんかジメジメして気持ちまで，ジトーとしてしまいそうでやだなーと思う今日このごろ。とここまで書いてたら暗くなってしまった。さて，話は変わって最近友だちと，UNOというカードゲームとモノポリーというボードゲームをやりました。どちらも相手とのかけひきが，勝負の決め手となるようです。人数があつまらないとできませんが，みなさんもやってみて下さい。けっこう燃えますよ。

〈ポコ〉

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

どぉーも〜ごぶさたしてまして・・・あっこです。いつも大五郎センセにまかせきりで原稿書くの逃げてたんですけどね。ちょっと今回は久しぶりにがんばって書いてみようかなと思っていますで・・・ホラホラ立ち読みしてる君！ここのページはしっかり読んで帰るよーに。ええい！ちがわぁい買ってじっくり家で読んでくれい！

マイコンショー サンダーブレード情報

はい，いってみよ〜かぁ・・・ご存じX68000版「Tunder Blade」。先日行われたマイコンショーで見た方もいると思いますが，では，見られなかった方のために教えちゃいます。

その時デモってたサンダーちゃんは，しぶいタイトル画面をはじめとして，写真でもよく出ている1面のビルの間をすり抜けていく所とですねぇ，2面の夕日をバックにごっつい岩や林が迫ってくるのと，洞窟の中，乳洞の狭い間をくぐり抜けていくといったこの3Dが結構遊べるバージョンでした。このバージョンですが，これから手を加える部分もあるそうなので完成が楽しみ。それにスピードとなめらかなスクロールも重視するため頭を痛めているようです。

それにしても3Dの残りと2Dのいろいろ遊べるお徳用パックなどつまってるこのサンダーちゃん。当の本人「まだまだあるんだぁねぇこれが・・・」と言ってますが・・・ご期待ください。

ニュージーランドストーリー情報

移植ゲームが続きますが，次の話題は「ニュージーランドストーリー」です。

このゲームは思考形アクション・パズルとでも言いましょうか。ちょっと違うかもしれないけど「スーパーマリオブラザーズ」みたいなタイプかなぁ？見た感じとぉってもかわいい・・。しかし奥が深いから馬鹿にできない。パズル解いてきゃいいんだろうなんてあまいあまい。思いもしないところに隠し扉や落とし穴があったりするぞぉ。難易度はけっこう高いからじっくり考えて，かっとせずがんばってね。

気になる開発状況は，5／11現在85%。この7月号が発売される頃に完成しているといいな？　オリジナル30何面の他におまけで7面プラスされる予定でいます。お楽しみに・・。

開発室での雑談

実のある話なんぞしていない彼らだが，最近「車」に関してはけっこう注文が多いようだ。「CARグラ」は毎週欠かさず，車の週刊，月刊誌は山積みになっている開発室。そんな中で彼らの話し声を耳にした。

ぴろ　「ねぇっ，こないだのCRAグラで特集してたじゃぁん，○エラーリは真っ赤がいっちゃんかっこいいよなぁ・・・」

ans　「ちっちっちっ!!やっぱり今度出るセ○カのGTFOURだってぇ」と彼はあの映画，「私をスキーに連れてって」の「凍ってるね」からセ○カが良くなったと言う。

秀さん　「何言ってんだぁい！わしゃ○レノよやっぱ・・ツートンのやつでね。それでさ・・」わかったわかったと相手にされてるのかなんなのか・・そんな彼はなぜか○ルトの新車に乗っている。

だんまり気味の主任だけど・・きっと腐ったまめ色の○ルビ○をねらっているはず。いろいろ突っ込まれてたにもかかわらず，言わず一点張りで，みんなの知らないうちに○レリュードを買っていた人もいたりする。

私もSPSに来て3年目。こんな話の中で「彼らにも嗜好があったんだぁ」とわかったような気もする。なんて失礼か・・。

半径3キロ以内に住んでいるのに(といっても5人中3人)，車で通勤しているが，通勤だけに使うのってなんかもったいないよなぁ。だけど，きっとひそかに買うに決まっている。買ったら乗せてもらおっと。

お葉書ありがぁとなぁいのコーナー

先々月号の「あとがき」でお便りお待ちしています・・・。と書いたところ，たくさんのイラストのお葉書をいただきました。そうですねぇ，できれば「イラストコーナー」作りたいと考えていますのでどしどし送ってください。

じゃぁ先日送っていただいたハガキでパックマンを書いてくれた「増田さん」(色までてないのが残念だなぁ)とパックマニアを書いてくれたペンネーム「月実さん」をはじめ，カイちゃんを書いてくれた「藤井悠くん」，

「お葉書ありがぁとなぁい・・・」でした。



静岡県駿東郡・増田昭雄



埼玉県上尾市・月実



福島市・藤井　悠

☆☆SPS-NET情報☆☆ 会員募集中

SPS-NETでは毎日のように全国各地の方から入会申し込み書が届いています。見て得する情報やPDSされてるゲーム，その他たくさん。特にX68000に関しては抜け目がありませんぞ。入会は簡単72円切手を同封のうえ申し込んでください。その際は，住所・氏名・電話番号・パスワード(8文字までで大小文字の識別有)は忘れずに書いてください。お待ちしています。

では，またねっ!!

Byあっこ

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

さてさて，もう夏まじかですね。梅雨前線もうっとおしいので，ゲームでもやって気晴らししなきゃ。ところで，最近おたよりやイラストが多くって，とても全員紹介できません。ボツになったと，あんまり怒らないでね。このつぎには，載せますから！

お知らせ！

MSX2
ディガンの魔石
好評発売中
ディスク6枚組
定価8,800円（税別）

★MSX，ここが98版と違う！

・バトルが充実した。パラメータの向上が，バトルによって可能となった。もちろん，アルバイトによっても可能。プレイヤーの好むやりかたで，能力を向上させられる。

・な，なんと2DDディスク6枚組。華麗なグラッフィクを見てね！

・もちろんジョイスティックやマウス，それに連射も使用できる。

・MSX用オリジナル・イベントを入れました。

・オリジナルマップ。98版とは，まったくマップがちがうぞ。

★皆様へ

MSX2版ディガンの魔石，難産のすえ，ほとんどオリジナル・ゲーム同様にバージョン・アップをして，堂々の発売です。ものすごくお待たせしてすみませんでした。

でも，そのぶん（移植という範囲をはるかに越えて）MSXとは思えないクオリティでお届けすることができました。ちょっと今までのMSXのゲームとは，質も見ためも違うゲームです。

楽しんでください！

Q ダークレイスの88版はでるの？
（福岡・**田辺宏君**）

A 残念ながら，ダークレイスは98専用ゲームです。内容を濃くするため，しかたがなかったの。ごめん。
担当のまるひ

独眼竜政子さんへ。
4月号のお便り，どーもありがとさん。
（埼玉・shin-しん君）

宇魅河☆あおいさん，茶鈴さんへ。
高校入学おめでとうございます。
（埼玉・　月実）

WAKAMEさま，藤川美琴さまへ。
Fan callどうもありがとうございます。遅くなりました。
（札幌・宇美河☆あおい）

くえぷるさんへ。
4月号のイラスト，ホワイトの使い方がすごい！私にも使い方を教えてください。
（東京・竜田）

QUEPLEさんへ。
僕は，岐阜市にいたんだよう！
（横浜・PELM）

もりりん君へ。
ゆるさん！（冗談だってば）
社長のことば

藤井　悠さんへ。
すてきな写真，たっぷり目の保養にさせていただきました。場所が違うけど，うれしくって書いてしまいました。
ダイちゃんです。



栃木県・さむらいMID


岐阜県・小弓沢OEMI



北海道・結界雅星


長野県・白夜

山口祐平の一言コーナー

こんど，小説版ガデュリンが角川文庫（スニーカー文庫・昔の青帯）からでることになりました。3部作で，ガデュリンのサイドストーリーを埋めるものです。

ゲームではわからなかったガデュリンのいろいろな謎や舞台が，これを読むとよくわかるようにできています。

物語はエドナからはじまるし，ディノのお父さんはでてくるわ，タオ・ホーは準主役だし，ドラン将軍の若いころの御姿は拝めるし，それにお色気たっぷり…ディガンの魔石の前後30年を綴った，ガデュリンの歴史そのものであります。主役は，毎回変わりますよ。

内容は，ぼくが著者なんで絶対の保証付き！　よろしくね。

投稿の皆様へ

アーテックの郵便番号は，177です。いつも掲載するのを忘れてどうもすみません。いま今月の投稿数を数えてみたら，78通もあったんです。ボツになった方々，どうもすみません。来月で復活する可能性もありますが，今のところなんともいえません。来月は，もっと多いかもしれないし……でも，あきらめずに投稿してくださいね。

あとがき

どもども，あとがきライターの「らもん」あらため「ダイ」です。ちょっと，前の名前は問題ありで，変えさせていただきました。わたしがさぼり魔のせいで，前号はえらいことになってしまい（ま，内輪の話だけど）どーもすみません。

新しいコーナーに，「しゃちょーの一言」が加わりました。なんか質問したかったら，お手紙くださいとのことです。

そのうち，読者参加ゲームデザイン制作大会（優秀なのがあったら，市販ゲームに組み込んでしまおうという，おっそろしい企画）なんかを考えています。この企画が通るように，みんないいものを考えておいてくださいね！

では，季節の変わりめなんで，体をこわさないよう，みんな，気をつけてね，ばあ〜い！

イラストコーナー


徳島県・Zauberin

KONAMI NEWS STATION

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

帰ってきた！
『大恋愛講座』
（第4126回・ウソ・ほんとは第４回）

「イイ女は確実にいる。でも見たことなきゃわかんないよな」
アショカ大王著〜愛はモヘンジョダロを越えて〜より（ウソ）

でもほんとーだ，「イイ女」は確実にいる。「そんなのイナイよー」ってヤツは，ただ見たことないだけだ。まだまだ青いな，フフフフ。だから教えてやる。今日は態度がデカいが，人間は他人にものを教える時，なんだか態度がデカくなる。昔，教育実習やったから知ってんだもん。今考えると，あんときホントに偉そうだったよなー。でもあんまり態度デカいと嫌われるからふつうにやるね。

〈その１〉「いい女」はヒドイ。

だいたい「イイ女」はもてる。あたりまえだーね，これは。男の方が熱中しちゃうから，例の「追えば逃げる」法則で「イイ女」は逃げる。逃げたって代わりはいくらでもいる，ということを知っているのだヤツらは。だからあっさり男をフって次へ行って，どーってことない顔をしていられる。そういう意味で「イイ女」は地獄へ落ちるかも知れないが，そんな女が男はけっこう好きなのが困ったものだと思う。

〈その２〉「イイ女」はなんとなくHだ。

Hだからイイ女なのか，イイ女だからHなのかは分からないが，どっちでもいいが，「イイ女」は，そこはかとなくHだ。「イイ女」とは，実はこの一点に集約されるのかもしれない。

〈その３〉「イイ女」は小さいときから「イイ女」である。

これはホントなんだから。学生時代バイトしてたときのこと，当時高校1年生だった〝香ちゃん〟なんてスゴいんだから。高一のくせに三マタとかかけて，「今日ね，3人にね，あなたが一番好きっていっちゃったの」なんてうれしそうに教えてくれるんだから。「香ね，今10万15才なの」って自分で言ってたし。去年結婚したけど，理由は「ついに首がまわんなくなった」からだそうだ。今は子供の写真を見せびらかす10万20才の「イイ女」である。

〈その４〉「イイ女」はキゼンとしている。

アイツら「あたし，何にも頼らなくてもダイジョーブ」って思ってるフシがある。言葉になってなくても，心の深部で思ってるね，あれは。周りがほっとかないから，「イイ女」はますます自信を深め「いい女」に向かうのである。

〈その５〉「イイ女」はどっかオカシイ。

なんだか知んないけど，「イイ女」は，どっか思わず笑ってしまう性格だ。ほんとになんでだか知んないけど。

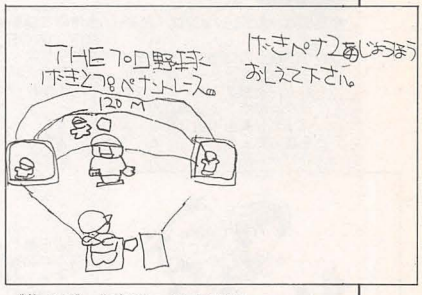
以上。今日は「OLクラブ」のノリでまとめてみた。しかし，「イイ女」はお知り合いになってこそ「イイ女」である。各自，猛勉を求む。　**文責：パラピン原田**



今年いっぱいは持つぜ，20周年やったじゃん係



《作品A》岐阜県・**百石奈緒**
カワイイからね，載せました。アンアンの投稿ページみたくしたいし。



《作品B》北海道・**松本宏明**
ダハハハ。いったいいくつなんだ，松本。ピッチャーがやけにカワイイじゃねえかよ。

コナミ情報誌「DS-3」また出る

今度の「DS-3」７月号（創刊２号）は空前絶後の〝おもちゃショー特集〟だ。前回ハガキくれた人は出さなくても届くが，まだの人は下記まで。
〒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

聞けばウキウキ心ハレバレのコナミ週刊テレホンサービス

自然保護をぼくとつな口調で語る松立平和，声が高くてやんなっちゃう原田教授，「ファミッコ」レギュラー尾花社員。どいつもこいつもの人々が織りなす，人間模様。コナミバラエティー番組の決定版だ。24時間，年中無休。エライ！

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 22

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

くるくるバビンチョパペッピポ・ヒヤヒヤドキッチョのマサ斎藤です。今年も，あっとゆーまに半年が過ぎ去ってしまいましたね。いやー，まいった！おまけに「ソフトで…2」も最初の予定から半年過ぎ去ってしまいましたね。いやー，もっとまいった！それじゃ，さっそくいってみよー！

ここで一発，新作情報!!

ソフトでハードな物語IIが，まず，98に移植されます。とりあえず，X68K版の発売から，1か月後くらいにでます。そして，TOWNS版が，98のさらに1か月後にでます。まっ，1か月おきに移植版が出るワケですな。それと……！！X68K用に新作ノヴェルウェアが出ます！！タイトルはまだヒ・ミ・ツ！内容は，近未来SFモノ！それに，なんといっても，BGMがMIDI(MT32)に完全対応！また，MT32を持ってない人も，FM8Ch.＋ADPCMをギンギンに使った超豪華サウンドに大満足！…っと。まあ，今の段階で言えるのはこのくらいだけど，来月には，もっとバッチリ紹介するんで，よろしく！！

画廊「マサ」のコーナー



今月のポールポジションは，「白夜」さん！
(評)ひさびさの白夜さんの登場です。べつに，トーンばっかしでも，全然よろしいアルよ。サコムのウヒョ近藤なんか，今までに数十万円分のトーンを使ったとのたまってるくらいだから。



今月の二番手は，「BATTERY MIX BROS.」君！
(評)初登場ってわけですが，絵の雰囲気がとっても良いアル。小学校の時，「虫歯予防ポスター・コンクール」ってのがあったけど，それに応募すれば，入賞した…かもしれない（村田風）



今月の四番手は，「WAKAME&あおい」さん！
(評)先月からの合作シリーズ第2弾。WAKAMEさんの，「ドームすいません事件」の後遺症が心配されましたが，どーやら大丈夫なようですね。



今月の五番手は，「月実」さん！
(評)抽象的なイラストもいいもんですね。センス良いアルよ。全ボツにもめげず，気合いてイラストを送ってくれた月実さんの根性に乾杯！



今月の三番手は，「茶柱たつや」君！
(評)この局面でユーフォリーが出て来るたあ，おそれいりやした。今でもよく届くんですよ，ユーフォリーのイラスト。X1ユーザーで，まだ持っていないヤツは，この私がゆるさん！！



「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！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2,000円ポッキリ！安い！

申し込み方法は，現金書留で2,000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欲しいぜ！！」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，ただーいまっと！

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

どもっ！！天上天下唯我独尊バトル営業マンよびかばです。

お・ま・た・せ！！ついに新作ソフトの登場です！その名も『UNDEADLINE(アンデッドライン)』！！まずは，ストーリーからどーぞ。

ストーリー

王国ジタンの歴史は，魔物との戦いの歴史であった。古代よりジタンの地は，六つの魔界との接点『結界』で囲まれていた。『結界』からは魔物があふれだし，人々を苦しめた。かつて偉大なる魔道士シュファが六つの『結界』を封印したが，先王ファーレンハイトの時代に無能な魔道士たちが，その封印を破ってしまった……。

現国王ファーレンハイト2世は，魔界の者達との戦いに疲れ，永く病の床に着いていた。若き王妃アルテアは代わって兵を率いたが，消耗しきった軍勢には抵抗する術もなく敗走が続いた。

そして，ついに『結界』の影響は，ジタンの城にまで及んできた。

戦士レオン，魔道士ディノ，忍者ルイカ，お互い名も知らぬ若者達は，『結界』を封じる六つの『ロシュファの魂』を奪い返すために旅立った。

……王妃を慕う3人の勇者の物語はここからはじまる。

●アンデッドライン
ジャンル：？？？
対象機種：MSX2／2＋（FM音源対応）
メディア：3.5"2DD
価　　格：6,800円
発 売 日：7月22日

☆ゲームジャンルの枠を超えたニュータイプのゲーム！！
☆最初に選べるキャラクターは，戦士，魔道士，忍者の全部で3種類。
☆それぞれの特徴を活かしてつぎつぎと出現するモンスターをやっつけろ。
☆目指すはモンスターにさらわれたかわいいお姫様。
☆冒険を重ねて得られる経験値でボーナスUP！！
☆宝箱から現れる秘密のアイテムで攻撃がハデハデUP！！
☆冒険の道のり（ステージ構成）が自分で選べる新方式《SSS（ステージ・セレクション・システム）》でバリエーションUP！！
☆アニメーション・デモとサウンドがドラマUP！！

今回お伝えできるのはここまで！！次回は発売直前の詳細レポートをお届けします。期待してちょんだい。もちろん質問もバンバン受け付けちゃうからね。よろしく。

今月のお便り

こんにちわ。ボツ連の藤井です。私の絵はハッキリ言ってヘタです。だから吉川さんも嫌っているんでしょうね。私の絵と私を……。だけど，どれだけ嫌われても載せてくださるまで絵を描き続けます。そのたびに吉川さんは捨てるかも知れないけど，捨てなくなるまで描きます。それでは，吉川さんが私のイラストを載せるか，私がイラストを送るのをやめるか，1回勝負してみませんか？

岐阜県美濃市・(P)藤井　悠

うーん，こーゆー手紙が一番ツライなぁ……。おかげさまでこのコーナーへの投稿も昔に比べてかなり増えてきました。イラストやお便りはもとより，音楽ディスクまで送ってくださる方もいらっしゃいます（おーい，広島の久保田くーん，キミの情熱はしっかり受け取ったぞ）。

もちろんぼくは，それらすべてに目を(耳を）通しているわけですが，限られた誌面に掲載できる数は限られています。今回も泣く泣くボツにしたハガキは数知れません。

とりあえず掲載の基準として，絵のうまいヘタは関係ありませんよ。まして，それで人を嫌ったりすることなんて，あるわけないじゃないですか！

ボツになったみなさん，ほんとーにゴメンナサイ，これに懲りずにどんどん投稿してくださいネ。お願いします（ペコペコ）。

てなわけで，今月はこれでおしまい。

イラスト・コーナー



宮城県　(P)Kaz
『へぇ，そんなに期待されているのかぁ』



兵庫県　柏本　佳宏
『ほら，内藤ちゃん燃えるでしょ？』



新潟県　治田　弘樹
『じゃ，来月はタイトルを発表しようかな』



岩手県　(P)KEIN 2 中佐
『情報がすばばやい』



大阪府　(P)NALTO
『次はアンデッドラインもヨロシク』

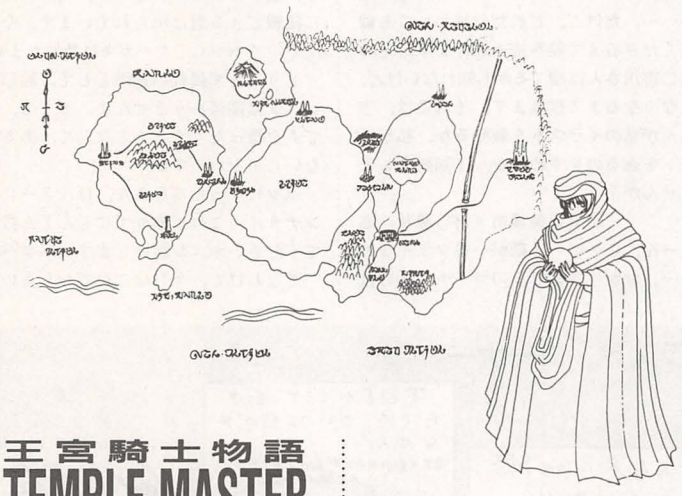


愛媛県　(P)りいく宗吉
『人気再燃，アン王女！！』

YOUNG MASAYA メサイヤ PRESS INFORMATION SPECIAL ISSUE Vol.3

日本コンピュータシステム株式会社発最新情報

はい，気がつきゃ今年も前半が終わってしまうわけだね。そうしてみると10大ニュースのうち5本まではそろってしまった勘定だな。ふつふつふつふ。
な，ぜ，か，不定期のメサイヤインフォメーションパート3やってやろうかいっ



そんなわけで，おお忙しの毎日さっっ。(おいっっ，仕事中にゲームやるんじゃねぇ！おまけに仕事中にゲームまでつくりやがった，なんて奴らだ！ぇぇ？)

王宮騎士物語 TEMPLE MASTER

超大作RPG！！
＊この夏，98，88VA，X68K版を次々リリース！　冬にはTOWNSだあ！＊

うーん，何だな，うちとしてはパソコンゲームでRPGはかなり久しぶりなわけで，ちょいと照れてしまいますわ。へへ。最近めっきりシミュレーションのNCSさんではありますが，その長い歴史をひもといてみるに，実に3年程前に「メイドゥム」というRPGゲームソフトを世に送り出して以来というわけだこれが。そして，新作ばりばりのRPGは，たった今わたくしのうしろで制作されつつあります。入力されていくデータがひと文字，そしてまたひと文字，ああ，こうして，この夏発売予定のRPG「テンプルマスター」ができていくわけですね。ところでこのテンプルマスターはすごいぞ，うん，なかなかの新機軸なのだ。ランダム・ミッション・システムを採用したりなんかしたりしてプレイヤーの体験するイベントの自由度を最大限に展開してゆく画期的試みなのである。なかなか難しいんだ，これが。

おまけに，といってはなんであるが，かの部分的にかなり有名な，うらべすう先生がキャラクターデザインをやっているぞ！今すぐファンレターを出すんだ。きっと彼は喜ぶぞ，ひょっとしたら感激のあまりシュビビンマンをパート5まで作ってしまうかもしれない。だからほどほどにしておこう。そうだ，それがいい。どうでもいいが，ともかく，こいつは期待の一本なんだぞ。よし。

MUSIC ART 88

資料請求のハガキ，たくさんありがとうございました。なかなか使えるミュージックツールだから末永くおつきあいできたらな，なんて思っています。買ってくれたあなたには，重ねて，どうもありがとう！！

PCエンジンは今日も怒濤だったっっ！

今年のラインナップは，はっきりいって賑やか，というより騒々しい。RPGはあるわ，SLGはあるわ，ADVはあるわ，ACTはあるわ，どーするんだ，おいっ。全部買ったら破産だぁ。それでもPCエンジンユーザーだったらチェックいれといてよね★勝手なことをいっちまったぜ，おいおい★



長野県
「笛龍・大ボケ！」くん



福岡市
阿武仁志くん



群馬県
ピグマー01くん



東京都
みはらさくらくん



愛媛県
りいく宗吉さん



広島県
久保田武文くん



徳島県
ますじんくん



岐阜県
クェブルさん

〒106 東京都港区麻布4-16-13 第28森ビル
PHONE：(03)486-6311(代表)
FAX　：(03)486-8923

ビクター音産と読者を結ぶ

CROSS MEDIA CLUB NO.17



いやはや時のたつのも早いもので,「春が来たー！　春が来たー！」と喜んでいるうちに，6月になってしまったのです。4月に開幕したプロ野球も，弱いと思われた巨人軍は『するめ野球』で首位戦線を争う勢い！　読者のみなさんの中にも「もしかすると？」と期待に胸を〝わくわく〟させている人が多いのではないでしょうか？

さて6月というと,梅雨入りの季節！　なにかとパソコンを前にする日が多くなってしまいます。そこで，こんな時のために遊んでほしいゲームを,6月21日にクロスメディアからプレゼントしちゃいます。サスペンス・アドベンチャー・ゲームでタイトルは『展望台』。いつもは大嫌いなこの季節も，野球で〝わくわく〟ゲームで〝どきどき〟とひと味違う梅雨入りにしてほしいのです。

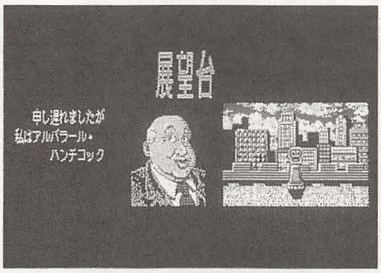
発売間近／「展望台」

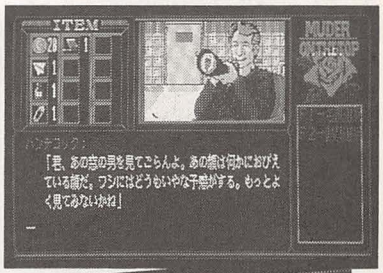
ではこの『展望台』というゲームについて，少しだけ説明しちゃいます。

皆さんはアルフレッド・ヒッチコックという人を知っているでしょうか？『鳥』や『サイコ』などのサスペンス映画の名作で，世界中の映画ファンを魅了した映画監督です。この名匠ヒッチコック監督が作った，数々の名作の中に『裏窓』という映画があります。車椅子で生活する主人公が，カメラのファインダーで隣ビルの殺人事件を目撃することから，犯人に狙われるというサスペンス映画なのです。

そして，この『裏窓』をモチーフにしたアドベンチャー・ゲームが『展望台』なのです。場所はメトロポール市の摩天楼。中心に位置する高層ビルのエンペラー・ビルにある360度にひろがる展望台がゲームの舞台。ここで主人公（ゲーム・プレイヤー）は友人ハンチコックと共に，望遠鏡を覗くことから起こる数々の事件に巻き込まれていくのです……。

ここで貴方は，状況の分析力と一瞬の判断力がためされるでしょう。そして数々の緊張感をこのゲームの世界で味わうことができるはずです。クロスメディア久々の本格アドベンチャーでサスペンスの世界を楽しんでください。









○発売日　6月21日
○価格　7,800円(税抜価格)
○機種　PC-8801 SR以降　3枚組
PC-9801 M/VM/VX/RX(5"2HD)
PC-9801 UV/UX/CV/LV(3.5"2HD)　2枚組

■ただいまビクター音楽産業㈱では，スタッフ大募集中です！
○ゲーム企画　○プログラマー
○宣伝担当
いっしょにはクロスメディア・ソフトを作ってみたい貴方，詳しくはビクターまでTELしてください。待ってますよーぉ！　TEL 03-423-7901

河野光のナムコット情報局

ベーマガ支局

さあ，今日も元気にファミコン，PCエンジンそしてMSXと話題満載でいってみましょう。

ファミコン情報！

ひさびさに「これこそゲームだ！！」という感じの，おもしろアクション・ゲームが登場します。

タイトルは「クインティ」。なんとかわいい感じの名まえでしょう。

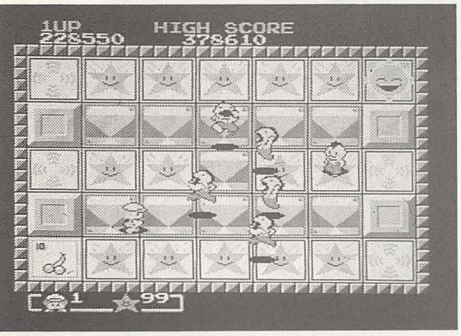
このゲームは，一見簡単そうに見えますが，なかなかどうして……。さらにキャラクターがメチャかわいいのです。特に敵キャラがかわいすぎるからイヤになってしまう。そしてその動きの超個性的なこと！新しいゲームなのにスクロールしない！ここがなんとなく新鮮な感じがしてきます。

面は100面以上とかなり多く，パネルをめくって敵をたおすなんていう，まったく新しいシステムを導入し，2人同時プレイまでできるとなるとこれはやるしかない。

と，とりとめのないことを書いてしまった気がしますが，このゲームは絶対!!おもしろい。1度やったらやめられないほどひさびさの星印五つのゲームです。ご期待ください。



▲ユニーク・ゲーム！クインティ



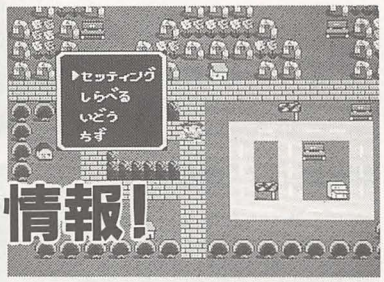
▲見て見てかわいいでしょ



▲三つのモードがあるファイナルラップツイン



▲F-1はファミコンと同じ方式



▲クエスト・モードの画面

PCエンジン情報！

PCエンジン用の「ファイナルラップ」が，「ファイナルラップツイン」として登場！ファミコンのファイナルラップと同形式のPCエンジン版ですが，やはりPCエンジン。グラフィックはバツグン。操作，ゲーム内容など，大幅に改良され，パワーアップしてのお目見えです。特にコーナーリングでの感覚をよりリアルにとらえています。

そして超パワーアップは，ナムコ得意のクエスト・モード付き！！

このモードでは君のマシンはF-1ではなく，「ちびよんく」。広いマップ上で敵と出会うと，レースをします。勝つと賞金が手に入り，お店（パーツ・ショップ）で××ウィング，○○タイヤ，○○でんちなどを買って，自分のちびよんくをパワーアップさせます。

最終目的のチタンのネジを集めたら，最後のレースにいどみ，君はちびよんくの星をめざすのです。

このクエスト・モードがあるために，なんとなく二つのゲームという感じさえしてくる「ファイナルラップツイン」。新システムとして敵とのレース時の操作モード，そしてセッティングした自分の車をコンピュータが自動操作する観戦モードを導入しました。1人ではクエスト・モード，そして2人では同時プレイのできるF-1グランプリと盛りだくさんのモード展開は，PCエンジンならではの楽しみです。

そしてPCエンジン用ソフト，ナムコより続々登場！！次回作は「オーダイン」！！くわしくは次号にて！！

MSX情報！

さあ，つぎはMSXの情報を急いで紹介しましょう。まず，「プロ野球ファミリースタジアム～ペナントレース～」は，発売が遅れていて申しわけ，ございません。深く～おわびいたします。これからその理由（というよりも言いわけだったりして）を書かせてください。

