1989年9月1日発行（毎月1回1日発行）第8巻第9号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

SEP.1989 9

マイコン BASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

特別定価440円（別冊付録共）

目的にあった周辺機器を選ぼう

プリンタ特集

大阪'89アミューズメント マシン・ショー

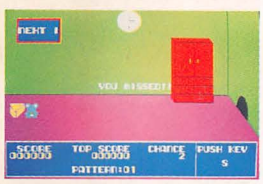
メガドライブ参入サードパーティ第2弾
スーパーハイドライド―アスミック―

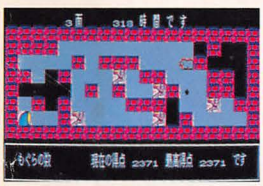
折込企画 現行プリンタ総カタログ

SCC音源トーンエディタV2.00

X68000スプライトエディタ TERAZZO（テラッツォ）

だれでも打ち込める特選プログラム47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-E500
- 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

SHARP

New-Life People



EXPERTシリーズ　本体＋キーボード＋マウス・トラックボール　，PROシリーズ　本体＋キーボード＋マウス
CZ-602C-BK（ブラック）・-GY（グレー）　標準価格356,000円（税別）　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-612C-BK（ブラック）　標準価格466,000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
5マイ
9様

夢のつづきを語ろう。



いま、ヒューマンインターフェイスなX68マインド——「スペックはすべてを語り尽くせない」、このパラドックスは、パーソナルな機器としてのコンピュータの難しさを端的に表現しています。〝クリエイティブマインド〟や〝ヒューマンインターフェイス〟は、ハードウェアレベルにしろ、アプリケーションレベルにしろ、スペック上で全てがわかるというものでもありません。そうした意味からも、単にハードウェアとしての32ビットには疑問をはさむ余地がありすぎるのも、また事実です。何を実現したいのか。X68000は、少なくともその可能性を提示し得た数少ないマシンのなかのひとつといえます。パーソナルデータとは何か、ビジュアルインターフェイスの意味、開発当初のコンセプトは、風化するどころか、いま現実となってますますクローズアップされてきています。かゆいところに手が届く、そんなヒューマンインターフェイスのひとつひとつをクリアーしていく、血の通ったテクノロジーに新世代マシンのイメージがふくらんできませんか。

●そのヒューマンインターフェイスを推し進めて、X68000のシステムパフォーマンスをさらに高めたものとしてHuman68k ver.2.0があります。EXPERT,PRO両シリーズに搭載されたこのOSは、従来通りのマルチウインドゥやアイコンを駆使したビジュアルシェルによるフレンドリーな操作環境に、将来性をみこした数々の処理機能を装備。インテリジェントな環境を実現しています。まず、マルチタスクに近い処理環境を提供するバックグラウンド処理の実現。バックグラウンドで動作するサンプルとして標準でTIMERコマンドを用意し、ある処理を行いながら指定時刻にADPCMファイルを再生させたり、1画面分のメモ程度のファイルを画面に表示させることができます。次に、これからのワークステーション環境に必要なネットワーク処理にそなえ、ファイルの共有化とロックや仮想ドライブ対応などをサポートしています。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。拡張されたヒストリ機能に加え、コマンドを別の名前で定義するエイリアス機能、キー入力の履歴からユーザーが自由に複数行を登録しておき、連続実行できる簡易バッチ機能などを装備しています。その他、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)、大容量ファイルアクセスを可能にし、光磁気ディスクなど将来の大容量メディアへの対応、メニュー方式の簡単なキー操作で外部コマンドやアプリケーションを実行できるMENUコマンドの装備など、さらに高い次元へと進化した処理機能とヒューマンインターフェイス。まさにワークステーションと呼ぶにふさわしいシステムパワーを実現しました。●また、日本語処理に対してもヒューマンインターフェイスを追求した日本語フロントエンドプロセッサver.2.0を搭載。約2倍にスピードアップ(V1.0比)された変換速度をはじめ、キー割り付けの自由設定、カーソル位置での文字入力や変換など、フレンドリーなオペレーティングを実現する操作環境をサポートしています。

〈共通特長〉●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

●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を標準装備、メインメモリは標準で2Mバイト、最大12Mバイトまで拡張可能●プロフェッショナルなクリエイティブワークに対応する40Mバイトハードディスク搭載(CZ-612C)*●マウス・トラックボール標準装備●日本語入力にスムースに対応するASCII準拠フルキーボード

*CZ-602Cには、本体内に内蔵できる増設用の40Mバイトハードディスクドライブ(標準価格120,000円税別・取付費別)をサポート。

PROシリーズ

●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洗練と信頼性の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考慮した拡張I/0スロット4スロット標準装備●プロニーズの大容量ファイルに対応した40Mバイトハードディスク搭載(CZ-662C)*●2Mバイトの大容量メモリを標準装備●マウス標準装備●ワイドスケールのフルキーボード採用

*CZ-652Cには、本体内に内蔵できる増設用の40Mバイトハードディスクドライブ(標準価格120,000円税別・取付費別)をサポート。

選べる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0.39mm) 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0.31mm) 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0.31mm) 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)

X68000
PERSONAL WORKSTATION
EXPERT・PRO

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

EXEリーダーズ「カップ」プレゼント実施中

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

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

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

C&C Computers and Communications

君にも気軽に手が届く、テレビとつなげる

ゲームの興奮は、ハードで決まる。

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



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

テレビにつなげば、すぐに本気で楽しめる。

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



できる。居間のテレビにつないだり、自分の部屋でプレイしたり…。家中で活躍する僕たちのパソコン、それがPC-8801FEなんだ。

ゲームに驚いてるくらいじゃ、甘いよね。



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

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

129,000円（税別）**で新登場。**

90周年。新たな未来へ……

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

NEC

本格派パソコン。PC-8801FE新登場!

マニアのための本格機能をさらに身近に。PC-8801MA2も新登場。

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



斉藤由貴

同時新発売



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

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格 ――――― 168,000円
(ディスプレイは別売です) (税別)

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(945)1111
中国支社(広島)082(242)5503/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡)092(271)7700

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

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

C&C Computers and Communications

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 三0.39

PC-KD854N

14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格 84,800円(税別)

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

選べる高性能。NEC

ディスプレイ ワンポイントチェック
ノングレア処理 →

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(W)

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。

90周年。新たな未来へ……

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン。

国内実績 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

ライトなどの外光が画面に反射することを防ぎ、ディスプレイを見やすくするための艶消し処理。

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)自動切替え。
- 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)

2モード自動切替えの高精度モノクロディスプレイ。



PC-MD751

14型高解像度
モノクロディスプレイ
標準価格 49,800円(税別)

- マルチシンク2モード(15.98kHz. 24.83kHz)自動切替え。
- 2,000文字対応。
- 接続ケーブル添付。

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

NEC

PC Engine EXCITING WORLD

電脳細胞に感応するぞ!!

PCエンジン 噂のロムロム、540メガバイトの快進撃! PCエンジン

天外魔境 ZIRIA

FAR EAST OF EDEN 天外魔境 ZIRIA



ハドソン

©HUDSON SOFT
©RED COM

好評発売中

希望小売価格7,200円
(税別)

これぞ一大RPG!! 3000以上のキャラが、坂本龍一のサウンドに乗ってあばれだす!

スーパーフルバトロス



日本テレネット

©1989 SHINNIHON LASER SOFT
©TELENET JAPAN

8月発売予定

希望小売価格6,780円
(税別)

全90ホールの大満足ゴルフゲーム登場!「シナリオモード」で闇のゴルフ組織に挑戦だ!!

ヴァリスII

日本テレネット

©1989 SHINNIHON LASER SOFT
©TELENET JAPAN

好評発売中

希望小売価格6,780円
(税別)

美しいビジュアルが全6ステージを華麗に演出。超本格派アクションゲームの到来だ!



コブラ 黒竜王の伝説





ハドソン

©HUDSON SOFT
©寺沢武一(集英社JCデラックス)

好評発売中

希望小売価格5,980円
(税別)

ハードボイルドアドベンチャー「コブラ」の登場だ! 魅力的なキャラに注目。

続々登場する新作ソフト群に、**請う御期待!!**

★モンスターレア……(ハドソン)
★イース……(ハドソン)
★レインボーアイランド……(NECアベニュー)
★酒井のり子……(ピクター音楽産業)

ソフト情報、まんかい!/まるごとPCエンジン番組だ!!

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。

PCエンジン CD-ROMシステム

ROM ROM



PC Engine	標準価格24,800円
CD-ROM²システム	標準価格57,300円
CD-ROM プレーヤー……¥30,300	(システムカード……付属)
インターフェイスユニット……¥27,000	PCエンジン(別売)……¥24,800

※表示価格には消費税は含まれておりません。

HE System

DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

スタンバイがSRGスタンバイになりました。

今後もハードもソフトも大特価にて大奉仕!!

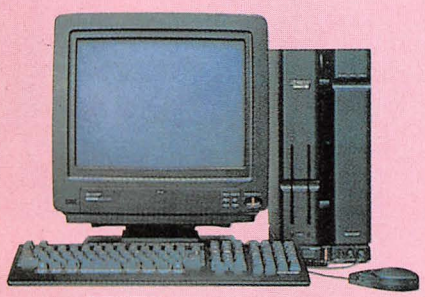
ゲームソフトの代金は、商品到着払い、しかも消費税は頂きません。

新品パソコンセットも大特価



PC-98DO

PC-98DO ￥298,000
CU-14GD ￥ 69,800
~~￥367,000~~ ￥262,000



X68000
PERSONAL WORKSTATION
EXPERT

X68000 EXPERT ￥356,000
CZ-602D ￥ 99,800
~~￥484,800~~ ￥スタンバイ特価

●上記のパソコンセットには消費税は含まれていません。

タイトル	売価	タイトル	売価
大戦略III	9,800	ポッキー	7,800
スーパー大戦略プロ級マップ	2,400	リップスティック・アドベンチャー	6,800
信長の野望・戦国群雄伝	9,800	エンジェルハーツ	6,800
水滸伝・天命の誓い	9,800	天使たちの午後III	8,800
スタートレーダー	8,700	コスモスクラブ	8,800
テトリス	6,800	PURE(ピュア)	6,800
今夜も朝までパワフルまあじゃん2	7,800	ワンダラーズ・フロム・イース	8,700
スーパー大戦略	8,000	ヴァリスII	8,800
スーパー大戦略	8,800	テンプル・マスター	9,600
ソーサリアン	9,800	銀河	7,800
ソーサリアン・シナリオ1～3	3,800	銀河	6,800
ソーサリアン・ユーティリティー	3,800	ハイディフォス	7,800
サイオ・ブレード	8,800	ダブル・イーグル	9,500
ダーク・レイス	9,800	アール・タイプ	7,800
ローグ・アライアンス	9,800	DCコネクション	9,800
ドラグーン・アーマーforアダルト	5,800	DCコネクション	8,800
シュバルツシルトII	9,800	ドラゴンバスター	7,200
ファンタジーIII	9,800	長くて甘い夜	7,800
サーク	8,800	スタークルーザー	8,800
ロードス島戦記	9,800	ディガンの魔石	10,000
ジェノサイド	8,800	ディガンの魔石	8,800
アフターバーナー	9,200	ファースト・クイーン	8,800
アフターバーナー	9,800	ミュージックアート88	14,800
遊兎伝	7,800	スターシップ・ランデブー	8,800
魂斗羅	5,800	ガルフ・ストリーム	8,800
大海令	12,800	首斬り館	8,800
南海の死闘	9,800	森田将棋II	10,000
ガンシップ	11,800	探偵団X	7,800
F15ストライクイーグル	7,800	マイト&マジック・ブック2	9,800
銀河英雄伝説	8,800		

●上記のすべての商品は、売価にて販売中。
※ゲームソフトのみの御注文は東京店で承ります。下記のゲームソフト注文書を御利用ください。
●スタンバイならこんなにお得!!〔他社販売例〕大戦略III 定価￥9,800 販売￥8,820(10%OFF)＋送料￥500＋消費税￥280＝￥9,600＋現金書留郵送料￥361＝しめて￥9,961

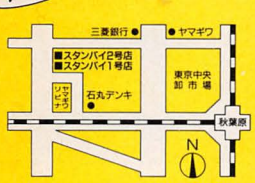
SRG STAND-BY

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!

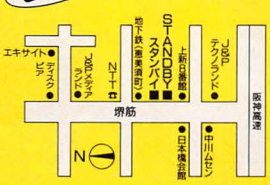
東京：(1号店)〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル2F・3F)
(2号店)〒101 東京都千代田区外神田1-6-3(熊谷ビル2F)
大阪：〒656 大阪市浪速区日本橋5-7-19(KMビル)
営業時間／AM10:00～PM7:00(東京1号店、2号店、大阪共)
定休日／東京(1号店、2号店共)：毎週木曜日 大阪：毎週水曜日
振込先／東海銀行摂津支店当座330141 秋葉原支店 普通546013
東海銀行秋葉原支店 普通546013

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

TOKYO スタンバイ



OSAKA スタンバイ



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

キリトリ

ゲームソフト注文書

氏名
住所
電話
ソフト名
御使用機種 PC-98 PC-88 MSX X68000
メディア 5"2HD 5"2D 3.5"2HD 3.5"2DD

EPSON





〈主な仕様〉●CPU80286 12MHzノーウェイト●大容量HDD(20MB/40MB)内部増設可能●低消費電力35W●PC-980-Vシリーズ対応の豊富なソフトが活用可能●PC-9800シリーズ対応のオプションボード、周辺機器が使用可能●RAM640KB標準実装●数値演算プロセッサ80287用ソケット●グラフィック機能●動作中のクロック切換え(6/10/12MHz)●5インチFDD2基標準装備〈PC-286VF標準価格〉STD:¥298,000/H20:¥423,000/H40:¥513,000 ※標準価格には消費税は含まれていません。

ゆたかな98ソフトを活かす PC国民機。

●エプソンPCシリーズに関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。エプソンPCインフォメーションセンター/東京(03)377-3531・大阪(06)397-0915
●受付時間/AM9:00～PM5:30 月曜日～金曜日(祝日を除く) ※電話のかけまちがいが増えておりますので、番号をよくお確かめの上おかけ下さい。

エプソン販売株式会社 ●本社:〒151 渋谷区初台1-53-6 ●ショールーム:新宿NSビル5階 ■支店・営業所: ●札幌(011)222-2821 ●仙台(022)263-3691 ●秋田(0188)32-4002 ●酒田(0234)23-8200 ●大宮(048)644-3400
●千葉(0472)25-0984 ●東京(03)348-6801 ●東京中央(03)258-4841 ●横浜(045)316-4820 ●長野(0262)24-7660 ●松本(0263)36-7251 ●新潟(025)243-8515 ●金沢(0762)62-3216 ●静岡(0542)51-1061
●名古屋(052)962-7001 ●京都(075)361-7551 ●大阪(06)397-0900 ●大阪南(06)632-3353 ●広島(082)262-5181 ●高松(0878)23-3646 ●福岡(092)471-0761 ●鹿児島(0992)25-7717 ●特販部(03)377-2201

売れ線。

自分で言うのもなんですが、ベストセラーを秘かに狙っているこんどのVF。
エプソンならではの高機能性、98互換性、経済性を徹底的にバランスさせた標準ビジネスモデルです。
新規導入や買い替えを検討されているオフィスの皆さま、
スペックをじっくりご覧くださいませ。はっきり言って〝買い〟ですよ。

みんなが待ってた標準ビジネスモデル

PC-286VF新発売。



セイコーエプソン株式会社 ●本社:〒392 長野県諏訪市大和3-3-5
※カタログをご希望の方は、ハガキに資料請求券を貼付の上、住所、氏名、年齢、職業、電話番号および製品名を明記してお申し込みください。
送付先:〒151 東京都渋谷区初台1-53-6 エプソン販売株式会社 宣伝部 パソコン資料請求係

PC-286
資料請求券
マイコン
BASIC
マガジン
9月号

FMタウンズのずば抜けたAV機能で CD-ROMソフトならではの魅力の



手に汗にぎる大スペクタクル・ロールプレイングゲームソフト
「ラスト・ハルマゲドン CDスペシャル」
音声によるストーリー進行やリアルなグラフィック機能で、今までにない臨場感あふれるゲームが楽しめます。
●㈱ブレイン グレイ　●発売中



さらにパワーアップされた「ソフトでハードな物語」の続編ソフト
「ソフトでハードな物語Ⅱ」
読ませる"エンタテインメント"ノベルウエアの第4弾。業界を救えるのはあなたしかいません。
●㈱システム サコム　●'89年7月提供予定



すぐれたAV機能で楽しめるスリル満点の本格推理ゲームソフト
「Misty 名探偵登場」
CD-ROMの大容量を活かした9本立のシナリオ。実写&イラスト、そして、CDサウンドでリアルに楽しめます。
●データウエスト㈱　●発売中



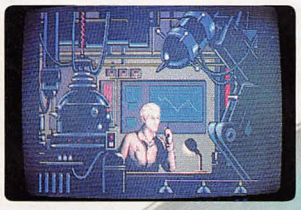
圧倒的な迫力で大人気の体感シューティングゲームソフト
「AFTER BURNER」
「©SEGA 1987」「REPROGRAMMED GAME©CRI 1989」
爽快な生バンドBGM、リアルなPCM音源、そして画面の美しさ等、迫力の空中戦が体感できます。
●㈱CSK総合研究所　●発売中



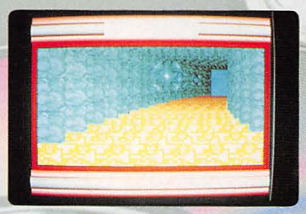
米軍攻撃ヘリコプターによる3次元リアルタイムシミュレーションゲームソフト
「GUNSHIP」
実際のコクピットやデータをCRT画面に再現。極めてリアルなヘリコプターの飛行が楽しめます。
●マイクロプローズ・ジャパン㈱●'89年8月提供予定



未来感覚の3次元アクションシューティングゲームソフト
「CYBERCITY」
フルカラー3万2千色モードの過激なグラフィックとリアルなサウンドのオリジナルストーリーで迫ります。
●㈱日本テレネット　●発売中



シネマウェア方式によるアクションアドベンチャーゲームソフト
「ROCKET RANGER」
飛びかうレーザー光線、迫力のアクションシーン。リアルな効果音をバックに宇宙の冒険が楽しめます。
●㈱ボニーキャニオン　●'89年9月提供予定



AVが織りなす華麗なる3次元シューティングゲームソフト
「EVOLUTION」
スリリングなスピード感、ファンタスティックな映像。そしてダイナミックなサウンドが驚きと感動を呼びます。
●㈱システム サコム　●発売中



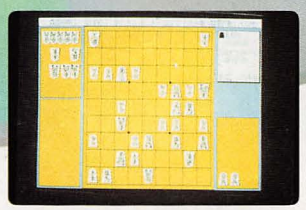
ティキ、ノースアイランドのKIWIを救え!ゲームソフト
「ニュージーランドストーリー」
危険を乗り越え、敵を倒しながら、仲間のKIWIたちを助ける"ティキ"のハラハラストーリーです。
●㈲ビング　●'89年8月提供予定



夢と現実が交錯するインナーアドベンチャーゲームソフト
「インビテーション 影からの招待状」
本格マルチウインドウによるコマンド選択型で全ての操作がマウスで可能。ハイレベルの推理が楽しめます。
●データウエスト㈱　●発売中



パソコンゲームソフト業界を笑いと涙のパニックに陥れた話題作ソフト
「ソフトでハードな物語」
パソコンゲームソフト業界を舞台としたパロディあり、シリアスありの業界シミュレーションゲームです。
●㈱システム サコム　●発売中



将棋5段プログラマー森田和郎氏による本格派の将棋ソフト
「森田将棋Ⅱ」
思考ルーチンの強さはプログラマー自身の強さで決まる。また、通信設定により遠くの人との対戦も楽しめます。
●㈱エニックス　●発売中

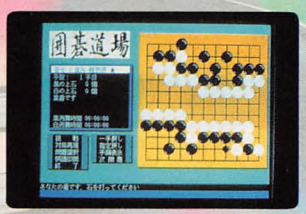
お問い合わせ電話窓口〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土〔祝日を除く〕　FMTOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032／
●東京(03)646-0816　●立川(0425)28-1567　●千葉(0472)22-3117　●横浜(045)201-3101　●川崎(044)244-5218　●新潟(025)244-8295　●札幌(011)222-5476　●仙台(022)267-5250　●富山(0764)42-6877　●金沢(0762)62-7032

富士通

活きる ゲームワールド。



実戦同様の臨場感あふれる四人麻雀が楽しめる本格的麻雀ソフト
「麻雀悟空」
初級、上級、さらにプレイヤーの好みでルールの設定も自由。研究モードや段位戦、勝抜戦も手応えがあります。
●㈱アスキー　●発売中



実戦さながらの寄せ・詰碁があなたを有段者へ
実力派の囲碁ソフト
「囲碁道場」
一つの問題で最大1万通りの手順に対応。趣向を凝らした寄せ問題と厳選された詰碁問題で腕が磨けます。
●富士通OA㈱　●発売中



宇宙ウォーズに挑む。著名2次元シューティングゲームソフト
「R-TYPE」
異次元空間を舞台に次々と現れる敵に立ち向かう、横スクロールタイプのシューティングゲームです。
●㈱ハドソン　●'89年9月提供予定



戦略ゲームの面白さを満載したシミュレーションゲームソフト
「スーパー大戦略」
現代戦をモデルにしたコンピュータゲーム。リアルなスピード感と手強さがファイトをかきたてます。
●㈱システムソフト　●'89年8月提供予定



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。

ジャンルもいろいろ、充実のCD-ROM ソフトラインアップ。

■パーソナルツール

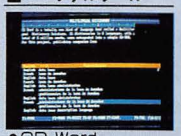


●テラTOWNS
●日本マイコン販売㈱
●発売中



●ASKA BASE
●㈱アルゴ
●発売中

■パーソナルツール



●CD Word
●㈱三修社
●発売中

■グラフィックツール

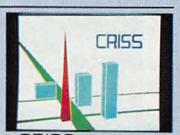


●TownsPAINT V1.1
●富士通㈱
●発売中

■グラフィックツール



●GEDIT TOWNS
●データウエスト㈱
●発売中

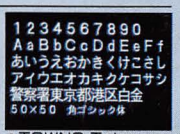


●CRISS
●㈱CSK総合研究所
●発売中

■グラフィックツール

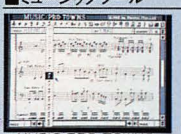


●C-TRACE TOWNS
●㈱キャスト
●発売中



●TOWNS Telop
●㈱ラムダシステムズ
●発売中

■ミュージックツール



●MUSIC PRO-TOWNS
●㈲ミュージカル・プラン
●'89年7月提供予定



●芸達者TOWNS
●㈱アビラック・インターナショナル・コーポレーション
●'89年7月提供予定

■開発言語



●F-BASIC386 V1.1
●富士通㈱
●発売中

■パソコン通信



●TownsVNET V1.1
●富士通㈱
●発売中

※発売予定時期につきましては、'89年7月24日現在の確認状況です。
※一部ソフトには、メモリ2MB以上必要となる場合があります。
※提供予定時期につきましては、変更となる場合があります。