①データーを変更しています。もちろん89年度版です。

②2＋（プラス）専用から2でも使えるシステムに変更しています。大きくおくれたのはこの二つの理由からですが，他にはROMの不足などもあります。でも，すべて私，河野光の責任です。街で見かけても石を投げないでください。しかしおくれた以上絶対に期待をうらぎらないソフトを発売します。だからナムコ・・・の野球ゲームを買ってください。

それからMSX用のナムコのゲーム（ROM版）を今まで12種類発売していますが，このゲームではディスク版をだしてしまおうかという計画もありますのでご期待ください。

そしてついに「ドラゴンスピリット」完璧版の制作を開始しました。また，夏に全国で行なわれるMSXツアーにはぜひドラスピ他新作をお見せできると思いますので，ぜひきてください。私は待っています。

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-9801F2	115,000円	有	無	有	有	3	PC-KD855(ケーブル付)新品付	㈱ノジマ電気商会
PC-9801XL₂	558,000円	有	有	有	有	5		日本ビジネステレビジョン㈱フレックス・ジャパン事業部
PC-9801RLM2	538,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801RA5	498,000円	有	有	有	有	5		日本ビジネステレビジョン㈱フレックス・ジャパン事業部
PC-9801XL2	480,000円	有	有	有	有	5		ＯＴＫコンピュータプラザ
PC-9801RA2	355,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801XL／4	350,000円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801VX41	348,000円	有	有	有	有	5		コナン販売㈱郡山店
PC-9801ES2	336,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801LX2	336,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801RX2	275,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801LV22	268,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801EX2	261,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801RX2	258,000円	有	有	有	有	5		日本パソコンセンター
PC-9801XL／2	258,000円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801RX2	250,000円	有	有	無	有	5	消費税別	フレックス四日市
PC-9801VX21	249,000円	有	有	有	有	5		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-9801VX41	248,000円	有	有	有	有	5	ダイナ店内使用品	ダイナ
PC-9801LV21	248,000円	有	有	有	有	5	新古品	㈱メルパ
PC-9801CV21	248,000円	有	有	有	有	5	新古品	㈱メルパ
PC-9801VM4	248,000円	有	無	無	有	4	20MBハードディスク付	㈱スタンバイ
PC-9801XL	240,000円	有	無	無	無	2	マニュアル一部なし	ダイナ
PC-9801CV21	238,000円	有	有	有	有	5	展示品	パソコンショップコムライン
PC-9801CV21	238,000円	有	有	有	有	5		コナン販売㈱郡山店
PC-9801UX21	238,000円	有	有	有	有	5		コナン販売㈱郡山店
PC-9801VM11	235,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801VM4	230,000円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801VX2	228,000円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801VM21	219,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-9801VX2	210,000円	有	無	有	有	4	消費税別	フレックス四日市
PC-9801LV21	210,000円	有	有	有	有	5		㈱ノジマ電気商会
PC-9801VM21	200,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
PC-9801LV21	199,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-9801VM2	198,000円	有	無	無	有	3	640KB	日本ビジネステレビジョン㈱フレックス・ジャパン事業部
PC-9801LN21	198,000円	有	無	無	有	3		日本ビジネステレビジョン㈱フレックス・ジャパン事業部
PC-9801VM2	190,000円	有	無	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-9801UX21	190,000円	有	有	有	有	5		ＯＴＫコンピュータプラザ
PC-9801UV11	190,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-9801VM2	189,000円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801VM2	178,000円	有	無	有	有	4		ＯＡシステムプラザ名古屋
PC-9801UV2	175,000円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801LV21	170,000円	有	有	有	有	5		ＯＴＫコンピュータプラザ
PC-9801UV21	168,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
PC-9801UV2	155,000円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801M2	150,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-9801VF2	148,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-9801M2	148,000円	有	無	無	有	4	消費税別	フレックス四日市
PC-9801M2	145,000円	有	無	有	有	4		ＯＡショップアクソン
PC-9801M2	138,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801F2	130,000円	有	無	無	有	4	メモリー640KB	ＯＡショップアクソン
PC-9801F2	90,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-9801F2+512K	89,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-9801F2	88,000円	有	無	無	有		640KB	日本ビジネステレビジョン㈱フレックス・ジャパン事業部
PC-9801E	85,000円	無	無	無	無	4	IMRAM,漢字ROM付	ＩＣランドキタジマ
PC-98LTM1	80,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-9801F2	79,800円	有	無	無	有	4	IMRAM付	メディア旭川
PC-9801F2	79,800円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801E	68,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証,第2水準ROMなし	九十九電機㈱
PC-9801F2	67,000円	有	有	有	有	5	384KB実装	ＯＴＫコンピュータプラザ
PC-9801F2	65,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
PC-9801E	53,000円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
PC-9801F	49,800円	無	無	無	無	3		パソコンショップハドソン
PC-9801	38,000円	有	無	無	有	3	RAM384K,漢字ROM付	フューチャーランド北本
PC-88VA	128,000円	有	無	無	有	4	R-TYPE(中古)付	ダイナ
PC-8801MA	106,000円	有	有	有	有	5	新品処分品	㈱ユーバース
PC-8801MA	98,000円	有	有	無	有	5		㈱サンマックス
PC-8801MA	93,000円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
PC-8801FE	93,000円	有	有	有	有	5	新品	㈱ユーバース
PC-8801MH	92,800円	有	有	有	有	5		聖和ライフサービス
PC-8801MH	92,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
PC-8801FA	90,000円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
PC-8801MH	88,000円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-8801MH	85,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
PC-8801FA	82,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-8801FH／30	82,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
PC-8801 MR	80,000円	有	有	有	有	5		フューチャーランド北本
PC-8801MR	79,800円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-8801MR	79,800円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ

■ＦＭ－ＬＡＢ釧路：〒085　北海道釧路市旭町30-12　☎0154-22-4408
■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
■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
■ＯＴＫコンピュータプラザ：〒372　群馬県伊勢崎市本町1-18　☎0270-25-5516

PC-8801MR	79,800円	有	無	無	有	4	2HD/2Dドライブ内蔵,第2水準漢字ROM付	㈱スタンバイ
PC-8801FH	78,000円	有	無	有	有	4		ＯＡシステムプラザ名古屋
PC-8801FR30	75,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-8801SR／30	74,800円	無	無	無	無	3	カラーディスプレイ付	（有）リードコナン
PC-8801SR／30	74,800円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
PC-8801FA	74,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-8801FR／30	72,800円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
PC-8801FR	69,800円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-8801SR／30	69,800円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-8801SR／30	69,800円	有	有	有	有	4		メディア旭川
PC-8801FH／30	69,800円	有	無	有	有	5		㈱ユーバース
PC-8801FH／30	67,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-8801FR／30	65,000円	有	無	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-8801FR／30	65,000円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース
PC-8801FR／30	64,000円	有	無	無	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-8801SR／30	63,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
PC-8801FR／30	63,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
PC-8801SR	62,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	ＯＴＫコンピュータプラザ
PC-8801FR／30	55,000円	有	無	有	有	4	ゲームソフト付	ＩＣランドキタジマ
PC-8801SR／30	52,000円	有	無	有	有	3		（有）リードコナン
PC-8801mkⅡ／30	40,000円	有	無	無	有	3		ＯＡショップアクソン
PC-8801mkⅡ／30	39,800円	有	無	有	有	3		㈱スタンバイ
PC-8801mkⅡ／30	39,000円	有	無	有	有	3		マイクロアーツ
PC-8801mkⅡ／30	35,000円	有	無	無	有	3	ゲームソフト付	ＩＣランドキタジマ
PC-8201	25,000円	有	無	有	有	3		フェーチャーランド北本
PC-8801mkⅡ／30	15,800円	有	無	無	有	3		㈱ウェーブ・アイ
PC-8801	15,000円	有	無	無	有	3		㈱ユーバース
PC-8001mkⅡ	7,800円	有	無	無	無	3	3ケ月保証	九十九電機㈱
PC-6601	18,000円	有	有	有	有	4	ジョイスティックタブレット付	メディア旭川
PC-6001mkⅡ	10,000円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
PC-6601	9,800円	有	無	有	有	4	消費税別	フレックス四日市

IBM

5550B-03SET	298,000円	無	無	無	無	3	3ドライブ,プリンタ,CRT付	日本ビジネステレビジョン㈱フレックス・ジャパン事業部
JX3+ディスプレイ	75,000円	有	無	有	有	5	RAM付	ＩＣランドキタジマ

EPSON

PC-286L-H10	215,000円	有	有	無	有	5		㈱メルバ
PC-286L-STD(N)	210,000円	有	有	有	有	5		㈱ノジマ電気商会
PC-286US-STD	198,000円	有	有	有	有	5	新品	（有）リードコナン
PC-386	450,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-286LS	360,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-286VS	292,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-286V-H20	269,800円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
PC-286VS STD	268,000円	有	有	有	有	5		コナン販売㈱郡山店
PC-286LE	259,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-286L-STDN	210,000円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
PC-286VESTD	198,000円	有	有	有	有	4		日本ビジネステレビジョン㈱フレックス・ジャパン事業部
PC-286LSTD-N	198,000円	有	有	無	有			日本ビジネステレビジョン㈱フレックス・ジャパン事業部
PC-286L STD-N	198,000円	有	有	有	有	5		コナン販売㈱郡山店
PC-286VE	195,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC286V-STD	185,000円	有	有	有	有	5		ＯＡショップアクソン

SHARP

X68000GY	259,800円	有	有	有	有	5		コナン販売㈱郡山店
X1turboZⅡ	90,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
X1turboZ	72,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
X1turboⅢ	65,000円	有	有	有	有	4		日本パソコンセンター
X1turboⅡ	55,000円	有	有	有	有	4		日本パソコンセンター
X1turbo40	50,000円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
X1twin	39,800円	有	有	有	有	5		マイコンショップアイザワ
X1twin	38,000円	有	有	有	有	5	3台限り	㈱ＯＡランド
X1G／30	30,000円	有	無	有	有	3		ＯＡショップアクソン
X1G／30	29,800円	有	有	有	有	5	新品同様,RFコンバータ付	ＯＡシステムプラザ名古屋
X1G／30	28,000円	有	無	無	有	3		マイクロアーツ
X1G／30	23,000円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
MZ-1P17	25,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
X68000EXPERT-HD	353,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X68000PRO-HD	310,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X68000(HD)セット	299,000円	有	無	有	有	4	611C+601D	マイクロアーツ
X68000EXPERT	270,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X68000ACE-HD	260,000円	有	有	有	有	5	新品処分品	㈱ユーバース
X68000セット	240,000円	有	無	有	有	4	600C+603D	マイクロアーツ
X68000PRO	230,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
X68000ACE	208,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
X68000	190,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
X68000(600C)	188,000円	有	無	無	有	3	初代68000	マイクロアーツ
X68000	185,000円	有	有	無	有	3		㈱サンマックス
X1turboZ	98,000円	有	有	有	有	4	ワープロテラ付	メディア旭川
X1turbo M／30	55,000円	有	無	有	有	3		㈱スタンバイ
X1turboⅡ	55,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
X1twin	50,000円	有	有	有	有	5		ＯＴＫコンピュータプラザ
X1turbo/10+CZ502F	50,000円	有	無	無	有	4	X1turbo30使用	㈱ユーバース
X1G／30	49,800円	有	無	有	有	4	消費税別,CU-14GB付	フレックス四日市
X1twin	39,800円	有	無	有	有	5	PCエンジンのソフト使用可	㈱スタンバイ
X1G／30	34,000円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース
X1G／30BK	29,800円	有	有	有	有	5	限定10台限り	ダイナ
X1G／30	29,800円	有	無	有	有	5		㈱スタンバイ
X1G／30	29,800円	有	有	有	有	5	1年間保証	メディア旭川
X1F／30	29,800円	有	無	有	有	4		㈱ユーバース
X1G／30	29,800円	有	無	有	有	5		㈱スタンバイ
X1G／30BK	25,000円	有	有	有	有	5		㈱ＯＡランド
X1G／30	20,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
X1G／	19,800円	有	有	有	有	5	新品,RFコンバーター+ソフト6本	パソコンショップ
X1CK	13,000円	有	無	有	有	4	消費税別	フレックス四日市

SONY

HB-F1XDJ	48,000円	有	無	有	有	4	MSX2+	マイクロアーツ
HB-F1XD	25,000円	有	無	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
HB-F1Ⅱ	10,000円	有	無	無	有	3	MSX2(本体)	マイクロアーツ
HB-F1	9,900円	有	無	有	有	3		サードウェーブ横浜鶴見店

松下

FS-A1F	26,000円	有	有	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
FS-A1mkⅡ	13,000円	有	無	有	無	3		サードウェーブ横浜鶴見店
FS-A1	10,000円	有	無	有	有	3	MSX2(本体)	マイクロアーツ
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

日立

来夢来人	29,800円	有	無	有	有	4	モニターセット	パソコンショップコムライン

富士通

FMTOWNS 2Sセット	448,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
FMTOWNS 1Sセット	398,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
FM-TOWNS-2	380,000円	有	有	有	有	5	モデル2SET	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM-TOWNS-1	330,000円	有	有	有	有	5	モデル1SET	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM-R60HD	260,000円	有	有	有	有	5		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM-R50FX	230,000円	有	有	有	有	5		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM-R50FD	170,000円	有	有	有	有	5		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM-16βFD2	138,000円						RAM1M,CPUi80286	㈱スタンバイ
FMR-30FD	100,000円	有	無	有	有	5		ＩＣランドキタジマ
FM-16βFD	89,000円						RAM512K,CPUi80186	㈱スタンバイ
FM-16βSD	78,000円						RAM256K,CPUi80186	㈱スタンバイ
FM77AV40	70,000円	有	無	有	有	3		㈱ノジマ電気商会
FM-16βFD	69,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
FM77AV40	65,000円	有	無	有	有	5		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM77AV20	62,000円	有	無	有	有	3		㈱ノジマ電気商会
FM77AV40	60,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
FM77AV20EX	50,000円	有	無	有	有	4		マイクロアーツ
FM-11BS	49,800円	有	無	無	有	4		㈱ユーバース
FM77AV20-2	45,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
FM77AV20	45,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
FM77AV2	39,800円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
FM77AV2	38,000円	有	無	有	有	5		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM-77L4	30,000円	有	無	有	有	4		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM-77L4	29,800円	有	有	有	有	4		㈱スタンバイ
FM-77D2	25,000円	有	無	無	有	4	FM音源付	メディア旭川
FM-77D2	25,000円	有	無	有	有	4		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM-77L4	19,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
FM-7	19,800円	有	無	無	有	4	漢字ROM付	メディア旭川
FM-7	8,000円	有	無	有	有	2		㈱ノジマ電気商会
FM-7	7,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
FM-7	7,000円	有	無	有	有	4		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM-7	6,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
FM-NEW7	3,000円	有	無	有	有	4	消費税別	フレックス四日市
F9450シグマmkⅢSET	798,000円	有	有	有	有	5	40MB内蔵,カラーCRT,プリンタ,ソフト付	日本ビジネステレビジョン㈱フレックス・ジャパン事業部

■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
■㈱スタンバイ　東京店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F　☎03-258-8955
■㈱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　☎03-448-0832
■㈱ＯＡランド：〒150　東京都渋谷区円山町20-4　☎03-770-8855

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N-5924	110,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-TV455	106,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-TV454	95,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-TV451N	75,000円	有	無	有	有	4		ダイナ
PC-KD863S	64,800円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
PC-TV353	64,800円	無	有	無	有	4	アナログ15P, ビデオ, TV放送	㈱スタンバイ
PC-TV353	59,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-KD853	59,800円	有	有	有	有	5	消費税別, 新品	フレックス四日市
PC-KD853	55,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-KD854N	55,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-TV352	52,000円	無	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-KD854N	52,000円	有	有	有	有	5		コナン販売㈱郡山店
PC-KD851	50,000円	無	無	有	有	3	0.31ピッチ	マイクロアーツ
PC-TV453	50,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
PC-KD854	49,800円	有	有	有	有	5	消費税別, 新品	フレックス四日市
PC-KD854	48,000円	無	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-KD852	46,000円	無	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-KD855	45,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-KD862	45,000円	有	有	無	有	5	展示品	マイコンランド上田店
PC-KD854	45,000円	無	無	無	有	4	アナログ, 400ライン	㈱スタンバイ
PC-KD854	44,000円	有	有	有	有	5		フューチャーランド北本
PC-KD862	43,500円	無	無	有	無	4		日本パソコンセンター
PC-KD551	42,000円	無	無	無	有	4	デジタル, 400ライン	㈱スタンバイ
PC-KD854	39,000円	有	無	有	有	4		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-KD852	38,500円	有	無	有	有	4		日本パソコンセンター
PC-KD855	36,000円	無	無	有	有	4	2000文字アナログ	マイクロアーツ
PC-KD551	33,000円	無	無	無	有	3		サードウェーブ横浜鶴見店
PC-KD552K	30,000円	有	無	有	有	4		ICランドキタジマ
PC-8851	19,800円	無	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-8853N	45,000円	無	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-KD854	41,800円	有	無	有	有	4		OAシステムプラザ名古屋
PC-KD855	39,800円	有	有	有	有	5	新品, 0.41mmドットピッチ	OAシステムプラザ名古屋
PC-8853	38,000円	無	無	無	有	2	1ケ月保証	九十九電機㈱
PC-8853	18,000円	無	無	無	有	3	400ライン高解像度	パソコンショップコムライン

三洋

CMT147H	52,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CMT147L	45,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース

SHARP

CU-14CD	48,000円	無	無	無	無	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
CU-14BD	38,000円	有	有	有	有	5		聖和ライフサービス
CU-14G	20,000円	無	無	有	有	3	2000文字カラー	マイクロアーツ
CZ-612D	96,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CZ-611DB	80,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
CZ-602D	78,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CZ-600DE	74,800円	有	有	無	有	5		マイコンランド上田店
CZ-603D	63,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CZ-850D	52,000円	無	有	無	有	4		㈱サンマックス
CZ-820D	39,800円	無	無	無	有	4		㈱スタンバイ
CZ-820DB	34,800円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
CZ-820DB	28,000円	有	有	有	有	4	ディスプレイテレビ	OAショップアクソン
MZ-1D22	40,000円	無	無	無	無	3	1ケ月保証, MZ-2500用	九十九電機㈱
MZ-1D01	15,000円	無	無	無	無	3	2000文字	OAショップアクソン

トムソン

4475N	42,800円	無	無	有	無	5		マイコンショップアイザワ
SV-630	30,000円	無	無	有	有	3	4000文字, アナログカラー	OAショップアクソン

富士通

FM-DPC632	110,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FM-DPC411	98,000円	有	有	有	有	5	プラズマ	FM-LAB釧路
FM-DPC433	69,800円	有	有	有	有	5	新品処分品	㈱ユーバース
FM-DPC434	68,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FM-TV154	50,000円	無	有	有	有	5		FM-LAB釧路
MB27333	45,000円	無	無	無	有	4	デジタル, 400ライン	㈱スタンバイ
MB27333	43,000円	無	無	無	有	3		㈱スタンバイ
MB-27303	20,000円	有	有	有	有	4	2000文字カラー	益田パソコンランド(石見電業社)
MB27312	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-8881	68,000円	有	無	無	有	4	8インチドライブ	㈱スタンバイ
PC-80S31	24,800円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ名古屋

IOデータ

PFD-8	38,000円	無	無	有	有	3	8インチ2ドライブ	OAショップアクソン

ICM

SR-80	158,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
MC-40S	113,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース

アクセル

FDC-56N	55,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
FDC-356N	45,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
FDC-355	35,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース

キャラベルデータ

CA818	188,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CA80LG	158,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CA428	115,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース

SHARP

CZ-503F	18,000円	有	無	無	有	3	X1用2Dシングル	マイクロアーツ
CZ-31FR	4,980円	有	無	有	有	3	X1用3インチ増設ドライブ	九十九電機㈱

日立

MP-3376	15,000円	有	有	有	有	4	新古品	益田パソコンランド(石見電業社)

富士通

MB27611	28,000円	無	無	無	有	4		FM-LAB釧路

ポップ

KMF35N	26,000円	有	有	有	有	5		コナン販売㈱郡山店

MAGLOB

ML-40mkII	98,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース

緑電子

びると4	108,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース

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
NM-5020	150,000円	有	有	有	有	4	高速シリアルドット漢字プリンタ	マイコンスクウェアアライ
NM-9950II	113,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
NM-9950II	109,000円	有	有	有	有	5		コナン販売㈱郡山店
NM-9950II	100,000円	有	無	有	有	4		ICランドキタジマ
PC-VC101	68,000円	有	無	無	有	4	1ケ月保証, ビデオプリンタ	九十九電機㈱
PC-PR406LP	198,000円	有	無	無	有	4	レーザープリンター	㈱スタンバイ
PC-PR201HC	118,000円	有	無	無	有		第二水準漢字ROM, トラクタ付	日本ビジネスマシン㈱フォックス・ジャパン事業部
PC-PR201V	110,000円	有	無	無	有	4	トラクター専用	㈱スタンバイ
PC-PR201G	99,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-PR201H	89,800円	有	無	無	有	4	トラクター専用, 第二水準漢字ROM	㈱スタンバイ
PC-PR201F2	64,800円	有	無	有	有	4		OAシステムプラザ名古屋
PC-PR101TL2	56,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
PC-PR101TL2	49,800円	有	無	無	有	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
PC-PR201	49,800円	無	無	有	無	3	24ドット漢字プリンター+トラクタ・フィーダー付き, 第2種漢字付き	パソコンショップハドソン
PC-PR101TL	45,000円	有	有	有	有	5	シートフィーダ付	㈱サンマックス
PC-PR101T	45,000円	有	無	有	有	5		ダイナ
PC-PR101	40,000円	有	無	無	有	3	1ケ月保証, トラクター付	九十九電機㈱
PC-PR101T	39,800円	有	無	有	有	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
PC-PR101TL2	38,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-PR101F	38,000円	有	無	有	有	3		㈱ノジマ電気商会
PC-PR101TL	35,000円	有	無	有	有	3		㈱ノジマ電気商会
PC-PR406M	32,000円	有	無	有	有	4	10インチ熱転写	マイクロアーツ

■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　☎03-785-7855
■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
■日本パソコンセンター：〒210　神奈川県川崎市川崎区渡田山王町15-8　☎044-355-5000
■マイコンショップアイザワ：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
■㈱サンマックス：〒243　神奈川県厚木市旭町3-9-15　☎0462-29-6171

PC-PR102TL	22,500円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-8825	30,000円	有	無	無	有	3		マイコンランド上田店
PC-8023-C	12,000円	無	無	無	有	3		フューチャーランド北本

EPSON

VP-2000PC	122,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
VP-900PC	99,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
VP-1000PC	90,000円	有	有	有	有	5	シートフィーダ付	㈱サンマックス
VP-1000	89,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
VP-1000	88,000円	有	無	有	有	4		㈱ノジマ電気商会
AP-800PC	79,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
VP-135EX／PC	69,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
VP-130K	44,800円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ名古屋
JP-80	39,800円	無	無	無	無	3	16ドット漢字カラープリンター	パソコンショップハドソン
VP-80K	35,000円	有	無	有	有	3		㈱ノジマ電気商会

SHARP

CZ-8PC4	79,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CZ-6PV1	69,800円	有	有	有	有	5		ダイナ
CZ-8PC3	52,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
CZ-8PK3	50,000円	有	無	無	有	4		㈱ウェーブ・アイ
AP-500PC	40,000円	有	無	無	有	4		㈱ウェーブ・アイ
MZ-1P17	28,000円	有	無	無	有	3	1ケ月保証	九十九電機㈱
MZ-1P10A	40,000円	有	無	有	有	3		OAショップアクソン

スター精密

CR-3415CL	103,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
AR-2415	59,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
AR-2415	55,000円	有	有	無	有	4	消費税別, 細ゴシック体付	フレックス四日市

精工舎

SL-80MK	39,800円	有	有	無	無	3	第2水準漢字ROM	㈱サンマックス
GP-700M	15,000円	無	無	無	有	3	カラー	ICランドキタジマ
GP-50MX	9,000円	無	無	無	無	2	MSX用プリンター	マイコンショップアイザワ
AP-1020	9,000円	無	無	無	無	2	PC-6000シリーズ対応プリンター	マイコンショップアイザワ

チノン

IJK-112	68,000円	有	有	有	有	5	新品	(有) リードコナン

富士通

FM-PR353	70,000円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路
MB-2741CE	69,800円	無	無	無	無	3	FM-7用, 24ドット漢字プリンター(第2種は別売)	パソコンショップハドソン
MB27413	20,000円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路

ブラザー

MI-724P	63,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
M-1724P／X	59,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪mini7HG	130,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
文豪5V	98,000円	有	無	無	有	4	日本語シリアルプリンター付	フューチャーランド北本
文豪mini5HS	89,800円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本
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
PWP50CW	59,800円	有	有	有	有	5	展示品	(有) リードコナン

SHARP

WD)910+プリンタ	138,000円	有	有	有	有	5	カラーワープロ	㈱OAランド
WV500	79,800円	有	有	有	有	5	展示品	(有) リードコナン

東芝

ルポ80FII	75,000円	有	有	有	有	5	1年間保証	OTKコンピュータプラザ

富士通

OASYS30AFIII	148,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース
OASYS30LX	148,000円	有	有	有	有	5		㈱ユーバース

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
レジェンドオブヒーロートンマ	120,000円	有	有	有	有	4		テクナート
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	88,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
イメージファイト	80,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
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	5		ソフトランド
最後の忍道	68,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
Mr.ヘリの大冒険	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
Mr.ヘリの大冒険	60,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
R-TYPE	50,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
R-TYPE	50,000円	有	有	有	有	4		テクナート
R-TYPE	50,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
ビジランテ	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
迷宮島	25,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
迷宮島	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
迷宮島	20,000円	有	有	有	有	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
インディジョーンズ	70,000円	有	有	有	有	4	(アメリカ仕様)電源, ハーネス付	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	40,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド

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
ハイボルテージ	20,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
エクイテス	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
高校野球	8,000円	有	有	有	有	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	6,000円	有	有	有	有	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	有	4		㈱キョーワインターナショナル
将棋	6,000円	有	有	有	有	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	有	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	2,000円	有	無	無	無	5	店売のみ	ソフトランド

ウッドプレイス

ザ・ディープ	30,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
ファイアートラップ	5,000円	有	有	有	有	5	店売のみ	ソフトランド

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
怒III	65,000円	有	有	有	有	4		テクナート
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
怒号層圏	35,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱玉屋
バミューダトライアングル	35,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱玉屋
バトルフィールド	35,000円	有	無	有	有	4	新品パネル付	㈱玉屋
ゴールドメダリスト	35,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
サイコソルジャー	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
サイコソルジャー	30,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
名人戦	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
名人戦	20,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
バトルフィールド	15,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
アテナ	10,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
アテナ	8,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド

カプコン

天地を喰らう	200,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
ウイロー	198,000円	有	有	有	有	4		テクナート
天地を喰らう	188,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ストライダー飛竜	158,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ストライダー飛竜	138,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
大魔界村	120,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
大魔界村	118,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
大魔界村	118,000円	有	有	有	有	4		テクナート
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
ロストワールド	105,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
ストリートファイター	98,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ドカベン	70,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン

■マイクロアーツ：〒228　神奈川県座間市入谷5-2591-19-2F　☎0462-54-3300
■マイコン・スクウエア・アライ：〒254　神奈川県平塚市紅谷町17-2　☎0463-23-8484
■㈱WAVE　EYE　本店：〒252　神奈川県藤沢市湘南台1-10-1　☎0466-43-1775
■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
■OAシステムプラザ名古屋店：〒460　愛知県名古屋市中区大井町3-20 OAビル　☎052-332-5233

F1ドリーム	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
虎への道	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
F1ドリーム	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
F1ドリーム	35,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
虎への道	30,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
1943	28,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ブラックドラゴン	25,000円	有	無	無	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
サイドアーム	20,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
ラッシュ&クラッシュ	18,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ラッシュ&クラッシュ	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ラッシュ&クラッシュ	14,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
戦場の狼	12,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ソンソン	8,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド

グリー

あぶない放課後	118,000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
サンダークロス	100,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
ハードバンチャー	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
M.I.A	88,000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
A-JAX	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパーコントラ	70,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
A-JAX	68,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
バットランズ	60,000円	有	有	無	無	5	ディスクプレイヤー,モニター付	ソフトランド
ガルカ	58,000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
ガルカ	40,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
悪魔城ドラキュラ	40,000円	有	有	有	無	5		ソフトランド
ライフフォース	40,000円	有	有	有	無	5		ソフトランド
サラマンダ	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
サラマンダ	36,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
ニャンニャンパニック	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
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	㈱キョーワインターナショナル
ニャンニャンパニック	30,000円	有	有	無	無	5		ソフトランド
グラディウス	30,000円	有	有	有	無	5	新品電源付	ソフトランド
恋のホットロック	25,000円	有	有	有	無	5		ソフトランド
ラビリンスランナー	25,000円	有	有	有	無	5		ソフトランド
Mr.五右衛門	12,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
メガゾーン	12,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
新入社員とおる君	8,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
少林寺ロード	8,000円	有	有	有	有	4		㈱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		㈱キョーワインターナショナル
スーパーヘリ	5,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
プーヤン	5,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
タイムパイロット	5,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
サーカスチャーリー	4,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ハスラー	4,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ピンポン	3,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

サン電子

ぺったんビュー	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
マーカム	10,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ぺったんビュー	10,000円	有	有	有	無	5		ソフトランド
マーカム	10,000円	有	有	有	無	5		ソフトランド
いっき	8,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ザ・ギネス	8,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

天聖龍	138,000円	有	有	有	有	4		テクナート
天聖龍	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
P-47	60,000円	有	有	有	無	5		ソフトランド
伊賀忍術伝	50,000円	有	有	有	無	5		ソフトランド
魔魅伝説	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
魔魅伝説	30,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
魔魅伝説	28,000円	有	有	有	無	5		ソフトランド
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	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ぶたさん	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ぶたさん	18,000円	有	有	有	無	5		ソフトランド
銀河任俠伝	18,000円	有	有	有	無	5		ソフトランド
銀河任俠伝	18,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ぶたさん	18,000円	有	無	無	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
エクセライザー	10,000円	有	有	有	無	5		ソフトランド
ノーティーボーイ	6,000円	有	有	有	有	4		㈱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	有	4		㈱キョーワインターナショナル

セガ

クラックダウン	178,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
クラックダウン	130,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ゲイングランド	100,000円	有	有	有	無	5		ソフトランド
スクランブルスピリット	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
スクランブルスピリット	90,000円	有	有	有	無	5		ソフトランド
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
モンスターレア	70,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
忍	65,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ソニックブーム	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ソニックブーム	58,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
モンスターランド	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ワンダーボーイモンスターランド	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
オバオバ	18,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ファンタジーゾーンⅡ	15,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
青春スキャンダル	12,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
フリッキー	12,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
忍者プリンセス	12,000円	有	有	有	有	4		㈱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
アッポー	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ワンダーボーイ	10,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ファンタジーゾーンⅡ	10,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
カロリー君VSモグラニアン	8,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
オバオバ	8,000円	有	無	無	無	5	店売のみ	ソフトランド
シンドバットミステリー	5,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ロボレス2001	5,000円	有	無	無	無	5	店売のみ	ソフトランド

セタ

スーパーリアル麻雀Ⅲ	70,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパーリアル麻雀Ⅲ	60,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
スーパーリアル麻雀Ⅱ	28,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
スーパーリアル麻雀Ⅱ	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スーパーリアル麻雀Ⅱ	25,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
スーパーリアル麻雀Ⅱ	18,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
スーパーリアル麻雀Ⅰ	12,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
スーパーリアル麻雀Ⅰ	10,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド

タイトー

ファイナルブロー	188,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ラスタンサーガⅡ	120,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
ヘルファイヤー	100,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ラスタンサーガⅡ	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ファイティングホーク	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
TATSUJIN	95,000円	有	有	有	有	4		テクナート
TATSUJIN	95,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
目撃	88,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ファイティングホーク	80,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ニュージーランドストーリー	65,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
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	58,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ヘビーユニット	55,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
究極タイガー	55,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
地獄めぐり	55,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ドッジボール	44,000円	有	有	有	有	5	シンBOX,ハーネス付	ソフトランド
功里金団	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
火激	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
中華大仙	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ヘビーユニット	35,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ヘビーユニット	35,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ワードナの森	30,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ワードナの森	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
タイガーヘリ	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
黄金の城	18,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
陸海空	18,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
奇々怪界	10,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ダークミスト	10,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド

■フレックス四日市店：〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■ユーパース日本橋店：〒556　大阪市浪速区日本橋4-5-11 椿本ビル2F　☎06-631-4016
■テクナート：〒556　大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F　☎06-643-7641
■ソフトランド：〒556　大阪市浪速区日本橋5-12-9　☎06-649-7177
■㈲石見電業社：〒698　島根県益田市駅前町29-5　☎0856-22-0396
■メルパ高知：〒780　高知市北川添45-3　☎0888-83-1612

影の伝説	10,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ウィズ	8,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
草野球	8,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
バグマン	6,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
チャイニーズヒーロー	6,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

データイースト

ファイティングファンタジー	98,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
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
S. R. D	35,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
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	30,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
S. R. D	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ワンダープラネット	28,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ワンダープラネット	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ブレイウッド	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
SRD	25,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ダーウィン4078	20,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ブレイウッド	18,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
ブレイウッド	15,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
サイドポケット	15,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
のぼらんか	10,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
空手道	8,000円	有	有	有	有	4		㈱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	有	4		㈱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	有	4		㈱キョーワインターナショナル
リバレーション	7,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
バーニングラバー	5,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
プロテニス	5,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

テクノスジャパン

ダブルドラゴン	48,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
Vバレー	45,000円	有	有	有	有	4		テクナート
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	13,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
熱血硬派くにお君	12,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングアワー	10,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

テクモ

忍者龍剣伝	135,000円	有	有	有	有	4		テクナート
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
オールアメリカンフットボール	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ティードオフ	25,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
ワールドカップ	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
スイマー	6,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
カズラー	6,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
タンクバスターズ	6,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

ナスコ

スーパークラウンズゴルフ	68,000円	有	無	有	有	4	パネル付	㈱玉屋

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	150,000円	有	有	有	有	4		テクナート
未来忍者	138,000円	有	有	有	有	4		テクナート
オーダイン	138,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アサルト	138,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ロンバーズ	105,000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
ブラストオフ(ROM)	40,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
バラデューク	20,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
リブルラブル	20,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
ロンバーズ(ROM)	20,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
メルヘンメイズ(ROM)	20,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
ベラボーマン(ROM)	20,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
バラデューク	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
フォゾン	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
ドルアーガの塔	15,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
ゼビウス	8,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド

日物

スキャンダル麻雀	78,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
テレフォン麻雀	48,000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
麻雀刺客	40,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
麻雀刺客	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
花のももこ組	38,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
花のももこ組	38,000円	有	無	無	有	4	新品パネル付	タイムマシン
麻雀刺客	38,000円	有	無	無	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
アームドF	35,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
テラフォース	35,000円	有	無	無	有	4		タイムマシン
テラフォース	28,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル
クレイジークライマーⅡ	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
美女っ子学園	15,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ギャリバン	12,000円	有	有	有	有	4		㈱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	有	4		㈱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	有	4		㈱キョーワインターナショナル

ビデオシステム

アイドル麻雀	50,000円	有	無	無	有	4	新品パネル付	タイムマシン
熱局雀士	18,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
お雀子館	15,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

フェイス

麻雀学園Ⅱ	48,000円	有	有	有	有	4		テクナート

ホームデーター

個人教授	80,000円	有	有	有	有	4		テクナート
個人教授	68,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
麻雀クリニック	30,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド
麻雀女子プロレス	28,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
鹿鳴館	28,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
麻雀クリニック	28,000円	有	無	無	有	4	新品パネル付	タイムマシン
放浪記外伝	25,000円	有	無	無	有	4	新品パネル付	タイムマシン

ユーガ

麻雀学園Ⅰ	33,000円	有	無	無	有	4	新品パネル付	タイムマシン
麻雀学園	30,000円	有	有	有	有	4		テクナート

UPL

アトミックロボキッド	55,000円	有	有	有	有	4		テクナート
アークエリア	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
XXミッション	25,000円	有	無	有	有	4		㈱玉屋
ミュータントナイト	25,000円	有	有	有	有	4		テクナート
忍者くん阿修羅の章	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
忍者くん	8,000円	有	有	有	有	4		㈱キョーワインターナショナル

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-IN503	45,000円	有	無	無	有	3	スキャナー	㈱ＯＡランド
PC-8801-18	34,000円	有	無	有	有	4	ビデオデジタイズユニット	㈱ウェーブ・アイ
PC-CM202	32,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本
FD1157D	19,800円	無	無	無	無	1	新品部品扱い	ＯＡシステムプラザ名古屋
PC-PR201-02K	18,000円	有	有	有	有	5	PC-PR201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	2DD用インターフェース	フューチャーランド北本
PC-8801-20	13,000円	有	無	無	有	3	マルチボードA	マイクロアーツ
PC-8801-22	10,000円	有	無	無	有	3	マルチボードB	マイクロアーツ
PC-8801-11	8,000円	有	無	有	有	3	88mkⅡ用サウンドボード	マイクロアーツ
PC-8206	8,000円	有	無	有	有	3	RAMカートリッジ	マイクロアーツ
PC-PR201H-02	7,000円	有	無	有	無	3	201H用,第2水準漢字ROM	マイクロアーツ
PC-PR201T-02	7,000円	有	無	有	無	3	201T用,第2水準漢字ROM	マイクロアーツ
9801-23	6,800円	有	無	有	有	3	8086ボード	九十九電機㈱
PC-8801-13	5,000円	有	無	有	有	3	バラレルI/F	マイクロアーツ
PC-PR201-23	5,000円	無	無	有	無	5	PC-PR201用トラクター	マイコンショップアイザワ
PC-8801-21	4,000円	有	無	有	無	3	CMTインターフェース	マイクロアーツ
PC-8801SR-01	4,000円	有	無	有	無	3	80S31用I/F	マイクロアーツ

アイワ

PVA-1200mkⅢ	16,800円	有	有	有	有	5	1200/300bps全二重	九十九電機㈱

■㈱スタンバイ：〒556　大阪市浪速区日本橋5-7-19 KMビル　☎06-340-7777
■パソコンショップ　コムライン：〒448　愛知県刈谷市新富町4-77　☎0566-21-8073
■コナン販売郡山店：〒963-02　福島県郡山市堤3-136　☎0249-52-6800
■㈱日本ビジネステレビジョン フレックスジャパン事業部：〒170　東京都港区北青山3-3-13　☎03-470-1401
■パソコンショップハドソン：〒060　札幌市中央区南1条西2丁目11番地 丸井一条館3階　☎011-205-1590
■サードウェーブ横浜鶴見店：〒230　神奈川県横浜市鶴見区中央5-10-23　☎045-505-2880

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!!

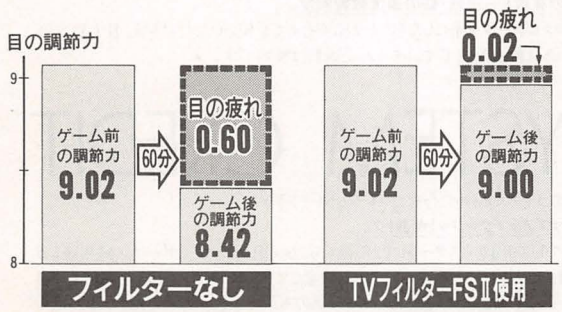
TVフィルターFSⅡ

〔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)



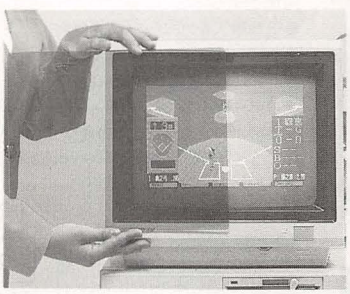
ゲーム&プログラム派の君に!!

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

41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

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NEC PC-98、EPSON286シリーズ(但し、ラップトップを除く)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

あなたのライフスタイルに合せたクレジットをどうぞ！

●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のみ1年間0円、2年後1万円、3年後2万円、また夏のボーナスのみ、又は冬のボーナスのみ年一回のお支払いもOK。さらにお支払い回数も1回払いから最長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。

アクセス No.B0700
価格¥1,292,200➡特価CALL!!

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

PC-9801RA2(32bit80386SX(20倍相当)搭載高速処理機種)(CPU以上)	¥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-8950II(ESC/Pセンター漢字60字/秒カラー圧縮印刷可、NEC)	¥245,000
ペーパー15"(520枚)	¥ 2,100
PS88-307-HMW(Windows下専用のソフトを操作可能/日本語MS-WINDOW)	¥ 20,000
Lotus 1-2-3(世界No.1総合表計算グラフ処理データベース)	¥ 98,000
PS88-813-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
PS88-371-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用ワープロソフト、ATOKで高早い文書作成実現)	¥ 58,000
花子(図形および文書作成ソフト、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
Z's STAFF KID 日経MICRO誌掲載の数学者上位プレーヤー2名による	¥ 28,000
GT-1000(写真画質印刷を実現するCMYK4万色カラー対応漢字/英数ROM内蔵)	¥ 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
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT	

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。
ソフトのみ、ハードのみの単体も御相談下さい。

BIG SUPPORT＋PRESENT

IPLではシステムで購入された方に、●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、50人分の電話番号などを記憶できる、電話帳電卓をプレゼント

¥ 7,300×72回	ボーナス 50,000×12回
¥10,200×72回	ボーナス 33,100×12回
¥10,000×60回	ボーナス 48,600×10回
¥13,400×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥19,700×36回	ボーナス 50,000× 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、大学生、専門学校生などのカレッジクレジットなどIPLならではのゆとりあるクレジットがご利用できます。

●月々の端数処理は初回で調整させて頂きます。

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(初心者の方々への無料相談窓口)……**0467-24-0941**
●IPL 下取りホットライン(システムアップ、買替えなどの下取り相談窓口)……**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.B0701

価格¥269,000➡超特価CALL!!

PC-8801FE(FM3音SSG音のサウンド機能付5"2D＊2FDD)……¥129,000
PC-TV353(15"TV/モコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付)……¥102,600
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
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,900×36回	ボーナス20,000×6回
¥4,800×48回	ボーナス なし
¥5,000×24回	ボーナス24,200×4回
¥7,000×18回	ボーナス30,000×3回
¥3,500×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0702

価格¥353,800➡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
PC-8801-25(サウンドボードII)……¥ 39,800
ソーサリアン……¥ 9,800
ソーサリアンシナリオVol.2(戦国ソーサリアン)……¥ 3,800
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
イースII……¥ 7,800
信長の野望郡雄伝……¥ 9,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,400×48回	ボーナス20,000×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス21,800×6回
¥ 5,600×60回	ボーナス なし
¥ 7,600×24回	ボーナス30,000×4回
¥10,100×18回	ボーナス40,000×3回

アクセス No.B0703

価格¥402,400➡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/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(MA2/FE))……¥ 39,800
ソーサリアン……¥ 9,800
ソーサリアンユーティリティー(ユーティリティディスクVol.1)……¥ 3,800
PC-88D41-2W(N88日本語BASICシステムディスク/8801FE用)……¥ 16,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき～B4縦可)……¥ 69,800
ユーカラ mini(ハガキが得意、簡単操作のワープロ/PC-88用)……¥ 9,800
PC-8872U(マウス)……¥ 9,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥3,000×60回	ボーナス20,000×10回
¥4,300×48回	ボーナス20,000×8回
¥4,900×36回	ボーナス30,000×6回
¥8,000×24回	ボーナス38,000×4回
¥5,500×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0704

価格¥385,000➡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
PC-8801-25(サウンドボードII)……¥ 39,800
ソーサリアン……¥ 9,800
今夜も朝までパワフルマージャン……¥ 6,800
信長の野望郡雄伝……¥ 9,800
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
A300(原稿用スタンド ¥8,000)……プレゼント中
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,300×48回	ボーナス30,000×8回
¥5,000×36回	ボーナス26,300×6回
¥8,000×24回	ボーナス33,800×4回
¥9,800×18回	ボーナス50,000×3回

NEC PC-8801MA2

アクセス No.B0705

価格¥333,800➡超特価CALL!!

PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音IM5"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
PC-8872U(マウス)……¥ 9,800
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 2,700×48回	ボーナス20,000×8回
¥ 2,800×36回	ボーナス30,000×6回
¥ 5,000×60回	ボーナス なし
¥ 6,300×24回	ボーナス30,000×4回
¥10,000×18回	ボーナス30,000×3回

アクセス No.B0706

価格¥413,400➡超特価CALL!!

PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音IM5"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
MD-1200 AII(300/1200全二重モデム)……¥ 24,800
88 TERM(通信用ソフト)……¥ 12,800
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき～B4縦可)EPSON……¥ 69,000
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×48回	ボーナス30,000×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス31,800×6回
¥10,000×24回	ボーナス30,000×4回
¥ 5,000×42回	ボーナス24,200×7回
¥ 6,700×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0707

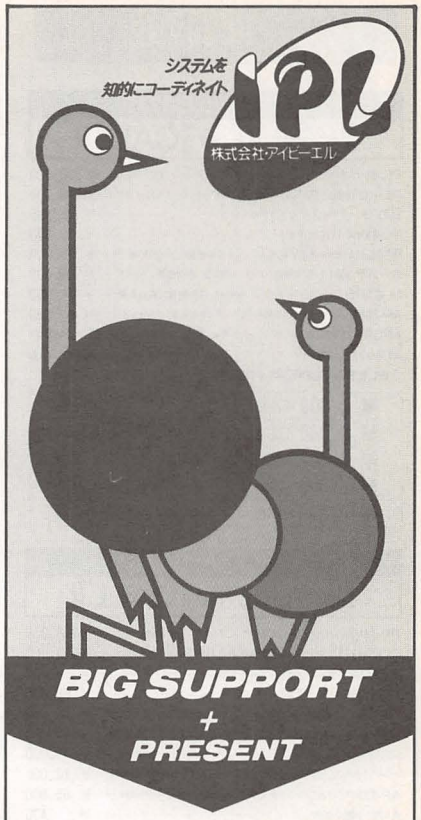
価格¥459,270➡超特価CALL!!

PC-8801MA2(FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音IM5"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"2HD＊10枚)……¥ 18,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき～B4可)……¥ 69,800
A4カット紙(100枚)……¥ 470
PC-8872U(マウス)……¥ 9,800
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

大戦略IIスペシャル(88)……¥ 8,800
ソーサリアン……¥ 9,800
ソーサリアン……¥ 9,800
信長の野望郡雄伝……¥ 9,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス20,700×12回
¥ 4,000×48回	ボーナス29,200×8回
¥ 7,000×36回	ボーナス27,200×6回
¥10,000×24回	ボーナス40,200×4回
¥ 4,100×60回	ボーナス20,000×10回





BIG SUPPORT ＋ PRESENT

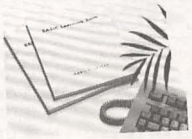
ビギナーの方も、システムアップされる方も、あなたの用途に一番お役に立てるよう、これがIPLの基本姿勢です。



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-88VA2

アクセス No.B0710
価格¥666,070➡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
ユーカラ VA(ワープロ機能、グラフィック機能、通信機能)……¥ 36,000
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
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
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
A4カット紙(100枚)……¥ 470

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス35,100×12回
¥ 5,000×60回	ボーナス31,500×10回
¥ 7,400×48回	ボーナス30,000× 8回
¥10,000×36回	ボーナス35,300× 6回
¥14,800×24回	ボーナス50,000× 4回

アクセス No.B0712
価格¥636,670➡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-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"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
PS88-VA105-HMW(ミュージックツール、マウスで楽譜作成、サウンド機能フル演奏)¥ 28,000
パーソナル・ミュージックPC88(NECサウンドボードII-の機能をフルに生かす音楽ソフト)¥ 12,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき～B4縦可)EPSON……¥ 69,800
A4カット紙(100枚)……¥ 470

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス33,300×12回
¥ 5,000×60回	ボーナス30,000×10回
¥ 6,900×48回	ボーナス30,000× 8回
¥10,000×36回	ボーナス32,100× 6回
¥15,000×24回	ボーナス44,200× 4回



NEC PC-9801VM11

アクセス No.B0716
価格¥772,100➡超特価 CALL!!

PC-9801VM11(V30(10/8MHz)1Mバイト FDD×2、HDD内蔵可)……¥328,000
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
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)……¥ 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
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
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥ 10,000
VP-135EXPC(往務のコストパフォーマンスプルトラク付136桁24ドット)……¥102,000
ペーパー15"(500枚)……¥ 2,100

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス40,900×12回
¥ 5,000×72回	ボーナス28,900×12回
¥ 8,000×48回	ボーナス33,900× 8回
¥10,000×36回	ボーナス45,800× 6回
¥17,300×24回	ボーナス50,000× 4回

アクセス No.B0715
価格¥678,200➡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、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
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インチ500(500枚)……¥ 2,400

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス25,400×12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
¥ 5,100×60回	ボーナス20,000×10回
¥10,600×24回	ボーナス50,000× 4回

NEC PC-9801UV11

アクセス No.B0713
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

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥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

アクセス No.B0714
価格¥617,470➡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
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
COMSTAR 1212 AT(1200 300全二重モデム)……¥ 21,000
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
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがきから84縦可)……¥ 69,800
A4カット紙(100枚)……¥ 470
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
ソーサリアン……¥ 9,800
イースII……¥ 7,800

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス31,500×12回
¥ 5,000×60回	ボーナス27,400×10回
¥ 6,500×48回	ボーナス30,000× 8回
¥10,000×36回	ボーナス29,000× 6回
¥13,300×24回	ボーナス50,000× 4回

NEC PC-9801CV21

アクセス No.B0717
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.B0718
価格¥1,059,800➡超特価 CALL!!

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"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6重和音オーディオ出力単子付きサウンド)¥ 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
PS98-015-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ノ)……¥ 58,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ!,677万色カラーA7文書に威力)……¥ 79,800
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
VP-2000PC(カラー24ドット漢字100/秒カグラフィックスにトラクタ付)……¥158,000
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(98)……¥ 8,800

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 5,400×72回	ボーナス50,000×12回
¥ 8,000×72回	ボーナス34,000×12回
¥10,000×60回	ボーナス35,000×10回
¥10,700×48回	ボーナス50,000× 8回
¥16,200×36回	ボーナス50,000× 6回

アクセス No.B0719
価格¥1,227,700➡超特価 CALL!!

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"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
NM-9950II(15"24ピン漢字60字/秒カラー圧縮印刷可)……¥245,000
NM-9032-01 (用紙をずらさない、トラクターフィーダ)……¥ 10,000
NM-9032-02(シングルシートフィーダE、ワープロ時活躍)……¥ 38,000
NM-9032-03(ハガキガイド、年賀状、暑中見舞、各種挨拶状、DMに活躍)……¥ 20,000
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
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)……¥ 18,000
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
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
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ!,677万色カラーA7文書に威力)……¥ 79,800
RS-232Cケーブル……プレゼント中
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
PV-A2400MNP4(2400/1200/300bps全二重モデム、クラス4)……¥ 46,800
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
ペーパー15"(500枚)……¥ 2,100

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 6,100×72回	ボーナス50,000×12回
¥ 8,000×72回	ボーナス38,500×12回
¥10,100×60回	ボーナス40,000×10回
¥15,100×48回	ボーナス30,000× 8回
¥17,500×36回	ボーナス50,000× 6回

アクセス No.B0720
価格¥1,001,600➡超特価 CALL!!

PC-9801RX2(12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD＊2)……¥398,000
PC-KD854N(0.39アナログRGB4050字カラーCRT回転台付き)……¥ 84,800
3M ブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
VP-1000PC(15"漢字98字/秒連続紙の排出位置メモリ可トラクタ付)……¥154,000
弥生II(会計責任者でなくても仕訳処理が容易 青色申告会計システム消費税対応)……¥ 80,000
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 Formplus(消費税対応 市販、オリジナル伝票タックシール宅配便伝票発行)……¥ 32,000
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
PR-FC1(漢字ゴシックカードリッジ、又にメリハリをつけ訴求力を/)……¥ 15,000
FR-1000(拡張スロットにセット電話回線に接続するだけ直接送受信FAX)……¥ 59,800

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥12,700×72回	ボーナス 0×12回
¥14,700×60回	ボーナス 0×10回
¥17,600×48回	ボーナス 0× 8回
¥22,700×36回	ボーナス 0× 6回
¥33,100×24回	ボーナス 0× 4回

アクセス No.B0721

価格¥ 769,000➡超特価 CALL!!

PC-9801RX2(i2/10MHz, 80286V30, 1MB5"FDD＊2)……¥398,000
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
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)……¥ 18,000
VP-2000PC(カラー24ドット漢字100/秒カラグラフィックスにトラクタ付)……¥158,000
VP2000CSFS(カットシートフィーダシングル, ハカキ連続打ち単票時活用)……¥ 30,000
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
☆IPL's 4 BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,100×72回	ボーナス4.0 万×12回
¥ 5,000×60回	ボーナス3.76万×10回
¥ 6,400×72回	ボーナス2.0 万×12回
¥10,000×36回	ボーナス4.47万× 6回
¥10,000×48回	ボーナス2.11万× 8回

IPL FORUM10 ひとりひとりを しっかりフォロー IPL PROSHOP SERVICE

NEC PC-9801RA2

アクセス No.B0723

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
PS98-015-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.3(MS-DOS版ワープロソフト(バージョンUPシール付き))…¥ 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's STAFF KID 98(640＊900の仮想画面!8種の漢先エアープラシハードコピ)¥ 28,000
GT-1000(写真地図新聞本等なぞるだけ1,677万色カラーA7文書に威力)……¥ 79,800
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
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 7,200×72回	ボーナス 50,000×12回
¥10,000×72回	ボーナス 33,100×12回
¥10,000×60回	ボーナス 48,000×10回
¥13,300×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥19,500×36回	ボーナス 50,000× 6回

アクセス No.B0724

価格¥1,212,900➡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2,000/4,050字カラー)…¥ 84,800
TF-14ED(上下左右角度調節自由, チルト台 ¥5,800 SHARP)……プレゼント中
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
HDD-40R(40MBHDD代替処理機能付フォーマットアクセス28ms EPSON)…¥218,000
バックアップユーティリティ(HDDとFDD高速データ転送によりバックアップ, リストア)…¥ 00,000
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
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
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)……¥ 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
PC-9872U(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥ 10,000
HG-3000PC(静粛/漢字高速で220字/秒, 耐久性と信頼性を約束)…¥248,000
EPSON毛筆ワープロ(HG用)……プレゼント中
ペーパー15"(500枚)……¥ 2,100
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 6,800×72回	ボーナス 50,000×12回
¥10,000×72回	ボーナス 30,800×12回
¥10,000×60回	ボーナス 45,200×10回
¥12,700×48回	ボーナス 50,000× 8回
¥18,800×36回	ボーナス 50,000× 6回

アクセス No.B0725

価格¥881,400➡超特価 CALL!!

PC-9801RA2(32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上)…¥498,000
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
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)……¥ 18,000
VP-2000PC(カラー24ドット漢字100/秒カグラフィックスにトラクタ付)……¥158,000
トップマネジメント(ビジネ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
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
A300(原稿用スタンド ¥8,000)……プレゼント中
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 5,000×72回	ボーナス 40,000×12回
¥ 8,000×72回	ボーナス 21,500×12回
¥10,000×48回	ボーナス 37,000× 8回
¥20,800×36回	ボーナス なし
¥10,100×60回	ボーナス 20,000×10回

アクセス No.B0726

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
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 5,000×72回	ボーナス 39,200×12回
¥ 8,000×72回	ボーナス 21,200×12回
¥10,000×48回	ボーナス 36,200× 8回
¥20,700×36回	ボーナス なし
¥ 8,000×60回	ボーナス 32,300×10回

NEC PC-9801LV22

アクセス No.B0727

価格¥516,970➡超特価 CALL!!

PC-9801LV22(白液晶ディスプレイ8階調キーボード体型(MB3.5"＊2)……¥378,000
PC-9801LV-01(テンキーボード数値入力を簡単にする為に必須)……¥ 12,500
PC-PR102TL3(110"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
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,400×60回	ボーナス 30,000×10回
¥ 5,400×48回	ボーナス 28,000× 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
¥ 7,300×72回	ボーナス なし

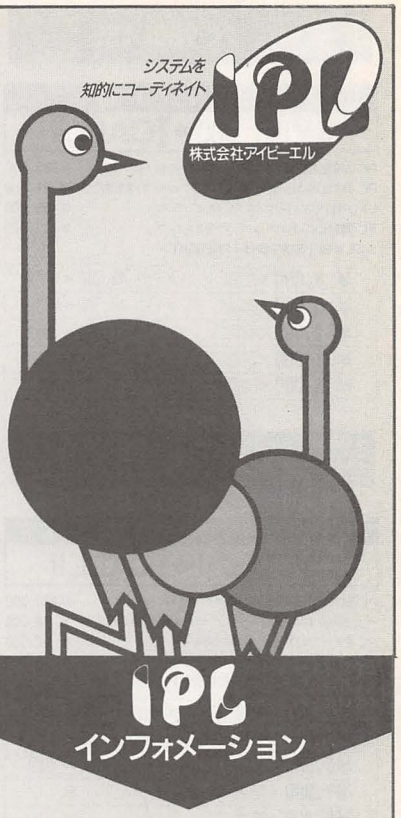
NEC PC-9801LS2

アクセス No.B0782

価格¥758,500➡超特価 CALL!!

PC-9801LS2(32ビット80386SX1MB3.5"×2, 8, 15階調可)……¥628,000
PC-9801LS-01(テンキーボード, ファンクションキーを5個実装)……¥ 14,500
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
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 2,000×72回	ボーナス 39,800×12回
¥ 3,000×60回	ボーナス 42,000×10回
¥ 5,000×48回	ボーナス 41,900× 8回
¥ 8,600×72回	ボーナス なし
¥10,000×60回	ボーナス なし



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。

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。

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。

NEC PC-9801 LS5

アクセス No.B0783

価格¥961,800➡超特価 CALL!!

PC-9801LS5(32ビット8階調IMB3.5"×2×40MB×3.5"×1)……¥866,000
PC-9801LS-01(テンキーボード、ファンクションキーを5個実装)……¥ 14,500
LFD-591R(5"2HD/2DDシングルフロッピーディスク)……¥ 69,800
PC-9801LV-15(フロッピィディスク増設用ケーブル)……¥ 11,500
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス 49,700×12回	
¥ 5,000×60回	ボーナス 48,300×10回	
¥ 7,000×48回	ボーナス 51,900× 8回	
¥11,200×72回	ボーナス	なし
¥13,000×60回	ボーナス	なし

NEC PC-9801 LX2

アクセス No.B0784

価格¥574,000➡超特価 CALL!!

PC-9801LX2(80286＋V30白黒液晶CRT、IMB3.5"FD×2)……¥448,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7乗早い文書作成実現)……¥ 58,000
PC-PR102TL3(10"24ドット日本語熱転写プリンタ)……¥ 50,000
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥1,000×72回	ボーナス 38,000×12回	
¥3,000×60回	ボーナス 32,900×10回	
¥5,000×48回	ボーナス 31,000× 8回	
¥7,300×72回	ボーナス	なし
¥8,400×60回	ボーナス	なし

アクセス No.B0786

価格¥586,600➡超特価 CALL!!

PC-9801LX2(80286＋V30白黒液晶CRT、IMB3.5"FD×2)……¥448,000
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
PS98-015-HV(日本語MS-DOS(Ver.3.3A))……¥ 18,000
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 1,000×72回	ボーナス 37,900×12回	
¥ 3,000×72回	ボーナス 25,900×12回	
¥ 5,000×48回	ボーナス 31,000× 8回	
¥ 9,100×72回	ボーナス	なし
¥10,500×60回	ボーナス	なし

PC-9801 EX2

アクセス No.B0785

価格¥748,550➡超特価 CALL!!

PC-9801EX2(80286＋V30、IMB3.5×2FD、HDD内蔵可)……¥348,000
PC-KD854N(上下左右自由自在回転台付0.39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-PR150V(10"48ドットカラー漢字67字/秒ハガキ宛名可離小印字可)……¥ 99,800
PC-PR406LM-21(毛筆体漢字ROMカートリッジ)……¥ 19,800
PC-PR406LM-22(ゴシック体漢字ROMカートリッジ)……¥ 19,800
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7乗早い文書作成実現)……¥ 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
A4カット紙(100枚)……¥ 2,350
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 2,000×72回	ボーナス 45,900×12回	
¥ 3,000×60回	ボーナス 49,000×10回	
¥ 5,000×48回	ボーナス 50,300× 8回	
¥ 9,600×72回	ボーナス	なし
¥11,100×60回	ボーナス	なし

PC-9801 ES2

アクセス No.B0787

価格¥947,050➡超特価 CALL!!

PC-9801ES2(386SX＋V30、IMB3.5×2FD、HDD内蔵可)……¥448,000
PC-KD853N(14"0.31ドットフルスタンド付き)……¥118,000
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-PR201TH-42(ゴシック体漢字ROMカード)……¥ 19,000
PC-PR201TH-21(交換用黒インクリボンセット6個)……¥ 2,200
PC-PR201TH-22(交換用カラーインクリボンセット6個)……¥ 3,200
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7乗早い文書作成実現)¥ 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
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
B4カット紙(100枚×5)……¥ 3,300
A4カット紙(100枚×5)……¥ 2,350
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス 55,300×12回	
¥ 5,000×60回	ボーナス 54,800×10回	
¥ 7,000×48回	ボーナス 59,700× 8回	
¥12,200×72回	ボーナス	なし
¥14,100×60回	ボーナス	なし

アクセス No.B0788

価格¥880,550➡超特価 CALL!!