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

ツクモの思い…受けとって…

ツクモ 夏さよなら大バ

9/8・9・10はツクモの日……
行って得する！ツクモの日。

and 8/26・27は ゲーム&ミュージック フェスティバル

NEC



三菱 XC-1498C
定価¥99,800
- PC-9801/8801シリーズ対応
- 14インチ
- ドットピッチ0.28mm
- ノングレア

特価¥54,800

パソコン本体下取り例

下取り購入例	購入機種	下取り機種	差額金
	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。

PC-8800シリーズ
PC-8801MA2 注番B-901

- PC-8801MA2……¥168,000
- XC-1498C(左記モニター)……¥99,800
- TS-88SP(ステレオ外部スピーカー)……¥9,800
- マクセルディスケット10枚、ゲームパック……サービス

合計定価¥277,600

ツクモ特価 ¥177,000 消費税別途¥5,310
(24回払例・消費税込) 初回¥10,033＋月々¥8,600×23回払

PC-8800シリーズ
PC-8801FE 注番B-902

- PC-8801FE……¥129,000
- XC-1498C(左記モニター)……¥99,800
- 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¥238,600

ツクモ特価 ¥154,000 消費税別途¥4,620
(24回払例・消費税込) 初回¥8,326＋月々¥7,500×23回払

PC-8801シリーズ 周辺機器

サウンドボードII (FR MR,FH MH) 注番B-903
定価¥39,800➡ツクモ特価 ¥34,814(税込)

ビデオアートボード 注番B-904
定価¥49,800➡ツクモ特価 ¥43,260(税込)

イメージスキャナ88 (ハンディスキャナ) 注番B-905
定価¥34,800➡ツクモ特価 ¥29,664(税込)

1MB RAMボード (PIO-8234H-1M) 注番B-906
定価¥32,000➡ツクモ特価 ¥27,810(税込)

2MB RAMボード (PIO-8234H-2M) 注番B-907
定価¥55,000➡ツクモ特価 ¥47,380(税込)

TEAC FD-55BR (PC-8801シリーズ用内蔵ドライブ) 注番B-908
FR FHは要ケーブル別売¥2,000
ツクモ特価¥18,540(税込)

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 注番B-909



定価¥298,000
- PC-9801VM11とPC-8801MA2を融合

ツクモ特価販売中

- PC-98DO……¥298,000
- XC-1498C(上記モニター)……¥99,800
- マウス……サービス
- マクセルディスケット(10枚)……サービス

注番B-937
合計定価¥397,800
ツクモ特価 ¥298,000 (消費税別途¥8,940)
(24回払例・消費税込)初回¥16,411＋月々¥14,500×23回

PC-98DOを購入したい場合

下取り機種	差額
PC-8801mkII30	¥223,000
PC-8801mkIISR30	¥198,000
PC-8801FR30	¥205,000
PC-8801MR	¥205,000
PC-8801FH30	¥198,000
PC-8801MH	¥198,000
PC-8801FA	¥193,000

PC-9800シリーズ
PC-9801UV11 注番B-910

- PC-9801UV11……¥265,000
- XC-1498C(上記モニター)……¥99,800
- マウス＋マクセルディスケット(10枚)……サービス

合計定価¥364,800
ツクモ特価¥255,000 消費税別途¥7,650
(24回払い例・消費税込) 初回¥14,221＋月々¥12,400×23回払

今月の特価プリンター

スター精密 TX-24CL
24ドット熱転写プリンター
定価¥79,800



ツクモ特価 注番B-911
¥46,800 消費税別途¥1,404

ブラザー M1024IIPX
定価¥79,800
24ドットプリンター



ツクモ特価 注番B-912
¥39,800 消費税別途¥1,194

NEC PC-PR102TL(B)
24ドット熱転写プリンター
定価¥50,000



ツクモ特価 ¥24,800
消費税別途¥744
注番B-913

FUJITSU

FM77AV40SX 注番B-914

- FM77AV40SX……¥178,000
- FMTV-155……¥128,600
- マクセルディスケット(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回払例・消費税込) 初回¥12,417＋月々¥11,100×23回



FM77AV40EX 注番B-915

- FM77AV40EX……¥168,000
- FMTV-154……¥129,200
- マクセルディスケット(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回払例・消費税込) 初回 ¥8,714＋月々¥8,300×23回

FM TOWNS モデル1
FM TOWNS モデル2
特価販売中

FMシリーズ周辺機器

型格・品名	適用機種 40SX	40EX	20EX	40	20	AV	77	N7	標準価格(円)	特価(税込、円)
FMAV-102 ビデオコンバータ		●	●	●	●	●			58,000	51,500
FM77-414 ビデオカード		●	●						29,800	26,780
FM77-413 ビデオデジタイズカード		●	●						16,800	15,450
FMPR-204B カラー漢字熱転写プリンター10	●	●	●	●	●	●	●	●	80,000	56,650
FM77-211 日本語カード			●		●	●			29,800	26,780
FM77-431 音声合成カード	●	●	●	●	●	●			29,800	26,780
FM77-421 音声認識カード	●	●	●	●	●	●	●		49,800	44,290
FM77-143 ハンディイメージスキャナインターフェース	●	●	●	●	●	●			15,000	13,905
FMSC-101 ハンディイメージスキャナ	●	●	●	●	●	●			24,000	21,630
FM77-171 文字放送カード	●	●	●	●	●	●			38,000	33,990
FM77-601 I/O 拡張ユニット	●	●	●	●	●	●	●		38,000	33,990
FMAV-401 ステレオミュージックボックス	●	●	●	●	●	●	●		58,000	51,500

2万円以上送料無料

ーゲン!

SHARP

シャープのポケコン



PC-E200
定価¥22,000
注番B-916
ツクモ特価 **¥18,334**（税込）



PC-E500
定価¥28,000
注番B-917
ツクモ特価 **¥25,544**（税込）

ラックもいろいろ！

送料無料（離島を除く）



◀PW-811 注番B-918
定価¥19,500
特価 **¥10,094**（税込）
●棚板3枚●スチール製
●865(H)×660(D)×610(D)



◀PW-822 注番B-919
定価¥23,500
特価 **¥13,184**（税込）
●棚板3枚●スチール製
●1250(H)×640(D)×620(W)



▶SR-007 注番B-920
定価¥24,500
特価 **¥17,304**（税込）
●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



注番B-921　注番B-922

X68000 EXPERT

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

Xシリーズ・X68000シリーズの周辺機器なら何でも揃います。

大特価販売中！

turboZ III セット
(CZ-888C)+(CZ-860D) 注番B-923
合計定価¥262,000 特価販売中

Human68K Ver2.0 新発売
CZ-244SS
高性能にバージョンアップされました。 注番B-925
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IOを除く）
1ドライブ特価 ¥33,784（税込） 注番B-926
2ドライブ特価 ¥51,294（税込） 注番B-928

熱転写カラープリント
CZ-8PC3
定価¥65,800
注番B-924



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B-927



ツクモ特価販売中

ご利用ください。通信販売

☎03-251-9911

―代金引き換えでお申し込みの方は―
●お近くの通販センターへお問い合せください。
●配達日の指定もできます。

―現金書留でお申し込みの方は―
●下記申込書を同封の上、下記までお送りください。
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機㈱通信販売部

―銀行振込でお申し込みの方は―
●お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込みください。
●富士銀行 神田支店㊟No.894047 九十九電機㈱宛

―クレジットでお申し込みの方は―
●お近くの通販センターへお問い合せください。
お申し込みも電話1本でOK！

夜10時まで受付。ツクモ・通販センター

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

ツクモ通信販売申込書 BM9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。

画質とゲームの迫力がスゴイ！ MSX

ソニーMSX2+
F1XDJ 注番B-931
定価¥69,800
ツクモ特価 **¥64,800**（消費税別途¥1,944）
（12回払例・消費税込）初回¥6,083＋月々¥6,000×11回



JOYメカ ＋ マウス ＋ ディスケット5枚 付

パナソニックMSX2+
A1WX 注番B-932
定価¥69,800
ツクモ特価 **¥64,800**
（消費税別途¥1,944）
（10回払例・消費税込）初回¥7,516＋月々¥7,100×9回



MSX用周辺機器

●3.5インチフロッピィディスク
ソニー HBD-F1 定価¥36,800 ディスケット10枚付 注番B-933
ツクモ特価 **¥35,844**（税込）

●熱転写カラープリンター
ソニー HBP-F1C 定価¥49,800 黒リボン5本付 注番B-934
ツクモ特価 **¥47,194**（税込）

●熱転写カラープリンター
パナソニック FS-PA1 定価¥44,800 黒リボン5本付 注番B-935
ツクモ特価 **¥44,084**（税込）



●ツクモオリジナルジョイスティック
JOY メカ2型 注番B-936
ツクモ特価 **¥3,914**（税込）

5インチ2Dドライブ 注番B-929
TS-FDmkII X1セット 2ドライブ特価
X1/X1ターボ用 I/F付 **¥43,260**（税込）

インテリジェントコントローラ 定価¥23,800
CZ-8NJ2 注番B-930 ツクモ特価販売中

夏休みゲーム&コンピューターミュージックフェスティバル

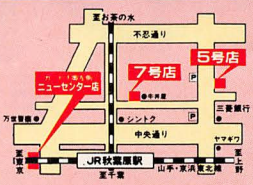
8/26(土)・27(日) AM12:00～16:00
【講師】 山下章氏（講演13:00～15:00）
【場所】 秋葉原ツクモ7号店裏特設会場
【内容】 山下章先生、Yu-You先生、Jizou原田先生をお招きしてのゲーム有。新作ゲーム発表会の楽しいイベントです。
【協力・協賛】 ●シャープ●電波新聞社●ローランド●システムサコム●シェラ●オンライン・ジャパン●サン・ミュージカル・サービス●富士通。（順不同）
【受付】 ☎(03)253-4199 7号店／荒井迄

お支払い方法いろいろで便利

1 代金引き換え配達　2 現金書留郵送
3 銀行振込　4 クレジット（60回迄OK！）

ツクモは貴方に合わせたキャッシングでサービスしております。

ツクモ秋葉原各店



営AM10時～PM7時 休 毎週木曜と8/16・17
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 休毎週月曜日と8/21・22・23日
2号店☎052-251-3399 第2アメ横ビル内 休毎週水曜日と8/7・8・9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
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F
☎011-241-2299 休第2・第3木曜と8/9日

PRO STAFF ツクモ

SHARP



前後左右256段階と、リアルな操縦感を表現するアナログモードスティック。スティック・スロットル6トリガボタンとコックピット感覚いっぱいのフォルム—サイバースティックは、ゲームをさらに臨場感溢れるものに変身させるインテリジェントタイプのコントローラです。●「アフターバーナー」©SEGA1987/DEMPA

●4ビットCPU内蔵の本格的万能コントローラ●アタリ仕様ジョイスティックポートをもつコンピュータで使用可能 ●アナログモード(前後、左右各々8ビット、256段階)とデジタルモード(前後、左右、斜めなど最大8方向)を切り替えできるスティックを装備●アナログモード方式(前後8ビット、256段階)のスロットルを装備●連射機能(連射オン・オフ、連射固定)の3段階切替、連射スピード調整可●6種類のトリガボタンで各種のソフトウェアの機能に対応●スティックとスロットルの位置が入れ替えでき、従来のジョイスティックとしても使用可能

対応機種:X68000シリーズ、MSX、MSX2、※PC-8801シリーズ、※PC-9801シリーズ(アタリ仕様ジョイスティックポート装備の機種。また、ソフトウェアによりインテリジェントコントローラが動作しないものがあります。)▶本機のアナログモードを利用するには、アナログモード対応のソフトウェアが必要です。従来のジョイスティック(デジタルモード方式)で動作するソフトウェアをアナログモードで操作することはできません。

興奮のコックピット感覚。

CYBER STICK

インテリジェントコントローラ　CZ-8NJ2 標準価格 23,800円(税別)

これで君もトップガン気分!

フライト感覚 サイバーグッズが当たる『サイバーグッズ』プレゼントクイズ実施中!

● 問題 ●　下の○の中をカタカナでうめて下さい。

高性能アナログタイプのインテリジェントコントローラ
シャープ○○○○スティック

● 応募要領 ●

クイズ正解者の中から抽選で、サイバーグッズを差し上げます。ふるって、ご応募下さい。

・締め切り／平成元年9月30日(消印有効)
・発　　表／当選者への景品発送をもって発表にかえさせていただきます。
・応募方法／官製はがきにクイズの答えを明記し、郵便番号・ご住所(電話番号)・お名前・年令・ご職業とお手持ちのゲーム機・パソコンの機種名を記入のうえ、ご投函ください。
・送 り 先／大阪市阿倍野区長池町22番22号 〒545
シャープ株式会社　電子機器事業本部　システム機器営業部
「サイバーグッズ」プレゼントクイズ係へ。

● 賞品(サイバーグッズ) ●

★1等 パイロットヘルメット＋ヘッドフォンステレオプレーヤー……10名様

★2等 オリジナルパイロットキャップ……100名様

★3等 オリジナル キーホルダー……1000名様



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、消費税額をお支払い下さい。

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)

資料請求券 Bマガ 9係

パソコン・ゲームが作れる本

X1プログラム大全集 III

同シリーズのプログラム大全集第3弾

大好評発売中！



X1シリーズ用ソフト68本一挙掲載！

定価1,550円
（本体1,505円）

特別掲載

- ●X1/turboシリーズの歴史/現行周辺機器カタログ
- ●X1/turboシリーズ活用法

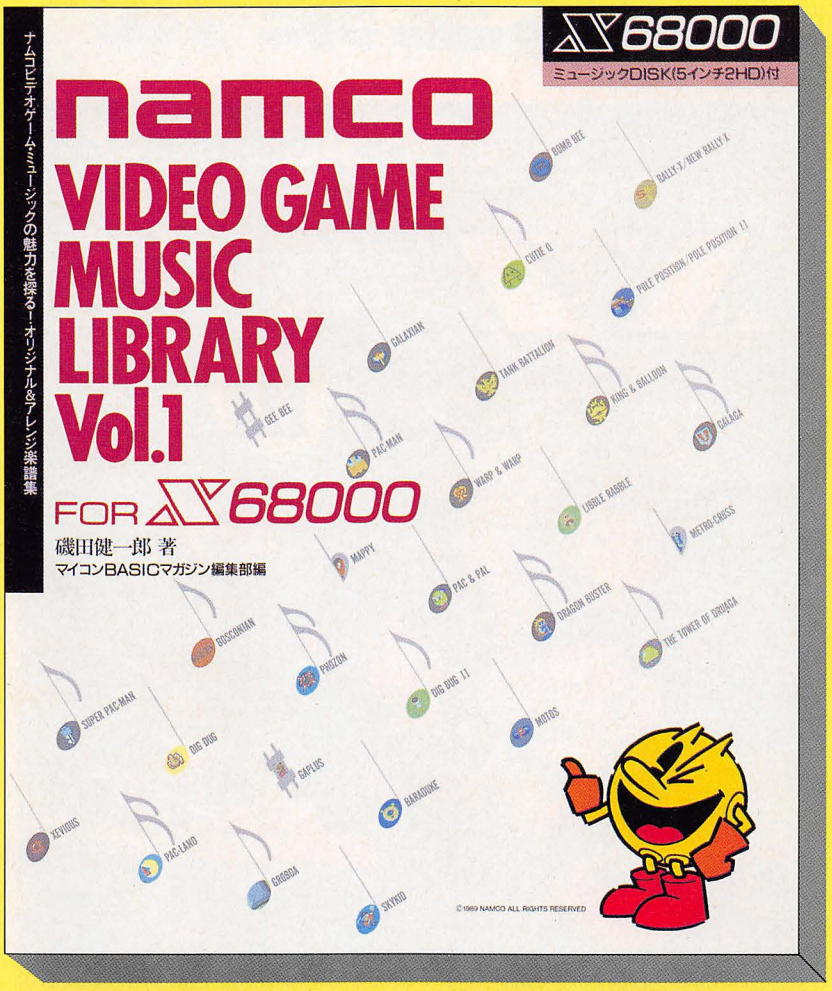
パソコン通信で仲間を増やそう/ワープロだって楽しいぞ
X1でアートしよう/X1であなたも ミュージシャン

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



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!

全国書店で絶賛発売中!!

本格派の君に贈る
Video Game Adventure Book

DRAGON SPIRIT -青龍伝説外伝-

竹山正寿著

文庫サイズ464ページ 定価680円(本体660円)

コミカル・メルヘンの世界で遊べる
Video Game Adventure Book

妖怪道中記 -たろすけの大冒険-

木越郁子原案/とみさわ昭二著

文庫サイズ464ページ 定価680円(本体660円)

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

キミ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!!



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-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。

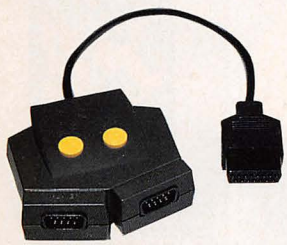


XE-1PROと同様4方向8方向メカニカル切り換えユニット，270度回転式ショットパネルを装備したハイグレードなノーマル・ジョイスティックです。しかもパソコンはもとより，セガのゲームマシンにも対応。外部の連射装置を装着した場合に威力を発揮するトリガ・ホールド機構も備えています。

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



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-1 FC 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-1 HE 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。

7月25日発売



インテリジェントコントローラ

XE-1AJ

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

夢の続きを見せてあげ

あのゲーム、このゲーム、どのゲームも皆、ハートを爆発させられるような感動があった。そんな思い出が、余韻が残っているかのように、いまだ頭の中に焼きついている。

FOR NAMCO GAME FAN

©NAMCO ALL RIGHT RESERVED

ザ・リターン・オブ・イシター トレージャーボックスII

●鉛筆6本●字消し●カンペンケース
価格979円



Aタイプ



Bタイプ

源平討魔伝 三種の神器

●つるぎ鉛筆6本●巻物字消し
●カンペンケース



価格979円

ナムコキャラクター下敷

各価格206円



ザ・リターン・オブ・イシター



源平討魔伝



妖怪道中記



グロブダー



パックランド

ナムコキャラクター ウォーレット(財布)

各価格1,236円



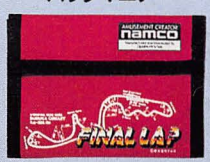
ザ・リターン・オブ・イシター



ドラゴンスピリット



パックマニア



ファイナルラップ



源平討魔伝



妖怪道中記

ナムコキャラクター クーラーボトル

(ストロータイプ/カップタイプ500mℓ)
各価格1,236円



ドラゴンバスター　スカイキッド　ドルアーガの塔



パックマンTシャツ

サイズ:S,M,L　価格1,854円



マッピーTシャツ

サイズ:Sのみ　価格1,751円



スカイキッドTシャツ

サイズ:S,L　価格1,751円



ドルアーガの塔Tシャツ Aタイプ

サイズ:Sのみ　価格1,854円



ドルアーガの塔Tシャツ Bタイプ

サイズ:Sのみ　価格1,854円

ドルアーガの塔トレーナー

色:グレー,白,アイボリー,グリーン
サイズ:S,M,L　価格4,635円



マッピートレーナー

色:イエロー,アイボリー,白
サイズ:Lのみ　価格4,429円



パックランドトレーナー

色:イエロー,白,グリーン
サイズ:S,M,L　価格4,429円



FOR KONAMI GAME FAN

©KONAMI

沙羅曼蛇ハイパーユニット

●鉛筆6本●字消し
●カンペンケース　各価格979円



コナミキャラクター下敷

各価格206円



ロードファイター



ツインビー



グラディウス



ハイパーオリンピック



イーアルカンフー

沙羅曼蛇レポートパッド

価格258円



ツインビーレポートパッド

価格258円



FOR SEGA GAME FAN

©SEGA



アウトランウォーレット(財布)

価格1,236円

商品取扱店募集中　DEMPA/ペンタンでは,当社キャラクターグッズの取扱店を募集しています。パソコンショップ,ファンシーショップ,文具店,玩具店大

DEMPA/ペンタン

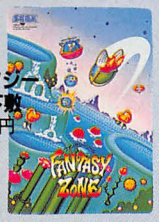
（商品の価格には消費税が含まれています。）

るよ。

ずいぶん昔のことなのに、それがまだ昨日のような気がしてならない。今晩もまた、思い出のキャラクターたちは、「脳中」という宇宙の中を、にぎやかにパレードするのだ。



アウトラン下敷
価格206円



ファンタジーゾーン下敷
価格206円

FOR TAITO GAME FAN

©TAITO CORP.

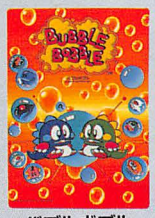
タイトーキャラクター下敷
各価格206円



ダライアス



レインボーアイランド



バブルボブル

タイトーキャラクター
ウォーレット（財布）
各価格1,236円



ダライアス



レインボーアイランド



バブルボブル

FOR T&E SOFT FAN

©T&E SOFT

ディーヴァカンペンケース
価格515円



ディーヴァ下敷
価格206円



FOR DECO GAME FAN

©DATA EAST CORP.