PC-9801ES2(386SX＋V30、IMB3.5×2FD、HDD内蔵可)……¥448,000
CU-14CD(超高解像度0.31オーバースキャン2,000/4,050字カラー)……¥ 84,800
TF-14ED(上下左右自度調節自由、チルト台 ¥5,800)……プレゼント中
3Mブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
PC-PR150V(10"48ドットカラー漢字67字/秒ハガキ宛名可離小印字可)……¥ 99,800
PC-PR406LM-21(毛筆体漢字ROMカートリッジ)……¥ 19,800
PC-PR406LM-22(ゴシック体漢字ROMカートリッジ)……¥ 19,800
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7乗早い文書作成実現)……¥ 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
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
A4カット紙(100枚×5)……¥ 2,350
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス 50,200×12回	
¥ 5,000×60回	ボーナス 48,900×10回	
¥ 7,000×48回	ボーナス 52,600× 8回	
¥11,300×72回	ボーナス	なし
¥13,100×60回	ボーナス	なし

PC-98DO

アクセス No.B0781

価格¥539,800➡超特価 CALL!!

PC-98DO(98モード＋88モード、サウンド機能内蔵のニューマシン!)……¥298,000
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
PS98-015-HMW(MS-DOS(Ver.3.3A)基本セット)……¥ 18,000
ミュージくん(MT-32＋MPU-PC98、音楽ソフト付き)……¥ 93,000
MA-12AV(防磁タイプスピーカー、出力10W)×2……¥ 28,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,000×72回	ボーナス 30,300×12回	
¥3,000×60回	ボーナス 28,300×11回	
¥5,000×48回	ボーナス 28,700× 8回	
¥7,000×72回	ボーナス	なし
¥8,100×60回	ボーナス	なし

アクセス No.B0789

価格¥452,000➡超特価 CALL!!

PC-98DO(98モード＋88モード、サウンド機能内蔵のニューマシン!)……¥298,000
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"2HD＊10枚)……¥ 18,000
太平洋の嵐DX……¥ 14,800
信長の野望全国版……¥ 9,800
Super大戦略98……¥ 8,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,000×72回	ボーナス 22,600×12回	
¥3,000×60回	ボーナス 22,000×10回	
¥4,500×48回	ボーナス 21,000× 8回	
¥5,700×72回	ボーナス	なし
¥6,600×60回	ボーナス	なし

EPSON

EPSON PC-286VE STD

アクセス No.B0734

価格¥704,870➡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5"カラー)……¥138,000
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
PC-286P01(日本語MS-DOS/Ver.3.1)……¥ 18,000
Microsoft Quick C(予備知識無しでもCの学習可能。各操作を一つの画面上で可)……¥ 20,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7乗早い文書作成実現)……¥ 58,000
GT-100V(写真イラスト地図新聞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
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
A4カット紙(100枚)……¥ 470
APCRP2(全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
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
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

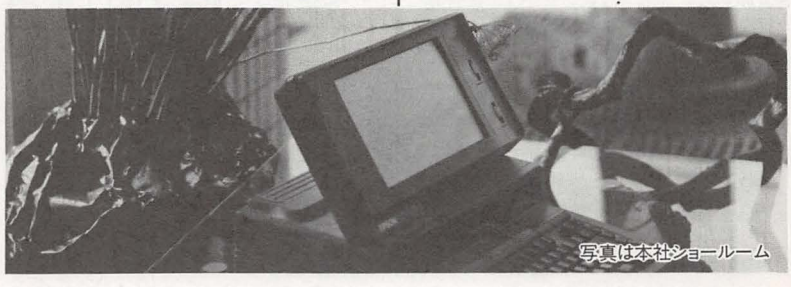
¥ 3,000×72回	ボーナス 31,700×12回	
¥ 5,000×72回	ボーナス 20,000×12回	
¥ 8,000×48回	ボーナス 21,200× 8回	
¥ 9,900×36回	ボーナス 30,000× 6回	
¥15,000×24回	ボーナス 40,000× 4回	

アクセス No.B0728

価格¥644,600➡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2,000/4,050字カラー)……¥ 84,800
TF-14ED(上下左右自度調節自由、チルト台 ¥5,800 SHARP)……プレゼント中
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
PC-286P01(日本語MS-DOS/Ver.3.1)……¥ 18,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7乗早い文書作成実現)……¥ 58,000
VP-2000PC(カラー24ドット漢字100/秒カグラフィックスにトラクタ付、EPSON)……¥158,000
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定)EPSON)……¥ 9,800
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
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥3,000×72回	ボーナス 29,500×12回	
¥5,000×60回	ボーナス 25,200×10回	
¥5,000×48回	ボーナス 36,300× 8回	
¥6,100×48回	ボーナス 30,000× 8回	
¥8,000×72回	ボーナス	なし



EPSON PC-286LS-STD

アクセス No.B0730

価格¥702,800➡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!/))……¥ 17,000
弥生II(会計責任者でなくても仕訳処理が容易、青色申告会計システム)……¥ 80,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7漢早い文書作成実現)……¥ 58,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき～B4縦可)……¥ 69,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 9,300×72回	ボーナス	なし
¥12,900×48回	ボーナス	なし
¥16,700×36回	ボーナス	なし
¥15,900×24回	ボーナス	50,000×4回
¥24,300×24回	ボーナス	なし

アクセス No.B0735

価格¥788,600➡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!))……¥ 17,000
PC-286P03(日本語MS-DOS/Ver3.1)……¥ 18,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7漢早い文書作成実現)……¥ 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
The CARD 3(情報をカードの形で手軽に管理、使い勝手の良さ独自の高速検索)……¥ 48,000
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥ 9,800
3M ブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
PC-PR101TL(高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可)……¥ 83,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 5,000×72回	ボーナス	33,200×12回
¥ 7,200×60回	ボーナス	30,000×10回
¥ 8,000×48回	ボーナス	40,000×8回
¥10,600×36回	ボーナス	50,000×6回
¥19,200×24回	ボーナス	50,000×4回

EPSON PC-286LE STD

アクセス No.B0732

価格¥495,800➡超特価CALL!!

PC-286LE-STD(8階調表示白液晶3.5"FDD＊2)……¥368,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7漢早い文書作成実現)……¥ 58,000
AP-550PC(24ピンカラー漢字プリンタはがき～B4縦可)……¥ 69,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 2,900×60回	ボーナス	30,000×10回
¥ 5,000×48回	ボーナス	26,800×8回
¥ 7,200×36回	ボーナス	30,000×6回
¥10,000×24回	ボーナス	46,500×4回
¥ 6,800×72回	ボーナス	なし

EPSON PC-286LS-STD

アクセス No.B0731

価格¥788,600➡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!))……¥ 17,000
PC-286P03(日本語MS-DOS/Ver3.1)……¥ 18,000
一太郎Ver.4(MS-DOS版ワープロソフト、ATOK7漢早い文書作成実現)……¥ 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
The CARD 3(情報をカードの形で手軽に管理、使い勝手の良さ独自の高速検索)……¥ 48,000
PC-286MS(マウス(画面上の任意な点を自由に設定))……¥ 9,800
3M ブランクディスケット(3.5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
PC-PR101TL(高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可)……¥ 83,800
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 3,000×72回	ボーナス	4.3万×12回
¥ 5,000×72回	ボーナス	3.1万×12回
¥ 8,000×60回	ボーナス	2.27万×10回
¥ 7,800×48回	ボーナス	3.8万×8回
¥10,000×36回	ボーナス	4.95万×6回

アクセス No.B0729

価格¥1,197,000➡超特価CALL!!

PC-386-STD(32ビットCPU80386(20MHz)5"2HD×2)……¥598,000
PC-KD853N(14"0.31ドットチルトスタンド付き、NEC)……¥118,000
NM-9950II(15"24ピン漢字60字/秒カラー圧縮印刷可、NEC)……¥245,000
HDD-40R(40MBHDD代替処理機能付フォーマットアクセス28ms、EPSON)……¥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
PC-286P01(日本語MS-DOS/Ver.3.1)……¥ 18,000
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥ 5,400×72回	ボーナス	50,000×12回
¥ 8,000×72回	ボーナス	34,100×12回
¥10,000×60回	ボーナス	35,100×10回
¥10,700×48回	ボーナス	50,000×8回
¥16,700×36回	ボーナス	50,000×6回

SHARP

SHARP X68000 EXPERT

アクセス No.B0793

価格¥524,200➡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-602D(0.39ミリ、アナログ3モード、チルトスタンド付き)……¥ 99,800
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)……¥ 18,000
大海令……¥ 12,800
信長の野望全国版……¥ 9,800
デスブリンガー……¥ 9,800
ドラゴンスピリット……¥ 8,800
アフターバーナー68K……¥ 9,200
CZ-8NJ1(ジョイカード)……プレゼント中
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロ)…プレゼント中
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,000×72回	ボーナス	33,800×12回
¥3,000×60回	ボーナス	35,000×10回
¥5,000×48回	ボーナス	33,500×8回
¥7,600×72回	ボーナス	なし
¥8,800×60回	ボーナス	なし

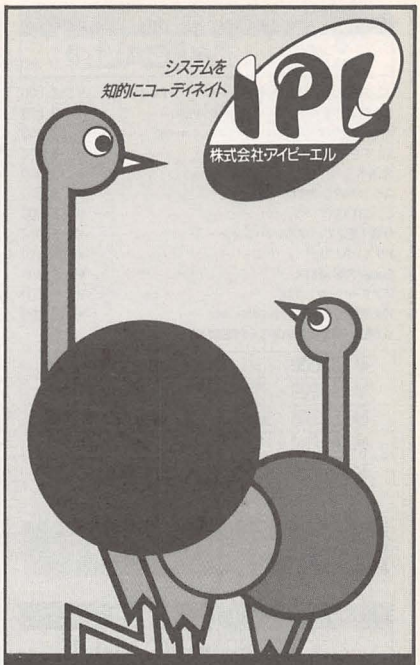
アクセス No.B0794

価格¥506,200➡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-602D(0.39ミリ、アナログ3モード、チルトスタンド)……¥ 99,800
大海令……¥ 12,800
ロードス島戦記……¥ 9,800
ラストハルマゲドン……¥ 9,800
アフターバーナー68K……¥ 9,200
ドラゴンスピリット……¥ 8,800
CZ-8NJ1(ジョイカード)……プレゼント中
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロ)…プレゼント中
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥1,000×72回	ボーナス	39,600×12回
¥3,000×72回	ボーナス	27,600×12回
¥5,000×48回	ボーナス	33,200×8回
¥7,600×72回	ボーナス	なし
¥8,700×60回	ボーナス	なし





IPL トピックス

パーソナルコンピュータ

エプソンPC-386LS

STD/H20/H40

CPU 80386SX 16MHz ノーウェイト。スピードと拡張性を究めた32ビットラップトップマシン。



お届けは……

●全国無料配達いたします。
但し、北海道、沖縄県ならびに島しょ部は、配送料を頂く場合があります。
詳しくは、商品管理部までお問い合わせください。TEL. 0467-24-1154

●商品はご注文後約1週間で配送致します。
一部の地域につきましては、1週間以上かかる場合もあります。あらかじめ上記商品管理部にてご確認ください。

●特別配送も承ります。
配送日をお客様のご都合に合わせてお届け致します。お急ぎの方には特急配送(有料)もございます。お問い合わせは商品管理部まで。TEL. 0467-24-1154

アクセス No.B0795

価格￥627,100➡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-612D(15" 0.31ミリ、3モード、チルトスタンド付き)…￥119,800
AN-160SP(アンプ内蔵スピーカーシステム(2本一組))…￥59,800
XE-1 PRO(ジョイステック)…￥9,500
大海令…￥12,800
CZ-218AS(沙羅曼蛇)…￥8,800
CZ-231AS(フルスロットル)…￥8,800
今夜も朝までパワフルマージャン…￥6,800
ドラゴンスピリット…￥8,800
Super大戦略68K…￥8,800
アフターバーナー68K…￥9,200
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…￥18,000

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

￥3,000×72回	ボーナス37,600×12回
￥4,600×72回	ボーナス28,000×12回
￥5,700×60回	ボーナス30,000×10回
￥9,200×72回	ボーナス　なし
¥10,700×60回	ボーナス　なし

SHARP X68000 EXPERT HD

アクセス No.B0796

価格￥767,600➡超特価CALL!!

CZ-612C(メインメモリ2MB40MBHDDFM音源トラックボール付)…￥466,000
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-6ST1(角度自由自在、調節OK!)…￥5,800
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)…￥18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)…￥15,800
CZ-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
ドラゴンスピリット…￥8,800
信長の野望全国版…￥9,800
Super大戦略68K…￥8,800

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

￥3,000×72回	ボーナス48,200×12回
￥5,200×60回	ボーナス45,000×10回
￥7,800×48回	ボーナス45,000×8回
¥11,000×72回	ボーナス　なし
¥12,700×60回	ボーナス　なし

アクセス No.B0797

価格￥883,000➡超特価CALL!!

CZ-612C(メインメモリ2MB40MBHDDFM音源トラックボール付)…￥466,000
CZ-612D(15"0.31ミリ、3モード、チルトスタンド付き)…￥119,800
CZ-231AS(フルスロットル)…￥8,800
CZ-218AS(沙羅曼蛇)…￥8,800
CZ-221HS(NEW Print Shop様々なカードなどを自由に作成)…￥19,800
CZ-213MS(MUSIC PRO 68K)…￥18,800
CZ-214MS(SOUND PRO 68K)…￥15,800
CZ-215MS(AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ)…￥17,800
AN-160SP(アンプ内蔵スピーカーシステム(2本一組))…￥59,800
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-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
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…￥18,000
CZ-8NJ1(ジョイカード)…プレゼント中
X68通信講座(信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりをしっかりフォロ)…プレゼント中

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥3,000×72回	ボーナス59,100×12回
¥5,000×72回	ボーナス47,100×12回
¥6,000×60回	ボーナス53,200×10回
¥7,800×72回	ボーナス30,000×12回
¥9,000×60回	ボーナス35,000×10回

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。

0467-24-0941

アクセス No.B0738

価格￥921,600➡超特価CALL!!

CZ-612C(メインメモリ2MB40MBHDD FM音源トラックボール付)…￥466,000
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
CZ-219SS(OS 9直場マルチメディア、マルチタスク/リアルタイム機能)…￥29,800
C & Professional Pack(X68000 OS-9開発ツール)…￥58,000
CZ-211LS(C compiler"ソフト開発を効率良(サポート)…￥39,800
Z's STAFF PRO 68K(グラフィックツール)…￥58,000
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
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-215MS(AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ)…￥17,800
3M ブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…￥18,000

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

￥5,000×72回	ボーナス41,800×12回
￥8,000×72回	ボーナス30,800×12回
¥10,000×60回	ボーナス31,200×10回
¥10,000×48回	ボーナス50,000×8回
¥15,200×36回	ボーナス50,000×6回

SHARP X68000 PRO

アクセス No.B0736

価格￥487,200➡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
CU-21CD(迫力の21"カラーアナログCRT3モードマルチスキャン方式)…￥139,800
Super大戦略68K(58)…￥8,800
こはく色の遺言…￥9,800
大海令…￥12,800
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…￥18,000

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

￥2,700×60回	ボーナス30,000×10回
￥5,000×48回	ボーナス25,300×8回
￥6,900×36回	ボーナス30,000×6回
¥10,000×24回	ボーナス43,900×4回
￥6,700×72回	ボーナス　なし

アクセス No.B0790

価格￥496,400➡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
CU-21CD(迫力の21"カラーアナログCRT3モードマルチスキャン方式)…￥139,800
大海令…￥12,800
こはく色の遺言…￥9,800
Super大戦略68K…￥8,800
アフターバーナー68K…￥9,200
3Mブランクディスケット(5"2HD＊10枚)…￥18,000

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥1,000×72回	ボーナス35,200×12回
¥2,000×72回	ボーナス29,200×12回
¥3,000×60回	ボーナス29,700×10回
¥4,600×60回	ボーナス20,000×10回
¥6,800×72回	ボーナス　なし

アクセス No.B0737

価格￥654,000➡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)…￥24,000
CZ-247MS(MIDI楽器演奏が楽しめるMUSICPRO68KMIDI)…￥28,800
CZ-6BM1(MIDIボード)…￥26,800
MT-32…￥64,000
MA-12AV(防磁タイプスピーカー、出力10W)…￥14,000
CZ-221HS(NEW PrintShop 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

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

￥3,000×72回	ボーナス37,800×12回
￥5,000×72回	ボーナス26,000×12回
￥7,500×60回	ボーナス20,000×10回
￥8,000×48回	ボーナス30,000×8回
¥16,700×36回	ボーナス　なし

アクセス No.B0791

価格￥687,000➡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-602D(0.39ミリ、アナログ3モード、チルトスタンド付)…￥99,800
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MUSICPRO68KMIDI)…￥28,800
CZ-6BM1(MIDIボード)…￥26,800
MT-32…￥64,000
MA-12AV(防磁タイプスピーカー、出力10W)…￥14,000
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
ドラゴンスピリット…￥8,800
アフターバーナー68K…￥9,200

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

￥3,000×72回	ボーナス42,100×12回
￥4,800×60回	ボーナス40,800×10回
￥5,700×60回	ボーナス35,000×10回
￥6,600×60回	ボーナス30,000×10回
¥10,000×72回	ボーナス　なし

アクセス No.B0792

価格￥560,000➡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-602D(0.39ミリ、アナログ3モード、チルトスタンド付き)…￥99,800
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
信長の野望全国版…￥9,800
ドラゴンスピリット…￥8,800
アフターバーナー68K…￥9,200

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥1,000×72回	ボーナス44,000×12回
¥2,000×72回	ボーナス38,000×12回
¥3,000×60回	ボーナス39,900×10回
¥4,600×60回	ボーナス30,000×10回
¥6,800×36回	ボーナス48,000×6回

充実感のあるパソコンライフ

IPLのサポート体制の一環としてオリジナル・キーボードレッスン・プログラムを開発致しました。
PC-98シリーズ、EPSON286シリーズを、お買い上げのお客様に無料にて添付致しております。



写真は本社ショールーム



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。

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

写真は本社ショールーム

NEC

① PC-6001MK2(CPU) ……¥ 84,800➡¥ 8,000
② PC-8801(CPU) ……¥266,000➡¥ 13,000
③ PC-8801(漢ROM付CPU)……¥266,000➡¥ 18,000
④ PC-8801FA(CPU)……¥168,000➡¥ 90,000
⑤ PC-8801FE(CPU) ……¥129,000➡¥ 78,000
⑥ PC-8801FH/30(CPU)……¥168,000➡¥ 86,000
⑦ PC-8801FH/30(ブラックCPU)……¥168,000➡¥ 86,000
⑧ PC-8801MA(CPU) ……¥198,000➡¥106,000
⑨ PC-8801MH(CPU)……¥208,000➡¥102,000
⑩ PC-8801MK2/10(CPU)……¥168,000➡¥ 20,000
⑪ PC-8801MK2/20(CPU)……¥225,000➡¥ 32,000
⑫ PC-8801 MK2/30(CPU)……¥275,000➡¥ 46,000
⑬ PC-8801MK2/FR10(CPU)……¥ 99,800➡¥ 32,000
⑭ PC-8801MK2/FR30(CPU)……¥178,000➡¥ 80,000
⑮ PC-8801MK2/MR(CPU)……¥238,000➡¥ 80,000
⑯ PC-8801MK2/SR30(CPU)……¥258,000➡¥ 88,000
⑰ PC-8801MK2/TR(CPU)……¥288,000➡¥ 88,000
⑱ PC-88VA(CPU)……¥298,000➡¥146,000
⑲ PC-9801(CPU) ……¥298,000➡¥ 32,000
⑳ PC-9801(漢ROM付CPU) ……¥298,000➡¥ 38,000
㉑ PC-9801E(漢ROM付CPU)……¥215,000➡¥ 78,000
㉒ PC-9801F2(CPU)……¥398,000➡¥ 96,000
㉓ PC-9801M2(CPU)……¥415,000➡¥168,000
㉔ PC-9801U2(CPU)……¥298,000➡¥ 68,000
㉕ PC-9801UV2(CPU)……¥298,000➡¥148,000
㉖ PC-9801VF2(CPU)……¥348,000➡¥148,000
㉗ PC-9801VM2(CPU)……¥415,000➡¥196,000
㉘ PC-98XAmode12(CPU) ……¥695,000➡¥108,000
㉙ PC-98XAmode12(CPU) ……新品¥695,000➡¥138,000
㉚ N5923(14インチ0.26ドットカラーCRT/XA.XL用)……新品¥235,000➡¥ 78,000
㉛ PC-60M43(14インチ2000文字カラーCRT)……¥ 65,800➡¥ 18,000
㉜ PC-8853(14インチ0.31ドットカラー4000文字CRT) ……¥188,000➡¥ 36,000
㉝ PC-8853N(14インチ0.31ドットアナログカラーCRT) ……¥168,000➡¥ 58,000
㉞ PC-KD551(14インチ0.39ドットカラーディスプレイ) ……¥118,000➡¥ 46,000
㉟ PC-KD551K(14インチ0.39ドット4050文字カラーCRT)……¥ 99,800➡¥ 42,000
㊱ PC-KD852(14インチ0.39ドットカラーアナログディスプレイ) ……¥ 99,800➡¥ 48,000
㊲ PC-KD863S(15インチ0.39ドットカラー、SP、チルトスタンド付)……¥118,000➡¥ 68,000
㊳ PC-TV451(15インチアナログRGBカラーディスプレイ)……¥168,000➡¥ 78,000
㊴ PC-TV452(15インチ0.39ドットTVチルト付カラーCRT) ……¥128,000➡¥ 62,000
㊵ PC-9801-26K(FM音源ボード) ……¥ 25,000➡¥ 16,000
㊶ PC-9801CV-01(数値演算プロセッサPC-9801CV-21専用)……新品¥ 82,000➡¥ 20,000
㊷ PC-IN502(イメージスキャナRS-232Cケーブル付) ……¥ 99,800➡¥ 48,000
㊸ PC-IN503(イメージスキャナRS-232Cケーブル付) ……¥149,800➡¥ 68,000
㊹ PC-80S31(5"2Dフロッピィディスクユニット)……¥168,000➡¥ 38,000
㊺ PC-8881(8インチフロッピィディスクユニット) ……¥442,000➡¥ 68,000
㊻ PC-9881-UW2(マイクロフロッピィディスクユニット3.5"2DD)……新品¥120,000➡¥ 48,000
㊼ PC-9881(8インチ2Dフロッピィディスクユニット)……¥320,000➡¥ 46,000
㊽ PC-98H33N(10MBハードディスクユニット)……新品¥228,000➡¥ 48,000
㊾ NM-9200(15 インチ18ドット漢字プリンター)……¥350,000➡¥ 32,000
㊿ NM-9400(15インチ24ドットカラー漢字プリンター)……¥245,000➡¥130,000
(51) PC-PR101-13(トラクターフィーダPC-PR101/F/L用)……新品¥ 18,000➡¥ 6,000
(52) 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
(53) PC-PR201(15インチ24ドット日本語シリアルプリンタ)……¥298,000➡¥ 62,000
(54) PC-PR201H23(トラクターフィーダPC-PR201H&H2用)……¥ 20,000➡¥ 8,000
(55) PC-PR201H-24(シートフィーダ/ハガキガイドツキ) ……¥ 65,000➡¥ 42,000
(56) PC-PR201V(15"24ドットカラー漢字プリンタートラクタ付)……新品¥298,000➡¥148,000
(57) PC-PR401(10インチ16ドット漢字サーマルプリンター)……¥ 99,800➡¥ 28,000
(58) PC-VC101(88カラービデオ)……新品¥198,000➡¥ 68,000

SHARP

(59) CZ-600CB(CPU X68000)……新品¥369,000➡¥198,000
(60) CZ-600CE(CPU X68000)……¥369,000➡¥168,000
(61) CZ-611C-GY(CPU X68000 ACE HD)……新同¥399,800➡¥216,000
(62) CZ-812CR(CPU X1F mode120)……新品¥139,800➡¥ 22,000
(63) CZ-820CB(CPU X1G mode110)……新品¥ 69,800➡¥ 16,000
(64) CZ-820CE(CPU X1G mode110)……¥ 69,800➡¥ 16,000
(65) CZ-822CB(CPU X1G mode130)……新品¥118,000➡¥ 48,000
(66) CZ-851CE(CPU X1F mode120)……¥248,000➡¥ 68,000
(67) MZ-2521(CPU)……¥198,000➡¥ 52,000
(68) MZ-2861(CPU/数値演算プロセッサ、1MB増設RAM付)……¥328,000➡¥268,000
(69) X1turbo model 20セット(CZ-851CE+CZ-850DE)……¥377,800➡¥108,000
(70) X1turbo IIセット(CZ-856CE+CZ-855DE)……¥297,800➡¥126,000
(71) X68000 ACEセット(CZ-601CB+CZ-601DB+チルト付)……¥439,600➡¥268,000
(72) X68000 セット(CZ-600CE+CZ-600DE+チルト付)……¥498,800➡¥238,000
(73) 12M18B(12"Green CRT)……¥ 44,800➡¥ 18,000
(74) 14M114C(14インチデジタルRGBカラーディスプレイ)……¥168,000➡¥ 38,000
(75) 14M511C(14インチ2000文字カラーCRT)……¥ 59,800➡¥ 18,000
(76) CU-14AD(14インチ0.3ドットアナログカラーディスプレイ)……¥ 84,800➡¥ 42,000
(77) CU-14AD(14インチアナログRGBカラーディスプレイ)……新品¥ 84,800➡¥ 49,000
(78) CU-14AG1(14インチアナログRGBカラーディスプレイ)……¥ 89,800➡¥ 40,000
(79) CU-14F1(14インチ0.45ドットRGBカラー2000文字)……¥ 64,800➡¥ 18,000
(80) CU-14H1(14インチ0.39ドットRGBカラーCRT)……¥ 99,800➡¥ 48,000
(81) CU-15M1 E(15インチアナログRGBカラーディスプレイ)……¥ 99,800➡¥ 68,000
(82) MZ-1D22(14インチカラーCRT)……¥108,000➡¥ 42,000
(83) CZ-300FR(コンパクトフロッピィディスクドライブ レッド)……¥ 79,800➡¥ 38,000
(84) CZ-31FS(3.5"増設FDD)……新品¥ 59,800➡¥ 18,000
(85) MZ-1F23(20MBHDDユニット MZ-1B30+MZ-1U09付)……¥298,000➡¥148,000
(86) CZ-8PC1(10インチ24ドット熱転写カラー漢字プリンター)……¥ 69,800➡¥ 32,000
(87) CZ-8PC2(10インチ24ドット熱転写カラー漢字プリンター)……¥ 69,800➡¥ 48,000
(88) CZ-8PC3(10インチ24ドット熱転写カラー漢字プリンター)……¥ 65,800➡¥ 42,000
(89) CZ-8PD2R(シリアルインパクトドットマトリクスプリンタ レッド)……¥ 79,800➡¥ 18,000
(90) CZ-8PK6(15インチ24ドット漢字プリンター)……新品¥159,000➡¥ 48,000
(91) CZ-8PK8(15インチ24ドットトラクタフィーダ付プリンター)……新同¥152,000➡¥ 78,000
(92) MZ-1P17(10インチ24ドットカラー漢字サーマルプリンター)…新品¥ 79,800➡¥ 42,000
(93) MZ-1P17(10インチ24ドットカラー漢字サーマルプリンター)…中古¥ 79,800➡¥ 38,000

FUJITSU

(94) FM-7(CPU MB25010)……¥128,000➡¥ 12,000
(95) FM-77L2(CPU MB25255)……¥193,000➡¥ 45,000
(96) FM-77L4(CPU MB25260)……¥238,000➡¥ 58,000
(97) FM77AV-40EX セット(FM77AV40EX+FMTV154)……¥306,000➡¥148,000
(98) FM-77用漢字ROM(MB22405)……¥ 35,000➡¥ 12,000

その他

(99) TOSHIBA J3100SL-002(CPU)……¥298,000➡¥168,000
(100) TOEI FTC-1208(12インチ0.28ドット4000文字CRT)……¥129,800➡¥ 42,000
(101) I/ODATA P10-9234G-2ME(2MB増設RAMボード)……¥ 50,000➡¥ 28,000
(102) MELCO HB-1000(1MB増設RAMボード)……新品¥ 34,800➡¥ 18,000
(103) MIDORI LittleB(20MBHDDユニット/J3100用)……¥125,000➡¥ 68,000
(104) アイテック ITH-320S(20MBハードディスクユニット)……¥125,000➡¥ 87,000
(105) STAR TR-24F(10インチ24ドット熱転写漢字プリンターFM用)…¥ 68,800➡¥ 28,000
(106) STAR TR-24PC(10インチ24ドット熱転写漢字プリンターPC用)……¥ 68,800➡¥ 28,000
(107) YOKOKAWA LPR-24T(10インチ24ドット漢字プリンター)……¥138,000➡¥ 38,000
(108) YOKOKAWA LP-510(15インチ24ドット漢字プリンター)……¥175,000➡¥ 5,800
(109) EPSON PC-286L H10N(CPU)……新品¥468,000➡¥298,000

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 ES2



PC-9801ES2 定価 ¥448,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥384000

PC-9801 EX2



PC-9801EX2 定価 ¥348,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥312000

PC-9801 UV11



PC-9801UV11 定価 ¥265,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥245000

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

PC-9801 LX2



PC-9801LX2 定価 ¥448,000

特価¥328000

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~~
PC-PR201TH	特価	~~¥103,000~~
PC-PR201G	特価	~~¥106,000~~
PC-PR101G	特価	~~¥99,800~~
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~~
CR-3410CL	特価	~~¥86,000~~
TX-24CL	特価	~~¥49,800~~

外付&ハードディスク

SP-340 II (40MB.38ms)	特価	¥89,000
RE-40(40MB.28ms)	特価	¥108,000
RE-80(80MB.28ms)	特価	¥138,000
CRC-MH4H(40MB.28ms)	特価	¥109,000
CA-818(80MB.18ms)	特価	¥184,000
FX-351N(3.5"1FDD)	特価	¥33,800
FX-352N(3.5"2FDD)	特価	¥45,800
FX-51N(5"1FDD)	特価	¥35,800
FX-52(5"2FDD)	特価	¥44,800
KMF-35S(3.5"1FDD)	特価	¥37,800
KMF-35TWIN(3.5"2FDD)	特価	¥49,800
KMF-535WS(5"と3.5"2FDD)	特価	¥63,000
KF-5LV(5"2HD1FDD)	特価	¥48,000
FDC-357(3.5"1FDD自動切換)	特価	¥47,000
FDC-57(5"1FDD自動切換)	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
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
FS-A1WX	特価	¥57,000
HB-F1XDJ	特価	¥57,800
PC-8801MH(中古品)	特価	¥92,000
PC8801MA2(新古品)	特価	¥115,000

周辺機器

MF-101(マルチFAX)	特価	¥49,000
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(ハンディ・イメージスキャナー)	特価	¥23,400
PC-8872U	特価	¥8,500
PC-9872U	特価	¥8,500
MS-50HR(98用バスマウス)	特価	¥7,980
V-4(98用バスマウス)	特価	¥2,980
プリンター切換器	特価	¥8,500
RS-232C切換器	特価	¥8,500
モデム切換器	特価	¥10,500
マウス延長ケーブル	特価	¥1,800
一太郎Ver.4	特価	TELにて

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 ¥174,000

2


特価 ¥116,000

3


特価 ¥112,000

4


特価 ¥94,800

5


特価 ¥66,800

6


特価 ¥65,800

7


特価 ¥38,800

8


FM-1 特価 ¥15,000
FM-1コンサート+ 特価¥23800

9


特価 ¥21,300

10


特価 ¥9,980

11

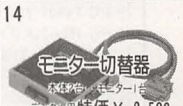

特価 ¥ 8,450

12

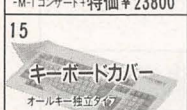

特価 ¥ 4,650

13

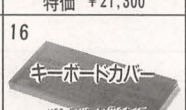

特価 ¥ 8,500

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

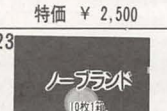

特価 ¥1,600

21


特価 ¥ 3,500

22

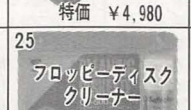

特価¥ 1,480

23


特価 ¥ 800
特価 ¥ 500

24


特価 ¥ 2,500
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BM-1



特価 ¥10,600

600(幅)×600(奥)×670(高)㎜ パソコン&ワープロ両用タイプ (オーバートゥテーブル別売¥7000)

注番BM-2



Ⓐ特価 ¥15,600
Ⓑ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



特価 ¥29800

940(幅)×700(奥)×1265(高)㎜ 上から二番目の棚板は高さか100・165・395の3段階に調節可能 コンセント2個付



注番BM-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BM-5

特価 ¥39,600 引き出しユニット付

1200(幅)×750(奥) 1215~1315(高)㎜ キャスター付



注番BM-6

Ⓐ特価 ¥ 9,300
Ⓑ特価 ¥13,000 (ヒジカケ付)



注番BM-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

麻生澤のセクシーパズル	¥ 7,020	SR
アドヴァンスト・ファンタジアン	¥ 7,020	88/XI
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	¥ 8,280	X68
イースII	¥ 7,020	98/SR/XIt/AV/MSX2Ⓓ
囲碁2	¥ 13,320	98
イシュラル	¥ 5,580	XI
維新の嵐	¥ 8,820	98/88/VA
維新の嵐・CD付	¥ 10,980	98/88/VA
勇駄天いかせ男	¥ 6,120	SR
いろはにほへと	¥ 6,120	98V/88/XI/X68/AV/MSX2
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/XI
ヴェイクス	¥ 7,020	SR
美しき獲物たち4~6	¥ 3,600	98/SR/XI/MSX2Ⓓ
内山亜紀の麻雀外図鑑+	¥ 7,020	98/SR/X68/MSX2
エグザイル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3Dスペシャル	¥ 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
エポリューション	¥ 8,820	TOWNS
エンジェル・ハーツ	¥ 6,120	98V
お腹様くらぶ	¥ 6,120	98/88/XI/MSX2Ⓓ
おちゃめなゆうれい	¥ 6,120	98V/SR/XI/X68/AV/MSX2
小野由美のジャンピングクエスト	¥ 7,020	88

カ行

カインドゥ・ギャルズ	¥ 6,120	98/88/X68/MSX2
ガウディ・バルセロナの嵐	¥ 8,820	88
カオスエンジェル	¥ 7,020	MSX2Ⓓ
からかあまいかしっぱいか	¥ 6,120	88
カラテカ	¥ 5,850	98
ガルフォース・怒濤のカオス	¥ 7,020	X68
ガルフ・ストリーム	¥ 7,920	98/88
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Ⓓ
ロ説きかた教えます	¥ 6,120	98/88/XI/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
極道降取り	¥ 6,120	88/XI/77/MSX2
コスモスクラブ	¥ 7,920	98/88/MSX2
琥珀色の遺言	¥ 8,820	98/SR/XIt/X68/AV/MSX2
〃	¥ 9,000	88
小林愛のどきどきラリー	¥ 7,020	SR
ごちいん	¥ 6,120	98V/SR/XI/68/AV/MSX2
コリンピック	¥ 4,320	SR
魂斗羅	¥ 5,520	MSX2Ⓡ

サ行

サーク	¥ 7,920	98/88
サイオブレード	¥ 7,920	98/SR/XIt/AV/MSX2Ⓓ
西国の覇者	¥ 6,480	98
サイバーシティー	¥ 8,820	TOWNS
早乙女学園入学案内	¥ 4,320	98/88/XI/X88/MSX2
殺意の接吻	¥ 5,220	98/88/XI/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
サバシュ	¥ 7,020	SR
ザ・ファイルマスター	¥ 13,320	98
〃	¥ 11,520	88/XI/X68/77
〃	¥ 7,920	MSX2Ⓓ
サルベーション	¥ 7,020	98V/88/XI/MSX2
三国志	¥ 13,320	98/88/XI/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
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/XI
少女遊戯	¥ 7,020	98/SR/XI/MSX2Ⓓ
ジンギスカン	¥ 8,820	98/88/XI/X68/77/MSX2Ⓓ
新10倍カートリッジ	¥ 5,220	MSX
水滸伝	¥ 8,820	98/88/XIt
水滸伝・CD付	¥ 10,980	98/88/XIt
スーパー大戦略	¥ 7,200	SR/XIt
〃	¥ 7,920	98/X68/MSX2Ⓓ
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/XI
シュヴァルツシルト	¥ 11,520	98
〃	¥ 8,820	88/MSX2Ⓓ
セーラー服美少女図鑑1~6	¥ 3,420	98V/SR
ゼビウス	¥ 6,120	MSX2Ⓓ
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/XIt
ソーサリアン追加シナリオ1~3	¥ 3,420	98/SR/VA/XIt
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98/SR/VA/XIt
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IISP	¥ 7,920	98
大戦略III	¥ 8,820	98V
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
田村まさしのプリンセスがいっぱい	¥ 6,120	MSX2Ⓓ
堕天使KYOUKO	¥ 7,020	98/SR
ダ・ビンチ	¥ 6,120	88/XI/77
たんば	¥ 6,120	98/SR/XI/AV/MSX2
〃	¥ 7,020	X68
中華大仙	¥ 6,120	MSX2Ⓓ
ちょっと名探偵	¥ 6,120	98/88/XI/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/XI/X68/77/MSX2Ⓓ
デュアルターゲット	¥ 7,020	MSX2Ⓓ
〃	¥ 7,920	X68
テラクレスタ	¥ 6,120	MSX2Ⓓ
デリンジャー	¥ 7,920	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/XI/AV/MSX2Ⓓ
ドーム	¥ 8,820	98/88/XI/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/XIt/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Ⓓ
ドラゴンアーマFORアダルト	¥ 5,220	98
ドラゴン	¥ 6,120	SR/MZ25
ドラゴンスピリット	¥ 7,920	X68
ドラゴンバスター	¥ 6,480	98V
トリトーンファイル	¥ 8,820	X68
どろろ	¥ 7,920	SR
トワイライトゾーン2	¥ 7,020	98/88/XI/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/XI/X68/77/MZ25
〃	¥ 7,920	MSX2Ⓓ
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,820	98/88/XIt
信長の野望・戦国群雄伝 CD付	¥ 10,980	98/88/XIt

ハ行

パーソナル・ミュージシャンPC88	¥ 10,800	SR
ハード・グラフィクス(総集編)	¥ 5,220	98V/SR/77/MSX2Ⓓ
はぁちゃけあやよさん	¥ 3,420	98/88/MSX2
ハイドライドIIISV	¥ 7,020	98V
牌の魔術師	¥ 5,220	MSX2Ⓓ
パチプロ伝説	¥ 5,220	MSX2Ⓓ
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AFTeROARK	¥ 7,920	98/SR/XIt/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/XIt/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Ⓓ
媚少女NORIKO	¥ 7,020	98/SR
白夜物語	¥ 7,020	SR/XI/77/MSX2Ⓓ
〃	¥ 8,820	98/X68
ビリヤードきゃびきゃびらん	¥ 7,020	98V/SR
ファーストクイーン	¥ 7,920	98V/VA
ファミリースタジアム	¥ 6,120	VA
ファンタジーIII	¥ 8,820	98/88/XI/X68/AV/MSX2Ⓓ
V/STOLファイター	¥ 7,020	MSX2Ⓓ
ふぇありいている	¥ 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/XI
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	88
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	98/88/MSX2Ⓓ

マ行

マーダークラブDX	¥ 7,020	X68
マイトネマジック2	¥ 8,820	98V/SR/XI/68/AV/MSX2
麻雀狂時代スペシャル	¥ 6,120	98/SR/XI/MSX2Ⓓ
〃	¥ 7,020	X68
麻雀悟空	¥ 6,120	98/88/XI/AV/MSX2Ⓓ
〃	¥ 7,020	X68
麻雀大会	¥ 8,820	98
麻雀武蔵	¥ 8,820	98
牧本球幸のメランコリー	¥ 7,020	88
魔剣士KUMIKO	¥ 7,020	98/SR
マジカルハウス	¥ 6,120	88
まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	¥ 6,120	98/88/XI/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/XIt
Mrプロ野球	¥ 8,820	98V/SR
ミッド・ガルツ	¥ 8,820	98V
ミッド・ガルツ2~B	¥ 7,020	88
ミッド・ガルツ デュアルサイド	¥ 11,520	88/MSX2
三つ目がとおる	¥ 7,020	MSX
名監督II	¥ 8,820	98/X68
めいず君	¥ 5,220	88
めぞん一刻完結編	¥ 7,020	98/88/XI/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/XI/X68/AV/MSX2
幽霊君	¥ 6,120	MSX2Ⓓ

ラ行

ライトニングバッカス	¥ 7,020	SR
〃	¥ 7,380	98
〃	¥ 8,820	X68
ラストターゲット	¥ 7,020	SR
ラストハルマゲドン	¥ 7,020	98/SR/XI/MSX2Ⓓ
〃	¥ 8,820	X68
ラプラスの魔	¥ 7,020	MSX2Ⓓ
ラルフ	¥ 11,520	88
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
リトルバンバイア	¥ 6,120	98/88/XI/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	98/VA

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:3304231 聖和ライフサービス
ご入金確認後至急商品をお送りします。

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BM7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 / または / DESK注番 2 ③

① ソフト名 ② ③

パソコンプラザ オクト

オクトで始まるパソコンワールド

☎03-730-6271

●営業時間 AM 11:00～9:00/日曜・祭日PM7:00

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-730-6273

案内図



店頭セール実施中

全国通販

●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

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 セレクテッドシステム



オクトで始まるパソコンワールド。

オクト-1 ちょっいと楽しい!! ボーナス・ワクワクセール実施中!! OPEN

NEC PC-88フェア! これでカンペキ。組合せ自由!! (送料¥2,000)

PC-8801FE



- ●PC-8801FE
- ●CU-14BD
- ●MD-2D(10枚)
- ●ジョイカード(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-98DO

NEW



★98と88のソフトが1台で楽しめるマルチビューター!!

- ●簡単なスイッチ切替で、98モードと88モードに!
- ●98ソフトと88の多彩なホビーソフトを利用できる!
- ●1MB5インチFDD2基内蔵!!
- ●98VM11プラスMA2の魅力!!

PC-98DO

- ●PC-98DO
- ●CU-14BD
- ●MD-2HD10枚
- ●マウス
- ●ゲームパック

合計定価¥362,800

超特価¥249,000

MITSUBISHI XC-1498C NEW

NOW PRINTING

- ●0.28mmドットピッチ
- ●4050文字
- ●カラー
- ●アナログ

ディスプレイ変更の場合 ＋¥9,000

★上記セットでディスプレイ変更の場合

●CU-14FD……＋¥8,000	●PC-TV353……＋¥35,000
●CU-14GD……＋¥15,000	●PC-TV455……＋¥65,000
●CMT-147H……＋¥14,000	●PC-KD863G……＋¥56,000
●PC-KD863S……＋¥42,000	●PC-KD854N……＋¥16,000
●PC-TV454……＋¥59,000	●CU-21CD……＋¥60,000

を、加算して下さい。

SHARP CZ-860D(BK)

TVが見れる14インチディスプレイ!!

定価¥92,200

- ●14インチカラー
- ●4050文字
- ●TVチューナー内蔵



ディスプレイ変更の場合……＋¥29,000

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-PR101TL3



- ●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¥69,800)特価¥51,000

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
- ⊙BROTHER M-1024IIP/X (定価¥99,800) 限定……超特価¥39,800

店頭にて、ゲームソフト25%OFF!!

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
88CARD	データベース	5D/5HD	¥28,000	¥21,000
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
880Term	通信	5D	¥ 9,900	¥ 9,900

周辺機器 (送料¥500)

商品名(型番)	内容	定価	特価
PC-8801-11	サウンドボード(MA/FA)	¥19,800	¥15,900
PC-8801-23	サウンドボードII(MKII)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-24	サウンドボードII(FH/MH)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-17	ビデオアートボード	¥49,800	¥39,900
PC-8872	マウス	¥ 9,800	¥ 7,900
TN-MOUSE88	マウス	¥ 7,800	¥ 4,500
OMRON MD-1200A II	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ALL 25% off セットでどうぞ! 安いゾー

お知らせ ※6月13日(火)、14日(水)は連休とさせていただきます。※掲載の価格は5/1現在です。まずはお電話にてご確認下さい。

※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。

■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 限定



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 限定 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) 秘大特価!!

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

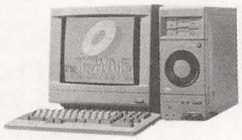
X-1ターボII/X-1TWIN用ソフト/周辺機器

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

本体を買うと
●MD-2HD10枚 ●ゲームソフト1本
●ジョイカード(連謝)をプレゼント!!
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-14FD
●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-14FD
●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

●PC-9801UV11+シャープCU-14FD +MF-2HD5枚+マウス
……特価￥235,000

PC-9801VM11

●PC-9801VM11+シャープCU-14FD +MD-2HD10枚+マウス+ゲーム
……特価￥275,000

PC-9801EX2

●PC-9801EX2+シャープCU-14FD +MF-2HD+マウス
……特価￥295,000

EPSON PC-286US-STD

●PC-286US-STD+CU-14FD +マウス+MF-2HD5枚+MS-DOS
……特価￥235,000

★ディスプレイ変更の場合

●CU-14GD……+￥6,000
●XC-1498C……+￥1,000
●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)

●STAR BR-2415 ……特価￥60,000
●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)mm

(定価￥22,800) 送料無料
特価￥12,000

店頭ゲームソフトオール25%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 5/1 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

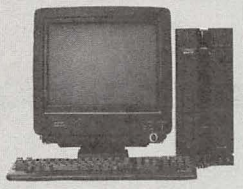
全国どこでも
楽々通販
クレジットもOK！

※掲載の割引価格は、●左項(ハード)＝外税、●右項(ソフト)＝内税の価格です。

今月の目玉

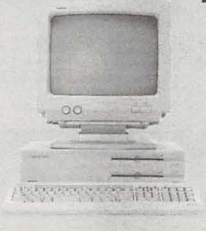
SHARP X68000 EXPERT・PRO NEW

EXPERT



CZ602C-BK/GY … ¥356,000
CZ602D-BK/GY … ¥99,800
SET合計 ¥455,800

PRO



CZ652C-BK/GY … ¥298,000
CZ602D-BK/GY … ¥119,800
SET合計 ¥417,800

※他店より高い場合値引きします。

特価 ¥3□9,800(税別)　特価 ¥2□8,000(税別)

NEC PC8801MA2



¥118,000(税別)

NEC PC8801FE



お手軽プライス ¥88,800(税別)

新製品

PC9801-DO

★PC98・88用のSOFTが1台のパソコンで使えてしまう新兵器

¥2□3,000

奉仕品

PC9801CV21

¥215,000

〈限定ダヨ！〉

X68000ACE-HD ＋専用CRT



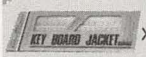
SET合計 ¥509,600を限定だよ！

ビックリ ¥319,000(税別)

特価品コーナー

キーボードジャケット

PC9801シリーズ用
PC8801シリーズ用
PC286V.X
PC386シリーズ用
X68000用



各¥2,800(税別)

88用FM音源ボード



PC8801-23
PC8801-24
PC8801-25





(税別)

各¥29,800

BIG GEMER

紫外線から目を守る
TVフィルター
(14～16インチTV用)



¥1,500(税別)

マウステーブル

狭い場所を有効利用



¥3,500(税別)

PC-PR101TL2



(税別)

¥43,800

MSXワイワイコーナー

本体

SONY

HB-FIXDJ……~~¥69,800~~



Dyna特価 ¥51,500(税別)

HBP-FIC
(サーマルカラー漢字プリンター)



¥49,800(売価)

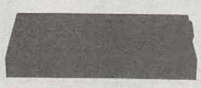
PANASONIC

FS-AIWX……~~¥69,800~~



Dyna特価 ¥51,500(税別)

FS-TAI
(サーマルカラー漢字プリンター)



¥35,800(売価)

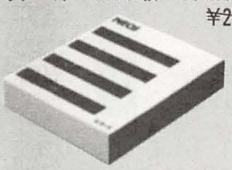
記憶装置

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)

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)

その他

＊MSXジョイカード
VG501 ¥1,500
連射タイプ ¥1,800

＊高機能日本語ワープロソフト
文章作左衛門 ¥5,900

＊住所録ソフト
はがき書右衛門 ¥6,900

＊MSX標準日本語カートリッジ
HBI-J1 ¥15,500
(従来のMSXにもワープロソフトが使えてしまう)

1,980円コーナー

ダイレス	MSX2 ROM
ガーリーブロック	MSX2 ROM
虚空の牙城アシュギーネ	MSX2 ROM
復讐の炎アシュギーネ	MSX2 ROM
ビクトリアスナインⅡ高校野球編	MSX2 ROM
アメリカンサッカー	MSX2 ROM
ドルイド	MSX2 ROM
迷宮神話	MSX2 ROM
キングスナイト	MSX ROM
レリクス	MSX ROM
ファイナルゾーン	MSX ROM
サンダーボルト	MSX ROM
エイリアンエイト	MSX ROM
トップルジップ	MSX ROM
機動惑星スティルス	MSX ROM
トップルジップ	X-1 5"DISK
キングスナイト	X-1 5"DISK

〈PC88シリーズ〉

商品名	価格	割引価格
プロビデンス	7,800	7,350
クリスタルドリーム	7,800	7,350
はっちゃけあやよさん	3,800	3,650
プライベートスクール	6,800	6,400
ハイパーニア	8,800	8,300
スタートレイダー	8,700	8,200
デリンジャー	8,800	8,400
バーニングポイント	8,600	8,100
アダルティーヌ番外編	6,800	6,400
マスターオブモンスターズ\プロコレクション	4,800	4,550
バビロン黄金伝説	4,900	4,550
美しき獲物たちⅣ	4,000	3,750
超番外制服図鑑	7,800	7,350
ミッドガルツSIDE A	7,800	7,350
ウルティマⅠ	6,800	6,400
バーニングポイント	8,600	8,100
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
デスブリンガー(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	4,800	4,500
＃1女子高生パート2	3,000	2,800
＃2看護婦編	3,000	2,800
＃3バスガイド編	3,000	2,800
天使たちの午後Ⅱ(番外編)	7,800	7,350
アドバンストファンタジアン	7,800	7,350
水滸伝Ⅱ	7,800	7,350
マイトアンドマジック2	9,800	9,200
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
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ex1～ex6	3,800	3,650
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
スターシップランデブー	7,800	7,350
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	8,400
ファミスタ88(VA専用)	6,800	6,400
今夜も朝まで!パワフル麻雀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	13,800
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)	6,800	6,400
テトリス	6,800	6,400
ディアブロ	6,800	6,400
いかせ男	6,800	6,400
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	8,300
ライトニングバッカス	7,800	7,350
自己中心派3	6,800	6,400
ウィザードリィ4	12,800	11,950
トリトーン2	9,800	9,200
忍霊戦記	9,800	9,200
水滸伝	9,800	9,200
琥珀色の遺言	9,800	9,200
スナッチャー	8,800	8,400
銀河英雄伝	8,800	8,400
リップスティックADV	6,800	6,400
ビリヤードきゃぴきゃぴるん	7,800	7,350
なぎさの館	7,800	7,350
サバッシュ	7,800	7,350
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	7,350
アクロジェット	8,000	7,350
スタークルーザー	7,800	7,350
イースⅡ	7,800	7,350
アップルクラブ	3,800	3,550
アップルクラブⅡ	3,800	3,550
〈別売データ①～⑩〉	各1,500	1,550
自己中心派2	6,800	6,400
維新の嵐88用	9,800	9,200
カインドギャルズ	6,800	6,400
魔淨理子	8,800	8,400
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
天使たちの午後2	7,800	7,350
ソープランドストーリー	7,800	7,350
エントフェーラー	6,800	6,400
スーパー大戦略マップコレクション	4,800	4,550
水龍士	7,800	7,350
早川愛美スネークキャンプ	7,800	7,350

〈PC98シリーズS"2DD/2HD〉

商品名	価格	割引価格
リングマスター2	7,800	7,350
ライトニングバッカス	8,200	7,650
時空の花嫁	7,800	7,350
大戦略Ⅲ	9,800	9,200
はっちゃけあやよちゃん	3,800	3,650
What's Michael?	7,800	7,350
雲のカトレア	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	8,400
信長の野望戦国群雄伝	9,800	9,200
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	16,350
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	8,400
ティルナノーグ2	9,800	9,200
エグザイルⅡ	8,800	8,400
キングオブマジック	8,800	8,400
麻雀武蔵	9,800	9,200
死体置場で朝食を	9,800	9,200
花の清里	7,800	7,350
麻雀狂時代スペシャル	6,800	6,400
維新の嵐	9,800	9,200
テトリス	6,800	6,400
麻雀悟空	6,800	6,400
リップスティックアドベンチャー	6,800	6,400
マイト&マジック2	9,800	9,200
リングマスター	7,800	7,350
シュヴァルツシルト	12,800	11,950
なぎさの館	7,800	7,350
ソーサリアン	9,800	9,200
ソーサリアン追加シナリオ	3,800	3,550
戦国ソーサリアン	3,800	3,550
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,550
デスブリンガー	9,800	9,200
エントフェーラー	6,800	6,300
大海令	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	7,350
大戦略ⅡSP	8,800	8,400
白夜物語	9,800	9,200
あっぷるぐらぶ	3,800	3,650
あっぷるぐらぶ別売データ ex1～ex5	3,800	3,550
大戦略Ⅱマップコレクション	5,000	4,650
ビ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
フォトクラブ	6,800	6,400
信長の野望全国版	9,800	9,200
今夜も朝まで!パワフル麻雀2	7,800	7,350
グランドスラムVol2	12,000	11,150
スターシップランデブー	8,800	8,400
蒼き狼と白き牡鹿	9,800	9,200
めぞん一刻完結編	7,800	7,350
麻雀大会	9,800	9,200
カインドッギャルズ	6,800	6,400
マイト&マジック	9,800	9,200
少女遊戯	7,800	7,350
銀河英雄伝	8,800	8,400
クレアスター	9,800	9,200
天使たちの午後Ⅱ	7,800	7,350
天使たちの午後Ⅱ(番外編)	7,800	7,350
第4のユニットⅠ	7,600	7,050
A列車で行こうⅡ	12,800	11,850
麻雀武蔵	9,800	9,200
ロードス島戦記	9,800	9,200
太平洋の嵐DX	14,800	13,800
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	9,200

〈XI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	8,400
今夜も朝まで!パワフル麻雀2(turbo)	7,800	7,350
琥珀色の遺言(turbo)	9,800	9,200
アークス(turbo)	9,800	9,200
ジンギスカン(turbo)	9,800	9,200
ソーサリアン(turbo)	9,800	9,200
ソーサリアン追加シナリオ(turbo)	3,800	3,550
戦国ソーサリアン(turbo)	3,800	3,550
ピラミッドソーサリアン(turbo)	3,800	3,550
スタークルーザー(turbo)	7,800	7,350
なぎさの館	7,800	7,350
サイオブレード(turbo専)	8,800	8,400
リボルティーⅡ	7,800	7,350
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	9,200
アークティック(X1 turbo)	5,800	5,400
信長の野望〈全国版〉	9,800	9,200
スーパー大戦略(turbo専用)	8,000	7,350
イースⅡ(turbo専用)	7,800	7,350
マイト&マジック	9,800	9,200
まじゃべんちゃーねじ麻雀	6,800	6,400
自己中心派2	6,800	6,400
天使たちの午後Ⅱ	7,800	7,350
めぞん一刻完結編	7,800	7,350
第4のユニットⅡ	7,200	6,700

〈X68000〉

商品名	価格	割引価格
エントフェーラー	6,800	6,400
スタークルーザー	8,800	8,400
ジンギスカン	9,800	9,200
マイトアンドマジックブック2	9,800	9,200
エルスリード	9,800	9,200
ライトニンウバッカス	9,800	9,200
まじかるぽっくす	4,800	4,500
今夜も朝まで!パワフル麻雀Ⅱ	7,800	7,350
デス・ブリンガー	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	8,400
三国志	14,800	13,300
カサブランカに愛を	7,800	7,350
マーダークラブDX	7,800	7,350
第4のユチット	6,800	6,400
パワーリーグ	7,800	7,350
サンダーフォースⅡ	9,800	9,200
麻雀狂時代SP	7,800	7,350
琥珀色の遺言	9,800	9,200
道化師殺人事件	7,800	7,350
A列車で行こう2	12,800	11,850
テトリス	6,800	6,400
信長の野望(全国版)	9,800	9,200
マイト&マジック	9,800	9,200
ダブルヴィジョン	5,800	5,400
花札放浪記	6,800	5,400
大海令	12,800	11,850
太平洋の嵐DX	14,800	13,800
めぞん一刻SP	9,800	9,200
キングオブシカゴ	12,800	11,850
ウルティマⅣ	9,800	9,200
太平洋の嵐DX	14,800	13,800
ウォーニング	7,800	7,350
信長の野望全国版	9,800	9,200
いろはにほへと	6,800	6,400
源平討魔伝	7,800	7,350
スペースバリア	6,800	6,400
殺意の接吻	5,800	5,400
麻雀悟空	7,800	7,350
熱血高校ドッチボール部	7,800	7,350
ドラゴンスピリット	8,800	8,400

MSX2 ALL20%OFF月間

商品名	価格	割引価格
時空の花嫁(MSX2/D)	7,800	6,500
ブレイカー(MSX2/D)	7,800	6,500
アユアルターゲット(MSX2/D)	7,800	6,500
アリンジャー(MSX2/D)	8,800	7,250
バックマニア(MSX2/D)	6,800	5,700
スーパーレイドック	6,800	5,700
レイドック2	6,800	5,700
天九牌	6,800	5,700
モンモンモンスター	6,800	5,700
今夜も朝まで!パワフル麻雀	7,800	6,500
刑事大打撃	6,800	5,700
スナッチャー	9,800	8,050
美しき獲物たちⅥ	4,000	3,750
マスターオブモンスターズ	6,800	5,700
エグザイルⅡ	8,800	7,250
Super大戦略(Disk)	8,800	7,350
牌の魔術師	5,800	4,800
サイコワールド	6,800	5,700
ウイグマンSP	7,800	6,500
少女遊戯	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	5,700
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	6,500
サイオブレード	8,800	7,250
美しき獲物たちⅤ	4,000	3,750
ガンダム	6,800	5,700
スターシップランデブー	7,800	6,500
白夜物語	7,800	6,500
中華大仙	6,800	5,700
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	6,500
ソープランドストーリー	6,800	5,700
きまぐれオレンジロード	7,800	6,500
お嬢様クラブ	6,800	6,700
なぎさの館	7,800	5,700
エグザイル	8,800	7,250
コナミゲームコレクションVol1～Vol4	4,800	4,000
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	4,850
学園物語	6,800	5,700
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 TOOLmeジア68K(X68000)	10,300
ニュータイプ88	12,400
ファイルマスター(88orX1)	各10,300
ファイルマスター(MSX)	8,250
天下無敵(MSX2 DISK)	2,100
バックアップツプロ68K(X68000)	2,100
ウイザード98	13,400
ウイザード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

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 7

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
(　　)

ハード お申し込み方法

●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)



アイ・ツー Big Summer Sale!

期間6月1日～6月30日

▶パソコンお買上げの方只今、送料サービス!

君はもう TOWNS(タウンズ)を買ったかい!

富士通



●FM TOWNS 発売記念セール!! (6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 X1Gmodel30



¥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



お好きな組合せで 大特価セール

X68000 NEW

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!

わざわざお店へ出向かなくても… ご利用下さい! アイ・ツー通販システム

① まず/お電話下さい。価格、納期、送料をお答えします。

② 現金書留 / 振込み

下記の申し込み用紙へ必要事項を記入してお送り下さい。

お振込み前に必ずTEL or FAXにて、下記の申し込み用紙にある必要事項をご連絡下さい。

ご入金

③ ご入金確認

在庫有り… 即発送

在庫ナシ 発注 入荷しだい発送

④ お届け

1,000万人のファミコンユーザーたちへ

パーソナルファミコンプログラミングツール

I-Line（ライン）PC 新発売

今までのファミコン用プログラミングツールは、100万円近い価格でソフト会社へのみ販売されていました。これが今だに一般ユーザーのなかにファミコンプログラマーが増えない原因となっています。

I-ラインは、パソコンを使ってファミコンプログラムをつくれる低価格の、一般ユーザー用ツールです。

I-ラインは、ひらかれたプログラミング環境をつくるために生まれました。

I-ラインPC、98用（5"HD/3.5"HD/5"DD/3.5"DD）・88用

TEL問い合わせ受付中!! **定価¥9,800**

●次期発売…I-ライン用クロスアセンブラー価格未定

機能概要

●パソコンとファミコンを接続し、パソコン上でつくったプログラムをファミコンのディスクカード（又は他の媒体）へ、転送します。

●パソコン用モニタープログラム「タイニーモニター」と、転送プログラム（I-ラインドライバ）が、標準セットになります。

必要機器—ファミリーコンピュータ、ディスクシステム

I-ラインPC98用
PC9801シリーズパソコン1台、プリンターケーブル1本、MS-DOS、N88日本語BASIC（MS-DOS用）

I-ラインPC88用
PC8801シリーズパソコン1台、プリンターケーブル1本

今日も元気。アイ・ツー中古リサイクルシステム

6月のアイ・ツーに PC98/88から⇒X68000大への交換セールあり!