サンダーストーム下敷
価格206円



FOR FALCOM FAN

©FALCOM

イースIIポストカード
ファイル
価格1,133円



イースIIテレカファイル
（60枚収納可能）
価格1,133円



イースII友情の住所録
価格927円



イースII友情の通信具
●テレフォンカード（度数50）●便箋8枚
●封筒4枚●イースの本シール
価格1,442円



イースIIタペストリー（サイズ：600mm×950mm）価格2,987円



イースの色鉛筆（12色）
価格1,133円



イースの麻袋
（サイズ：580mm×400mm）　価格1,854円



イースのパスケース
価格1,236円



イースIIマジカルボックス
●鉛筆6本●イースの本字消し
●カンペンケース
価格1,009円



イースキーホルダー
（金色）
価格1,009円



イースIIキーホルダー
（銀色）
価格1,009円



イースII下敷Aタイプ
価格206円



イースII下敷Bタイプ
価格206円



イースIIウォーレット
（イースの財布）　価格1,236円



Tシャツ,トレーナーサイズ表

Tシャツ及び,トレーナーのサイズです。購入の際のめやすにしてください。

サイズ	胸囲(cm)	身長(cm)
S	78～86	145～155
M	84～92	155～165
L	90～98	165～175

下敷のみ購入される方

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。

お近くにお店がない場合は，通信販売で購入できます。

通信販売の方法は，本誌に折り込まれている支払い通知表（横長の赤い印字の紙）を使った郵便振替によるものと，現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んでください。
送料はご希望の商品の合計金額が 5,000円以内の場合，360円です。5,000円以上の場合は無料です。（税込）

歓迎です。また，ご相談も承ります。

発売元：電波新聞社　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電話03-445-6111

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine
1989年9月号

パソコン・ハード&ソフトガイド⑨
機種別プリンタ・カタログ ……カラー折込

実用企画
プリンタの種類と選びかた ……43

マンガで学ぼう
Dr.Dとつぐ美の新パソコン・レクチャー
―モデムって何だ？― くりひろし……48

すぐれものグラフィック・ツール紹介
X68000スプライト・エディタ
TERAZZO 高島早紀……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 ……54

好評連載
Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座
―ピープホール型迷路ゲーム― ……56

短期集中連載
MS-DOSって何だ？
―ファイルはすべて命令だ― ……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
～SCCトーン・エディタVer.2.00の巻～ C.K……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 ……63

スーパーソフト・コーナー ……211

ゲーム・ミュージック&ビデオ新譜視聴室 ……291

レスキュー！AVG&RPG
レスキュー隊がキミを救う ……294

読者が創る…ベーマガ秘情報局 ……298

読者の意見…ホンキでPlay ホンネでReview ……300

ファンタジー通信
ファンタジーQ&A 特集 ……302

テーブルトークRPGコーナー
ORG/大貫昌幸……304

見城こうじの激論！ビデオゲーム
第3回・永久プレイ防止策 ……309

CHALLENGE HIGH SCORE! ……311

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 ……319

マイコンBASICマガジン
HOT INFORMATION ……322

SOFTWARE HOUSE
HOT INFORMATION
ソフトハウス10社のPRページ ……325

U-com Buyer's Guide
―中古パソコン機器ガイド― ……336

目次 9 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	BOUND SPACE V2	照準を合わせて敵を撃て!	RURI-2…100
	PING PONG	3D処理を駆使したおもしろゲーム	ベアースタジオ…101
	スター・バトリング	2人用自動照準バトルゲーム	藤本　真一…103
FM-7/77	BOMB RUNNER	ボンバーマンもどきの爆発ゲーム	及川　弘樹…105
	FLOPPY	フラッピーを意識したパズルゲーム	ミドリノタヌキ…107
JR-200	東の島にブタがいた・改	3匹の小ブタがくりひろげる思考型ゲーム	山野辺俊二…110
MSX/MSX2/MSX2+	ぽわーん	ピープホール型スピード感あふれたゲーム	小川泰次郎…112
	GILBAT2 —WAR—	つぎからつぎへと現れる敵にたちむかえ!	間黒　男…113
	PUUSUKE	制限ステップありの思考型ゲーム	池田　浩彰…115
MSX2/MSX2+	Spring Egg	穴に入った球根に水を与えて花を咲かそう	森沢　桃子…117
	移植版 COMICAL KIDS	うさぎとネコが送るおもしろパズルゲーム	上原たます…119
MSX2+	ザ・戦 —燃えろバッター編—	ピッチャー対バッターどっちが勝つか	IGACHAN SOFT…122
MZ-700	WORD SHOT	英単語の勉強にもなるお楽しみソフト	まっぴ…125
	移植版 FIGHTING	迷宮型RPGの決定版がMZに!	渡部　直樹…127
MZ-1500	ONE KEY JUMP	ワンキー・ゲームのおもしろさを存分に!	まてりある…130
MZ-2000/2200	増殖	取っても取ってもまだ増える。あれー	森田　敬太…132
MZ-2500	STRANGE ZONE	これぞ究極のシューティング・ゲームだ	遊座亜紀雄…135
PC-6001/mkII/6601/SR	海梅	横スクロール・ワンキー・ゲームだ	木下　智豊…138
	METEORITE	24個のキーを使ったシューティング・ゲーム	長　健太…139
PC-6001mkII/6601/SR	MAGNET	手を使わずにボールをゴールへだって?	清水　学志…141
PC-8001/mkII/SR	帰ってきた1行プログラム	再び登場。1行プログラムが3本	工藤　憲…143
	移植版 GOKIVADER	ゴキブリをつかまえる反射神経タイプ	O.M.I…144
PC-8001mkII/SR	ロボット・シューティング	2人用バトルゲーム。これはおもしろい	西浦　政勝…145
PC-8801mkIISR	モグラの穴掘りゲーム	ねずみを拾って巣にもどるパズルゲーム	久保田…148
	Ball Balls	ボールがはねる。敵を倒せ!おもしろアクション	宮地　清和…151
PC-88VA/VA2/VA3	移植版 WORK MAN	電池をボックスに入れる思考型ゲーム	岩崎　隆志…154
PC-9801/286	爆弾が落っこちる日	落ちてくる爆弾を砲台で破壊だ	水谷　雅宏…157
S1	CHU—! CHU—!	キータイプ・レッスンにもなるかわいいゲーム	ねくすとあい…159
X1	デューダ・ドーダ	2人で楽しむアルファベット取り作戦	椋野　俊英…162
	KURU KURU	2人対戦版ルービック・キューブの平面型	中村　理…163
X1turbo	みゃっくんぽっぷ	画面上のハートを取る急がしゲーム	ぴいしい…165
X68000	負けじ魂	2人でも遊べるデカキャラ格闘ゲーム	岩田　雅之…168
	BLOCK BUSTER	ブロックくずしの立体型ゲームだ	高橋　潤…171
PB-100/110	Remember	記憶力がモノをいうゲーム	玉手　秀一…174
	REFLECTION	ビームをうまく流せ!思考型ゲーム	シャロマーSOFT…175
PC-E500	いもむし	壁に当たるな!ゴールを目ざせ!	山本　克稔…176
M5	移植版 しりずもう	君もやったことあるでしょ。あの遊びがパソコンで	藤本　博之…178

実用プログラム

PC-9801/286	ロードラン・プログラム	これは便利!ファイル・ネーム打ち込み不用でロードが!	井野&井沢…180
FM77AV	TONE CHANGER FM	FMにカツを入れる!これで投稿も増えるかな?	GORRY…182

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000	SPACE HARRIER —メイン・テーマ—		川野　俊充…184
MSX(FMPAC対応)	スーパー・アレンジ OUT RUN —Passing Breeze—		木村　洋行…189
PC-8801mkIISR	レインボーアイランド —メインBGM—		池田　宣史…192
PC-9801+サウンドボード	ニンジャウォーリアーズ —DADDY MULK—		鈴木　猛…195
X1+FM音源ボード	スーパーコントラ —HOTTER THAN HELL—		木村　直之…197
X68000	Thunder Cross —廃虚(2面)—		Yatsube…199

広告さくいん

ハード・メーカー

シャープ……表2，前付カラー3，16
NEC……前付カラー4～8
エプソン……前付カラー10～11
富士通……表4，前付カラー12～13

ソフトハウス

T&Eソフト……カラー折込
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
アーテック……カラー219
NECアベニュー……カラー220
ナムコ……カラー221
ウルフ・チーム……カラー226
ニデコ……表3

レコード関連

キングレコード(ファルコムレーベル)……カラー211

パソコン・ショップ

東北・北海道———
庄子デンキ……後付386
関東・甲信越———
ラオックス……カラー折込
九十九電機……前付カラー14～15
東映無線……中付67
シスペック……中付68～69
ウェーブアイ……中付70～75
パシフィックコンピュータバンク……中付76～77
P&A……中付78～80
マルゼン……中付81
ビック通販……中付82～83
パソコンショップマエハラ……中付87
フューチャーランド北本……中付88
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
サンマックス……後付343
アイピーエル……後付344～351
OCT……後付352～353
聖和ライフサービス……後付354～355
ステップ……後付358～359
AVCフタバ……後付363
サードウェーブ横浜鶴見店……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
マイクロアーツ……後付367
アイビット電子……後付368
ソフトショップラム……後付373
NOVA情報機器……後付374～376
イヨ電子……後付377
東海———
栄電社TECHNO……中付86
パソコンハウスダイナ……後付356～357
コムイン……後付377
関西・中国———
スタンバイ……前付カラー9
トムボーイ……中付89
アイツー……後付360～362
ユーバース……後付369
ユニオン……後付377

その他

シーレックス……中付84
青山CGスクールMELON……中付85
サンクレスト……後付342
キョーワインターナショナル……後付370
玉屋……後付371
タイムマシン……後付371
ママトップ……後付372
テクナート……後付372
ソフトランド秀和……後付373

表紙のコンピュータ・グラフィックスは，Z'S STAFF PRO68K(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9月号
第8巻　第9号
1989年8月25日印刷
1989年9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〉

NEC PCシリーズ用



●PC-PR602R
日本電気 498,000円

ＬＥＤ（発光ダイオード）採用の電子写真式ページ・プリンタ。Ｂ５、Ａ４、Ｂ４のほかハガキにも印字可能。



●PC-PR406LM
日本電気 368,000円

小型・軽量のレーザビーム乾式電子写真方式プリンタ。Ａ４、Ｂ５、ハガキに対応。



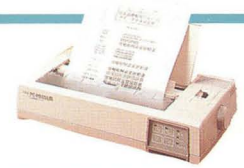
●PC-PR201G
日本電気 158,000円

136桁24ピン・インパクト・ドットマトリクス・プリンタ。ハガキ印字可。



●PC-PR101E2
日本電気 89,800円

80桁24ピン・インパクト・ドットマトリクス・プリンタ。ハガキ印字可。



●PC-PR406M
日本電気 59,800円

80桁の24ドット日本語熱転写プリンタ。緑、赤、青、黒のリボンで単色のカラー印字が可能。ハガキ対応。



●PC-PR102TL3
日本電気 50,000円

80桁の24ドット日本語熱転写プリンタ。ラップトップ・パソコンにぴったりのコンパクト設形。ハガキ印字可。



●PC-PR406S
日本電気 94,000円

イメージスキャナと80桁24ドット熱転写プリンタが一体化。単色４色のカラーリボンあり。ハガキ印字可。



●NM-5020L
日本電気 370,000円

136桁24ドット・インパクト・プリンタ。耐久性の良いピエゾ（圧電）ヘッド搭載。高速印字が可能。ハガキ対応。



●LP-7000
エプソン 571,000円

半導体レーザによる電子写真式日本語ページ・プリンタ。Ｂ４、Ａ４、Ｂ５およびハガキにも対応。



●HG-4800
エプソン 346,000円

48ドットの136桁インクジェット漢字プリンタの最上位機種。ハガキ印字可。



●HG-800
エプソン 166,000円

80桁のインクジェット漢字プリンタ。136桁タイプのHG-3000（246,000円）もあり。ハガキ印字可。



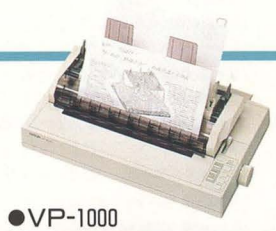
●VP-4800
エプソン 328,000円

136桁のインパクト・ドットマトリクス・プリンタ。48ドットの高性能プリンタ。



●VP-800
エプソン 122,000円

80桁の24ピン・インパクト・ドットマトリクス漢字プリンタ。ハガキ印字可。



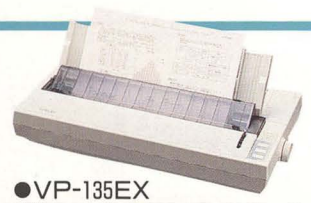
●VP-1000
エプソン 152,000円

136桁の24ピン・インパクト・ドットマトリクス・プリンタ。80桁のVP-800と同じタイプ。



●VP-550
エプソン 85,000円

80桁の24ピン・インパクト・ドットマトリクス・プリンタ。コンパクト・ボディのハイコストパフォーマンス機。



●VP-135EX
エプソン 100,000円

136桁の24ピン・インパクト・ドットマトリクス・プリンタ。ビジネスからパーソナルまで幅広く対応。ハガキ印字可。



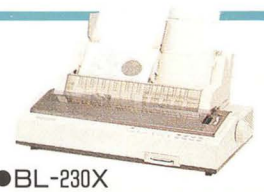
●BR-2415
スター精密 94,800円

136桁の24ピン・インパクト・ドットプリンタ。ハガキ印字も可能なハイコスト・パフォーマンス機。



●CX-2410
スター精密 79,800円

80桁の24ピン・インパクト・ドットプリンタ。24×48ドットの高品位印字が可能。



●BL-230X
精工舎 148,000円

136桁の24ピン・インパクト・ドットマトリクス・プリンタ。（価格はサンプル価格。）



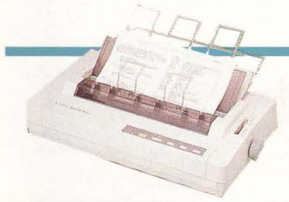
●M-1724P
ブラザー販売 148,000円

136桁24ピン・インパクト・プリンタ。ハガキや封書への印字が簡単にできる「割付名人」シリーズ。



●M-1224P/X
ブラザー販売 79,800円

「割付名人」の80桁タイプ。MSXにも対応。



●BJ-130J
キヤノン 198,000円

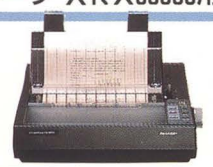
熱で気泡（バブル）を作りインクをノズルから発射させる独自のバブルジエット方式を採用した136桁プリンタ。



●MICROLINE5320S
沖電気工業 268,000円

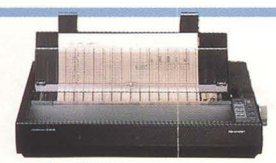
さまざまな用紙が使える水平インサータ式の136桁24ドットインパクト・プリンタ。

シャープ X1、X68000用



●CZ-8PK7
シャープ 122,000円

80桁の24ピン・インパクト・ドットマトリクス・プリンタ。ハガキ印字可。



●CZ-8PK8
シャープ 152,000円

136桁の24ピン・インパクト・ドットマトリクス・プリンタ。ハガキ印字可。



●CZ-8PK9
シャープ 89,800円

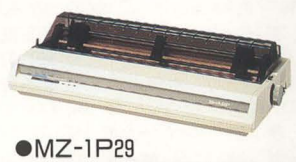
80桁24ピン・インパクト・ドットマトリクス・プリンタ。ハガキ印字可能なハイコスト・パフォーマンス機。

シャープ MZシリーズ用



●MZ-1P28
シャープ 148,000円

80桁の24ドットインパクト・プリンタ。



●MZ-1P29
シャープ 168,000円

136桁の24ドットインパクト・プリンタ。

富士通 FMシリーズ用



●FMPR-354
富士通 178,000円

136桁の24ドットインパクト・プリンタ。ハガキ印字可能。



●FMPR-353A
富士通 138,000円

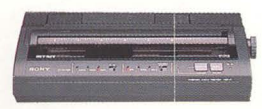
136桁の24ドットインパクト・プリンタ。小型・軽量タイプ。



●FMPR-302A
富士通 128,000円

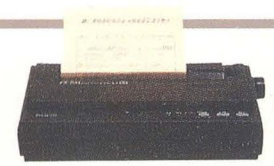
80桁の24ドットインパクト・プリンタ。

MSX用



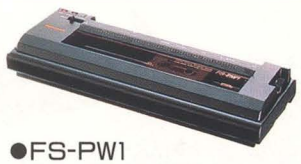
●HBP-F1
ソニー 44,800円

80桁の24ドット熱転写プリンタ。



●FS-PA1
松下電器産業 42,800円

80桁24ドット熱転写／感熱両用プリンタ。



●FS-PW1
松下電器産業 49,800円

80桁24ドットのワープロ・プリンタ。熱転写・感熱両用。



●FW-PU1B
松下電器産業 16,800円

ノートの表紙やカセット・レーベル等、いろいろなところに印字できるハンディ・プリンタ。

パソコン・ハード&ソフトガイド⑨ プリンタ・カタログ——カラー・プリンタ

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、如燕団地近く ☎0475-24-3343
- ラオックスケーヨー君津店 ●JR君津駅北口歩いて5分 ☎0439-54-0721

神奈川地区
- 厚木店 ●小田急線本厚木駅前 ☎0462-22-2722
- 大和店 ●大和NTT隣り ☎0462-61-2011
- 横浜伊勢佐木町店 ●伊勢佐木町通り ☎045-261-1251
- 戸塚店 ●国道1号線沿い、戸塚消防署前 ☎045-881-3161
- 綾瀬店 ●旧国道246号線・富士見ポール近く ☎0467-78-2211
- 川崎店 ●JR川崎駅北口、銀柳街入口 ☎044-233-7161
- 伊勢原店 ●伊勢原駅近(平塚伊勢原街道沿 ☎0463-92-5100
- 横須賀WALK店 ●横須賀中央駅前、WALK 6F ☎0468-24-5100
- 四之宮店 ●国道129号線、四之宮交番近く ☎0463-23-3251

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

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

LAOX

NEC PCシリーズ用



●PC-PR201V2
日本電気 298,000円

136桁カラー対応24ドット・インパクト・プリンタ。ハガキ印字可能。



●PC-PR201H3
日本電気 225,000円

136桁カラー対応24ドット・インパクト・プリンタ。ハガキ印字可能。



●PC-PR101G2
日本電気 138,000円

80桁カラー対応24ドット・インパクト・プリンタ。ハガキ印字可能。



●PC-PR201TH
日本電気 145,000円

136桁カラー対応24ドット熱転写カラー・プリンタ。ハガキ印字可能。



●PC-PR406H
日本電気 94,800円

80桁24ドット熱転写カラー・プリンタ。ハガキ印字可能。最大64KBのプリンタ・バッファ付き。



●PC-PR150H
日本電気 84,800円

80桁24ドット熱転写カラー・プリンタ。48ドットの高品位印字が可能。ハガキ印字可能。



●PC-PR101TL3
日本電気 69,800円

80桁24ドット熱転写カラー・プリンタ。ハガキ印字可能。



●PC-PR406HS
日本電気 138,000円

イメージスキャナと24ドット熱転写カラー・プリンタが一体化。ハガキ印字可能。



●PC-PR801
日本電気 490,000円

インクジェット方式採用の約26万色のフルカラー・イメージプリンタ。カラー写真なみの高画質プリントが可能。



●NM-9700
日本電気 163,000円

80桁24ドットインパクト・カラー・プリンタ。ハガキ印字可能。



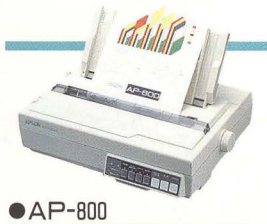
●VP-3000
エプソン 288,000円

136桁24ピン・ドットマトリクス・カラー・プリンタ。ビジネスユースにも対応。



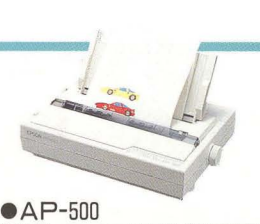
●VP-900
エプソン 126,000円

80桁24ピン・ドットマトリクス・カラー・プリンタ。136桁タイプVP-2000(156,000円)もあり。ハガキ印字可能。



●AP-800
エプソン 97,800円

80桁48ドット熱転写カラー・プリンタ。約5回まで使用可能なマルチタイプ・リボン採用。ハガキ印字可能。



●AP-500
エプソン 67,800円

80桁24ドット熱転写カラー・プリンタ。約5回まで使用可能なマルチタイプ・リボン採用。ハガキ印字可能。



●CR-3410CL
スター精密 108,000円

80桁24ピン・インパクト漢字カラー・プリンタ。136桁タイプCR-3415CL(148,000円)もあり。ハガキ印字対応。



●TX-24CL
スター精密 69,800円

80桁24ドット熱転写カラー・プリンタ。ハガキ印字対応。

シャープX1、X68000用



●CZ-8PC3
シャープ 65,800円

80桁24ドット熱転写カラー・プリンタ。ハガキ印字対応。



●CZ-8PC4
シャープ 99,800円

80桁48ドット熱転写カラー・プリンタ。ハガキ印字対応。下書き用として約8往復使用できるマルチタイプリボンを採用。



●CZ-6PV1
シャープ 198,000円

映像機器の静止画をフルカラー・プリントできるビデオプリンタ。中間色も美しくプリントできる。



●IO-735
シャープ 248,000円

カラー対応インクジェット・プリンタ。PCシリーズをはじめ各社のパソコンにも接続可能。

シャープMZシリーズ用



●MZ-1P17
シャープ 79,800円

80桁24ドット熱転写／感熱方式カラー・プリンタ。

富士通 FMシリーズ用



●FMPR-203B2
富士通 80,000円

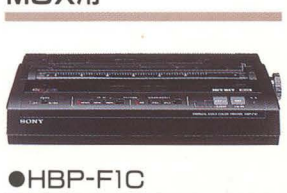
80桁24ドット熱転写カラー・プリンタ。



●FMPR-204B
富士通 80,000円

80桁24ドット熱転写カラー・プリンタ。小型・軽量タイプ。

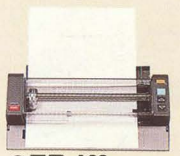
MSX用



●HBP-F1C
ソニー 49,800円

80桁24ドット熱転写カラー・プリンタ。ハガキ印字対応。

カシオ ポケコン用



●FP-100
49,800円

4色カラー・プロッタ・プリンタ。



●FA-20
17,800円

20桁ミニ・キャラクタ・プリンタ。



●FP-40
19,800円

キャラクタ・プリンタ。

シャープ ポケコン用



●CE-140PK
43,000円

7色カラー・ドット・プリンタ。



●CE-515P
49,800円

4色カラー・プロッタ・プリンタ



●CE-120P
24,800円

24桁サーマル・プリンタ。

ここで紹介した製品の問合わせ先

日本電気 ☎03-452-8000	ブラザー販売 ☎052-263-5818	富士通 ☎03-646-0816	
エプソン ☎03-377-3500	キヤノン ☎03-455-9320	ソニー ☎03-448-3311	
スター精密 ☎03-5687-1105	沖電気工業 ☎03-501-3351	松下電器産業 ☎06-908-1151	
精工舎 ☎03-624-5400	シャープ ☎06-621-1221	カシオ計算機 ☎03-347-4811	

カラープリンタ印字例



実用企画

目的別周辺機器の選びかた

プリンタの巻

周辺機器の中でもたいへん身近なプリンタ。パソコン・メーカー純正のものや，他のプリンタ・メーカーのものを合わせると，ずいぶんたくさんの種類があって，いったいどれにしたらいいのか迷ってしまいます。

そこで今回は，プリンタのミニ知識とプリンタを選ぶときのポイントを伝授しようというわけです。

なお，折込にプリンタのカタログを載せてありますので，そちらも参考にしてください。

プリンタの種類

プリンタを種類わけする場合，いちばん一般的なのは，印字方式で分類する方法です（**第1表**）。

大きくわけるとインパクト方式とノン・インパクト方式の二つがあります。

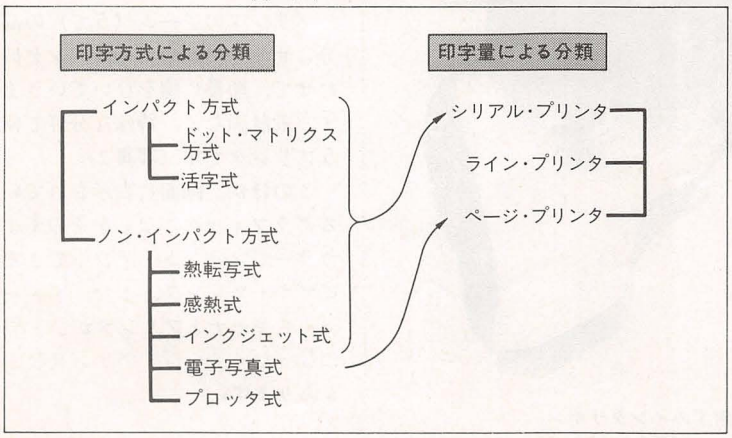
まず，インパクト方式というのは，インクを染み込ませたリボン（インクリボン）を用紙にたたきつけて印字する方式です。

これに対し「たたきつけて印刷する」という方法でないものをノン・インパクト方式といいます。この方式には，熱転写方式，感熱方式，インクジェット方式，電子写真方式，プロッタ方式などがあります。

また，シリアル・プリンタ，ライン・プリンタ，ページ・プリンタという言葉もよく聞きます。これは，一度にどれだけ印字するかをあらわしたもので，印字が1字ずつ行なわれるのがシリアル，1行ずつのがライン，1ページずつのものがページ・プリンタというわけです。

パソコンで使用するプリンタは，ほとんどがシリアル・プリンタです。電子写真方式のプリンタは，ページ・プリンタです。

《第1表》プリンタの種類わけ



各方式のしくみと特徴

それでは，主な印字方式のしくみと特徴を簡単に説明しましょう。

●インパクト方式

インパクト方式は，さらに活字方式とドット・マトリクス方式とにわけられます。

活字方式は，タイプライタと同じ原理で，活字をたたきつけて印字します。きれいな印字ができますが，日本語の場合，活字の数が多いこともあり，この種類のプリンタはあまりありません。

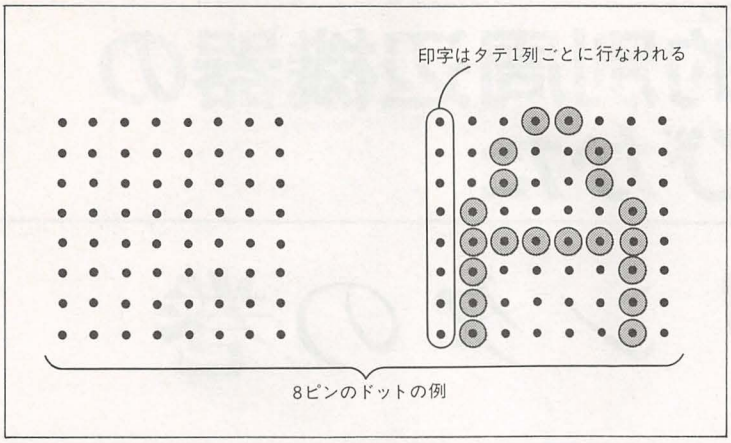
インパクト方式のほとんどは，ドット・マトリクス・プリンタです。ドット・マトリクスとは，**第1図**のようにドット（点）を縦横に並べたものをいいます。

インパクト・ドット・マトリクス・プリンタの印字ヘッド（直接印字する部分）は，細いピンが並んでドット・マトリクスをつくり，文字の形にピンがとびでてインクリボンをたたき，印字をします（**第2図**）。

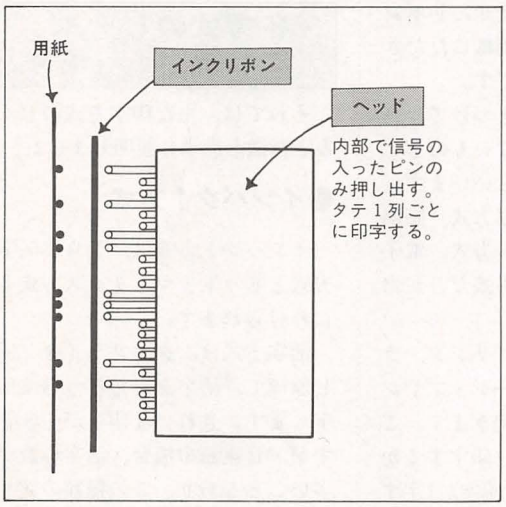
プリンタの名称に24ピンとか48ピンとかあるのはこの印字ヘッドのピンの数で，ピン数の多いほうがきれいな文字を印字できます。

インパクト・ドット・マトリクス・プリンタは，印字スピードが比較的はやく，インクリボンも何回も使えて経済的なので多量の印字に向いていますが，印字音が大

おわび：8月号の折込企画「パソコン・ハード&ソフトガイド⑧」にあやまりがありました。PC-8801シリーズ「ミュージック・ツール」(NEC)の価格は，28,000円です。訂正しておわび申しあげます。



《第1図》ドット・マトリクスで文字ができる原理



《第2図》ドット・インパクトは，細いピンでインクリボンをたたき，印字する

きいという欠点もあります。

●熱転写方式

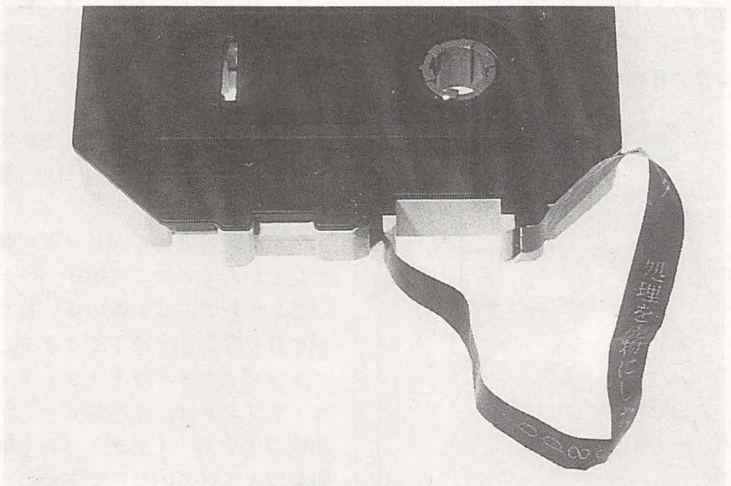
文字の形をした熱源をリボンに押し当てて，その部分のリボンを溶かして紙につける方式です。

印字騒音は小さく，カラー印字もきれいにできます。ただ，インパクト方式にくらべると印字速度がやや遅く，リボンも1回きりしか使えないので多量の文書の印字には向きません（写真1）。

●感熱方式

文字の形をした熱源を押し当てるところは熱転写式と同じですが，こちらは，FAXと同じように，熱に反応する用紙，感熱用紙を使います。特殊な用紙にしか印刷できないのでコストがかかります。

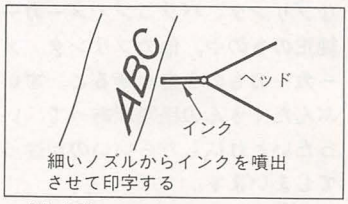
熱転写，感熱の両方式を使えるプリンタも多く，熱源をもつ印字ヘッドをサーマル・ヘッドと呼ぶことからサーマル方式ともいわれます。



《写真1》熱転写用の使用ずみインクリボン

●インクジェット方式

ノズルからスプレーのように液体インクを紙面に吹き付けて印字します（第3図）。音が静かで，カラー印字もきれいにできます。印字速度も高速ですが，今のところやや高額なプリンタです。



《第3図》インクジェットの原理

●電子写真方式

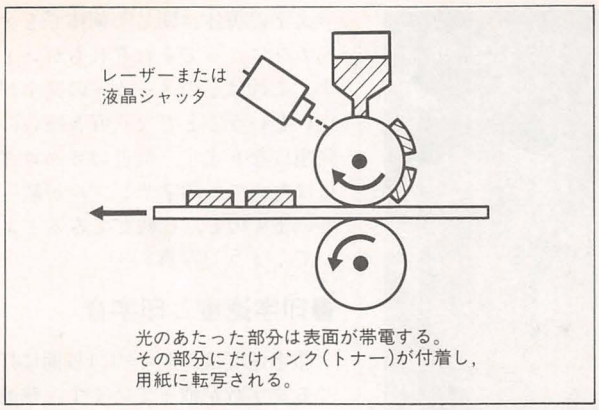
光を使って文字や図形を描き，それにインク（トナー）を付着させる方式です（第4図）。光線の種類などによってレーザー・ビーム，LED，液晶シャッタ方式などといわれます。

ページ単位で高速な印字ができ，音も静かでたいへん細かい表現もきれいにできます。まだまだ価格が高くパーソナル・ユースには無理ですが，これからのプリンタとして注目されています。

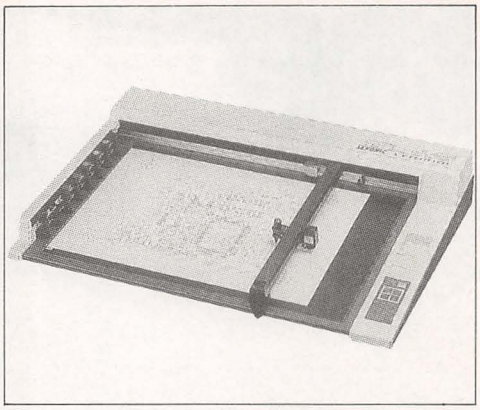
●プロッタ方式

プリンタのアーム（うで）の部分にサインペンやボールペンを持たせて，順番に線をひいていきます。設計図など，特殊な分野で使うプリンタです（写真2）。

このほか，画面に表示されているグラフィックスなどをそのままカラーでプリント・アウトできるビデオ・プリンタ，また，イメージ・スキャナとプリンタがひとつになったイメージ・プリンタなどもあります。



《第4図》写真方式の構造



《写真2》プロッタ・プリンタの例
(セコニックのSPL-440)

プリンタ選びの基準

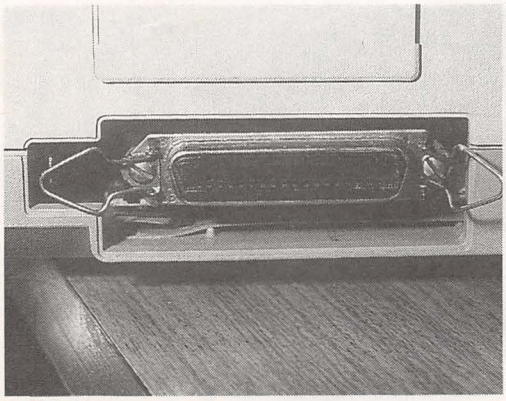
以上にあげたプリンタの種類の中で,個人ユーザー向きのものは,ドット・インパクト・プリンタ,熱転写プリンタ,インクジェット・プリンタなどです。では,実際にプリンタを選ぶときのポイントとなる点をあげてみましょう。

●本体に接続できるか

一番大事なのは,もちろん自分のパソコンにつなげられるかどうかです。プリンタとパソコン本体はそれぞれのインターフェース・ケーブルで接続します。

現在発売されているプリンタのほとんどがセントロニクスという会社のインターフェース(**写真3**)を基準にしています。このため純正のプリンタでなくても多くのプリンタを接続することができます。

しかし,対応機種としてカタログに記載されている機種以外のものと接続する場合,一部機能が使えないことなどがありますので,必ず対応機種を確認しましょう。



《写真3》セントロニクス使用のプリンタ・コネクタ

●アプリケーションとの対応

もし今すでに気に入ったワープロなどのアプリケーション・ソフトがあって,そのソフトを使って印字するためにプリンタを購入したいと考えているのであれば,一応,ソフトに対応するプリンタを調べてみてください。ソフトによっては,使用できるプリンタが決まっている場合があります。

特にグラフィック・ソフトやワープロ・ソフトの場合は,プリンタによって影響を受けやすいので重要です。

逆に,プリンタを持っている場合は,そのプリンタに対応しているソフトを選ぶ必要があります。

●カラー印刷

プリンタの場合だけではありませんが,まずどんなことに使いたいかを考えることが大切です。

自分で作ったプログラムのリストを打ちだしたい,グラフィックにこっていて自分の作品をプリント・アウトしたい,年賀状やカードを印刷したい……など目的によって選ぶプリンタもちがってきます。

まず1色のみの印字でいいのか,カラー印刷がしたいのかを考えてください。もちろん,カラーがでればそれにこしたことはないのですが,そのぶん値段も高くなりますから,十分考えましょう。

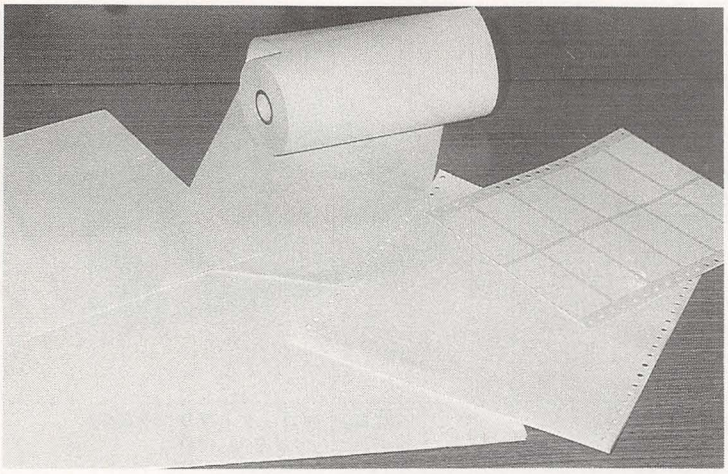
カラーのグラフィックスを印刷したいのなら熱転写方式が適しています。また,インクジェット式でもカラー印刷できるものがあり,きれいに印刷できます。

1色のみの印字しかできない機種でも,カラーのリボンが用意されていればカラー文字が印字できます。

●用紙

つぎに用紙の問題があります。用紙には大きくわけて単票用紙と連続用紙があります。単票は,1枚1枚の用紙で,カットシートともいいます。連続用紙は,ファンフォールド紙ともいい,用紙の両側にパンチ穴のあいた長くつながった用紙です。また,感熱用紙ではロールになったものもあります(**写真4**)。

使用できる用紙の大きさ(幅)は,単票の場合B4横,B4縦までなどと表示されることが多いようです。この場合の横,縦というのは差し込む方向を表しているので,B4横までといったらB4の長いほうの幅まで,B4縦といったらB4の短



《写真4》プリンタ用紙のいろいろ

いほうの幅までということになります。

連続用紙の場合は，幅はインチで表されます。連続用紙は10インチと15インチのものが多く使われます。1インチは2.54cmですから，10インチは25.4cm，15インチは38.1cmです。10インチはB4用紙縦の幅とほぼ同じ，15インチはB4横の幅より少し広いとおぼえてください。

プリンタによっては，80桁とか136桁という表示があります。80桁は10インチ，136桁は15インチの用紙まで使えます（**第5図**）。

また，用紙送りにも注目してください。連続用紙への印字にはトラクタ・フィーダが適しています。また単票で連続して何枚も印字したいときには，自動的に紙送りをするカットシート・フィーダが便利です（**写真5**）。

用紙については，ハガキへの印字が可能かどうかも確認しましょう。ハガキへ印字することが多い場合はハガキ対応のカットシート・フィーダがあれば便利です。

●文字種と文字品質

印字できる文字の種類もプリンタによってちがってきます。

まず，漢字についてはほとんどのものが第一・第二水準漢字をサポートしていますが，第二水準はオプションのものもあります。

また，漢字を明朝体のほかゴシック文字などで印字できるものや自分で作った文字や記号（外字）を登録できるものなどもあります。ポスターやカードなど文字にもこりたい場合には，これらの機能に注目しましょう。

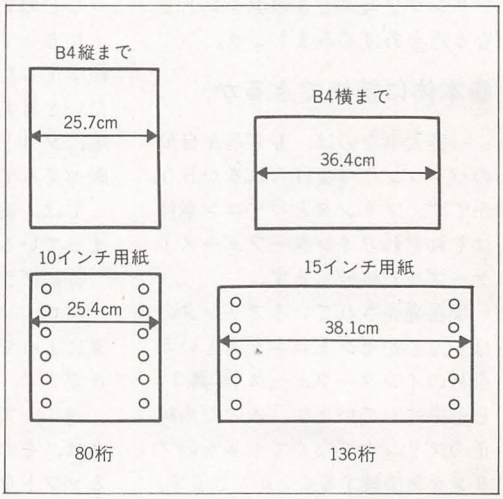
文字品質については，ドット・プリンタの場合24ドットより48ドットのもののほうがきれいな文字が打てますが，熱転写方式とインパクト方式では文字の感じがだいぶちがってきます。インパクト方式ではインクが紙に染み込んだ感じになるのに対し，熱転写方式では文字の表面がツルツルした感じになります。

文字の書体は同じ明朝体でもメーカーによってそれぞれちがいます。これはどのメーカーの文字がいいということでなく好き嫌いの問題になります。最近のカタログにはたいてい印字サンプルが載っていますので，比較してみるとよいでしょう（**写真6**）。

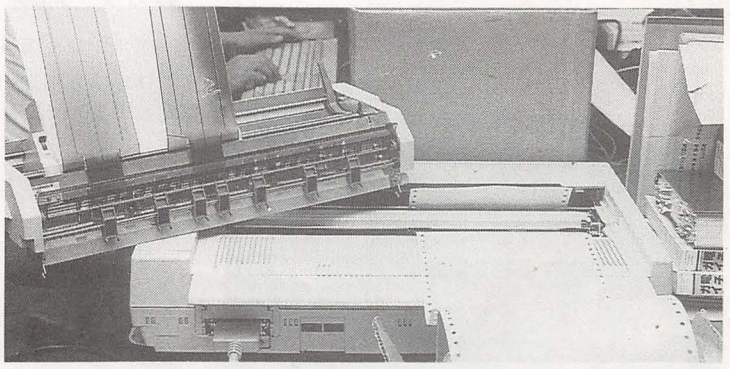
●印字速度と印字音

印字速度はカタログに1秒間に打てる文字数が載っています。普通速度はインクジェット，インパクト，熱転写の順ですが，最近では熱転写方式でも印字速度の速いものがでてきており，多量の印字をするのでなければ，印字速度の差はそれほど気にしなくてもいいかもしれません。

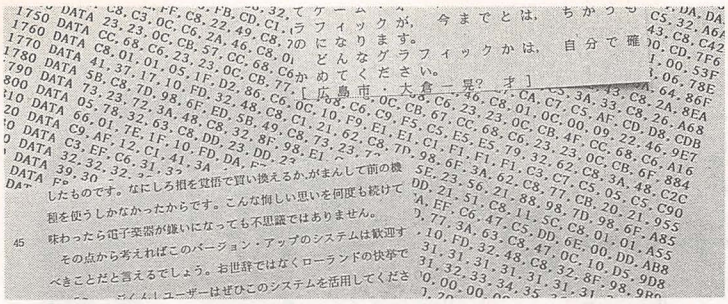
機能という点では，それほど考えなくてもいいのですが，実際使ってみると意外と気になるのが印



《第5図》用紙のサイズ



《写真5》連続用紙用と単票用紙用のフィーダ



《写真6》いろいろな文字がある

字音です。インパクト・タイプのものは音が大きく，熱転写やインクジェット方式は，静かです。インパクト・タイプのものでも最近の機種はだいぶ静かになってきていますが，兄弟といっしょの部屋だとか，夜使うことが多いといった場合はやはり熱転写かインクジェット・プリンタのほうがよいでしょう。

●サイズ

最近のプリンタはだいぶ小型になってきていますが，机の上などに置くのであれば，必ず大きさを確認しておきましょう。

特に136桁のプリンタは幅60センチ，奥行きも40センチ程度ありますので，かなり場所をとります。広いお店で見ると小さく見えるので，カタログなどで実際の寸法を確認することが大切です。

●価格とランニング・コスト

そして最後には，やはりお財布の中のお金と相談してきめなければなりません。一般的にモノクロよりカラー・プリンタは高く，また印字方式でいうと熱転写，インパクト，インクジェットの順が普通です。また印字できる用紙幅によっても当然価格はちがいます(第6図)。

価格ということでもうひとつ気を付けなければならないのは，プリンタを買ってからかかる用紙やリボンなど消耗品の費用，つまりランニング・コストです。ランニング・コストからいうと，コストがかかるのは感熱方式や熱転写方式です。

また，オプションが必要かどうかも確認する必要があります。用紙送りのためのオート・シート・フィーダはオプションとなっている機種が多く，2～3万円くらいします。

チェック・リストを作ろう

どうですか，自分のほしいプリンタ機種がはっきりしてきましたか? はっきりとした希望を持たずに販売店にいっても，お店の人から良いアドバイスを受けることはできません。また，すすめられるままに商品を買ってしまい，あとで「失敗した!」ということもあります。

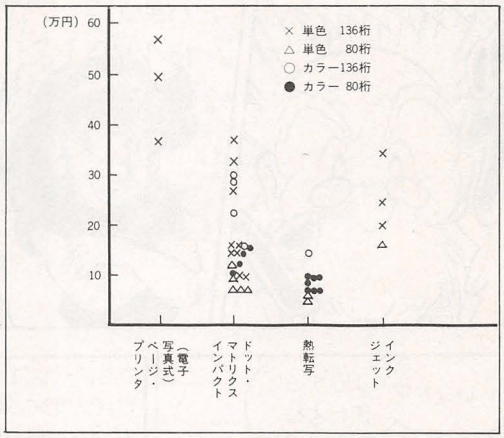
機能が多ければそれだけ価格は高くなりますが，大きすぎて置く場所がなかったり，せっかくの機能を全然使わなかったりでは困ります。

この機能だけは絶対ほしいという機能を抜きだしたチェック・リストを作ってお店に行ってはどうでしょうか(第2表)。折込の製品カタログも参考にしてくださいね。

それでは，ねらいを定めてお店へ行きましょう!