たとえば、PC9801VX21から、X68000プロへ換えるなら
ビックリ差額¥3,000でOK 98・88シリーズどちらでも、交換します

君もこの夏はX68ユーザーにならないか?

（下の表を参考にして下さい）

アイ・ツーがNo.1

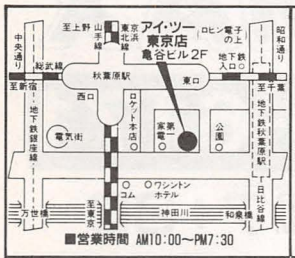
▶きみの…、ハード・ソフトを……高価買取!!

どこが得か、右の表をみて考えてみよう!
TEL問い合せOK.

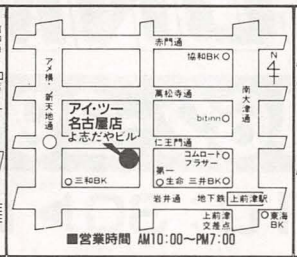
（買取／下取価格表）

買取品＼差額	買取金額	CZ602C X68000エキスパート	CZ652C X68000プロ	PC9801RA2	PC9801RX2	FMタウンズモデル1セット
PC9801VX21	¥220,000	¥ 40,000	¥ 3,000	¥128,000	¥ 48,000	¥178,000
PC9801VX2	¥190,000	¥ 68,000	¥ 30,000	¥160,000	¥ 80,000	¥210,000
PC9801VM21	¥180,000	¥ 70,000	¥ 40,000	¥170,000	¥ 88,000	¥215,000
PC9801VM2	¥150,000	¥100,000	¥ 68,000	¥198,000	¥120,000	¥250,000
PC8801MA	¥ 85,000	¥170,000	¥130,000	¥268,000	¥188,000	¥315,000
PC8801MH	¥ 70,000	¥190,000	¥148,000	¥278,000	¥198,000	¥330,000
PC8801FA	¥ 75,000	¥180,000	¥140,000	¥270,000	¥195,000	¥330,000
PC8801FH	¥ 60,000	¥198,000	¥160,000	¥288,000	¥210,000	¥340,000

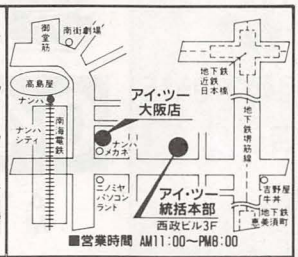
●完備品を基準にしています。●この価格に消費税は含まれていません。



■営業時間 AM10:00～PM7:30



■営業時間 AM10:00～PM7:00



■営業時間 AM11:00～PM8:00

銀行振込の場合は、各店に銀行口座No.を必ずお問い合わせ下さい。

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 よろだやビル ☎052-263-1198代
東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F ☎03-258-1198代

通販窓口 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

サンマックスのU-com ビックフェアー

(88シリーズ)

PC-8801MK2-30……¥ 45,000
PC-8801MK2SR-30……¥ 72,000
PC-8801MK2FR-30……¥ 72,000
PC-8801MK2MR……¥ 74,000
PC-8801FH30……¥ 76,000
PC-8801MK2MH……¥ 85,000
PC-8801FE……¥ 85,000
PC-8801FA……¥ 90,000
PC-8801MA……¥ 98,000
PC-8801MA2……¥110,000
PC-8801VA……¥130,000
PC-8801VA2……¥175,000

(98シリーズ)

PC-9801U2……¥ 76,000
PC-9801F2……¥ 82,000
PC-9801M2……¥138,000
PC-9801VM2……¥180,000
PC-9801VM21……¥200,000
PC-9801VM11……¥220,000
PC-9801VX21……¥228,000
PC-9801RX2……¥お電話にて?
PC-9801UV21……¥158,000
PC-9801UV11……¥165,000
PC-9801LV21……¥198,000

(CZシリーズ)

CZ-822C(X1G30)……¥ 30,000
CZ-830C(X1twin)……¥ 46,000
CZ-852C(X1turdo30)……¥ 50,000
CZ-862C(X1turdo40)……¥ 52,000
CZ-856C(X1turdo2)……¥ 58,000
CZ-870C(X1turdo3)……¥ 62,000
CZ-880C(X1turdoZ)……¥ 69,800
CZ-600C(X68K本体)……¥190,000
CZ-601C(セット)……¥260,000
CZ-611C(セット)……¥300,000

情報新発見! 君ならどうする?

(FMシリーズ)

FM77AV2……¥ 35,000
FM77AV20……¥ 45,000
FM77AV40……¥ 58,000
FM77AV20EX……¥ 55,000
FM77AV40EX……¥ 68,000

(ディスプレイ)

PC-KD854	¥46,000	CU-14BD	¥40,000
PC-KD852	¥46,000	CU-14AD	¥46,000
PC-KD862	¥52,000	CZ-820D	¥30,000
PC-KD851	¥52,000	CZ-855D	¥52,000
PC-KD551	¥39,800	FMTV154	¥62,000
PC-KD863S	¥65,000	FMTV153	¥48,000
TV-453N	¥69,800	CMT-146	¥40,000
TV-352	¥59,800	CMT-147	¥44,000

(MSX本体)

FS-A1MK2	¥19,000	FS-A1F	¥35,000
HB-F1XD	¥35,000	FS-A1FX	¥41,000
FS-A1WX	¥48,000	HB-900	¥68,000

(ゲーム機器)

PC-engine	¥14,000	MASTER-S	¥ 7,000
MEGADRIVE	¥16,000		その他あり

(周辺機器)

TR24CL	¥22,000	PC-PR406	¥32,000
FMPR-203B	¥38,000	AP:500	¥40,000
PC-DR330	¥ 6,800	MC-20EX	¥68,000
PC-PR101T	¥35,000	SL-80MK	¥35,000

※在庫、は毎日変動しておりますので
必ずお電話にて御確認下さい。

パソコン大募集!

PC-9801RX:VX21:VM21:VM11:VM2:F2:M2
UV11:UV21(とにかく電話してみよう。)
PC-8801MA:FA:VA:FH:FR:MA2:VA2:FE
デスプレイ:854:852:862:861:863S:551
SHARP:852C:862C:856C:870C:880C
881C:600C:601C:611C:652C
デスプレイ:820D:850D:855D:880D:811D
(パソコンをセット売却したい人電話下さい。)

㈱サンマックス(厚木営業所)
TEL 0462-29-6171㈹
FAX 0462-29-6173㈱
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》

超々低金利

クレジット専門　サードウェーブ通販センター

045−505−2163（通販専用）

10:30〜20:00　水曜休
〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23

組合わせ自由　消費税込　｜　7月9日までボーナス一括ノー金利セール

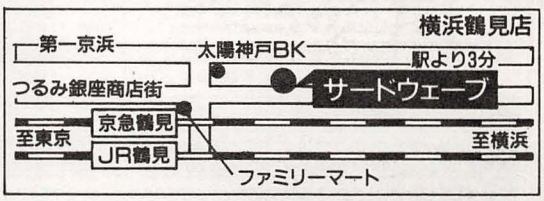
パソコン本体	12回	24回	36回	48回	60回
PC9801LX2	¥28,885	¥15,396	¥10,764	¥ 8,550	¥ 7,167
PC9801LX4	¥37,922	¥20,213	¥14,131	¥11,224	¥ 9,409
PC9801LX5	¥41,146	¥21,931	¥15,333	¥12,179	¥10,209
PC9801EX2	¥22,437	¥11,959	¥ 8,361	¥ 6,641	¥ 5,567
PC9801EX4	¥31,473	¥16,776	¥11,728	¥ 9,316	¥ 7,809
PC9801ES2	¥28,885	¥15,396	¥10,764	¥ 8,550	¥ 7,167
PC9801ES5	¥41,146	¥21,931	¥15,333	¥12,179	¥10,209
PC9801RA2	¥32,118	¥17,120	¥11,969	¥ 9,507	¥ 7,969
PC9801RA5	¥47,462	¥25,298	¥17,686	¥14,048	¥11,776
PC9801RX2	¥25,670	¥13,682	¥ 9,566	¥ 7,598	¥ 6,369
PC9801RX4	¥30,499	¥19,455	¥13,601	¥10,803	¥ 9,056
PC9801UV11	¥17,093	¥ 9,111	¥ 6,369	¥ 5,059	¥ 4,241
PC9801UV21	¥20,511	¥10, 933	¥ 7,643	¥ 6,071	¥ 5,089
PC8801MA2	¥10,839	¥ 5,777	¥ 4,039	¥ 3,208	¥ 2,689
PC8801VA2	¥19,221	¥10,245	¥ 7,163	¥ 5,689	¥ 4,769
PC8801VA3	¥25,343	¥13,508	¥ 9,444	¥ 7,501	¥ 6,288
PC8801FE	¥ 8,321	¥ 4,435	¥ 3,101	¥ 2,463	¥ 2,065
PC286VESTD	¥19,743	¥10,523	¥ 7,357	¥ 5,844	¥ 4,898
PC286VSSTD	¥25,705	¥13,701	¥ 9,579	¥ 7,608	¥ 6,378
CZ602C	¥23,585	¥12,571	¥ 8,789	¥ 6,981	¥ 5,852
CZ611C	¥26,491	¥14,120	¥ 9,872	¥ 7,841	¥ 6,573
CZ652C	¥20,538	¥10,947	¥ 7,653	¥ 6,079	¥ 5,096
CZ662C	¥28,117	¥14,987	¥10,477	¥ 8,322	¥ 6,976
CZ888C	¥11,254	¥ 5,998	¥ 4,194	¥ 3,331	¥ 2,792
モニター					
PCKD853N	¥ 7,614	¥ 4,059	¥ 2,837	¥ 2,254	¥ 1,889
PCKD854N	¥ 5,468	¥ 2,914	¥ 2,038	¥ 1,618	¥ 1,357
PCKD855	¥ 4,505	¥ 2,401	¥ 1,679	¥ 1,333	¥ 1,118
PCKD861	¥ 8,904	¥ 4,746	¥ 3,318	¥ 2,636	¥ 2,209
PCKD862	¥ 6,440	¥ 3,432	¥ 2,400	¥ 1,906	¥ 1,598
PCKD863G	¥ 8,904	¥ 4,746	¥ 3,318	¥ 2,636	¥ 2,209
PCKD863S	¥ 7,614	¥ 4,059	¥ 2,837	¥ 2,254	¥ 1,889
PCKD871	¥10,194	¥ 5,433	¥ 3,799	¥ 3,017	¥ 2,529
CMT147L	¥ 4,797	¥ 2,557	¥ 1,787	¥ 1,420	¥ 1,190
CMT147H	¥ 5,097	¥ 2,717	¥ 1,899	¥ 1,509	¥ 1,265
CU14CD	¥ 5,097	¥ 2,717	¥ 1,899	¥ 1,509	¥ 1,265
CU15MIE	¥ 6,440	¥ 3,432	¥ 2,400	¥ 1,906	¥ 1,598
CU21CD	¥ 9,019	¥ 4,807	¥ 3,361	¥ 2,669	¥ 2,238
CZ602D	¥ 6,881	¥ 3,668	¥ 2,564	¥ 2,037	¥ 1,707
CZ603D	¥ 5,848	¥ 3,117	¥ 2,179	¥ 1,731	¥ 1,451
CZ611D	¥ 8,259	¥ 4,402	¥ 3,078	¥ 2,445	¥ 2,049
PC286CD2	¥ 6,281	¥ 3,348	¥ 2,340	¥ 1,859	¥ 1,558

モニター	12回	24回	36回	48回	60回
PCTV353	¥ 6,802	¥ 3,625	¥ 2,535	¥ 2,013	¥ 1,688
PCTV454	¥ 8,507	¥ 4,534	¥ 3,170	¥ 2,518	¥ 2,111
PCTV455	¥ 9,743	¥ 5,193	¥ 3,631	¥ 2,884	¥ 2,417
XC1498C	¥ 4,858	¥ 2,590	¥ 1,810	¥ 1,438	¥ 1,205
プリンター					
PCPR101G2	¥ 8,904	¥ 4,746	¥ 3,318	¥ 2,636	¥ 2,209
PCPR101TL2	¥ 5,406	¥ 2,882	¥ 2,015	¥ 1,600	¥ 1,341
PCPR201G	¥10,194	¥ 5,433	¥ 3,799	¥ 3,017	¥ 2,529
PCPR201H3	¥14,513	¥ 7,736	¥ 5,408	¥ 4,296	¥ 3,601
PCPR201TH	¥ 9,355	¥ 4,986	¥ 3,486	¥ 2,769	¥ 2,321
PCPR201V2	¥19,221	¥10,245	¥ 7,163	¥ 5,689	¥ 4,769
AP500PC	¥ 4,823	¥ 2,571	¥ 1,797	¥ 1,428	¥ 1,197
VP2000PC	¥10,194	¥ 5,433	¥ 3,799	¥ 3,017	¥ 2,529
VP500	¥ 5,609	¥ 2,990	¥ 2,090	¥ 1,660	¥ 1,392
VP900PC	¥ 8,259	¥ 4,402	¥ 3,078	¥ 2,445	¥ 2,049
HG4800	¥22,967	¥12,242	¥ 8,558	¥ 6,798	¥ 5,698
CZ8PK8	¥10,070	¥ 5,368	¥ 3,753	¥ 2,981	¥ 2,499
CZ8PC3	¥ 4,364	¥ 2,326	¥ 1,626	¥ 1,292	¥ 1,083
CZ8PK9	¥ 5,954	¥ 3,173	¥ 2,219	¥ 1,762	¥ 1,477
周辺機器					
モデム					
MD2400F	¥ 4,231	¥ 2,255	¥ 1,577	¥ 1,252	¥ 1,050
MD1200A	¥ 1,758	¥ 937	¥ 655	¥ 520	¥ 436
ハードディスク					
SP340Ⅱ	¥ 7,623	¥ 4,063	¥ 2,841	¥ 2,256	¥ 1,891
ML40mkⅡ	¥ 8,551	¥ 4,558	¥ 3,186	¥ 2,531	¥ 2,122
LHD-32V	¥ 8,259	¥ 4,402	¥ 3,078	¥ 2,445	¥ 2,049
LHD-34V	¥10,141	¥ 5,405	¥ 3,779	¥ 3,002	¥ 2,516
ディスクドライブ					
LITTLE-F	¥ 2,747	¥ 1,464	¥ 1,024	¥ 813	¥ 682
PC-LINE35	¥ 2,579	¥ 1,375	¥ 961	¥ 763	¥ 640
MSX					
A1WX	¥ 5,371	¥ 2,863	¥ 2,001	¥ 1,590	¥ 1,333
F1XDJ	¥ 5,371	¥ 2,863	¥ 2,001	¥ 1,590	¥ 1,333
WAVY70FD	¥ 4,593	¥ 2,448	¥ 1,712	¥ 1,360	¥ 1,140
KV14MD1	¥ 7,420	¥ 3,955	¥ 2,765	¥ 2,196	¥ 1,841
HBPF1C	¥ 3,798	¥ 2,025	¥ 1,415	¥ 1,124	¥ 942
PCCDROM					
PC-CDROM	¥ 4,328	¥ 2,307	¥ 1,613	¥ 1,281	¥ 1,074

中古品は横浜鶴見店へ

045−505−2880

パソコン NEC、シャープ、エプソン他／モニター・プリンター各種周辺機器／MSX／ファミコン・PCエンジン等のハード及びソフト　横浜・川崎地区の方ぜひご来店ください。

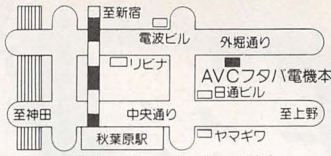


秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で
24年
の信用!!

AVCフタバ

AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田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取慮した拡張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-9801EX2



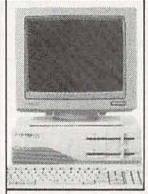
RX2の3.5インチ版しかも小さくFM音源搭載。

(写真のモニターは別売)
PC-9801EX2
標準価格…¥348,000

特価(税別) ¥268,000

お支払例 ¥25,530×12回 ¥13,572×24回
(税込み) ¥9,508×36回 ¥7,476×48回

NEC PC-9801VM11



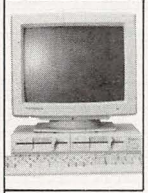
VM21の後継機でCPUに10MHzのV30を使用、20MB、40MBのHDDを内蔵可能、5"FDD2基内蔵。

(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、1MFDD2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

●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。

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。



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。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。

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

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 Ver.1.1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	¥65,000	¥3,770
	PC-KD853N	(ディスプレイ)	¥118,000	¥89,800	¥5,210
	PC-KD863G	(ディスプレイ)	¥138,000	¥104,000	¥6,030
SHARP	CU-14CD	(ディスプレイ)	¥84,800	AVCフタバ特価	
	CU-14ED	(ディスプレイ)	¥79,800	AVCフタバ特価	
	CZ-860D	(ディスプレイ)	¥92,200	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	¥48,000	¥2,870
	CMT-147H	(ディスプレイ)	¥84,800	¥58,000	¥3,470

メーカー	型　番		標準価格	現金特価
EPSON	AP-800PC	(48ドット熱転写カラープリンター)	¥99,800	AVCフタバ特価
	AP-550PC	(24ドット熱転写カラープリンター)	¥69,800	AVCフタバ特価
	VP-900PC	(24ピンカラープリンター)	¥126,000	AVCフタバ特価
	VP-2000PC	(24ピンカラープリンター)	¥156,000	AVCフタバ特価
	VP-135EX	(24ピンプリンター)	¥102,,000	AVCフタバ特価
SHARP	CZ-8PC3	(24ドット熱転写カラープリンター)	¥65,800	AVCフタバ特価
	CZ-8PC2	(24ドット熱転写カラープリンター)	¥69,800	AVCフタバ特価
	CZ-8PC4	(48ドット熱転写カラープリンター)	¥99,800	AVCフタバ特価
	CZ-8PC8	(24ピンプリンター)	¥152,000	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-9801ES2	(32bit)	¥448,000	¥349,000	¥8,071
	PC-98LV22	(ラップトップ)	¥378,000	¥288,000	¥8,033
	PC-9801LX2	(ラップトップ)	¥448,000	¥349,000	¥9,450
EPSON	PC-286VSST	(16bit)	¥388,000	AVCフタバ特価	
	PC-286LSSDT	(ラップトップ)	¥478,000	AVCフタバ特価	
	PC-386SDT	(32bit)	¥598,000	AVCフタバ特価	
Panasonic	FS-A1WX	(MSX2+)	¥69,800	¥55,000	
SONY	HB-F1XDJ	(MSX2+)	¥69,800	¥57,000	
三洋	PHC-70FD	(MSX2+)	¥64,800	¥47,400	

頭金なし 手軽な電話クレジット。

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納　期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1〜2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3〜48回。ボーナス併用も可。

完全保証 すべてメーカー保証書付アフターケア万全。

全国代引 お届けした者に、代金をお支払いいただく方法です。(但し、手数料1,000円)

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM7時まで受付 日曜・祝日も営業

※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
㈱メディアショップ ハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先 名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキて、お知らせ下さい
〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店 当座No.2945
〈郵便振替〉横浜9 42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい
クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい

NEC PC-8801MA2

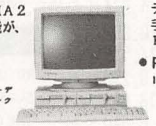


- PC-8801MA2
こんどのPC8801MA2この高性能、高機能が、使達の感性になる。
- PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 286,000円

商品番号 196	一括払価格 222,000円
36回	初回9,500円・7,400円×35回
48回	初回9,200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円

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、拡張自在の高高性能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

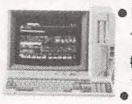


- PC-9801RX2
高速・大容量化で高度なビジネニーズに応えるオフィスの新・標準機。
- PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ

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-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

商品番号 178	一括払価格 265,000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-9801EX2

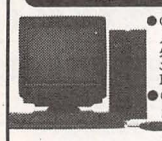


- PC-9801EX2
性能も機能も本格的ビジネス仕様。多彩に使いこなせる3.5インチデスクトップ98。
- PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ

標準価格 432,800円

商品番号 230	一括払価格 336,000円
48回	初回12,800円 8,800円×47回
60回	初回9,900円・7,400円×59回

SHARP X68000 EXPERT

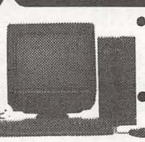


- CZ-602C
ノーブルな機能美が、クリエイターを魅了する。装備を満したこだわりのX68000。
FDモデル。
- CZ-602D
15型カラーディスプレイテレビ

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。装備を満したこだわりの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 PROHD



- 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FMTOWNS

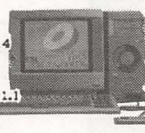


- FMTOWNS-1
モデル1本体
- FMT-DP531
カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101
JISキーボード
- B276A010
TOWNSシステムソフトv1.1

標準価格 467,800円

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

富士通FMTOWNS



- FMTOWNS-2
モデル2本体
- FMT-DP531
カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101
JISキーボード
- B276A010
TOWNSシステムソフトv1.1

標準価格 527,800円

商品番号 215	一括払価格 448,000円
48回	初回13,800円・11,800円×47回
60回	初回11,100円・ 9,900円×59回

富士通FM77AV40SX

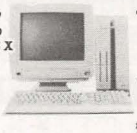


- FM77AV40SX
ビデオ機能が標準装備。編集ソフトもついている。いろいろついて、さらに充実。AV40SX新登場。
- FMTV-155
カラーCRTテレビ-15SD

標準価格 306,600円

商品番号 199	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

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、消費税を別途いただきます。分割払い価格は、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12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 PC9801EX2	¥348,000	¥250,300	22,736
NEC PC98RL2	¥735,000	¥530,000	48,142
NEC PC98DO	¥298,000	¥214,900	19,520
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12回
NEC PCKD854N	¥ 84,800	¥ 59,600	5,414
NEC PCKD855	¥ 69,800	¥ 49,300	4,478
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
三菱 XC1498C	¥ 99,800	¥ 54,800	4,977
SONY CPS14F1	¥ 60,000	¥ 48,000	4,360

ディスプレーTV	定価	現金特価	月々12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12回
EPSON AP500PC	¥ 74,800	¥ 54,400	4,942
EPSON VP2000PC	¥158,000	¥122,100	11,091
EPSON VP550	¥ 85,000	¥ 61,000	5,540
EPSON VP900PC	¥128,000	¥ 98,900	8,984
NEC PCPR101G2	¥138,000	¥ 99,500	9,038
NEC PCPR101TL3	¥ 69,800	¥ 49,800	4,524
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 PCPR150V	¥ 99,800	¥ 72,000	6,540
NEC PCPR150H	¥ 84,800	¥ 62,000	5,631
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12回
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 LHD34HR	¥198,000	¥152,500	13,852
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12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12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12回
CANON α30	¥198,000	¥142,800	12,971
CANON PX1	¥ 69,800	¥ 54,500	4,950
CANON α3スーパー2	¥148,000	¥111,000	10,082
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 FWU1P501AI	¥165,000	¥128,700	11,690
NEC PWP5HD	¥158,000	¥111,000	10,083
NEC PWP7HR	¥278,000	¥194,600	17,676
東芝 JW80FX	¥128,000	¥ 89,700	8,148
東芝 JW90B	¥148,000	¥103,600	9,410
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
CASIO HW8000	¥158,000	¥111,000	10,083
CASIO WDA700	¥218,000	¥152,600	13,861
SANYO SWP360	¥148,000	¥115,400	10,482

ソフトウエア	定価	現金特価	月々12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 まいとーく	¥ 28,000	¥ 21,000	1,908
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12回
MURATA M1	¥ 99,800	¥ 66,800	6,068

その他	定価	現金特価	月々12回
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

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

●MITSUBISHI XC-1498C
14型カラーディスプレイ
(0.28mm/PC-98、PC-286/386対応
¥99,800→特価¥59,800

●シャープMZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800

●シャープCZ-602D
15型カラーディスプレイ
(0.39mm/チルト台付)
新発売¥99,800→特価

●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

●富士通ゼネラルDM-405
14型カラーディスプレイ
(2000、アナRGB)
¥67,800→特価¥36,000
対応機種：MSXII、FM77AVシリーズ
21ピン/アナログMSXII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→特価

周辺機器も豊富!その他もお問い合せ下さい。

●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-1P22(24ドット漢字カラープリンター)……¥59,800→¥50,000
●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-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)……¥17,800→¥ 9,800
●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→¥ 5,700

CZ-300F＋CZ-3CPM(CP/M V2.2)……特価¥13,000

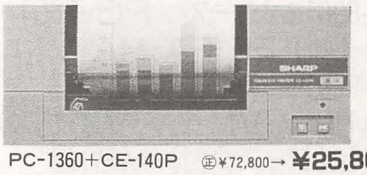
●CZ-8EP(X1拡張ボート)……¥11,800→¥10,000
●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……¥198,000→¥168,000
●CZ-8PC3(熱転写カラープリンター)……¥65,800→¥55,900
●CZ-8PK5(24ピン漢字プリンタ、80桁)……¥129,000→¥59,800
●CZ-8PK8(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥152,000→¥122,000
●CZ-8PD3(ドットプリンタ)……¥59,800→¥16,000
●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)……¥14,800→¥ 8,000
●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)……¥33,800→¥28,000
●CZ-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¥33,100
●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&P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(C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→¥ 9,800
●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
●MZ-6Z010(ベーシック)……¥10,000→¥ 8,500
●MZ-2500ランゲージシリーズ……¥13,800→¥11,700
●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-822C(CP/M付)…¥118,000→¥ 29,800
●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。

コンピュータマインド

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 モデル1,2

X68000 PRO.EXPERT

PC-9801 VM.RX.UV

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 AM10:30〜PM8:00

中古パソコン

下取交換もOK!!

(NEC本体)

PC-8801mk2-30	¥ 45,000	PC-9801	¥ 45,000	PC-9801F2	¥ 80,000
PC-8801SR30	¥ 68,000	PC-9801M2	¥140,000	PC-9801U2	¥ 75,000
PC-8801FR30	¥ 68,000	PC-9801UV2	¥143,000	PC-9801VF2	¥118,000
PC-8801FH30	¥ 80,000	PC-9801VM2	¥178,000	PC-9801VX21	¥228,000
PC-8801MH	¥ 86,000	PC-9801UV11	¥158,000	PC-9801LV21	¥198,000
PC-8801FA	¥ 95,000				
PC-8801MA	¥ 98,000				
PC-8801FE	¥ 85,000				
PC-88VA	¥130,000				
PC-88VA2	¥170,000				

(シャープ本体)

XIターボ30	¥ 55,000
XIターボ2	¥ 60,000
XIターボZ	¥ 70,000
X68000ベア	¥250,000より

(富士通本体)

FM-NEW7	¥ 12,000
FM-77D2	¥ 32,000
FM-77AV2	¥ 42,000
FM-77AV40	¥ 62,000

(各社ディスプレイ)

PC-KD551	¥ 40,000
PC-KD852	¥ 44,000
PC-KD854	¥ 46,000
PC-KD862	¥ 51,000
PC-KD863S	¥ 68,000
CZ-850D	¥ 53,000
CZ-802D	¥ 32,000
CU-14FA	¥ 28,000
FM-TV151	¥ 42,000
FM-TV154	¥ 58,000

(MSX本体)

FS-AIMK2	¥ 15,000
FS-AIF	¥ 32,000
FS-AIWX	¥ 49,000
MSX用ドライブ	¥ 20,000より

(アラカルト)

ファミコン	¥ 6,000
ツインファミコン	¥ 15,000
PCエンジン	¥ 14,000
メガドライブ	¥ 15,000
88用マウス	¥ 2,500
データレコーダー	¥ 5,000より
ジョイカード	¥ 1,000
FM用ドライブ	¥ 30,000より
2000文字ディスプレイ	¥ 19,000より
4000文字ディスプレイ	¥ 38,000より

中古サウンドボード及びビデオボード中古販売中
在庫確認はお電話で

(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)

中古ゲームソフト(MSX.88.98.XI.ファミコン他)
特価販売中買取りもOK!!

アーツ中古お買得セット(限定品)

- PC-8801FR30+2000文字カラー ¥ 86,000より
- PC-8801FR30+4000文字カラー ¥105,000より
- PC-9801F2+4000文字カラー ¥115,000より
- FM-77AV2+FM-TV151 ¥ 83,000
- XIGモデル30(ビデオ出力可) ¥ 30,000

(パソコン入門機としておすすめします。)
〜新しくパソコンをご購入の方
アーツが親切アドバイス〜

ハードディスク外付けドライブ取扱中

新品パソコンも大特価!!



NECPC-8801FE+4000文字アナログ…特価
NECPC-9801VM11+PC-KD854N…特価
シャープX68000セット
富士通FMTOWNSセット

好評発売中です

◎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!!

ハガキ、封書による買取見積OK!!

PC-8801シリーズ PC-6601
(FH・MH・FE・FA・MA・VA)
PC-9801シリーズ・周辺機器
(F・M・UV・VM・LV・VX・RX)
MSX2(ディスク付)・MSX2+
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)
各種ディスプレイ(デジタル・アナログ)
XIターボシリーズ&周辺機器
X68000シリーズ・専用ワープロ
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。

コンピュータマインド
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
銀行振込は電信振込でお願い致します。
振込銀行 横浜銀行 座間駅前支店 普通707388
㈲マイクロアーツ

追力！ボーナスビッグセール

心が動くこの超特価!!

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。☆

新同 PC-9801 RX2 CMT147H ¥398,000 ¥ 84,800 セットで ¥482,800 特価¥327,000

新同 PC-9801 RA2 CMT147H ¥498,000 ¥ 84,800 セットで ¥582,800 特価¥407,000

新同 PC-98DO CMT147H ¥298,000 ¥ 84,800 セットで ¥382,800 特価¥276,000

新同 PC-9801EX2 CMT147H ¥348,000 ¥ 84,800 セットで ¥432,800 特価¥313,000

新同 X68000PRO CZ603D ¥298,000 ¥ 84,800 セットで ¥382,800 特価¥285,000

新同 X68000 EXPERT CZ602D ¥356,000 ¥ 99,800 セットで ¥455,800 特価¥345,000

中古品高額下取り・買取りフェア——実施中 高額下取り一例（5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、お電話でまずご確認下さい。

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-9801RL/m2	¥538,000
〃 RA2	¥355,000
〃 RX2	¥275,000
〃 VM11	¥235,000
〃 EX2	¥261,000
〃 ES2	¥336,000
〃 UV11	¥193,000
〃 LV22	¥268,000
〃 LX2	¥336,000
〃 F2 （中古）	¥78,000
PC-98 DO	¥234,000
PC-8801MA	¥106,000
〃 FE	¥98,000
〃 FH	¥69,000
PC-286VE	¥195,000
〃 VS	¥298,000
〃 LE	¥258,000
〃 LS	¥359,000
PC-386	¥450,000
X68000PRO	¥298,000
〃 PRO-HD	¥308,000
〃 EXPERT	¥270,000
〃 EXPERT-HD	¥352,000
〃 ACE-HD	¥268,000
X-1G/30	¥35,000
X-1F/30	¥29,800
X-1F/10	¥12,800
FM-TOWNS1Sセット	¥398,000
FM-TOWNS2Sセット	¥448,000

その他本体大安売り!!