★

★



《第6図》プリンタの価格の分布（NECのPCシリーズ・対応のものでまとめています）

《第2表》プリンタ購入のためのチェック・リスト

本体機種	PC-8801mkII	「これだけはゆずれない」というポイント
カラー印刷	いる(グラフィック)	◎
用　紙	A4縦まで	
ハガキ印字	する	◎
文字種	文字はそんなに打たない	
印字音	防音つきの部屋なので気にならない	
サイズ	机の上に置きたい	
使用回数	そんなに多くない	
予　算	10万円まで	
よく使用するソフト	Z's STAFF	
カットシートフィーダ	なくてもいい	

Dr.Dとつぐ美の 新パソコンレクチャー9

～モデムって何だ？～

by くりひろし



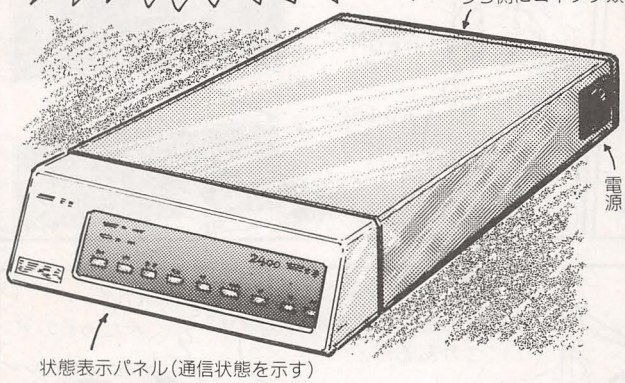
★最近はやりのパソコン通信！しかし，それには必要不可欠なのがモデムという周辺機器です。

★モデムはそんなに高価なものではありません（2,3万からあります）。中には，パソコンの中に内蔵できる，モデムカードというのもあります。

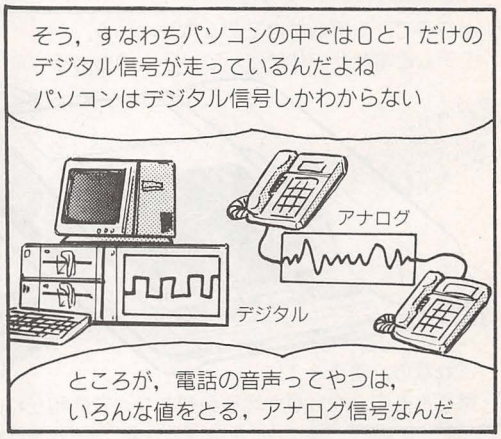
★パソコン通信は，おしゃべりあり，ゲームあり，情報あり，と何でもありの楽しいメディアですが楽しさのあまり長時間やりつづけてはいけませんね。電話代もたくさんかかるし，利用料もけっこうかかるんですから。

★とはいえ，秋の夜長にはぜひともパソコン通信を楽しみたいものですね。では，また来月！

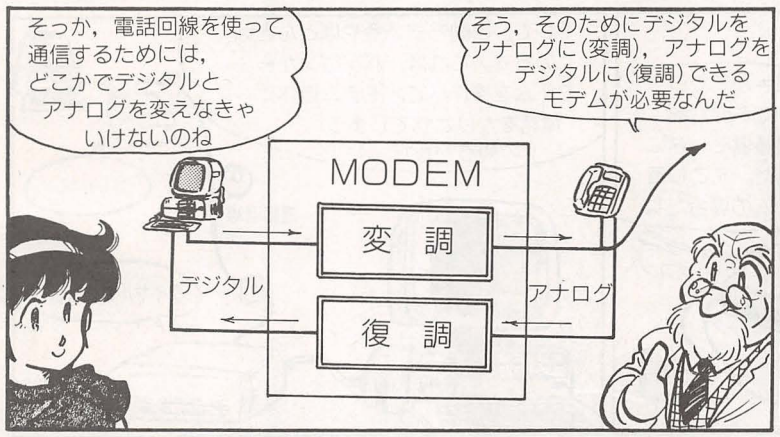
パソコン通信にはモデムという周辺機器が
ひつようだ！
MODEM（モデム）(MOdulater-DEModulater)
すなわち変復調装置のことだ！



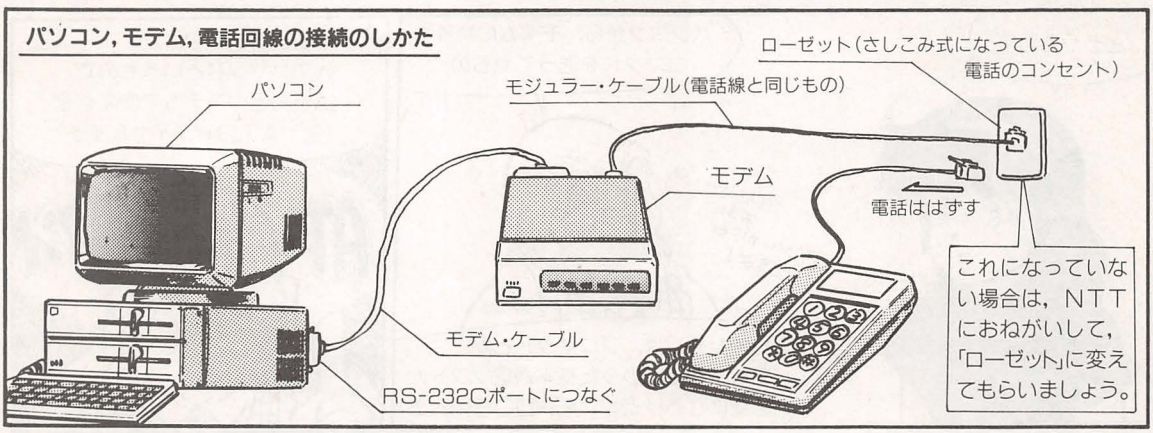












RS-232C?

RC-232Cは，25ピンのコネクタを持つ，パソコン通信用のインターフェースの規格の名前だよ

国際的な規格なので，ほとんど世界中どこのパソコンでも使えるものなんだ

RS-232Cポートは，最近のパソコンなら，たいてい内蔵されている

ついてなくても，別売のインターフェース・カードがあれば利用できるようになるはずだよ

RS-232C 内蔵型

RS-232C なしのとき

別売のRS-232Cインターフェース・カードを入れる必要がある

ところで，モデムにはモデムホンという，モデムと電話が一体になっているものもある

これなら，使うときに電話とモデムをとりかえる必要もなくて便利だね

さて！ パソコン通信には他にも必要なことがまだいくつかあるぞ！

じゃ，どうやって相手と通信するのか，わかるかい？

げげっ まだあるの？

……えと，えと，……わかんない

じゃ，みていこう。まず，手動方式！ モデムと電話を並列につないでおいて，ダイヤルする！

相手がでたら手動でモデムをデータ通信モードにしてやるんだ。すこし昔のモデムの場合だね

パソコンへ

そして，自動方式！今やほとんどはこの方式！これは，パソコンからモデムを操作して，モデム自体に電話をかけさせてしまうやりかただ

電話回線

はいはい

ダイヤルもしもし

どうやるの？

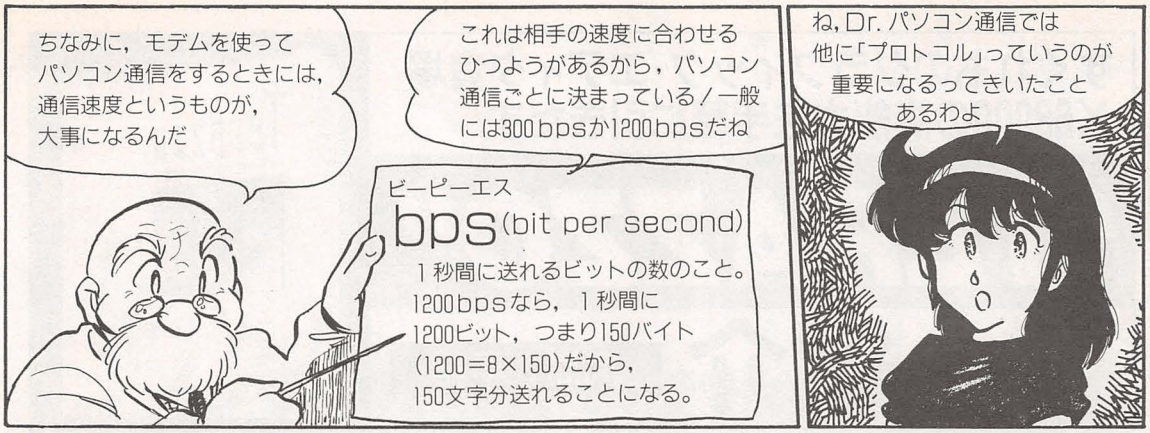
パソコンから，モデムに特殊なコマンドを送ってやるのさ

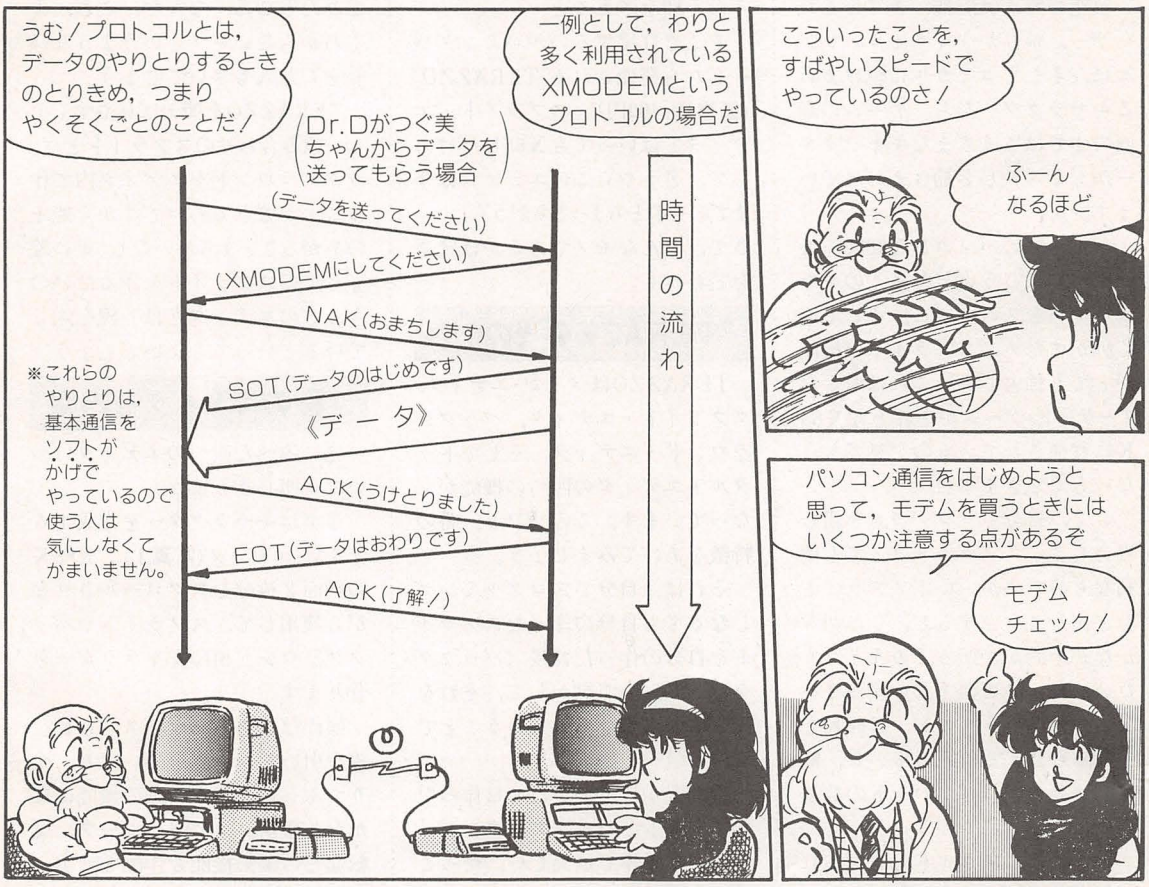
TEXTというのもあるぞ BASICからもできるよ！

そのためには，プロネットとか，プロコムとかいった基本通信ソフトが必要になるけどね(MS-DOSのとき)

最も標準的なのは，ATコマンドというもので，ほとんどのモデムで使えるぞ(例：ATDでダイヤルする)

AT コマンド

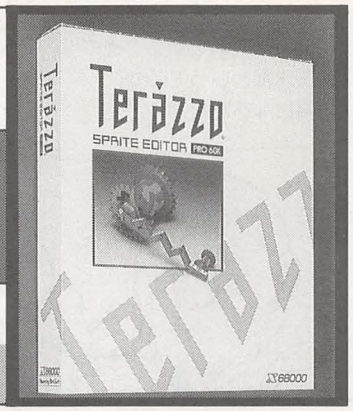

ちなみに，モデムを使って
パソコン通信をするときには，
通信速度というものが，
大事になるんだ
これは相手の速度に合わせる
ひつようがあるから，パソコン
通信ごとに決まっている／一般
には300bpsか1200bpsだね
ビーピーエス
bps(bit per second)
1秒間に送れるビットの数のこと。
1200bpsなら，1秒間に
1200ビット，つまり150バイト
(1200=8×150)だから，
150文字分送れることになる。
ね，Dr.パソコン通信では
他に「プロトコル」っていうのが
重要になるってきいたこと
あるわよ


うむ／プロトコルとは，
データのやりとりするとき
のとりきめ，つまり
やくそくごとのことだ／
一例として，わりと
多く利用されている
XMODEMというプロトコルの場合だ
Dr.Dがつぐ美ちゃんからデータを送ってもらう場合
(データを送ってください)
(XMODEMにしてください)
NAK(おまちします)
SOT(データのはじめです)
《データ》
ACK(うけとりました)
EOT(データはおわりです)
ACK(了解／)
時間の流れ
※これらのやりとりは，基本通信をソフトがかげでやっているので使う人は気にしなくてかまいません。
こういったことを，
すばやいスピードで
やっているのさ／
ふーん
なるほど
パソコン通信をはじめようと
思って，モデムを買うときには
いくつか注意する点があるぞ
モデム
チェック／


《パソコン通信に使える七つのポイント》
1.通信速度　300bps，1200bps
2.通信方式　全二重
3.通信規格　V21 or V22
4.通信同期　非同期
5.インターフェース　RS-232C
6.接続方式　モジュラー，ローゼット
7.(できれば)ATコマンド使用可
これらの条件が
OKならばまず
大丈夫じゃよ
はーい
よおし
パソコン通信
はじめるぞっ
1か月後
えーん Dr.D一
電話代がこんなに〜
どひゃー
やりすぎじゃ／
みんなはマネしないよーにね！
つぐ美さま
¥30,000
NTT

すぐれものグラフィック・エディタ登場
X68000の高能力を手軽に引きだす
“TERAZZO”（テラッツォ）紹介

高島　早紀



夜空に舞う戦闘機，きらめくレーザー，飛びかうミサイル。リアルに，そしてコミカルに駆けまわるキャラクターたち。ゲームの画面の中ではさまざまなキャラクターがところ狭しと動きまわっています。

シャープのパソコンX68000（X68K）ではこういった多くのキャラクターをスムーズに，そして速く動かすためのスプライトの機能がとても強力です。これは派手なアーケード・ゲームがどんどんX68Kに移植されているのを見ても，なっとくできますね。

さて，自分でプログラムを組む場合もこのスプライトはとても便利なものですが，いざスプライトを定義しようとすると，これがなかなか手間がかかってめんどうくさい。自作のエディタを使っている人も多いそうですが，X68Kともなると使える色数も多いし，解像度が高いから打つドットの数も多い。

動かせるスプライトの数がこれだけあるのだから大きなボスキャラなんかも作ってみたくなるけど，その手間を考えると……。

そこで登場するのがハミングバードから発売される“TERAZZO”（テラッツォ）。（価格19,400円）。スプライト・エディタとはいってもX68Kだけあって，どうやらこのエディタは今までのものとちょっとちがうらしい。さて，どんなモノであるかは続きを読むべし。

“TERAZZO”そのウリ

TERAZZOはメイン・エディタ，スプライト・エディタ，バックグラウンド・エディタ，そしてトータル・エディタの四つの機能からなっています。このソフト一番の特徴をあげてみましょう。

それは，「自分でプログラミングしなくても自分の作ったスプライトを自分の作った背景（バックグラウンド）上で動かして，それを見ることができる」ということです。

時間をかけてていねいに作ったスプライトとバックグラウンド。それぞれ単体では美しい，かっこいい，スゴい！　だったのが，わざわざプログラムを組んで動かしてみたところ，なんだ，これ，よくわからないぞ！というような経験をした人も多いでしょう。

TERAZZOを使えば見やすく美しい組み合わせのスプライトとバックグラウンドをエディタ内で作ることができるわけですから能率のあがることまちがいなし。単に絵としてのスプライトを作るだけの今までのエディタとは一線を画しているといってもよいでしょう。

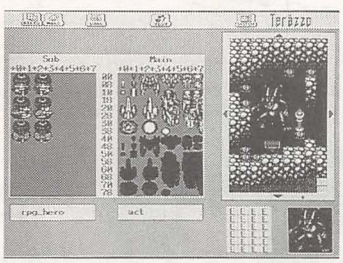
4種のエディタを内蔵

先に述べた四つのエディタについて説明しましょう。

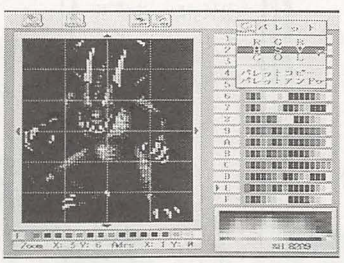
まずはキャラクターを作成するメイン・エディタ（**写真1**）。X68Kの画面2枚分をスクロールさせながら使用して，スプライトやバックグラウンド用のキャラクターを作ります。

操作はもちろんマウスでOK。線を引いたり，円を描いたり，塗りつぶしたりと，作画の機能はなかなか豊富。コピーやムーブ，反転などの編集機能も作画をサポートしてくれます。

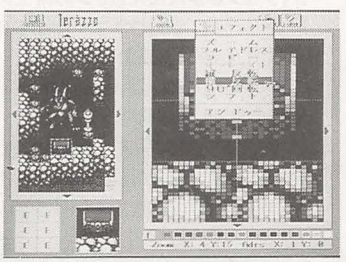
カラー・パレットは画面右端に



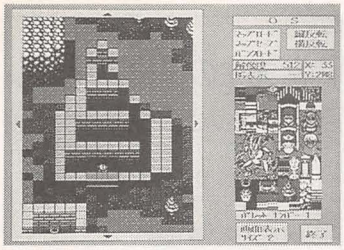
▲《写真1》メイン・エディタの一画面。取り込んであるのはおまけのゲムのデータ



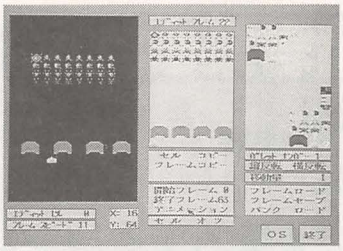
▲《写真2》使うカラーの選択方式からして3種類もある



▲《写真3》必要に応じてズーム機能を使う。拡大表示によって細かい修正も容易に



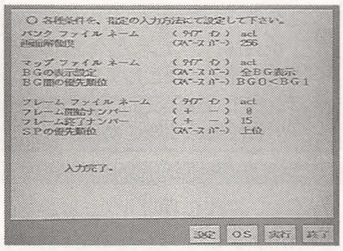
▲《写真4》バックグラウンド・エディタ。マップを上下左右にスクロールさせることができる



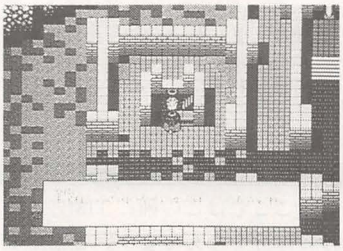
▲《写真5》キャラクターの動きをスプライト・エディタでチェックする



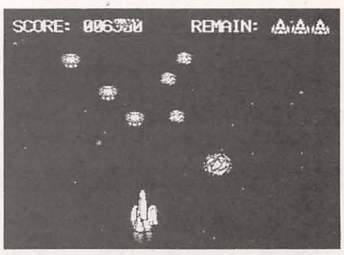
▲《写真6》マップの縮少表示。これで全体のバランスを見ることができる



▲《写真7》トータル・エディタでのデータ入力画面。ちょっとむずかしい(カナ？)



▲《写真8》おまけについてくるゲームその1。高解像度モードを使っていてとても美しい



▲《写真9》ゲームその2。おまけのくせにボスキャラまで登場するコリよう

表示され，ユーザーが6万色の中から選んだ色を置いておくことができます。また，色を選ぶ方法はHSV, RGB, COLと三つもあり，6万色という発色数をユーザーが使いこなせるように工夫されています(**写真2**)。

エディット・ウィンドゥ内はズームすることにより，細かい修正をしやすくすることができたり，ゲージ（目盛）も大まかに表示したり，細かく表示したり，消したりと好みの状態をユーザーが選べる親切設計です(**写真3**)。

ここで作られたキャラクターをさらに他のエディタ上へ移してスプライトやバックグラウンドのできを確かめることになります。

他のスプライト・エディタやバックグラウンド・エディタ（**写真4**）はこのメイン・エディタから起動しますが，その際にユーザー・ディスク上に一定の空きがないと起動させることができません。

空きディスクを差し換えればいいのですが，RAMが増設してあればこの手間はいりません。PROや，EXPERTモデルを持っている人なら手間いらずで便利なんですけどね。

スプライト・エディタでは，作ったキャラクターを実際に動かしてみて，ぎこちなく滑らかに動かせるか，他のキャラクターとの調子があっているかなどを確認します(**写真5**)。もしここで修正したい点があった場合はスプライト・エディタを終了させればメイン・エディタへもどるようになっていますから，両方のエディタを往復して自分のイメージをうまく形にしていくわけです。

バックグラウンド・エディタでは作ったキャラクターをつなげて，色の調子や模様のつながりぐあいを確認します。

また，キャラクターをつないでマップを作成することもできます。このマップは一度に8×8画面分のものを2枚まで作ることができ，縮少表示で全体のイメージをつかむことが簡単(**写真6**)。スクロールさせてイメージを確かめることもできます。

最後のトータル・エディタ（**写真7**）が先に書いた，バックグラウンド上でスプライトを動かすことのできるエディタです。ここでまめに確認作業を行なえば，あとになって「こんなはずじゃなかったんだけど」ということもなくなるわけですね。

さらに

発売されているソフトからキャラクターを取り込むことができます。自分でキャラクターを作るときの参考になることまちがいなし。またそういったソフトに自分のキャラクターを組み込んで遊ぶと気分はグラフィック・デザイナー。

そしてこのソフトにはおまけのゲームが2本ついてきます。1本は会話をしながらキャラクターをフィールド上で動かしていくRPGもどき（失礼）のゲームで（**写真8**），もう1本は宇宙空間でのシューティング・ゲーム(**写真9**)。それぞれおまけにしてはなかなか遊べるもの。スプライト・エディタのおまけについているだけあって，キャラクターがとてもていねいに作られているのに好感がもてます。

自作派の人には強力な味方になってくれそうなこのソフト。軽い気持ちで使うにはちょっと歯ごたえがありすぎるくらいのソフトだけれど，ベーマガに投稿しようと思ってるキミなんかにおすすめのソフトです。

プロを目ざす諸君集まれ！
内藤寛のゲーム・プログラミング道場

みなさんこんにちは。私は，ここ1か月ばかり地獄のような日々を過ごしました。でもやっとそれからも解放され，今は平和な日々を送っています。えっ？何がそんなに大変だったかってそれはあれですよあれ！。そうドラクエⅣの最後のつめだったんですよ。やっと完成しました。いやー長かったなー。発売も来年1月に決定したしね。お年玉は使わずに，ためておきましょう。

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。

Q 内藤先生はじめまして。ぼくはパソコンを買ってから2年になる中学3年生です。機種はPC-8801MHなのですが，BASICにおいて常にちがった乱数を発生させる方法はありませんか？もしあるならぜひとも教えてください。

（東京都江東区・**けいえむ14才**）

A BASIC言語の乱数は，RUNやCLEARをしたときに，その系列を初期化してしまいます。これによって，一番最初にでてくる数は，必ず同じ値になってしまいます。RANDOMIZEという命令を行なうことによって，この系列を変えることができます。

BASICのリファレンス・マニュアルのRANDOMIZEのところを読むと，乱数の種をこの命令のあとに与えなければならない，なんて無責任なことが書いてあるよね。

では，この種〈式〉はどうやって決定すればよいのでしょうか。この式をたとえば〈5〉としても，結局毎回同じ系列を与えられるので，いつも同じ値しかでてこないことになっちゃいます。

そこで，**リスト1**を見てください。ここではこの種にTIME＄の秒の部分を与えてます。こうすることによって，プレイヤーのRUNした時間によって種がかわるよね。またそのあと，タイトルをだしてキーが押されるまでの間のループでも，常に乱数を発生させていることがわかるでしょう。

このことは，タイトルに限らずに，ゲーム中のキーウエイト（キー待ち状態）でも行なうようにすれば，GOODな乱数の値がでてくるでしょう。

ほんとうの乱数を発生させるのは，マシン語の世界でもむずかしく，私が過去体験した，乱数の裏話をしましょう。

敵が動くロジックだったのですが，上下左右のどっちに動くかを乱数できめ，その方向に障害物がなければ進み，あったら他の方向を再び乱数できめる，という一見なんの変哲もないロジックなんだけど，これには大きな穴があって，ゲームをやっていると，ごくたまーに動かなくなることがあったんです。このルーチンのどこかがバグっていることまではつきとめました（実は，ここまでつきとめるまでロジック・アナライザなんかも使って3日ぐらいかかった）。なぜ動かなくなっちゃうかというと，返ってくる乱数が，毎回同じ値だったのです。

このゲームのCPUはZ-80で，その中のリフレッシュ・レジスタを使っていたけど，これは常にちがった値が返るはずなのです。しかしたまたま，このルーチンの1ループの周期と，この系列があっちゃったみたい。こんな信じられないようなことが現実に起こったのには，すんげーびっくりしました。

結局このときは，行こうとする方向に障害物があったら，動かないというロジックにかえました。みんなもこういう危険なロジックは組まずに，必ず安全装置をかけましょう。

ドラクエでは，あるていどループしてみて，同じ値しか返ってこなければ，動かないような安全装置が入っています（ドラクエでもこの現象が起こったのだ！）。

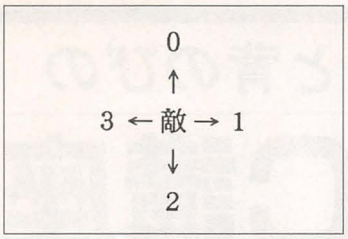
《リスト1》乱数発生用プログラム・リスト

```
100 RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))          乱数の周期を設定
110 CLS:LOCATE 25,10:PRINT "Push any key to START!"   タイトル
120 A$=INKEY$                                キースキャン
130 R=RND(1)                                 乱数を発生
140 IF A$="" THEN 120                        キーが押されたか？
150 PRINT INT(RND(1)*100)                    乱数を表示
```

Q 先生。パックマンなどのキャラクターに近よってくるモンスターの動きは，どんなアルゴリズムでプログラミングするのですか！

（福岡県福岡市・**右脳人間**）

A 敵が自分のことを追いかけてくる……怖いですねー，怖いですねー。もう今夜は寝れないですねー。なーんていってる場合じゃないよ



《第1図》敵の動こうとする方向を決めよね。

ウン，まー追いかけるといってもいろいろあるわけでして，パックマンのアカベーみたいに上下左右のみの動きもあれば，R-TYPEの誘導ミサイルみたいに，斜めにも動くのもあるよね。

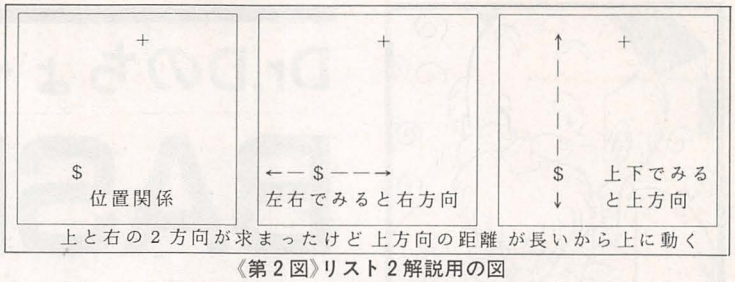
ここでは，基本的な，上下左右のアルゴリズムを説明してみよう。いっぺんに4方向のどこに動こうか判定するのはたいへんなんで，上下，左右のそれぞれについて，考えてみることにする。

リスト2の700行からがそのルーチンになるけど，まず，敵と自分のX，Y方向それぞれの距離を求めてみる。そして，この距離が両方共0ならば敵は自分と同じ場所にいるっていうことになるよね。

ここまではいいよね。さてつぎが問題，敵の動こうとする方向を**第1図**のようにきめておくとすると，自分のY座標と敵のY座標をくらべてみて自分のほうが小さければ0(上)，大きければ2(下)ということになるんだけど，いいかな？同じように左右についても自分のX座標のほうが小さければ3(左)，大きければ1(右)になるよね。

ここまでで，上と右とか下と左なんていう組合せができたことになるよね。しかし，上下左右のどれか1方向しか選択できないのでどっちかに決めなきゃならないんだ。

そこでここでは740行のようにして最終的な方向を決めている。さっき求めたX，Y方向のそれぞれの距離を比較して同じなら前と同じ向き，X方向のほうが大きければ左右，Y方向が大きければ上下のどっちかになるよね。



上と右の2方向が求まったけど上方向の距離が長いから上に動く

《第2図》リスト2解説用の図

《リスト2》敵が追いかけてくるアルゴリズム用プログラム・リスト

```
100 GOSUB 200                                   画面を初期化
110 GOSUB 300                                   変数のセット
120 FOR I=1 TO 30
130 GOSUB 400                                   自分を動かす
140 GOSUB 600                                   自分を表示
150 NEXT I
160 GOSUB 700                                   敵を動かす
170 GOSUB 900                                   敵を表示
180 GOTO 120                                    繰りかえす
200 WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1:CLS 3             画面初期化
210 RETURN
300 MX=40:MY=24:EX=40:EY=0                      自分と敵の位置を決定
310 RETURN
400 A$=INKEY$
410 IF A$="" THEN 440                           何も押されていなければ、返る
420 GOSUB 620                                   自分を消す
430 ON INSTR("2468",A$) GOTO 450,480,510,540    いつものパターン
440 RETURN
450 MY=MY+1 : IF MY>24 THEN MY=24               上へ移動
460 RETURN
480 MX=MX-1 : IF MX<0  THEN MX=0                右へ移動
490 RETURN
510 MX=MX+1 : IF MX>79 THEN MX=79               下へ移動
520 RETURN
540 MY=MY-1 : IF MY<0  THEN MY=0                左へ移動
550 RETURN
600 LOCATE MX,MY:PRINT "+";                     自分表示
610 RETURN
620 LOCATE MX,MY:PRINT " ";                     自分消去
630 RETURN
700 LX=ABS(MX-EX):LY=ABS(MY-EY)                 自分と敵のX，Y方向それぞれの
                                                距離を求める
710 IF LX=0 AND LY=0 THEN RETURN                距離がX，Y共0なら動かない
                                                (到着している)
720 IF MY<EY THEN EUD=0 ELSE EUD=2              敵から見た自分がYについて、
                                                上下どっちにいるか
730 IF MX<EX THEN ELR=3 ELSE ELR=1              敵から見た自分がXについて、
                                                左右どっちにいるか
740 IF LX=LY THEN EDIR=EDIR ELSE IF LX>LY THEN EDIR=ELR ELSE EDIR=EUD
                                                X，Yそれぞれの距離が同じなら
                                                今向いている方向を優先する。
                                                X方向の距離の方が、Y方向より
                                                大きければ、左右どちらか、小さ
                                                ければ、上下のどっちかに方向を
                                                決める
750 GOSUB 920                                   敵を消去
760 ON EDIR+1 GOTO 770,790,810,830              740行で決めたそれぞれの方向へ
770 EY=EY-1                                     敵、上へ
780 RETURN
790 EX=EX+1                                     敵、右へ
800 RETURN
810 EY=EY+1                                     敵、下へ
820 RETURN
830 EX=EX-1                                     敵、左へ
840 RETURN
900 LOCATE EX,EY:PRINT "$";                     敵表示
910 RETURN
920 LOCATE EX,EY:PRINT " ";                     敵消去
930 RETURN
```

と，まあこんな具合に求めてみたけど，理解してもらえたかな？実際に紙に書いてみるとなっとくできると思うよ。参考例として**第2図**を見てみてね。(追伸：私は早見優のファンなのでこんどから彼女のポストカードで送るように!?)



Dr.Dのちょっと背のびの BASIC講座

※各機種対応

ピープホール型迷路ゲームに挑戦！

おなじみ編集部

影：ハーイ，みなさん元気にプログラミングにはげんでいますか。さあ，今月もさっそくはじめましょう。みなさんからのハガキも徐々に増えてきました。ではおハガキの紹介から。

綾瀬市の相崎君より「いつも思うんですけど，Dr.Dの口ってどこにあるんですか？」

Dr.D：大きなお世話じゃ。

影：これはちょっとしたジョークのお便りでした。では，まともなものを…。名古屋市のA君より「PC-9801版ドラゴンバスター買いました。すごいですね。このようなスクロールは一体どのようにやっているんですか？」

編：スクロールの質問っていうのは，いつまでたってもありますねー。私の好きな昔懐かしの「ラリーX」も4方向にスクロールしていましたよね。

Dr.D：ふむ，4方向（上下左右）へのスクロールか。うーん，いい題材じゃな。

編：それでは今月は…。

Dr.D：4方向スクロールを利用した迷路ゲームに挑戦！といこか。

今月の課題：ピープホール型迷路ゲーム

影：それはおもしろそうですね。ウッシッシッ。

Dr.D：さらに，画面の一部しか見えないピープホール・タイプと呼ばれる迷路ゲームを目ざすぞ。いいな。

編：おー！ドラクエの迷宮とかイースの洞窟みたいなあれね。

影：洞窟といえば，カギを拾って出口へ急ぐ!!なんていうのがいいですね。

Dr.D：うむ。そうしよう。

迷路の一部を取りだす

編：では，さっそく。今回のポイントはなんですか？

Dr.D：何といっても迷路の一部を取りだすという処理じゃろ。それにはMID＄という関数を使うわけじゃ。

編："MID＄"ですか？"＄"がついているから文字関数ですね。

影：迷路なのになんで文字を使うんだろ。

Dr.D：うむ。迷路を文字列（"A＄"とか"ABC"等，文字の集まり）として覚えさせておくんじゃよ。たとえば，M＄という変数を用意しておく。これを配列にしておいて，上から順番に迷路を横に切る。そして，そのひとつひとつをM＄(0)，M＄(1) ……に入れておくんじゃ（第1図）。

編：そうするとどのようなメリットが？

Dr.D：迷路そのものを文字として扱っているから，PRINT文ですぐに表示できる。他にもMID＄，LEFT＄，RIGHT＄等で簡単に処理できるんじゃ。これらが実行速度をあげるのに大きく関わっているわけじゃ。

編：確かに0や1といったデータにわざわざ変換しなくてもすみますね。

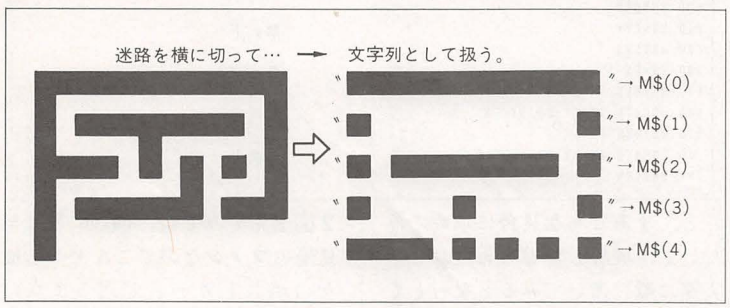
影：それと，迷路のデータも見やすいし，いじりやすいですね。

Dr.D：さて，文字変数にしたところで，一部分だけ表示させてみよう。迷路そのものは25×19の大きさなのじゃが，そのうち5×5のみ表示することにしよう（第2図）。

編：M＄の中から5文字取りだすということですね。

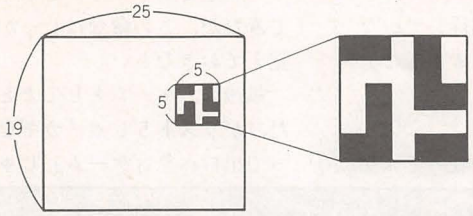
Dr.D：うむ。5×5の大きさだから五つのM＄から5文字ずつ引きだして表示するわけじゃが，それをプログラムで表すと，**リスト1**のようになるぞ。

編：100行で画面の設定をしてい



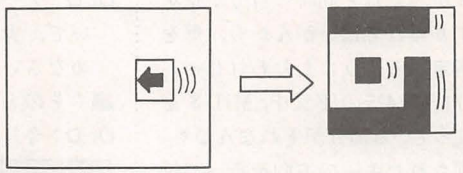
《第1図》迷路を横に切って文字列にする

機種変更リスト＝FM-7系：A＄＝INKEY＄→A＄＝CHR＄(PEEK(&HFD01))　X1系：WIDTH40，25→WIDTH 40
MSX系：WIDTH 40，25→WIDTH 32/A＄＝INKEY＄→A＝STICK(0)/IF文中のA＄＝"8"→A＝1/A＄＝"2"→A＝5/



本当はこれだけある迷路から→5×5だけ取りだす。

《第2図》5文字分だけ取りだす



取りだす部分を次々と変えると→スクロールしているように見える。

《第3図》そしてスクロール

《リスト1》迷路の一部(5×5)を取りだすプログラム・リスト

```
100 WIDTH 40,25:CLS          ←画面設定
110 DIM M$(22)               ←配列定義
120 FOR I=0 TO 22:READ M$(I):NEXT   ←画面データを読み込む
130 LOCATE 4,5:PRINT "┌──────┐";
131 FOR I=6 TO 10:LOCATE 4,I:PRINT "|      |";:NEXT   } ワクの表示
132 LOCATE 4,11:PRINT "└──────┘";
150 X=5:Y=12
200 FOR I=-2 TO 2
210  LOCATE 5,8+I:PRINT MID$(M$(Y+I),X-2,5)   } 5×5マスの表示
220 NEXT I
1000 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1001 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1002 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1003 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1004 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1005 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1006 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1007 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1008 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1009 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1010 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1011 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1012 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1013 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1014 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1015 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1016 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1017 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1018 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1019 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1020 DATA ■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1021 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1022 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

るんですね。これは機種によって異なるので注意してください。

Dr.D：**110行**でM$の配列を宣言している。**120行**では，宣言したM$に**1000行**以降の迷路のデータを読み込んでいる。**130行～132行**はワクを表示している。**150行**で設定しているX，Yは自分のいる位置を示すんじゃ。そして，5×5の部分を区切って表示しているのが，**200～220行**というわけじゃ。

編：Iを－2から2へと変えることによって，自分の位置から上下2歩分の範囲を表示するようにしているんですね。

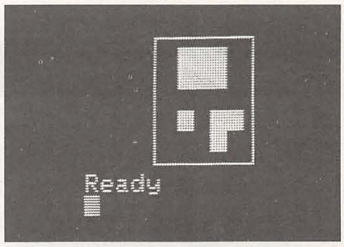
Dr.D：そして，**210行**のMID$で，M$のY＋I番より，左からX－2（つまり自分より左2歩のところ）から5文字分取りだしている。こうして5×5の範囲を表示しているんじゃ。

影：迷路の一部は表示できたけどスクロールしないじゃないですか。どうするんですか？

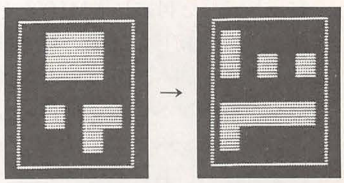
5×5マスをスクロールさせる

編：自分の位置(X，Y)をいろいろ変えてやるとスクロールするんじゃないですか？

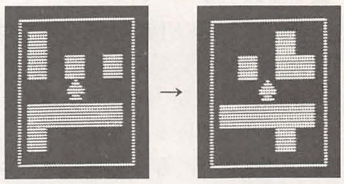
Dr.D：そのとおりじゃ。自分の動く方向にしたがってX，Yを変えてやるんじゃ。**リスト2**を追加してみなさい。テンキーの[8][2][4][6]で上下左右に動く(MSXはカーソル・キー）じゃろ（**第3図**）。



▲リスト1の実行画面



▲リスト1＋2の実行画面



▲リスト1＋3の実行画面

影：確かにスクロールしましたが，自分が表示されなきゃ意味がないんじゃないですか。

Dr.D：そう言うと思って，**リスト3**を用意した。**リスト2**のかわりにこの**リスト3**を追加してみてくれ。

編：**リスト3**の**171～174行**には自分の表示とは関係ないものが追加されているようですが。

《リスト2》迷路の一部がスクロールするプログラム・リスト(リスト1に追加)

```
160 A$=INKEY$          ←A$に1文字入れる
171  IF A$="4" AND X> 3 THEN X=X-1
172  IF A$="6" AND X<27 THEN X=X+1
173  IF A$="8" AND Y> 3 THEN Y=Y-1
174  IF A$="2" AND Y<20 THEN Y=Y+1   } キー判定
290 GOTO 160
```

《リスト3》自分も表示するプログラム・リスト(リスト1に追加)

```
160 A$=INKEY$
170 MID$(M$(Y),X,1)=" "
171  IF A$="4" AND MID$(M$(Y),X-1,1)<>"■" THEN X=X-1
172  IF A$="6" AND MID$(M$(Y),X+1,1)<>"■" THEN X=X+1
173  IF A$="8" AND MID$(M$(Y-1),X,1)<>"■" THEN Y=Y-1
174  IF A$="2" AND MID$(M$(Y+1),X,1)<>"■" THEN Y=Y+1
180 MID$(M$(Y),X,1)="♠"   ←自分の位置に"♠"を表示
290 GOTO 160
```

A$＝"6"→A＝3/A$＝"4"→A＝7

Dr.D：180行で自分を表示しておるが，それと同時に自分が壁をすりぬけてはいかんから，壁を判定するようにしたわけじゃ。171～174行のIF文中，MID＄を使っている部分がそれなんじゃ。押されたキーの方向を調べて壁ではなかったら進めるようにしておる。

影：ここまでくれば，もうすぐゲームになりますね。

カギと出口を表示

編：いよいよカギと出口ですね。

Dr.D：最初に乱数でカギを適当に置いておく。それを取ったら出口が出現する。というようにする。カギを拾ったか，出口についたか，といった判定にもMID＄を使うぞ。移動した直後，自分のいる場所を調べ，カギがあれば拾うルーチンへとぶ。出口ならそのルーチンへとぶというふうにすればいいわけじゃ。

編：**リスト4**がそれですね。ところでKGはあと何個カギを取ればよいかを示しているんですね。0になったら「出口へ急げ！」と表示しているんですね。

影：ウハウハ，もう一息でゲームらしくなるぞー。

Dr.D：ゲームばかり期待していないで，少しは理解するように努めなさい。

編：そのとおりですよ。

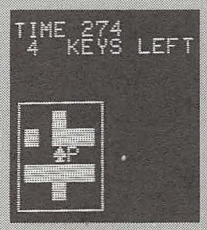
Dr.D：今月はMID＄を使ってスクロールさせるということをやってみたが，この命令はしっかり覚えておきなさい。

最後に，ゲームとしてまとめたのが**リスト5**じゃ。「カギを取って出口へ急げゲーム」じゃ。

今月のゲーム（リスト5を実行）

カギ(P)を取ってください。あといくつ取ればいいのかは「3 KEYS LEFT」というふうにでています。すべてのカギを取ると出口(□)が出現するので急いでください。

タイム制ですので，時間がなくなるとゲーム・オーバー。リターン・キーで再スタート。クリアしたときもリターン・キーを押して再スタートです。



▲ゲーム画面。よしカギを見つけた



▲出口を見つけた。これでクリア

《リスト4》カギと出口の表示のプログラム・リスト（リスト1と3に追加）