〈ディスプレイ〉

PC-TV455	¥106,000
PC-TV454	¥94,000
PC-TV353	¥74,000
PC-KD854N	¥55,000
PC-KD853N	¥80,000
PC-KD863S	¥80,000
N5913L	¥99,800
CU14FD	¥??,???
CMT147H	¥52,000
CMT147L	¥49,000
CZ-603D	¥62,000
CZ-602D	¥79,800
CZ-612D	¥95,000
CZ-860D	¥78,000
FM-DPC433	¥69,800
DM405S	¥33,000
4000文字カラー （中古）	¥38,000ヨリ
2000文字カラー （中古）	¥18,000ヨリ

その他ディスプレイ大安売り!!

〈プリンター〉

PC-PR201H3	¥159,000
PC-PR150V	¥75,000
PC-PR150H	¥65,000
PC-PR101TL3	¥53,000
PC-PR102TL3	¥38,000
NM9950II	¥113,000
VP-2000PC	¥132,000
VP-900PC	¥98,000
AP-800PC	¥79,000
AP-550PC	¥54,000
HG2500+CSF （中古）	¥60,000
M-1724P	¥60,000
CR-3415CL	¥103,000
TX-24CL	¥49,800
BR-2415	¥??,???
BJ-130J(PC)	¥168,000
CZ-8PC4	¥80,000
CZ-8PC3	¥52,000

その他プリンター大安売り!!

〈ドライブ〉

SR-80(80MB)	¥155,000
MC-40S(40MB)	¥110,000
CA-428(40MB内蔵)	¥112,000
CA-818(80MB内蔵)	¥185,000
CA-80LG(80MB)	¥160,000
びると4(40MB内蔵)	¥107,000
PC-HD300	¥670,000
FDC-56N(5"HD2ドライブ)	¥54,000
FX-5IN(5"HDIドライブ)	¥32,800
FX-351N(3.5"HDIドライブ)	¥29,800
FX-352N(3.5"HD2ドライブ)	¥39,800
KF-5LV(98LV専用)	¥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

その他ハードディスク大安売り!!

〈小物〉

FM-1	¥13,500
CZ-8BS1	¥18,900
2HDドライブケーブル	¥5,800
EM2000	¥49,800
MD-1200A2	¥16,800
MD2400F	¥42,000
切替器各種	¥8,330
AR2415用512KBバッファ	¥19,800
キーボードカバー	¥2,100
MZ-5Z002	¥980
MZ-6P09	¥980
MZ-1E18	¥980
98マウス200カウント	¥3,000
98マウス300カウント	¥3,980
98マウス400カウント	¥5,980
SHARP小物	15%～20%OFF
NEC小物	15%～20%OFF
富士通小物	15%～20%OFF
VP1000CSF	¥18,000

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〉

OASYS30LX	¥150,000
OASYS30AFIII	¥148,000
文豪ミニ7HG	¥135,000
文豪ミニ7HR	¥208,000
文豪ミニ5HD	¥118,000
ルポ90FX	¥109,800
ルポ80FX	¥94,000
ルポ100R （中古）	¥68,000
ES-100	¥123,000

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。

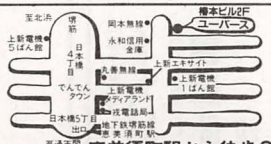
新品パソコンをお求めのお客様には、ユーズドパソコン並の価格で超ディスカウント販売いたします。新品の価格は、誌上での発表ができません。申し訳ございませんが、お電話をお待ちいたします。

●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

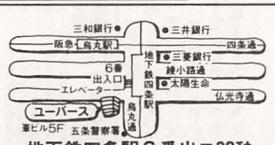




恵美須町駅から徒歩3分



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。

日本橋販店	大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(樽本ビル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)
	☎(06)631—4016 FAX06(631)8145		☎(078)371—1030
	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
京都店	京都市下京区島丸通り仏光寺下ル大政所町673(峯ビル5F)		
	☎(075)341—1444 FAX075(343)4226		
	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		

正社員・長期アルバイト 募集中!!

高給優遇・勤務地希望に応ず

〈未経験者可〉

＊詳細は日本橋店 瀬河まで

〈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 インターフェイスカード

バージョンアップでますます充実

KIC-045DXは、業務用ゲーム基板だけでなく、インターフェイ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。

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

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)

★ただ今サマーバーゲンセール中!

★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㎜

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。

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。

恒例の夏期バーゲンセール 6月10日より
お買得ゲーム基板等、多数揃えてあります。
その他、格安な情報、企画がいっぱい。

★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。

大阪AMショー出展

アミューズメントマシン

ゲーム基板販売

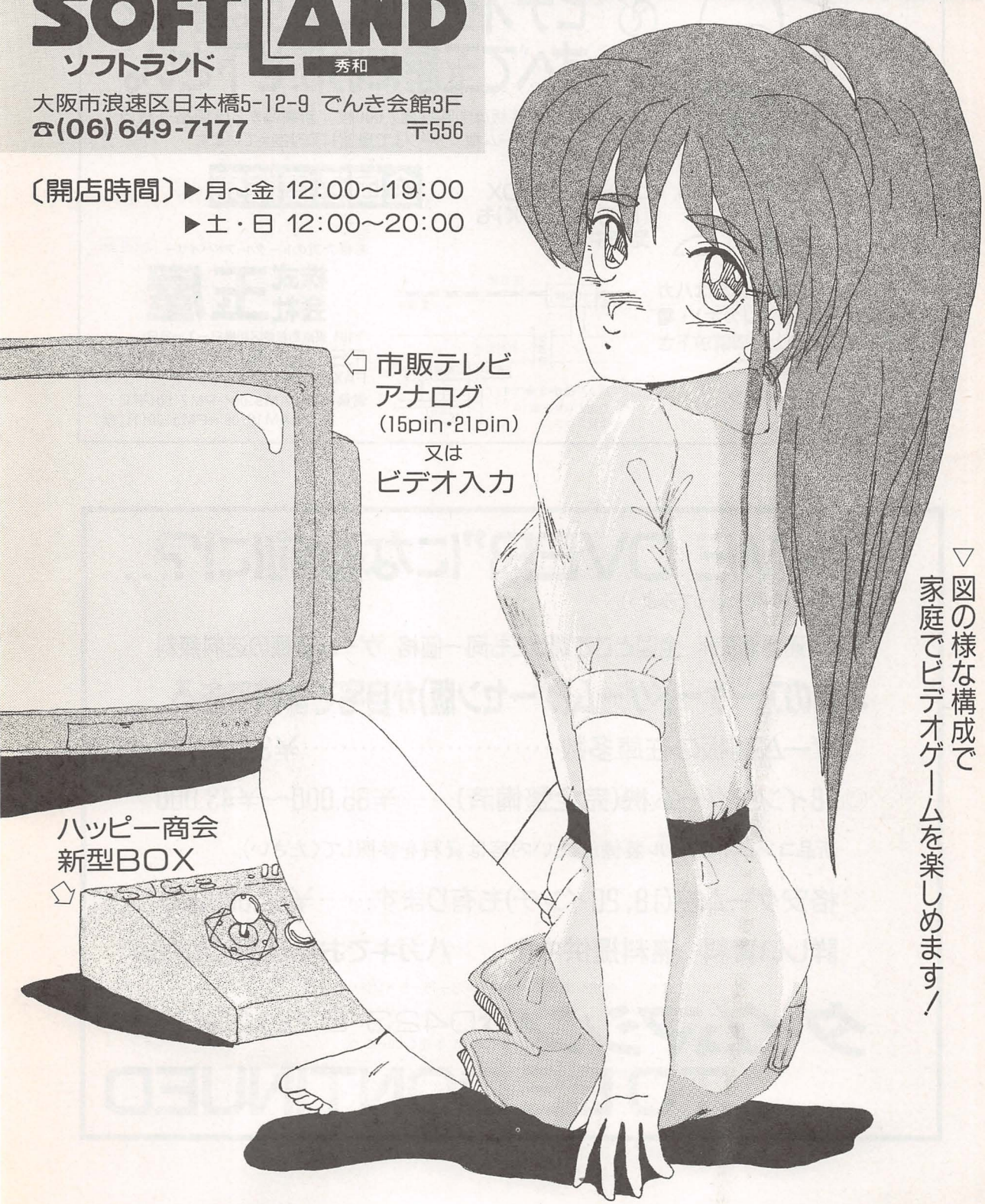
SOFTLAND ソフトランド 秀和

大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F
☎(06)649-7177 〒556

〔開店時間〕▶月～金 12:00～19:00
▶土・日 12:00～20:00

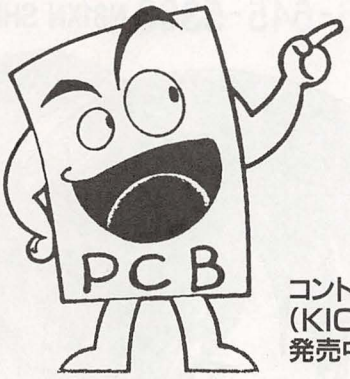
パソコン通信開局中!!

☎06-645-5360 N81XN SHIFTJIS 24h



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

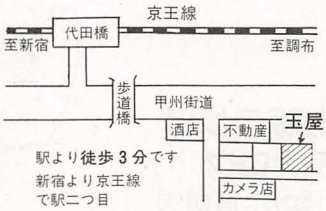
基板売買のトータル・アドバイザー

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)

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



"GAME OVER"になる前に!?..

(エリシンの声で言ってみよう)

＊全国通信販売＊ 全国どこで買っても同一価格 ゲーム基板の送料無料

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

新品コンパネ付, フル装備(詳しい内容は資料を参照してください)

◎格安ゲーム機(18, 20インチ)も有ります……¥20,000より

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

...TO BE CONTINUED



★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。

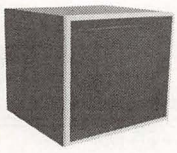
KIC-045DX



㈱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

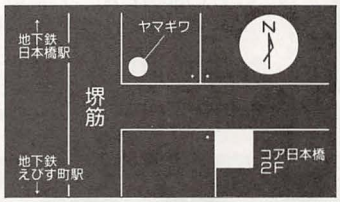
●詳しい資料ご希望の方は62円切手2枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

テクナート

●大阪アミューズメントマシンショー出展
●本社ショールームにて、展示販売中!!

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL. 06-643-7641

●営業時間:AM10:00▶PM8:00
日・祭日もやってます!!



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…！

PC98DO

注文No.B-0701

8801FR～MA2高額下取
受付中(詳しくはTelにて)



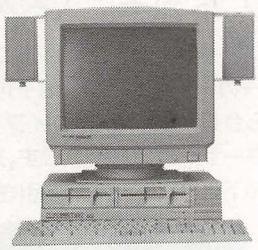
N E C PC98DO ¥298,000
三　菱 XC-1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥397,800

価格 **269,000円**

初回¥8,840／月々¥4,300×47回／㊎1.6万×8回

PC-8801MA2

注文No.B-0702



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



注文No.B-0703

N E C PC9801EX2 ¥348,000
三　菱 XC-1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥447,800

特価 **307,000円**

初回¥9,220／月々¥4,800×47回／㊎1.9万×8回

注文No.B-0704
PC9801EX4/XC1498C
定価合計 ¥587,800

特価 **409,000円**

初回¥9,840／月々¥6,500×47回／㊎2.5万×8回

PC9801ES2/ES5



注文No.B-0705

N E C PC9801ES2 ¥448,000
三　菱 XC-1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥547,800

特価 **379,000円**

初回¥6,840／月々¥6,100×47回／㊎2.3万×8回

注文No.B-0706
PC9801ES5/XC1498C
定価合計 ¥737,800

特価 **509,000円**

初回¥12,640／月々¥8,100×47回／㊎3.1万×8回



注文No.B-0707
NEC PC9801LX2
¥448,000
特価 ??? 円

注文No.B-0708
NEC PC9801LX4
¥588,000
特価 ??? 円

注文No.B-0709
NEC PC9801LX5
¥638,000
特価 ??? 円

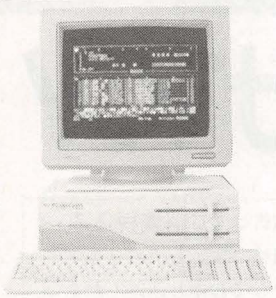
注文No.B-0710
NEC PC9801LV22
¥378,000
特価 ??? 円

注文No.B-0711
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-0712



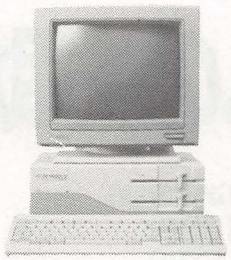
PC-9801VM11

N E C PC9801VM11 ¥328,000
三　菱 XC-1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥427,800

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-0713



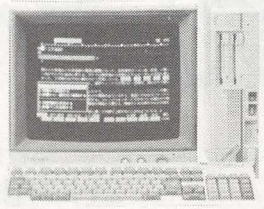
NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ
PC-9801RX2

N E C PC9801RX2 ¥398,000
三　菱 XC-1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥497,800

特価 **315,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	11,725	10,600×35
	48	0	11,500	8,200×47

限定30セット　注文No.B-0714



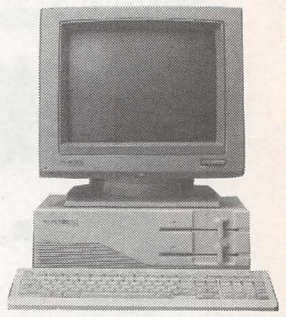
PC-9801UVII

N E C PC9801UV ¥265,000
三　菱 XC-1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥364,800

特価 **239,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	10,385	8,000×35
	48	0	9,740	6,200×47

注文No.B-0715



PC-9801RA2

N E C PC9801RA2 ¥498,000
三　菱 XC-1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥597,800

特価 **415,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	14,225	14,000×35
	48	0	15,300	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。

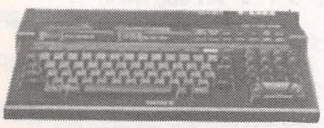
激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

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No.B-0716

MSX2+ F1XDJ



SONY HB-F1XDJ
「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No.B-0719

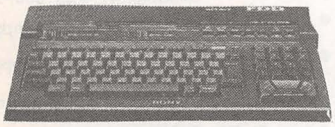
MSX2+ AI FX



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No.B-0717

MSX2 F1XD mk2



SONY HB-F1XDmk2
¥49,800 特価38,500円

注文No.B-0718

MSX2+ PHC-70FD



SANYO PHC-70FD
¥64,800 特価46,000円

注文No.B-0720

MSX2+ AI WX



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No.B-0721
¥49,800
特価41,500円

注文No.B-0722

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No.B-0723

ナショナルFS-PA1



¥44,800
特価 ？？？ 円

SANYOカラーディスプレイ

注文No.B-0724



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No.B-0725

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No.B-0726



SONY MSX通信カートリッジ
HBI-1200 ¥32,800
特価 ？？？ 円

注文No.B-0727

住所録ソフト
はがき書右衛門 HBS-013D
¥7,800
特価6,500円

注文No.B-0728

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No.B-0729



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 PRO・EXPERT大好評

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

注文No.B-0730 ●SnapperSP340II

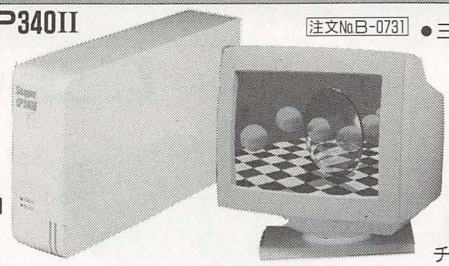
今・SP340IIお買上げのお客様に"MET'S Filedriver"がもれなくついてくる!!

40MB
38MS

これはビックリ!!

¥115,000 特価 ??? 円

（価格はお電話で）



注文No.B-0731 ●三菱XC-1498C

14インチ・アナログRGBカラー
0.28ピッチ

¥99,800
特価54,800円
チルト台はオプション

モデム

- ●オムロン MD-2400B ¥49,800➡ 35,800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➡ 15,500円
- ●アイワ PV-A24MNP5 ¥54,800➡ 電話にて激安
- ●NEC COMSTAR2424AT/5 ¥66,000➡ 電話にて激安

マウス & ハンディスキャナー

- ●NEOS MS-50L（マウス）…¥5,800➡ 4,000円
- ●NEOS MS-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）…¥5,500➡ 2,800円
- ●スピタル MT400（マウス）…¥8,500➡ 5,500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 ¥102,000➡電話にて激安
- ●NEC PCPR150H ¥84,800➡電話にて激安
- ●スター精密 TX-24CL ¥69,800➡49,800円
- ●スター精密 CR3415CL ¥148,000➡106,000円
- ●ブラザー M1224PX ¥79,800➡56,800円
- ●ブラザー M1724P ¥148,000➡72,800円
- ●NEC PC-PR101TL2 ¥83,800➡電話にて激安
- ●NEC PC-PR201TH ¥145,000➡電話にて激安
- ●NEC PC-PR201G ¥158,000➡電話にて激安

☎03-591-8761

大阪☎06-365-5202　福岡☎092-471-7474

SHARP X68000 PRO・EXPERT



PRO・PRO HD

注文No.B-0732 PRO
CZ652C/CZ602D
¥397,800
お電話にて激安

注文No.B-0733 PRO HD
CZ662C/CZ602D
¥507,800
お電話にて激安



EXPERT・EXPERT HD

注文No.B-0734 EXPERT
CZ602C/CZ602D
¥455,800
お電話にて激安

注文No.B-0735
CZ612C/CZ602D
¥565,800
お電話にて激安

FM TOWNS



注文No.B-0736 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-0737 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/TOWN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-8801mkIIFR 30	¥59,800ぢ
PC-8801mkIIMR	¥69,800ぢ
PC-8801FH 30	¥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
クロリアンシステムGD-50HS/98用	¥33,000
クロリアンシステム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。

BM7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

キリトリ線

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→228,000円
PC9801UV11→182,000円、PC9801VE-STD→192,000円
PC9801DO→214,000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……277,000円
X68000EXPERT、X68000PRO……特価です。
FMタウンズ、ソフト、周辺機器……㊙特価お問い合わせ下さい。
(一例)FMタウンズセット
本体＋モニター＋キーボード＋OS＋その他一式……320,000円
各社モニター、プリンター……ビックリプライス.!
(一例)KD854N・53,000円、KD863S・78,000円、
PC TV353・64,000円、PC TV454・83,000円、
PC TV455・95,000円、DM405(21ピン)・32,000円、
NM9950II・104,000円、PR201G・98,000円、
VP2000PC・109,000円、VP900PC・90,000円、
AP800PC・71,000円、CR3410・70,000円、CR3415・95,000円、
AP550PC・48,000円、C28PC3・47,800円、C28PC4・73,000円
PC8801FE、PC8801MA2……86,500円、117,000円
PC8801FA、PC8801MA……99,000円、104,000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……24,800円
X1用FM音源ボード、C252F……18,000円、15,000円
PCエンジン、セガメガドライブ……16,000円、15,000円
FS-A1FX、FS-A1WX……40,000円、49,800円
※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
タウンズセット(モデル2は5万円高)	250,000	280,000
ファミコン	4,500	7,800
ディスクシステム	2,000	4,000
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
セガメカドライブ	10,000	14,000
データーレコーダー	1,000	3,500
漢字プリンター	TELで	特価
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)	215,000	235,000
9801VX2(VX21は1万円高)	195,000	210,000
9801UX21	180,000	195,000
9801CV21	165,000	180,000
9801UV11	160,000	175,000
9801LV22、PC286LE	200,000	220,000
9801LV21、PC286L-N	150,000	170,000
9801VM2(VM21は2万円高)	150,000	170,000
9801UV2(UV21は5千円高)	125,000	140,000
9801VF2	88,000	108,000
9801M2	100,000	120,000
9801F2	50,000	68,000
98LTモデル(モデル11は5千円高)	45,000	65,000
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)	80,000	94,000
8801FA	75,000	87,000
8801MH	67,000	80,000
8801FH30、FE	63,000	75,000
8801MR	40,000	58,000
8801FR30(SRは3000円高)	40,000	56,000
8801mkII30	12,000	28,000
PC PR101TL	20,000	40,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000セット(HDは4万円高)	210,000	250,000
MSX2 FS-A1、HB-F1	4,000	9,000
MSX2 FS-A1F、HB-F1XD	15,000	25,000
MSX2+FS-A1WX、HB-F1XDJ	25,000	38,000
MSX2用ディスクドライブ	14,000	21,000
X1 ターボZII	65,000	82,000
X1 ターボIII(Zは1万円高)	40,000	56,000
X1 ターボII	38,000	52,000
X1 ターボ40	30,000	45,000
X1 ターボ30	35,000	50,000
X1F20	7,000	15,000
X1ターボ用純正モニター	30,000	45,000
X1用FM音源ボード	7000	16,000
CZ503F	7,000	15,000
FM77AV20(40は1万円高)	24,000	37,000
FM77AV2	16,000	30,000
FM77L2、L4	12,000	26,000
FMTV151(152は4,000円高)	24,000	40,000
PC TV352	40,000	55,000
PC KD854	25,000	40,000
PC KD862(863Sは6千円高)	30,000	54,000
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が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、ジンギスカン、ロードス島戦記(VA)、マイト&マジックII、シュヴァルツシルト、神の聖都、ファンタジーIII、琥珀色の遺言、カウテイ、ウイザードリイ・I・II・III、ログクライアンス、各7,980円スタートレーダー、スナッチャー、サーク、夢幻戦士ヴァリスII、麻雀狂時、コスモスクラブ、サイオブレード、クライシス、銀河英雄伝説、デリンジャー、エクサイル・II、ファーストクイーン(VA)各7,100円、クリムゾンII、ミッドガルツVA、B、ラストハルマデン、イース・II、R-TYPE(VA)、アークス、ライトニングバッカス、ハイライド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、ヴァルナ、ティルクク物語、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、アドバンストファンタジアン、ワールドゴルフII、水戸黄門II、銀河、クリスタルドリーム、探偵団X、ごくらく天国、なぎさの館、天使たちの午後・II、番外・II、ポッキー、ビ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、バブルガムクライシス、死霊戦線II、各6,180円フォートレス、天九牌、テトリス、リップスティックアドベンチャー、カインドゥキャルス、章駄天いかせ男、機動戦士ガンダム、たんば、お嬢様くらぶ、ビデオクィーンをさがせ(データ集3,480円)、麻雀狂時代SP、自己中心派・2・3、上海、シルフィード、やりたい放題2、天地を喰う、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円めいず君、ザ・コックピット、各3,680円美し冬獲物ホラーパート1～6、アップルクラブ1・2、(データ集1～10各1,380円)各3,480円はっちゃけあやよさん、各4,400円スティルソード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円ザ・FOCUS、リップスティック1～5、各11,500円ウイザードリイ4、ミッドガルツ、LALF、各13,500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円ガイアの躍石、

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-15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、スタークルーザー、シュヴァルツシルトII、ウイザードリイ・I・II・III、大戦略III、Jet、電脳将棋、麻雀武蔵、麻雀狂時、ログクライアンス、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、銀河英雄伝説、サイオブレード、エグザイル2、スタートレーダー、各7,100円時空の花嫁、ポッキー、リンクマスター・I・II、スタークルーザー、やじうまペナントレース、アスカル、ティルクク物語、実践ビリヤード、ハイライド3、ラストハルマデン、F-15ストライクイーグル、アークス、シャッフルバックカフェ、銀河、乗船皇帝、遊英伝、自己中心派1・2、イース1・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、カインドゥキャルス、ファイナルロリータ、天九牌、エンジェルハーツ、テストドライブ、ピュア、各11,500円シュヴァルツシルト、大海令、A列車で行こう!、ウイザードリイ1、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、AI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1～3、8,750円クレイズ、5,300円ドラクー・アーマー、各13,500円三国志、囲碁II、7,480円アンジェラス、8,980円森田将棋II、10,750円カンシップ、各49,800円一太郎Ver4.0、花子Ver2.0、21,000円ES-TERM2、9,380円Power・C 25,900円TURBO・CV2.0、33,800円忍者3、29,500円遊・名人、24,300円おじゃ～(Ver1・2、96,800円ミュージくん+芸達者、121,000円ミュージくん+BALLADE、28,800円毛筆ワープロJr34,500円忍者3、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、ログクライアンス、ウイザードリイ1・II・III、各7,980円サイオブレード、ガルフストリーム、各7,100円白夜物語、スタークルーザー、まあじゃん2、ラストハルマデン、クレイス、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、リポルティ、ハイライド3、アドバンストファンタジアン、各6,180円テトリス、ウルティマ1、大戦略、ザ・リターン・オブ・イシター、スーパーレイドック、各5,650円トイボックス、マース、ダークストリーム、13,500円三国志、6,800円ゼリアード、

X-68000シリーズ

各8,980円ラストハルマデン、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、ジンギスカン、信長(全国)、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、麻雀武蔵(データ集4,380円)、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、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、ガルフォース2、ザ・マン・アイ・ラブ、カサブランカに愛を、マンハッタンクレイエム、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、バックマニア、今夜も朝までパワフルまあじゃん2、KUMIKO、NORIKO、KYOUKO、各13,500円三国志、太平洋の嵐DX、5,300円ナムコピアゲーム・ミュージックVol・1、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、(どき方教えます、カインドゥキャルズ、ボスコニアン、各11,600円A列車で行う!!、大海令、ミッドガルツ、8,380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、18,500円MUSIC PRO、25,800円ミュージックPRO(MIDI)＋MIDIボード、各17,300円NEW Print Shop、コミュニケーション PRO、18,980円ハイパーUD、49,500円Z's STAFF PRO、99,980円Music Studio＋MIDIボード＋MT-32、5,400円D-リターン、4,550円サイクロンアニメキット、20,800円インテリジェントコントローラー、

FM-7/AVシリーズ

各8,980円アークス、琥珀色の遺言、ジンギスカン、恐竜戦記、ファンタジーII、ログクライアンス、マイト&マジック・2、ウイザードリイ1～4III、信長(全国)、各7,100円白夜物語、めぞん一刻(完結)、ディーバー、(リーとレモン、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、ゲンジ、イース・II、ジーザス、王子ビンビン物語、各6,180円シルフィード、SPACE RALLY、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、極道降取り、13,300円三国志、6,780円スペースハリアー11,500円ウイザードリイ4&1、7,480円アンジェラス、

MSXシリーズ

各8,980円スナッチャー、シュヴァルツシルト、ファンタジーII、琥珀色の遺言、トリトーンII、信長全国R、ウイザードリイ、マイト&マジックII、ロードス島戦記、ジンギスカンD・R、各7,980円コスモスクラブ、サイオブレード、スーパー大戦略D・R、デリンジャー、エグザイル・2、デイガンの魔石、首斬り館、信長の野望(全国版)、ミッドガルツVA、B、各7,100円ラストハルマデン、イース・II、カオスエンジェル、時空の花嫁、マグニの石、ホワッツマイケル、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、ワールドゴルフII、プロ野球ファミリースタジアム、ラプラスの魔、花の清里、ウイングマンSP、セイレーン、ジーザス、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ー、殺人倶楽部R・D、激突ペナントレース2R、各6,180円ザ・ゴルフ、プライベートスクール、アメリカンサクセス、ウルティマ1、テトリス、熱血柔道D、セビウス:ファーラウド伝説R、プリンセスがいっぱい、マスターオブモンスター、機動戦士ガンダム、極道降取り、クリムゾン、華三銭、天九牌、麻雀吾空、麻雀狂時代SP、制覇、自己中心派1・2、章駄天いかせ男1～3、ビバ・ラスベガス、テスタメント、ファンタジーゾーンII、銀河、学園戦記、学園物語D・R、リバイバー、カインドゥキャルス、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3DSP、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、イシターの復活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、めいず君、新10倍カートリッジR、エルギーザの封印R、魂斗羅R、ケンペレチェスR、パチプロ伝説R、F-15ストライクイーグルR・D、マラヤの秘宝R、各11,500円ウイザードリイ4&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、6,680円R-TYPE R、4,380円ディスクステーション1～初夏号、(他は1,800円)、各4,380円マスターオブモンスターマップコレクション、2,930円ファミリースタジアムホームランコンテスト、6,300円文書作左衛門、7,250円はがき書右衛門、26,000円HAL NOTE、21,500円msx-write II、

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、ミスティー、各7,980円スーパー大戦略、麻雀吾空、アメリカンサクセス、13,500円森田将棋II、



駅より徒歩2分

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 6月12日、6月19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。

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 広告1ページ目 日本マイコン流通センターへ

消費税に注意

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。
他店との比較の際に注意してね！ きっと当社は安いよ！

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-GU01 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-GU02 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-GU03 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-GU04 SHARP X1turbo 30 (CZ-852C)

定価 ~~¥278,000~~



- 漢字ROM搭載
- 640×400ドットのカラー表現が可能
- 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-GU05 富士通 FM77AV2

定価 ~~¥158,000~~



- 漢字ROM標準実装
- 3.5'2D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-GU06 富士通 FM77D2

定価 ~~¥228,000~~



- 漢字ROM標準実装
- 3.5'2Dドライブ2機内蔵
- PSG音源内蔵により8オクターブ5和音出力可能

大特価 ¥35,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥ 6,600	¥ 6,100
12回	¥ 3,650	¥ 3,200

注文番号 B-GU07 富士通 FM77L4

定価 ~~¥238,000~~



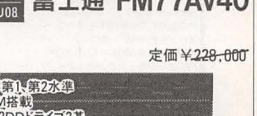
- 漢字ROM標準実装
- 3.5'2Dドライブ2機内蔵
- 400ライン対応により日本語の高速処理が可能

大特価 ¥45,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥15,600	¥15,600
6回	¥ 8,200	¥ 7,900
15回	¥ 4,200	¥ 3,300