```
140 RN=3 ←―― 取るべきカギの数
151 FOR I=1 TO RN
152  KX=INT(RND*24)+3:KY=INT(RND*18)+2
153  IF MID$(M$(KY),KX,1)<>" " THEN GOTO 152
154  IF ABS(KX-MX)+ABS(KY-MY)<5 THEN GOTO 152
155  MID$(M$(KY),KX,1)="P"
156 NEXT I
157 KG=RN
175 L$=MID$(M$(Y),X,1)
190 IF L$="P" THEN GOTO 300
191 IF L$="□" THEN GOTO 500
250 LOCATE 4,2:PRINT KG;" KEYS LEFT"
299 '
300 KG=KG-1
310 IF KG>0 THEN GOTO 160
320 KX=INT(RND*24)+3:KY=INT(RND*18)+2
330 IF MID$(M$(KY),KX,1)<>" " THEN GOTO 320
340 IF ABS(KX-MX)+ABS(KY-MY)<5 THEN GOTO 320
350 MID$(M$(KY),KX,1)="□"
360 LOCATE 4,3:PRINT "HURRY TO EXIT !"
370 GOTO 160
499 '
500 LOCATE 3,13:PRINT "CLEAR !"
510 END
```

カギを画面中にバラまく

カギを取ったときの処理
カギをすべて取ったら，出口を表示

《リスト5》今月のゲーム・プログラム・リスト

```
100 WIDTH 40,25
110 DIM M$(22)
120 FOR I=0 TO 22:READ M$(I):NEXT
130 RN=3:SC=0
140 '
150 X=5:Y=12:TM=100+RN*50
160 FOR I=1 TO RN
170  KX=INT(RND*24)+3:KY=INT(RND*18)+2
180  IF MID$(M$(KY),KX,1)<>" " THEN GOTO 170
190  IF ABS(KX-MX)+ABS(KY-MY)<5 THEN GOTO 170
200  MID$(M$(KY),KX,1)="P"
210 NEXT I
220 KG=RN
230 '
240 CLS
250 LOCATE 4,5:PRINT "┌――――┐";
260 FOR I=6 TO 10:LOCATE 4,I:PRINT "|      |";:NEXT
270 LOCATE 4,11:PRINT "└――――┘";
280 '
290 A$=INKEY$
300 MID$(M$(Y),X,1)=" "
310  IF A$="4" AND MID$(M$(Y),X-1,1)<>"■" THEN X=X-1
320  IF A$="6" AND MID$(M$(Y),X+1,1)<>"■" THEN X=X+1
330  IF A$="8" AND MID$(M$(Y-1),X,1)<>"■" THEN Y=Y-1
340  IF A$="2" AND MID$(M$(Y+1),X,1)<>"■" THEN Y=Y+1
350 L$=MID$(M$(Y),X,1)
360 MID$(M$(Y),X,1)="♠"
370 IF L$="P" THEN GOTO 460
380 IF L$="□" THEN GOTO 550
390 '
400 FOR I=-2 TO 2
410  LOCATE 5,8+I:PRINT MID$(M$(Y+I),X-2,5)
420 NEXT I
430 LOCATE 4,2:PRINT KG;" KEYS LEFT"
431 TM=TM-1:LOCATE 4,1:PRINT "TIME";TM
440 IF TM>0 THEN 290
441 LOCATE 4,13:PRINT "GAME OVER"
442 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 442
443 GOTO 130
450 '
460 KG=KG-1
470 IF KG>0 THEN GOTO 290
480 KX=INT(RND*24)+3:KY=INT(RND*18)+2
490 IF MID$(M$(KY),KX,1)<>" " THEN GOTO 480
500 IF ABS(KX-MX)+ABS(KY-MY)<5 THEN GOTO 480
510 MID$(M$(KY),KX,1)="□"
520 LOCATE 4,3:PRINT "HURRY TO EXIT !"
530 GOTO 290
540 '
550 LOCATE 3,13:PRINT "CLEAR !"
551 SC=SC+TM
552 LOCATE 0,0:PRINT "SCORE";SC
560 MID$(M$(Y),X,1)=" "
570 RN=RN+1:IF RN>15 THEN RN=8
580 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 580
590 GOTO 150
600 '
610 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
620 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
630 DATA ■                                  ■
640 DATA ■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■  ■
650 DATA ■  ■                              ■  ■
660 DATA ■  ■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■  ■  ■
670 DATA ■  ■  ■                          ■  ■  ■
680 DATA ■  ■  ■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■  ■  ■  ■
690 DATA ■  ■  ■  ■                      ■  ■  ■  ■
700 DATA ■  ■  ■  ■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■  ■  ■  ■  ■
710 DATA ■  ■  ■  ■  ■                  ■  ■  ■  ■  ■
720 DATA ■  ■  ■  ■  ■  ■■■■■■■■■■■■■■  ■  ■  ■  ■  ■
730 DATA ■  ■  ■  ■  ■  ■              ■  ■  ■  ■  ■  ■
740 DATA ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■■■■■■■■■■  ■  ■  ■  ■  ■  ■
750 DATA ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■          ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■
760 DATA ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■■■■■■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■
770 DATA ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■      ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■
780 DATA ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■
790 DATA ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■   ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■
800 DATA ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■■■■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■
810 DATA ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■        ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■
820 DATA ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■■■■■■■■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■
830 DATA ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■              ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■
```


※リスト4と5を実行したとき機種によってOut of String Spaceエラーがでる場合があります。そのときは，CLEAR500(または700)を実行してからRUNし直してください。

●短期●集中連載

MS-DOSって何だ？

第3回ファイルはすべて命令だ

BASICとちがってMS-DOSでは「LOAD」も「SAVE」もできない。

じゃあ一体どうやって使えばいいんだろう？

今回はMS-DOSでのファイルの考えかたを説明してみよう。

命令の実行

BASICで

「PRINT A＊B」

を実行するときこの「PRINT」という命令を実行するためには何らかのプログラムが必要なはずだ。

たとえばMSXには「FORMAT」命令がBASICの命令として入っているがPCやFMでは「FORMAT」のためのプログラムを「RUN」しなければいけない。

「PRINT」や「LOAD」のような命令は「BASICインタプリタ」というBASICを使うためのプログラム（通常はROMに入っていて，ROM-BASICなんて呼ばれる）の中に，これらの命令を実行するプログラムが入っている。MSXの場合，「FORMAT」命令を実行する部分もこの中に入っているため，PCやFMのようにほかのプログラムのお世話にならなくてすむわけだ。

内部コマンドと外部コマンド

MS-DOSでもこれは同じ。たとえば前回紹介した「DIR」なんて命令はMS-DOSがはじまった（立ちあがった）状態で使えるようになっている。ところが「FORMAT」なんかの命令はPCやFMと同じように外からそのためのプログラムを読み込んでこなきゃいけない。

MS-DOSが立ちあがっていればすぐ使える命令を「内部コマンド」，外から読み込んでくる必要のある命令を「外部コマンド」と呼ぶ。

この内部コマンドを実行するための命令がセットになっているのが「COMMAND.COM」というファイル。MS-DOSでは立ちあげのときにこのファイルをメモリの中に読み込んでいる。

じゃあ外部コマンドはどうやって使う？

ファイルはすべて命令だ

試しにプロンプト（>）の後にでたらめな文字を入力してリターン・キーを押してみよう。ガチャガチャとFDをアクセスした後，「**コマンドまたはファイル名が違う**」というような表示がでるはずだ。

つまりMS-DOSではプロンプトの後に入力された文字はコマンドとみなして，まず「COMMAND.COM」の中にそういう命令があるかどうかを調べ，つぎにFDの中にそういう名前のファイルがあるかどうかを調べているんだ。

MS-DOSでファイル名を入力することはBASICで「LOAD」「RUN」することと同じ働きを持つ。

「DIR」で調べたときファイル名の後ろに「.COM」とか「.EXE」とかがついた（この“.”の後ろの文字を拡張子と呼ぶ）ものが外部コマンドだ。

そういう意味では，ワープロやゲームなどあらゆる実行可能なプログラムがMS-DOSにとっては外部コマンドといえる。

プログラムが作れない

じゃあMS-DOSではプログラムが作れないのだろうか？だって，ファイルを読み込むこと＝実行だったら，修正も何にもできないじゃないか。

結論からいうとそのとおり。

MS-DOSそのものではプログラムをつくったり，修正したりはできない。

元々BASICインタプリタというものは「プログラムをつくりながら実行させる」ことができるためプログラムをつくるための機能（エディタ）を内部に持っている必要があった。

ところがMS-DOSではBASICだけでなくCやCOBOLやFORTRANでつくったプログラムが動いている。

そこで「エディタ」機能はMS-DOSそのものには入っていない。

MS-DOSのエディタ機能は「EDLIN」という外部コマンド（つまりプログラム・ファイルだね）だ。

これはライン・エディタと呼ばれ，編集の命令がすべて行単位に行なわれるため，BASICになれた人にはちょっと使いづらいかもしれない。

BASICのエディタ機能をもっと強力にしたものが「MIFES」などのフルスクリーン・エディタだ。

プログラムもある意味での文書。ワープロでもプログラムが作れることは言うまでもない。

★

何となくMS-DOSの役割が見えてきたかな？

次回はMS-DOSのもつさまざまな機能を紹介しよう。

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3

SCCトーン・エディタの巻

C.K

VER2.0完成!!

みなさんこんにちは，C.Kです。

前回はバージョン・アップはいつになるかわからないと書きましたが，やっぱりみなさんの期待を裏切ってはいけないという一心から必死になって完成させました。

今回，このVER2.0を自分にとって最高のものにすることができたのもひとえにみなさんの熱い応援のおかげです。ありがとう!!

さあ入力だ!!

このプログラムを動作させるには内蔵RAMが32K以上のMSXパソコンと『スナッチャー』のサウンド・カートリッジが必要です。

今回はプログラムが長いため，RUNするたびにDATA読み込みをする方式をやめて，思いきってローダー方式にしました。

プログラムは**リスト1**と**リスト2**にわかれていますが，まず**リスト2**を先に打ち込んでRUNしてください。

これでディスク上に"SCCTEV2.BIN"というファイルが作成されます。

そして**リスト1**を打ち込んでRUNすればトーン・エディタが起動します。

これでつぎからトーン・エディタを起動するときは，最初に**リスト1をRUNするだけでOKです。**

これらはディスク用に作ってあるのですが，プログラムのセーブの順番さえ正しければ，テープでも実行することができます。

やりかたは簡単で，最初にリスト1をCSAVEしてください。

つぎに**リスト2**をRUNすればバイナリー・ファイルが**リスト1**の後に自動的にセーブされます。

これで最初に**リスト1**をRUNするだけで，つぎにセーブしてあるバイナリー・ファイルを自動的に読み込み，トーン・エディタを起動させることができます。

VER2.0の概要

今回はバージョン・アップが多いのでまとめてみました。

①データの＋126～－126エディット化。

②YKキーボードによる鍵盤演奏

③SCCおよびSFGのオート・スロット・サーチ

④適度なウエイトによるオート・リピート機能

⑤トーンデータのダンプ&ライト(16進数)

①のデータのエディットはプログラムの関係上，こうなってしまいましたが127と126の音のちがいなんて耳ではわからないし（言いわけしてる?)，もちろん音色を作る上での支障はまったくといっていいほどないので大丈夫です。

②をするためにはSFG（ヤマハのOPMユニット)とYK鍵盤が必要です。

マイナーなので待っていない人がほとんどだと思いますが，それでも僕はこれをやりたかったのです!!

いくらコナミさんでも鍵盤つないでSCC音源鳴らそうなんて思い

《リスト1》SCC TONE EDITOR VER2.0のプログラム・リスト

```
100 '-----------------------------------
110 '  SCC TONE EDITOR  ver 2.00
120 '     Programed by C.K
130 '(MSX1/2/2+ 32KRAM 16KVRAM DISK)
140 '-----------------------------------
150 CLEAR 100,&HDC00:SCREEN 0:WIDTH 40
160 DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HC417:DEFUSR2=&H156:BLOAD"SCCTEV2.BIN"
170 CLS:BEEP:LOCATE 3,2:PRINT"----- SCC TONE EDITOR ver 2.0 -----"
180 LOCATE 3,4:PRINT"(F1)  TONE EDIT MODE":LOCATE 3,5
190 PRINT"(F2)  TONE DATA (SAVE)":LOCATE 3,6:PRINT"(F3)  TONE DATA (LOAD)"
200 LOCATE 3,7:PRINT"(F4)  TONE DATA (LOAD) for VER 1.0"
210 LOCATE 3,8:PRINT"(F5)  BASIC":LOCATE 3,9:PRINT"(F6)  TONE WRITE MODE (HEX)"
220 LOCATE 3,10:PRINT"(F7)  TONE DUMP  LIST (HEX)"
230 LOCATE 4,13:PRINT"PUSH (F1) - (F7) KEY!!"
240 FOR K=1 TO 7:KEY (K) ON:NEXT:ON KEY GOSUB 260,280,290,300,320,330,350
250 ON ERROR GOTO 270:A=USR2(0):GOTO 240
260 A=USR(0):GOTO 170
270 RUN 170
280 LOCATE 5,16:INPUT"SAVE FILE NAME";F$:BSAVE F$+".SCT",&HC900,&HC920:GOTO 170
290 LOCATE 5,16:INPUT"LOAD FILE NAME";F$:BLOAD F$+".SCT":A=USR1(0):GOTO 170
300 LOCATE 5,16:INPUT"LOAD FILE NAME";F$:BLOAD F$+".SCC",&H400
310 A=USR1(0):GOTO 170
320 CLS:END
330 CLS:C=1:FOR D=&HC900 TO &HC91F:C$=STR$(C):PRINT CHR$(9)+"TONE No."+C$;
340 INPUT "   ";T$:T=VAL("&H"+T$):POKE D,T:C=C+1:NEXT:A=USR1(0):GOTO 170
350 CLS:D=&HC900:LOCATE 0,5:FOR L1=1 TO 4:PRINT SPC(8):FOR L2=1 TO 8:T=PEEK(D)
360 T$=HEX$(T):T$=RIGHT$("0"+T$,2):D=D+1:PRINT T$+" ";:NEXT L2:PRINT:NEXT L1
370 PRINT:PRINT SPC(8):INPUT"OK";A$:GOTO 170
```

もつかなかったでしょうね（勝ち誇っている）。

③により，サウンド・カートリッジ（これ以外のSCC内蔵カートリッジも含む）を拡張スロットだろうがどこのスロットだろうがさしこんで使用できるようになりました。

VER1.0のときみたいによぶんな周辺機器をはずす必要はもうありません。

④は実際にエディット・モードに入ってみればわかると思いますが，操作性を最適にするために調整に時間をかけました。

⑤ですが，これは近いうちに発表されるMMLの音色設定で使用することを意識して作りました。

エディタの使いかた

エディタが起動するとメニュー画面になります。

ここでの選択はファンクション・キーのF1～F7を使って行ないます。

F1はトーン・エディット・モードで32個あるパラメータをカーソルの上下で簡単にエディットできます。

ミュージック・キーボード機能もVER1.0同様あります（くわしくは**第1表**を参照）。

メニューに戻りたいときはスペース・キーを押してください。

このモードでYキーを押すとYK鍵盤演奏モードに入り，5和音をフルに使っての演奏が可能となります（苦労しました）。

SFGがささっていないときはトーン・エディット・モードにリターンします。

F2はトーンデータのセーブで，セーブしたいファイル名を入力してリターン・キーを押してください。

拡張子は指定しない場合，自動的に〝SCT〟になります。

なお，参考までにトーンデータの格納されているアドレスは&HC900～&HC91Fの32バイトとなっています。

F3はトーンデータのロードで，ロードしたいファイル名を入力してリターン・キーを押してください。

拡張子も指定しないと自動的に〝SCT〟になります。

F4はVER1.0のトーンデータをロードします。

ロードしたいファイル名を入力してリターン・キーを押してください。

拡張子は指定しないと自動的に〝SCC〟になります。

F5を選択するとBASICにもどります。

F6はダンプリストなどで出力されたトーンデータの数値を16進数形式で直接書き込むモードです。

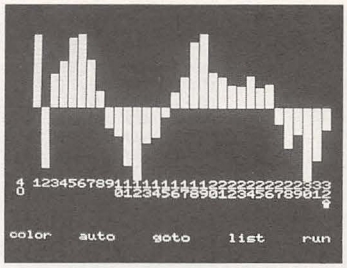
32バイト打ち込み終えると自動的にトーン・エディット・モードになります。

F7はトーンデータのダンプリストを画面に出力します。

リターン・キーでメニューに戻ります。



《写真1》VER2.0のメニュー画面



《写真2》エディット中の画面

《第1表》ミュージック・キーボードのキー対応表

音階	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
KEY	C	F	V	G	B	N	J	M	K	,	L	.

※単音でオクターブは1～8まで。グラフの左端に現在のオクターブが表示されている。
初期設定は無音。いちど音をだすと鳴りっぱなし。
※CTRLキーでオクターブ・アップ，SHIFTキーでオクターブ・ダウン。

最後に

月日がたつのは早いもので，トーン・エディタの紹介もこれで2回目となりました。まだまだ不満は残っていますが自分では，これで必要十分の機能はひととおりそろったと思っています。

後はMMLが完成するのを待つだけですが，どこまでコナミサウンドに迫ることができるか，今から楽しみです。

このトーン・エディタも，みなさんから強い要望があればまたバージョン・アップをしていきたいと思っていますので不満な点があったらどんどんいってくださいね。

みなさんからの提案や投稿も待っています。

では，また会いましょう!!

《リスト2》SCC TONE EDITOR VER2.0のAUTO SAVER

```
100 '-----------------------------------
110 ' AUTO SAVER making "SCCTEV2.BIN"
120 '-----------------------------------
130 CLEAR 100,&HDC00:A=&HC000:SCREEN 0:WIDTH 40
140 LOCATE 0,3:PRINT"READING LINE NO."
150 CS=0:FOR B=A TO A+21:READ D$:D=VAL("&H"+D$):IF D$="END" THEN 210
160 CS=CS+D:POKE B,D:NEXT
170 L=PEEK(&HF6A4)*256+PEEK(&HF6A3):LOCATE 18,3:PRINT L:READ S$
180 CS$=RIGHT$("00"+HEX$(CS),3):IF CS$<>S$ THEN 200
190 A=A+22:GOTO 150
200 PRINT L;"ｷﾞｮｳﾌｷﾝﾆ ﾆｭｳﾘｮｸﾐｽｶﾞ ｱﾘﾏｽ":BEEP:END
210 CLS:LOCATE 3,5:INPUT"ﾌｧﾝｸｼｮﾝｷｰｲｽｸﾗｲﾚﾃ ﾘﾀｰﾝｷｰﾜ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ";A$
220 BSAVE"SCCTEV2.BIN",&HC000,&HC866:END
1000 '--- machine language data ---
```