注文番号 B-GU08 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-GS01	B. P. S.	テトリス	6,800	6,120
B-GS02	Falcom	STARTRADER	8,700	7,830
B-GS03	Falcom	ソーサリアン	9,800	8,820
B-GS04	JAST	天使たちの午後 PartII 美奈子	7,800	7,700
B-GS05	JAST	天使たちの午後II -番外編-	7,800	7,700
B-GS06	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-GS07	NCS	MUSIC ART88	14,800	13,320
B-GS08	T&Eソフト	サイオブレード	8,800	7,920
B-GS09	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-GS10	dBソフト	P.1（ピーワン）	40,000	32,000
B-GS11	アーテック	ディガンの魔石〔予約〕	10,000	9,000
B-GS12	ウルフチーム	ミッド・ガルツ SIDE A	7,800	7,020
B-GS13	ウルフチーム	ミッド・ガルツ SIDE B	7,800	7,020
B-GS14	ウルフチーム	ミッド・ガルツ DUAL SIDE	12,800	11,520
B-GS15	エニックス	バーニングポイント	8,600	8,100
B-GS16	コナミ	スナッチャー	8,800	7,920
B-GS17	ソフトタウン	NEW TYPE 88	16,800	15,120
B-GS18	ソフバル	EXPERT 88 Ver.2	12,800	11,520
B-GS19	ポーステック	銀河英雄伝説	8,800	7,920
B-GS20	ポーステック	ザ・スキーム	7,800	7,020
B-GS21	京都メディア	ザ・ファイルマスター88	12,800	11,520
B-GS22	光栄	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-GS23	光栄	維新の嵐	9,800	8,820
B-GS24	光栄	水滸伝	9,800	8,820
B-GS25	光栄	信長の野望・戦国群雄伝	9,800	8,820
B-GS26	徳間書店	LALF	12,800	11,520
B-GS27	日本テレネット	テスプリンガー(PC88VA専用)	9,800	8,820
B-GS28	日本テレネット	めいず君	5,800	5,300
B-GS29	ウエストサイド	WIZARD 88	12,800	11,520
B-GS30	キャリーラボ	JETターミナル	9,800	8,820
B-GS31	クリスタルソフト	アドヴァンスト・ファンタジアン	7,800	7,020
B-GS32	クリスタルソフト	クリムゾンII	7,800	7,020
B-GS33	ゲームアーツ	VEIGUES	7,800	7,020
B-GS34	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派3	6,800	6,120
B-GS35	ハミングバード	ロードス島戦記〔PC88VA専用〕	9,800	8,820
B-GS36	ファミリーソフト	同人ソフトセレクション No.1	5,800	5,220
B-GS37	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-GS38	ブレイングレイ	ラスト・ハルマゲドン	7,800	7,020
B-GS39	ポニーテールソフト	ポッキー	7,800	7,700
B-GS40	マイクロキャビン	サーク	8,800	7,920
B-GS41	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-GS42	B. P. S.	テトリス(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-GS43	Falcom	YsII（イースII）(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-GS44	HAL研究所	GCARD(ジーカード)ハルノート必要	12,800	11,520
B-GS45	HAL研究所	GCALC(ジーカルク)ハルノート必要	14,800	13,320
B-GS46	HAL研究所	Gterm(ジーターム)ハルノート必要	10,000	9,000
B-GS47	HAL研究所	ハルノート(MSX2/DISK)	29,800	26,820
B-GS48	JAST	天使たちの午後II -美奈子-(MSX2/DISK)	7,800	7,500
B-GS49	JAST	天使たちの午後II -番外編(MSX2/DISK)	7,800	7,500
B-GS50	T&Eソフト	サイオブレード(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-GS51	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-GS52	アーテック	ディガンの魔石〔予約〕(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-GS53	ウルフチーム	アークス(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-GS54	ウルフチーム	ミッドガルツ SIDE A〔予約〕(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-GS55	ウルフチーム	ミッドガルツ SIDE B〔予約〕(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-GS56	ウルフチーム	ミッドガルツ DUALSIDE〔予約〕MSX2+専用	12,800	11,520
B-GS57	コナミ	王家の谷・エルギーザの封印・MSX用(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-GS58	コナミ	王家の谷・エルギーザの封印・MSX2用(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-GS59	コナミ	スナッチャー(DISK+SCCカートリッジ)(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-GS60	コンパイル	真・魔王ゴルベリアス(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-GS61	ポニー	ウルティマIV（MSX2/DISK）	11,800	10,620
B-GS62	光栄	三国志 MSX2/R(MSX2/ROM)	14,800	13,320
B-GS63	光栄	信長の野望 全国版 MSX2/R(MSX2/ROM)	9,800	8,820
B-GS64	日本テレネット	めいず君(6月発売)(MSX2/DISK)	5,800	5,300
B-GS65	イダコンピュータC	フォーカスVer.2(MSX2/DISK)	8,800	7,900
B-GS66	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-GS67	データウエスト	第4のユニット3 テュアルオーダット(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-GS68	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-GS69	マイクロキャビン	さぁ(れオレンジロード〜夏のラプシュ〜(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-GS70	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-GS71	マイクロネット	極道陣取り(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-GS72	マイクロネット	たんば(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-GS73	マイクロネット	麻雀狂時代 SPECIAL(MSX2/DISK)	6,800	6,120

●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。

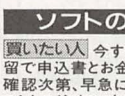
X68000用

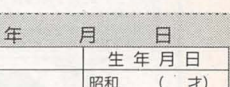
注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-GS74	B. P. S.	TETRIS	6,800	6,120
B-GS75	NCS	ヒストリーオブエルスリード	9,800	8,820
B-GS76	NCS	ライトニングバッカス	9,800	8,820
B-GS77	dBソフト	今夜も朝までパワフルマージャン2	7,800	7,020
B-GS78	アルシスソフトウェア	スタークルーザー	8,800	7,920
B-GS79	アンス・コンサルタンツ	彩クロン(PSY-CRONE)68K	58,000	52,200
B-GS80	ウルフチーム	アークスPRO 68K	10,000	9,000
B-GS81	ウルフチーム	ミッド・ガルツ PRO68K〔予約〕	9,800	8,820
B-GS82	シャープ	OS-9/X68000 CZ219SS	29,800	26,820
B-GS83	シャープ	C compiler PRO-68K(CZ-211LS)	39,800	35,820
B-GS84	シャープ	NEW Print Shop PRO-68K	19,800	17,820
B-GS85	シャープ	パックマニア	7,800	7,020
B-GS86	テクノソフト	サンダーフォースII	9,800	8,820
B-GS87	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン	9,800	8,820
B-GS88	マイクロキャビン	めぞん一刻・完結編スペシャル	9,800	8,820
B-GS89	リバーヒルソフト	殺人倶楽部 DX	7,800	7,020
B-GS90	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020
B-GS91	京都メディア	THE FILE MASTER	12,800	11,520
B-GS92	光栄	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-GS93	光栄	三国志	14,800	13,320
B-GS94	光栄	信長の野望・全国版	9,800	8,820
B-GS95	電波新聞社	アフターバーナー	9,200	8,700
B-GS96	電波新聞社	源平討魔伝	7,800	7,700
B-GS97	電波新聞社	スペースハリアー	6,800	6,700
B-GS98	電波新聞社	ドラゴンスピリット	8,800	8,000
B-GS99	電波新聞社	ポスコニアン	6,800	6,300
B-GS100	日本テレネット	テスプリンガー	9,800	8,820

※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。

キリトリ線

〈ソフト申込書〉

年 月 日

注文番号	品名

フリガナ		生年月日
氏名		昭和 （ 才） 年 月 日
住所（〒 ）		
TEL		君の使っているパソコン
保護者氏名		

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

Ⓑ 7月号

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

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



渋谷駅前店

NEC
SHARP
EPSON
富士通
各種
取扱店

※実際の店舗とは若干異なります。ご了解下さい。

日本マイコン流通センター
5階フロアオープン

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)

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

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!

SEGAメガドライブセット

新品 本体+ソフト1本(新品)
(ソフトはこちらでお選びします)
定価 ~~¥26,800~~ 相当
特価 ¥21,000

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!)

日本マイコン流通センター 広告2ページ目
人気パソコン新品・中古激安!! 買取り、下取り大歓迎!

渋谷駅ハチ公口前大和銀行の5階

東京03[463]4455

FAX.03(463)2394

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階



エレベーターは建物の裏側にあります。

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

消費税に注意

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。
他店との比較の際に注意してね！
きっと当社は安いよ！

※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！

ついに出たDO～

注文番号 B-G01

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ PC-98DO セット

PC-9801VM11と PC-8801MA2が 合体！(※注)
1台で98、88のソフトができます。



PC-98 DO　定価￥298,000　特価￥249,000
PC-KD854N　定価￥ 89,800　特価￥ 56,000
合計定価　~~¥387,800~~

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 ¥305,000

※写真のディスプレイはPC-KD854Nです。

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

- 5'2HD/2DD/2Dタイプ FDD2基搭載
- 98でも88でも使えるFM音源内蔵(但しモノラル)
- ※注　一部機能を削除しております。

NEC PC-9801RX2 セット

注文番号 B-G02



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~~

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 ¥354,000

※写真のディスプレイはN-5913Lです。

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

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

NEC PC-9801RA2 セット

注文番号 B-G03



PC-9801RA2　定価￥498,000　特価￥369,000
PC-KD854N　定価￥ 84,800　特価￥ 56,000
合計定価　~~¥582,800~~

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 ¥425,000

※写真のディスプレイはN-5913Lです。

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

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

NEC PC-9801VM11 セット

注文番号 B-G04



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~~

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 ¥305,000

※写真のディスプレイはN-5913Lです。

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

5'2HD/2DDディスク2基搭載、漢字第1第2水準搭載

NEC PC-9801UV11 セット

注文番号 B-G05



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~~

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 ¥255,000

※写真のディスプレイはPC-KD854です。

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

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

NEC PC-9801ES2 セット

注文番号 B-G06



PC-9801ES2　定価￥448,000　特価￥359,000
PC-KD854N　定価￥ 89,800　特価￥ 56,000
合計定価　~~¥537,800~~

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 ¥415,000

※写真のディスプレイはN-5913Lです。

回数	1回目	2回目以降
18回	¥27,700	¥26,200
24回	¥20,500	¥20,400
36回	¥14,750	¥14,400
60回	¥12,200	¥ 9,500

- 3.5'2HD/2DDディスク、漢字第1第2水準搭載
- 32ビットCPU(386SX-16MHz)搭載で超高速処理

NEC PC-9801EX2 セット

注文番号 B-G07



PC-9801EX2　定価￥348,000　特価￥278,000
PC-KD854N　定価￥ 89,800　特価￥ 56,000
合計定価　~~¥437,800~~

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 ¥334,000

※写真のディスプレイはN-5913Lです。

回数	1回目	2回目以降
18回	¥22,060	¥21,100
24回	¥16,920	¥16,400
36回	¥15,000	¥11,500
60回	¥12,520	¥ 7,600

- 本格的3.5"の時代がやって来た
- 3.5'2HD/2DDディスク、漢字第1第2水準搭載
- 16ビットCPU(80286-12MHz)搭載

NEC PC-9801LX2

注文番号 B-G08



斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

定価 ~~¥448,000~~

大特価 ¥359,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥23,360	¥22,700
24回	¥18,820	¥17,600
36回	¥14,750	¥12,400
60回	¥11,620	¥ 8,200

- ハイグレードラップトップの登場で行動力アップ！
- 3.5'2HD/2DDディスク、漢字第1第2水準搭載
- 16ビットCPU(80286-12MHz)搭載
- 8階調表示バックライト付白黒液晶ディスプレイ

NEC PC-88VA3 セット

注文番号 B-G09



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~~

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 ¥354,000

※写真のディスプレイはPC-KD863Sです。

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

VA2の機能をさらに強化！
9.3メガ3.5"マイクロフロッピーディスク内蔵

NEC PC-88VA2 セット

注文番号 B-G10



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~~

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 ¥285,000

※写真のディスプレイはPC-KD863Sです。

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

5'2HD/2DDディスク2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

NEC VHSビデオデッキ VC-N100

注文番号 B-G11



定価 ~~¥69,800~~相当

大特価 ¥45,000

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

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

NEC PC-8801MA2 セット

注文番号 B-G12



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~~

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 ¥185,000

※写真のディスプレイはPC-KD863Sです。

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

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

NEC PC-8801FE セット

注文番号 B-G13



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~~

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 ¥155,800

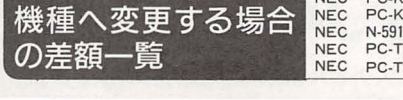
※写真のディスプレイはPC-KD854Nです。

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

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

EPSON PC-286VE -STDセット

注文番号 B-G14



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~~

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 ¥285,000

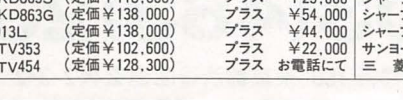
※写真のディスプレイはPC-286CD2です。

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

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

EPSON PC-286LE -STD

注文番号 B-G15



定価 ~~¥368,000~~

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 ¥269,000

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

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

その他の売れ筋特価商品

PC-9801RA5	¥736,000→¥549,000
PC-9801RX4	¥566,000→¥439,000
PC-9801CV21	¥355,000→お電話にて！
PC-9801LV22	¥378,000→¥284,000
PC-9801LS2	¥628,000→¥458,000
PC-9801LS5	¥866,000→¥638,000
PC-9801EX4	¥488,000→¥379,000
PC-9801ES5	¥638,000→¥489,000
PC-9801LX4	¥588,000→¥458,000
PC-9801LX5	¥638,000→¥489,000
PC-286LS-STD	¥478,000→お電話にて！
PC-286X-STD	¥438,000→¥339,000
PC-286US-STD	¥268,000→¥198,000
PC-286VS-STD	¥388,000→¥298,000
PC-386-STD	¥598,000→¥449,000

上記のディスプレイ(PC-KD854N)を他の機種へ変更する場合の差額一覧

変更する機種			差額
NEC	PC-KD853N	(定価¥118,000)	プラス ¥38,000
NEC	PC-KD862	(定価¥ 99,800)	プラス ¥18,000
NEC	PC-KD863S	(定価¥118,000)	プラス ¥29,000
NEC	PC-KD863G	(定価¥138,000)	プラス ¥54,000
NEC	N-5913L	(定価¥138,000)	プラス ¥44,000
NEC	PC-TV353	(定価¥102,600)	プラス ¥22,000
NEC	PC-TV454	(定価¥128,300)	プラス お電話にて

変更する機種			差額額
NEC	PC-TV455	(定価¥147,000)	プラス ¥63,000
NEC	PC-KD855	(定価¥ 69,800)	マイナス ¥ 9,200
シャープ	CZ-603D	(定価¥ 84,800)	プラス ¥10,000
シャープ	CZ-602D	(定価¥ 99,800)	プラス ¥23,800
シャープ	CZ-611D	(定価¥134,000)	プラス ¥53,000
サンヨー	CMT-147L	(定価¥ 79,800)	マイナス ¥ 6,200
三　菱	XC-1498C	(定価¥ 99,800)	マイナス ¥ 1,200

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

消費税に注意

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。
他店との比較の際に注意してね!
きっと当社は安いよ!

ハードディスクが安くなった!! 今がチャンス!!

注文番号 B-G16 テクノジャパン SP-340II
定価 ¥115,000
40MB
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-G17 ICM SR-80
定価 ¥198,000
80MB
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-G18 テクノジャパン RE-80
定価 ¥175,000
80MB
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ボード、ケーブル付
- 次世代のSCSI I/F仕様

注文番号 B-G19 キャラベルデータシステム CA-80LG
定価 ¥248,000
80MB
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-G20	テクノジャパン RE-40 40MB	135,000 99,800
B-G21	コンピューターリサーチ CRC-MH4H 40MB	138,000 118,000
B-G22	コンピューターリサーチ CRC-MH4 40MB	118,000 99,800
B-G23	ウインテク HD-404HS 40MB	138,000 125,000
B-G24	キャラベルデータシステム CA-40LG 40MB	138,000 99,800
B-G25	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-G26 NEC PC-KD854N
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-G27 三菱 XC-1498C
0.31ピッチ
定価 ¥99,000
予約受付中!
特価 ¥54,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,088	¥ 9,600
10回	¥ 6,632	¥ 5,900
20回	¥ 4,668	¥ 3,100

- アナログ RGB
- 0.31の画面で45%引き!

注文番号	商品名	定価(円)	特価(円)
B-G28	NEC PC-KD853N	118,000	94,000
B-G29	PC-KD862	99,800	74,000
B-G30	PC-KD863S	118,000	85,000
B-G31	PC-KD863G	138,000	110,000
B-G32	N5913L	138,000	100,000
B-G33	PC-TV353	102,600	78,000
B-G34	PC-TV454	128,300	お電話にて!

注文番号	商品名	定価(円)	特価(円)
B-G35	NEC PC-TV455	147,000	119,000
B-G36	PC-KD855	69,800	46,800
B-G37	シャープ CU-14CD	84,800	59,800
B-G38	CZ-603D	84,800	66,000
B-G39	CZ-602D	99,800	79,800
B-G40	CZ-611D	134,000	109,000
B-G41	サンヨー CMT-147L	79,800	49,800

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-G42 Brother M-1224P/X
漢字プリンタ MSX機にも対応
定価 ¥79,800
24ドット 80桁
特価 ¥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
10回	¥8,682	¥ 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らくらく

注文番号 B-G43 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-G44 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-G45 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-G46	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-G47	NEC PC-PR201TH (24ドット、カラー熱転写、136桁)	145,000	110,000
B-G48	NEC PC-PR101G2 (24ドット、80桁)	138,000	108,000
B-G49	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-G50	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-G51	スター CR-3410CL (24ドット、カラー、80桁)	108,000	84,000
B-G52	スター TX-24CL (24ドット、カラー熱転写、80桁)	69,800	54,800
B-G53	スター BR-2415 (24ドット、136桁)	94,800	75,800

増設FDDも激安!!

注文番号 B-G54 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-8I)(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-G55 FDC-57 5"1ドライブ 定価 ¥68,000
注文番号 B-G56 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-G57 FDC-58 5"2ドライブ 定価 ¥98,000
注文番号 B-G58 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)

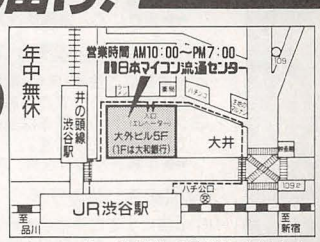
各社人気パソコン新製品激安販売! 日本マイコン流通センター 広告4ページ目 全国通信販売OK!

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

消費税に注意

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。
他店との比較の際に注意してね！
きっと当社は安いよ！

人気のX68000シリーズ　種類も増えて買い易くなった!!

注文番号 B-G59 SHARP X68000 EXPERT
CZ-602C（X68000 EXPERT本体）
定価¥356,000
大特価お電話にて！

注文番号 B-G60 SHARP X68000 PRO
CZ-652C（X68000 PRO本体）
定価¥298,000
大特価お電話にて！

注文番号 B-G61 SHARP CZ-602D
15インチ専用カラーディスプレイ（チルトスタンド付）
定価¥99,800
大特価お電話にて！

注文番号 B-G62 SHARP CZ-603D
14インチ専用カラーディスプレイ（チルトスタンド付）
定価¥84,800
大特価お電話にて！

注文番号 B-G63 SHARP CZ-8PC3
24ドット
定価¥65,800
特価¥55,800
- X1、X68K対応
- 熱転写カラー漢字プリンター
- 漢字第1、2水準搭載
- ケーブル付

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,148	¥9,800
10回	¥6,822	¥6,000
20回	¥3,928	¥3,200

注文番号 B-G64 SHARP CZ-6VT1
カラーイメージユニット　定価¥69,800
特価¥55,800
- ビデオの映像をパソコンに取り込めます。

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,148	¥9,800
10回	¥6,822	¥6,000
20回	¥3,928	¥3,200

注文番号 B-G65 SHARP CZ-6TU
定価¥33,100
特価¥26,800
- TVチューナーなしのディスプレイにつなげてTVチューナーディスプレイに変身!!

注文番号 B-G66 アイテック ITX-203
20MB
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

話題のMSX2+ 大特価!!　今ならプレゼント付!!

注文番号 B-G67 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
3回	¥17,392	¥17,200
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-G68 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-G69 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-G70 Panasonic MSX2+ FS-A1FX
定価¥57,800
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-G71 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-G72 SONY HBP-F1C
24ドット熱転写
MSX2+用カラー漢字プリンター
定価¥49,800
予約販売中！
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	¥7,866	¥7,500
10回	¥5,252	¥4,600
15回	¥4,536	¥3,100

注文番号 B-G73 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

ソフト2本プレゼント！

★ただ今「MSX2+本体」をお買い求めの方全員に、
①人気のゲームソフト「ゾンビハンター」
と
②英語の勉強に最適「MSX英和辞典」のソフト2本（定価合計¥14,600）をもれなくプレゼント!!

詳しいお申し込み方法（当社広告の1ページ目～8ページ目ですべてに適応）

★まずはお電話をおかけ下さい。 東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙（何でも結構です）を同封して下さい。
●現金書留の送り先　〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 ㈱日本マイコン流通センター
②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。振込用紙はお近くの銀行にございます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座（下記の4口座）と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。
●お振込先　（大和銀行 渋谷支店普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諾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

消費税に注意

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。
他店との比較の際に注意してね!
きっと当社は安いよ!

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)

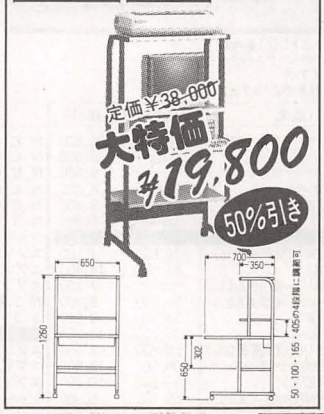
今がチャンス!
PC-8MKII、PC-9MKIIには引出しユニットを、
PC-11にはコード落しBOXをプレゼント中!

新製品も登場 多くのパソコンに対応して更に好評!

PC-11はディスプレイ台、PC-8MKII・PC-9MKIIはプリンター台の高さがそれぞれ調整できます。

待に待った新製品登場!!

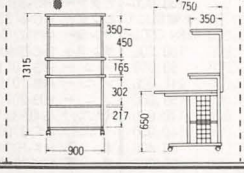
PC-11 新製品



PC-8MKII



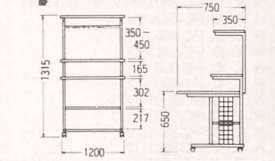
回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,950	¥5,700
12回	¥3,075	¥3,000



PC-9MKII



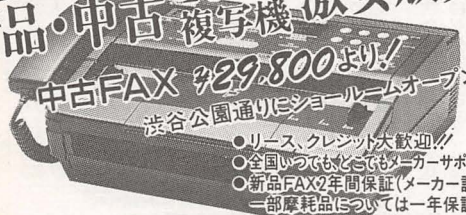
回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600



日経新聞でおなじみ! ファクシミリステーション部の

全メーカー取扱い!

新品・中古FAX複写機 激安販売!!



中古FAX ¥29,800より!!

渋谷公園通りにショールームオープン!!

- リース、クレジット大歓迎!!
- 全国いつでもどこでもメーカーサポートOK!!
- 新品FAX2年間保証(メーカー設置以外、一部摩耗品については一年保証)
- 中古FAX3ヶ月保証

お問合せ、お見積請求は

☎東京03-463-2328
ファクシミリステーション部

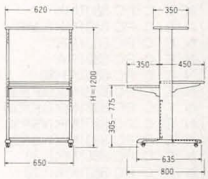
〒150 渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル3階／担当 管まで

■受付時間/10:00~19:00 ■定休日/日曜日(マイコン事業部は日曜日も営業しております)

OAデスク ADS-60S 新製品

FM TOWNS・X68000に最適!





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

- 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。

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。

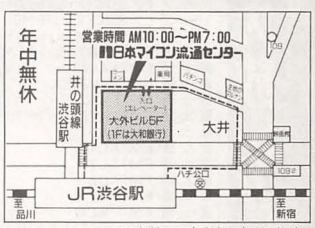
当社オリジナル・アイデアデスク 日本マイコン流通センター 徒歩0分 渋谷駅前店展示中! 広告6ページ目ご来店下さい。

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463]4455(ヨシココ)

大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX.03(463)2394



エレベーターは建物の裏側にあります。

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 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

消費税に注意

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。
他店との比較の際に注意してね!
きっと当社は安いよ!

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

Victor HC-95

新品同様

定価 ¥198,000

大特価 ¥109,000

- 3.5 FDD 2基内蔵
- 漢字ROM内蔵
- デジタイズ&スーパーインポーズ機能内蔵
- ビデオの編集がラクラクできます

回数	1回目	2回目以降
12回	¥10,990	¥10,000
18回	¥6,960	¥6,900
36回	¥ 6,750	¥ 3,700

SONY SMC-777C

聖子のパソコン

定価 ¥228,000

大特価 ¥19,800

- 3.5 FDD 1基内蔵
- カラーグラフィックが売りものです!!
- 写真のようなグラフィック!!

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
- パソコンの画面の高画質をそのままプリントできます。

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-9801RA2(32ビット)	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-9801VX4(20Mハードディスク内蔵)	693,000	298,000
NEC PC-9801VX21	433,000	258,000
NEC PC-9801VX2	433,000	228,000
NEC PC-9801VM4(20Mハードディスク内蔵)	860,000	268,000
NEC PC-9801VM21	390,000	お電話にて
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-9801UX21	348,000	218,000
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標準装備)	355,000	208,000
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628,000	お電話にて
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)	345,000	208,000
NEC PC-88VA2	298,000	お電話にて
NEC PC-88VA	298,000	145,000
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-8801MKIIFR20	148,000	65,800
NEC PC-8801MKIISR30	258,000	79,800
NEC PC-8801MKIISR20	213,000	66,000
NEC PC-8801MKII30	275,000	45,000
NEC PC-8801MKII20	225,000	37,000
NEC PC-8801MKII10	168,000	28,000
NEC PC-8801	228,000	18,000
NEC PC-8801MKIISR	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-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	お電話にて
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	お電話にて
東芝 J3100シリーズ各種		158,000より
シャープ X68000シリーズ各種		お電話にて
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)	178,000	12,800
シャープ CZ-811C(X1F10)	79,800	13,800
シャープ CZ-820C(X1G10)	69,800	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
富士通 FM-R30BX(16ビット,3.5 2HD×2)	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
SONY SMC-777C(3.5 FDD内蔵)		19,800
三洋 MBC-11J-HD(20Mハードディスク内蔵,AX-パソコン+専用モニター付	678,000	398,000
三菱 マルチ8		9,800
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
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	28,000
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)	59,800	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-95(FDD×2)(スーパーインポーズ機能搭載,新古品)	198,000	109,000
ビクター HC-90(FDD×1)(スーパーインポーズ機能搭載)	128,000	59,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1	69,800	56,800
ソニー HB-F900(MSX2)(FDD×1)	148,000	84,800
ソニー HB-F1XDmkII(MSX2)FDD×1	49,800	38,000
ソニー HB-F1XD(MSX2)FDD×1	54,800	36,800
ソニー HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
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-A1MkII(MSX2)	29,800	19,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	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	39,800
パナソニック FS-4600(MSX2,漢字プリンター内蔵,ワープロパソコン)		65,000
パナソニック FS-5000F2(MSX2+,FDD×2)		46,800
パナソニック FS-5500F1(MSX2,FDD×1,デジタイズ機能内蔵)	188,000	54,800
ワープロ(すべて漢字プリンター装備)		
三洋 SWP-330(3.5"FDD内蔵)		49,800
三洋 SWP-M21(3.5"FDD内蔵)		49,800
東芝 JW-P20		18,800
NEC 文豪7H(CRT、5"FDD内蔵)	198,000	お電話にて
NEC 文豪5NII(CRT、5"FDD内蔵)	438,000	89,800
NEC 文豪5VII(CRT、FDD内蔵)	450,000	148,000
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II(13.5"FDD内蔵,32ドット印字,ハカキフィーダー内蔵	128,000	79,800
プロッピーディスク・ハードディスク		
NEC PC-80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	42,800
NEC PC-9881(8"2D 2ドライブ)	390,000	39,800
NEC PC-8881(8"2D 2ドライブ)	442,000	52,800
シャープ CZ-502F(5"2D 2ドライブ)(新品限定1台)	99,800	78,000
シャープ CZ-502F(5"2D 2ドライブ)	99,800	45,800
シャープ CZ-503F(5"2D 1ドライブ)(新品)	49,800	29,800
シャープ CZ-800F(5"2D 2ドライブ)	198,000	42,800
シャープ CZ-801F(5"2D 2ドライブ)		35,000
富士通 MB-27607(5"2D 1ドライブ FM77専用)	79,800	34,000
富士通 MB-27611(5"2D 2ドライブ FM77用/77用)	128,000	45,800
エプソン TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168,000	29,800
エプソン TF-20apple(5"2D 2ドライブ)	198,000	19,800
ロジテック LFD-550FM(5"2D 2ドライブ)	168,000	39,800
カシオ FP-1021FD1(5"2D 1ドライブ FP専用)		26,800
SONY HBD-20W(3.5"2DD 1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-PR201H2(136桁,24ピン,ドット)	245,000	99,800
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
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
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 FM-TV151(2000文字、デジタル,TV)		42,800
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 CZ850D(4000&2000文字、デジタル,TV)	129,800	59,800
シャープ CZ850D(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8ピン)		42,800
富士通 MB-27343	79,800	19,800
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		
エプソン GT-3000(カラーイメージスキャナー)	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
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	79,800
オムディックス ライブチカラーTV(ワンタッチFM,AMラジオ付,ヒデオスカ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。

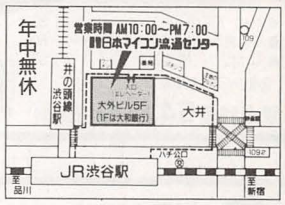
(注意) NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

東京受付 03 [463] 4455 (ヨシコ)

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。

Ⓑ7月号

日本マイコン流通センター 広告8ページ目
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!

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7月からでOK!



テレホンショッピング 仙台(022) 224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① 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!
残りあとわずか!!
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5-5 ☎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 7月からのお支払いでOK!

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



NIDECOM for Better Computer Living SOFT

極楽、痛快。まるかじり！

エンターテイメント

フィーリング



画面はテーブルゲーム用です

ARKANOID II

ジョイコントローラ付！
（ボリューム方式）

MSX-12■アルカノイドII　定価6,800円　● MSX2 MW

あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能！ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載！しかも画面数は約2倍にアップ（対前作比）。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし！

Super PIERROT スーパーピエロ

MSX-13■スーパーピエロ　定価5,800円　● MSX MSX2 MW

パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。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！





AMERICAN SOCCER



MSX-15　アメリカン・サッカー

■アメリカン・サッカー　定価5,800円 ● MSX2（ROM版）

面倒なルールは一切なし！オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットこそが勝利へのカギを握る！

Victorious NINE II 高校野球編

MSX-11■ビクトリアスナインII
定価5,800円 ● MSX2 MW

誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園！となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。

The COCKPIT

MSX-14■ザ・コックピット
定価6,800円 ● MSX2 MW

進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派！





（提供：JALフォトサービス）

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代)FAX03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。

MSX は、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
MW は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。
MSX は、アスキーの商標です。

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。

第八巻第七号通巻八十五号 一九八九年六月二十五日印刷 一九八九年七月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

富士通

みんなパソコン したくなる。

FMタウンズで、仕事するお父さん。
FMタウンズで、家事するお母さん。
FMタウンズで、新しいゲームに挑むボク。
これはもう、ひとりで使うのもったいない。





カケフ君

【FMタウンズの楽しさのヒミツ】
●CD-ROM標準装備。●進化したAV機能。●先進の32ビットCPU80386搭載。●絵や音や音声を自在に使って、だれでもカンタンにソフトがつくれる、クリエイティブツール「TownsGEAR」。



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。

「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

＊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。

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

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18361-07 T4911836107447