```
1010 DATA CD,61,C5,CD,0C,C0,CD,65,C0,C3,D2,C0,DB,A8,E6,30,0F,0F,0F,0F,21,C1,B8A
1020 DATA FC,16,00,5F,19,CB,7E,CA,2B,C0,3A,FF,FF,2F,E6,30,0F,0F,F6,80,B3,32,A7E
1030 DATA 34,C8,3A,33,C8,26,80,CD,24,00,CD,6C,00,AF,32,DB,F3,32,48,C8,21,46,959
1040 DATA C7,11,08,0D,01,08,00,F5,C5,D5,E5,CD,5C,00,E1,D1,C1,F1,3C,23,EB,09,A4A
1050 DATA EB,FE,10,C2,49,C0,21,5D,C7,CD,5C,00,C9,1E,00,21,00,C9,06,20,73,23,8BF
1060 DATA 10,FC,21,00,90,36,3F,21,8F,98,36,01,11,00,00,3E,FF,32,31,C8,ED,53,76A
1070 DATA 80,98,11,0F,00,ED,53,8A,98,CD,65,C2,21,0F,C7,11,AB,02,01,20,00,CD,831
1080 DATA 5C,00,21,2F,C7,11,DC,02,01,17,00,CD,5C,00,21,AD,C7,22,2F,C8,3E,04,693
1090 DATA 32,32,C8,CD,06,C4,21,14,03,22,25,C8,CD,C6,00,7D,DE,0B,6F,22,2B,C8,887
1100 DATA 3E,B1,CD,A2,00,D9,21,FF,C8,4E,D9,C9,CD,72,C1,CD,65,C2,AF,CD,D5,00,D54
1110 DATA FE,01,CC,9D,C1,FE,05,CC,EE,C1,FE,03,CC,72,C1,FE,07,CC,FF,C0,AF,CD,EB3
1120 DATA D8,00,FE,FF,CA,4D,C2,CD,E6,C2,C3,D8,C0,2A,25,C8,7C,FE,04,C8,CD,C6,E6E
1130 DATA 00,3E,20,CD,A2,00,25,22,25,C8,CD,C6,00,3E,B1,CD,A2,00,CD,74,C2,D9,9CE
1140 DATA 2B,3E,FE,A6,77,4F,C5,D9,C1,79,CD,44,C4,06,00,D6,10,CA,39,C1,DA,39,B43
1150 DATA C1,04,C3,2D,C1,C6,10,CB,3F,4F,B7,3E,08,99,4F,2A,25,C8,7D,DE,0B,6F,976
1160 DATA ED,43,29,C8,78,FE,00,CA,61,C1,CD,C6,00,3E,A8,CD,A2,00,2D,05,C3,4E,AAE
1170 DATA C1,CD,C6,00,79,C6,A0,22,2B,C8,CD,A2,00,00,CD,A9,C2,C9,2A,25,C8,7C,B4B
1180 DATA FE,23,C8,CD,C6,00,3E,20,CD,A2,00,24,22,25,C8,CD,C6,00,3E,B1,CD,A2,A6D
1190 DATA 00,CD,74,C2,D9,23,3E,FE,A6,77,4F,C5,D9,C1,C3,27,C1,D9,C5,E5,D9,E1,DEE
1200 DATA C1,79,FE,7E,C8,CD,88,C4,0C,0C,C5,D9,C1,D9,71,CD,65,C2,ED,4B,29,C8,D75
1210 DATA 0C,79,FE,09,CA,D4,C1,ED,43,29,C8,2A,2B,C8,F5,CD,C6,00,F1,C6,A0,CD,CD5
1220 DATA A2,00,CD,85,C2,C9,04,0E,01,ED,43,29,C8,2A,2B,C8,2D,22,2B,C8,CD,C6,9A5
1230 DATA 00,3E,A1,CD,A2,00,CD,85,C2,C9,D9,C5,E5,D9,E1,C1,79,FE,80,C8,0D,0D,D02
1240 DATA CD,A3,C4,C5,D9,C1,D9,71,CD,65,C2,ED,4B,29,C8,0D,79,FE,00,CA,34,C2,D3E
1250 DATA FE,FF,C2,1F,C2,2A,2B,C8,2C,22,2B,C8,3E,07,4F,ED,43,29,C8,2A,2B,C8,9D0
1260 DATA F5,CD,C6,00,F1,C6,A0,CD,A2,00,CD,85,C2,C9,2A,2B,C8,CD,C6,00,3E,20,C39
1270 DATA CD,A2,00,0E,08,ED,43,29,C8,2C,22,2B,C8,CD,85,C2,C9,AF,32,8F,98,32,9FE
1280 DATA 00,90,3A,34,C8,26,80,CD,24,00,CD,56,01,3E,01,32,DB,F3,C9,06,20,21,7D0
1290 DATA 00,C9,11,00,98,7E,12,23,13,10,FA,C9,C5,0E,08,06,00,10,FE,10,FE,10,718
1300 DATA FE,0D,C2,79,C2,C1,C9,D9,C5,D9,C1,79,FE,00,C0,21,00,08,E5,AF,CD,D5,D60
1310 DATA 00,FE,01,CA,9F,C2,FE,05,C2,A7,C2,E1,2B,7D,B4,C8,C3,90,C2,E1,C9,21,D3D
1320 DATA 00,0D,E5,AF,CD,D5,00,FE,03,CA,BB,C2,FE,07,C2,A7,C2,E1,2B,7D,B4,C2,CBA
1330 DATA AC,C2,3E,C9,32,6D,C1,AF,CD,D5,00,FE,03,CA,DA,C2,FE,07,CA,E0,C2,AF,DAD
1340 DATA 32,6D,C1,C9,CD,72,C1,C3,C7,C2,CD,FF,C0,C3,C7,C2,3E,02,CD,41,01,CB,D67
1350 DATA 7F,C2,F5,C2,0E,04,CD,96,C3,CB,5F,C2,FF,C2,0E,0B,CD,96,C3,CB,57,C2,D00
1360 DATA 09,C3,0E,09,CD,96,C3,3E,03,CD,41,01,CB,7F,C2,18,C3,0E,06,CD,96,C3,97A
1370 DATA CB,67,C2,22,C3,0E,03,CD,96,C3,CB,5F,C2,2C,C3,0E,01,CD,96,C3,CB,47,B32
1380 DATA C2,36,C3,0E,00,CD,96,C3,3E,04,CD,41,01,CB,5F,C2,45,C3,0E,05,CD,96,9AA
1390 DATA C3,CB,57,C2,4F,C3,0E,07,CD,96,C3,CB,4F,C2,59,C3,0E,0A,CD,96,C3,CB,BF5
1400 DATA 47,C2,63,C3,0E,08,CD,96,C3,3E,05,CD,41,01,CB,77,C2,7A,C3,CD,4D,C2,ADA
1410 DATA CD,7B,C5,F1,CD,4D,C2,C3,17,C4,CB,5F,C2,84,C3,0E,02,CD,96,C3,3E,06,C25
1420 DATA CD,41,01,CB,4F,F5,CC,B9,C3,F1,CB,47,CC,DF,C3,C9,F5,3A,31,C8,B9,C2,E43
1430 DATA A0,C3,F1,C9,79,32,31,C8,2A,2F,C8,06,00,3E,FF,B9,C8,CB,21,09,5E,23,A1C
1440 DATA 56,EB,22,80,98,F1,C9,3A,32,C8,FE,08,C8,06,07,CD,74,C2,10,FB,3C,32,AC0
1450 DATA 32,C8,CD,06,C4,2A,2F,C8,01,18,00,09,22,2F,C8,3A,31,C8,4F,CD,A4,C3,8A3
1460 DATA C9,3A,32,C8,FE,01,C8,06,07,CD,74,C2,10,FB,3D,32,32,C8,CD,06,C4,2A,A09
1470 DATA 2F,C8,01,18,00,ED,42,22,2F,C8,3A,31,C8,4F,CD,A4,C3,C9,21,A9,02,C6,969
1480 DATA 30,CD,4D,00,21,D1,02,3E,4F,CD,4D,00,C9,CD,61,C5,CD,0C,C0,CD,70,C0,A37
1490 DATA 06,20,3E,C9,32,74,C2,C5,CD,72,C1,C1,10,F9,2A,25,C8,CD,C6,00,3E,20,A2C
1500 DATA CD,A2,00,3E,C5,32,74,C2,CD,70,C0,C3,D2,C0,F5,CB,7F,C2,64,C4,3E,0B,C9E
1510 DATA 32,48,C1,3E,2D,32,5C,C1,3E,A0,32,66,C1,21,00,00,22,3F,C1,22,41,C1,793
1520 DATA F1,C9,3E,0A,32,48,C1,3E,2C,32,5C,C1,3E,A8,32,66,C1,21,3E,08,22,3F,7FD
1530 DATA C1,21,99,4F,22,41,C1,F1,D6,80,6F,3E,80,B7,9D,C9,CB,7F,C2,98,C4,3E,C25
1540 DATA A0,32,CC,C1,3E,A1,32,E6,C1,C9,3E,A8,32,CC,C1,3E,A9,32,E6,C1,C9,CB,CD9
1550 DATA 79,C2,B3,C4,3E,A0,32,2C,C2,3E,20,32,3B,C2,C9,3E,A8,32,2C,C2,32,3B,979
1560 DATA C2,C9,06,00,0E,00,CD,FC,C4,C5,21,E2,C4,11,80,00,06,06,F5,E5,D5,C5,AC9
1570 DATA EB,CD,0C,00,FB,C1,D1,E1,BE,20,0D,23,13,F1,10,EC,C1,C9,4D,43,48,46,AE8
1580 DATA 4D,30,F1,C1,0C,79,FE,04,DA,C0,C4,0E,00,04,78,FE,04,DA,C0,C4,AF,C9,B76
1590 DATA 79,07,07,B0,F6,80,16,00,58,21,C1,FC,19,CB,7E,C0,78,0E,03,C9,06,00,873
1600 DATA 0E,00,CD,FC,C4,C5,F5,F5,F5,F5,21,00,90,CD,0C,00,32,65,C8,1E,3F,F1,B6B
1610 DATA CD,14,00,F1,CD,0C,00,32,66,C8,3A,65,C8,5F,F1,CD,14,00,3A,65,C8,47,951
1620 DATA 3A,66,C8,B8,CA,4D,C5,FE,3F,CA,4D,C5,F1,C1,C9,F1,C1,0C,79,FE,04,DA,DA3
1630 DATA 14,C5,0E,00,04,78,FE,04,DA,14,C5,AF,C9,CD,10,C5,FE,00,CA,79,C5,32,A6A
1640 DATA 33,C8,C9,CD,BC,C4,FE,00,CA,79,C5,32,64,C8,C9,F1,C9,1E,00,21,43,C8,C42
1650 DATA 06,23,73,23,10,FC,CD,61,C5,CD,6D,C5,21,35,C8,11,2C,03,01,0D,00,CD,7F6
1660 DATA 5C,00,3A,33,C8,26,80,CD,24,00,3E,3F,32,00,90,0E,00,21,00,98,11,00,53F
1670 DATA C9,06,20,1A,13,77,23,10,FA,0C,3E,04,B9,C2,AA,C5,3E,0F,21,8A,98,06,78E
1680 DATA 05,77,23,10,FC,AF,32,43,C8,21,4A,C8,22,44,C8,22,49,C8,26,80,3A,64,86F
1690 DATA C8,CD,24,00,21,7F,C7,22,46,C8,37,3A,43,C8,17,DA,00,C6,32,43,C8,2A,8EA
1700 DATA 44,C8,23,22,44,C8,32,F2,BF,00,00,3A,F2,BF,77,C3,E3,C5,3A,33,C8,26,A68
1710 DATA 80,CD,24,00,FB,CD,C1,C6,2A,49,C8,23,11,53,C8,E7,CA,C7,C5,AF,CD,D8,CDB
1720 DATA 00,FE,FF,C8,22,49,C8,7E,FE,FF,C4,34,C6,2A,46,C8,01,0C,00,09,22,46,9E7
1730 DATA C8,C3,0C,C6,2A,46,C8,0E,01,CB,47,CC,68,C6,23,23,0C,CB,4F,CC,68,C6,A16
1740 DATA 23,23,0C,CB,57,CC,68,C6,23,23,0C,0C,CB,67,CC,68,C6,23,23,0C,CB,6F,884
1750 DATA CC,68,C6,23,23,0C,CB,77,CC,68,C6,C9,F5,C5,E5,E5,79,32,62,C8,3A,48,C2C
1760 DATA C8,01,01,05,1F,D2,86,C6,0C,10,F9,E1,E1,C1,F1,F1,F1,C3,C7,C5,05,C5,C90
1770 DATA 41,37,17,10,FD,32,48,C8,C1,21,62,C8,7D,98,6F,3A,62,C8,77,CB,20,21,955
1780 DATA 5B,C8,7D,98,6F,ED,5B,49,C8,73,23,72,E1,5E,23,56,21,88,98,7D,98,6F,A85
1790 DATA 73,23,72,3A,48,C8,32,8F,98,E1,C1,F1,C9,DD,21,51,C8,11,5C,C8,01,01,A55
1800 DATA 05,78,32,63,C8,DD,23,DD,23,13,1A,FE,00,CA,EF,C6,47,C5,DD,6E,00,DD,AB8
1810 DATA 66,01,7E,1F,10,FD,DA,F7,C6,C1,37,17,10,FD,77,3A,63,C8,47,0C,10,D5,9D8
1820 DATA C9,AF,12,C1,41,3A,48,C8,1F,10,FD,B7,41,17,10,FD,32,48,C8,32,8F,98,9B9
1830 DATA C3,EF,C6,31,32,33,34,35,36,37,38,39,31,31,31,31,31,31,31,31,31,31,63F
1840 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,33,33,33,30,31,32,33,34,35,36,37,38,461
1850 DATA 39,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,30,31,32,00,00,00,00,00,00,00,F8,3D1
1860 DATA F8,F8,F8,F8,F8,F8,F8,00,00,00,00,00,00,00,00,20,50,88,F8,70,70,70,A08
1870 DATA 70,5D,0D,9C,0C,E7,0B,3C,0B,9B,0A,02,0A,73,09,EB,08,6B,08,F2,07,80,6C7
1880 DATA 07,14,07,AF,06,4E,06,F4,05,9E,05,4E,05,01,05,BA,04,76,04,36,04,F9,58B
1890 DATA 03,C0,03,8A,03,57,03,27,03,FA,02,CF,02,A7,02,81,02,5D,02,3B,02,1B,587
1900 DATA 02,FD,01,E0,01,C5,01,AC,01,94,01,7D,01,68,01,53,01,40,01,2E,01,1D,5B1
1910 DATA 01,0D,01,FE,00,F0,00,E3,00,D6,00,CA,00,BE,00,B4,00,AA,00,A0,00,97,7D3
1920 DATA 00,8F,00,87,00,7F,00,78,00,71,00,6B,00,65,00,5F,00,5A,00,55,00,50,4AC
1930 DATA 00,4C,00,47,00,43,00,40,00,3C,00,39,00,35,00,32,00,30,00,2D,00,2A,279
1940 DATA 00,28,00,26,00,24,00,22,00,20,00,1E,00,1C,00,1B,00,19,00,18,00,16,150
1950 DATA 00,15,00,14,00,13,00,12,00,11,00,10,00,0F,00,0E,00,41,54,B1,D0,AD,34F
1960 DATA 2D,BD,DE,D2,DD,C4,C1,2D,D1,00,00,59,4B,2D,4D,55,53,49,43,20,4D,4F,908
1970 DATA 44,45,00,CA,DE,AF,B6,C2,C3,DE,D3,4B,49,59,20,53,4F,46,54,C3,DE,B6,B6C
1980 DATA C2,D4,B8,BC,C3,D9,C9,C3,DE,BF,AF,C1,D3,D0,C3,C8,21,00,00,00,00,00,C8E
1990 DATA END
```

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状

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

NEC

Q 『PC-8801MH』で，2Dのシステム・ディスクを作ることはできますが，2Dの日本語BASICのシステム・ディスクを作ることができません。どうしたらいいのでしょうか，教えてください。

〔東京都三鷹市・**辻　康介14才**〕

A 『PC-8801MH』で，2Dのシステム・ディスクを作成するとのことですが，N88-DISK BASICは，添付のユーティリティで作成できますが，日本語BASICのシステム・ディスクは，システム・ディスクの中に辞書（連文節交換可能な辞書）も一緒に持っていますので，かなり容量が大きくなっている関係上，これを2Dのディスクに移すことはできません。

〔回答者：**三毛猫**〕

Q 『PC-9801シリーズ』のN88-日本語BASIC(86)で，日本語文字のキャラクタ・コードを知るためにはどうしたらいいのですか。

〔長野県伊那市・**鎌倉康隆？才**〕

A N88-日本語BASIC(86)では，日本語文字（2バイト系文字）を2バイトで表しています。また，日本語文字の先頭と最後に「KI」，「KO」コードと呼ばれるコードが付加されます。先頭に付く「KI」コードは，27と75の2バイト，最後に付く「KO」コードは27と72の2バイトになります。

たとえば，A$＝“あ”としたときには，A$の長さは6バイトになります(27，75，36，34，27，72)。

リスト1は，日本語1文字に含まれるキャラクタ・コードを表示するプログラムですので参考にしてください。

〔回答者：**6月までの辛抱**〕

Q 『PC-8801FE』を持っています。このパソコンのマニュアルを手に入れたいのですがどうしたらいいのでしょうか。

〔兵庫県加古川市・**湯山竜太16才**〕

A 『PC-8801FE』用のマニュアル(N88-BASICプログラマーズマニュアル／リファレンスマニュアル）については，別売のシステム・ディスク(『PC-88D41-2W』価格16,000円）をご購入していただければ添付しています。

また，本体添付のマニュアル(PC-8801FE ユーザーズガイド『PC-8801FE-VG』価格1,600 円）は，NECパソコン・ショップなどで販売していますので，直接販売店にご相談ください。

〔回答者：**猫**〕

《リスト1》日本語キャラクタ表示のプログラム

```
100 FOR I=1 TO 6
110 PRINT ASC(MID$("あ", I, 1))
120 NEXT I
```

Q 『PC-8801FE』にサウンドボードIIをつなぐときはどこにつないだらいいのでしょうか。また，本体の上に乗せるディスプレイの重さはどれくらいまでよいのですか。

〔埼玉県大宮市・**倉持秀樹？才**〕

A サウンドボーボII『PC-8801-25』を，『PC-8801FE』に搭載する方法についてですが，『PC-8801FE』には，他の機種のように拡張スロットがなく，本体内にサウンドボード搭載用の場所が用意されていますので，そこに入れて使用します。

また，本体上に乗せることが可能なディスプレイの重さに関してですが，数値的に何キロまでというものはありませんが，基本的には『PC-KD系/PC-TV系』の14／15インチのディスプレイでしたら，まず本体上に乗せても問題ありませんので，このへんの重さを目安にしてください。

- PC-KD853N　10.3kg
- PC-KD854N　10.3kg
- PC-TV454　14.2kg
- PC-TV455　14.2kg

〔回答者：**どじ猫**〕

Q 『PC-9801UV11』では，3.5″2HDを使っていますが，この機種で3.5″2DDのほうも使用できるのですか？

〔石川県加賀市・**菅野皇子15才**〕

A 『PC-9801UV11』に内蔵している3.5″フロッピーディスク・ドライブは，1Mバイト・タイプ(2HD)，640Kバイト・タイプ(2DD）の両方

のディスク媒体の，読み取り／書き込みが可能です。

〔回答者：**バシックじじい**〕

Q 『PC-9801RA』のN88-日本語BASIC(86)で，INP関数を使ってキャラクターを動かしたいのですが，うまくいきません。オリジナル・キャラクターを表示させ，INP関数で動かすプログラムと，キャラクターを配列にとりこむ方法を教えてください。

〔滋賀県甲賀郡・**佐竹　譲13才**〕

A グラフィック・キャラクターを移動させるために，グラフィック・イメージを保存しておく必要がありますが，N88-日本語BASIC (86) では，GET命令を使用することにより，配列の中にイメージを保存しておくことができます。保存したイメージは，PUT命令を使用することにより，いつでも呼びだすことができます。

また，移動させるために，キーの入力を判断する必要があります。これは，N88-日本語BASIC (86) でキーセンスを利用することにより，高速な処理が可能になります。キーボードの各キーは，$(E0)_{16}$～$(EC)_{16}$までのポートにそれぞれ1ビットずつ割り当てられており，各ビットは，キーが押されていると0になります（ビットの割り当ての詳細は，BASICリファレンス・マニュアルを参照してください）。

リスト2に，矢印キーによりキャラクターを移動させるプログラムを示しますので，参考にしてください。

〔回答者：**さびしい半チャン**〕

NEOS

Q NEOSの『MSXバージョンアップ・アダプターMA-20』は，MSXをMSX2にできるそうですが，MSX2のBASICプログラムはすべて使えるのでしょうか？　また，これを使うには，メインRAMは何KB必要なのですか？　また，その接続はどうすればいいのですか？

〔愛知県新居浜市・**西村貞之14才**〕

A 『MA-20』はRカートリッジ，Vカートリッジという二つのカートリッジで構成されています。

Rカートリッジには，MSX-BASIC Ver2.0を搭載していますので，今まで使えなかったMSX2表示のある各種プログラムが使えます。

Vカートリッジは，256色同時表示などの，グラフィック機能を強化するものです。

また，MA-20を使用する場合は，メインRAMが64KBとスロットが二つ必要ですので，それらがない場合は，増設RAMカートリッジと拡張スロット・ボックスを増設する必要があります。

●バージョンアップ・アダプター
『MA-20』　価格29,800円
●増設RAMカートリッジ
『RM-48』　価格12,800円
●拡張スロットボックス
『EX-4』　価格29,800円
（いずれも税抜き価格）

〔回答者：**泉　順子**〕

SONY

Q 『HB-F1XDJ』を持っているのですが，メモリを64KB以上に増やすにはどうしたらいいのでしょうか？

〔広島県大竹市・**あんみ16才**〕

A MSXのメインメモリを増やすためには，アスキーからでている『日本語MSX-DOS 2』(RAM付き，価格24,800円) があります。これを使うとメモリが128KBになります。

〔回答者：**HITBITのツルちゃん**〕

Q MSX2の『HB-F1XD』にも，MSX2+のようなハード・スクロールはあるのでしょうか。

〔愛知県津島市・**よしくん12才**〕

A ハードウエア横スクロールは，MSX2+の機能です。MSX2の『HB-F1XD』ではできません。

〔回答者：**HITBITのツルちゃん**〕

シャープ(X1)

Q 『X1turboII』と『Z'S STAFF-Z』を使って絵を描いて，『CZ-8PC2』で印刷することはできますか。

〔福岡県久留米市・

《リスト2》キャラクター移動プログラム

```
100 SCREEN 3,0,0,1 : CLS 3 : CONSOLE ,,0
110 DIM G%((((8+7)¥8)*8*3+4)¥2+1)
120 FOR Y=0 TO 7
130   FOR X=0 TO 7
140     READ COL : PSET(X,Y),COL
150   NEXT X
160 NEXT Y
170 '
180 GET(0,0)-(7,7),G%
190 CLS 3
200 '
210 X=0 : Y=0 : GOSUB *P
220 IF (INP(&HE8)=&HFD AND INP(&HEA)=&HFF) THEN PUT(X,Y),G%,XOR:Y=Y-2:GOSUB *P
230 IF (INP(&HE8)=&HFB AND INP(&HEA)=&HFF) THEN PUT(X,Y),G%,XOR:X=X+2:GOSUB *P
240 IF (INP(&HE8)=&HFF AND INP(&HEA)=&HFD) THEN PUT(X,Y),G%,XOR:Y=Y+2:GOSUB *P
250 IF (INP(&HE8)=&HFF AND INP(&HEA)=&HFB) THEN PUT(X,Y),G%,XOR:X=X-2:GOSUB *P
260 GOTO 220
270 '
280 *P
290 IF X<  0 THEN X=630
300 IF X>630 THEN X=  0
310 IF Y<  0 THEN Y=390
320 IF Y>390 THEN Y=  0
330 PUT(X,Y),G%,OR
340 RETURN
350 '
360 DATA 0,0,2,2,2,2,0,0
370 DATA 0,2,2,2,7,2,2,0
380 DATA 2,2,2,2,2,7,2,2
390 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2
400 DATA 2,2,2,2,2,7,2,2
410 DATA 2,2,2,2,2,2,7,2
420 DATA 0,2,2,2,2,2,2,0
430 DATA 0,0,2,2,2,2,0,0

110行　　８＊８のキャラクタを格納する配列を定義しています
180行　　キャラクタを配列に格納します
220行～250行　↑,↓,←,→,のキーセンスをします
　　押された時には現在のキャラクタを消去し，新しい座標を設定します
280行～340行　指定された座標でキャラクタをＰＵＴします
360行～430行　キャラクタをカラーコードで指定します
```

権藤公嗣14才〕

A 『Z'S STAFF-Z』は，4,096色同時発色をサポートした『X1turboZシリーズ』専用に開発されたグラフィック・ツールです。したがって『X1turboII』では使用できません。

『X1turboシリーズ』用として『turboZ'S STAFF』が発売されています。また，『CZ-8PC2』での印刷もサポートしています。

●turboZ'S STAFF

『CZ-137SF』　価格19,800円

〔回答者：多田太郎〕

Q 『X1Gモデル30』を持っているのですが，これに接続できるマウスはありますか。また，接続するにはどうすればいいのですか。

〔群馬県伊勢崎市・

深沢　覚15才〕

A 『X1Gシリーズ』との接続推奨マウスとして，つぎのものが発売されています。

●マウス『CZ-8NM2A』

価格6,800円(税別)

なお，『X1Gシリーズ』にはマウス・インターフェースがありませんので，直接マウスを接続することができません。『RS-232Cマウスボード』を装着することにより，接続が可能になります。

●RS-232Cマウスボード

『CZ-8BM2』　価格19,800円(税別)

〔回答者：多田太郎〕

シャープ(X68000)

Q 『X68000』のシステム・ディスクをVer2.0にバージョン・アップしてほしいのですが，どうすればサポートしてもらえるのですか。

〔東京都武蔵野市・

佐々木俊行16才〕

A 『X68000 EXPERTシリーズおよびPHOシリーズ』に同梱されているOSは，Human68K Ver2.0ですが，従来の『X68000，X68000ACEシリーズ』をお持ちの方には，パッケージ・ソフトとしてご提供しています。

●Human68KVer2.0

『CZ-244SS』　価格9,800円(税別)

〔回答者：多田太郎〕

Q 『Communication PRO-68K』の通信中，ファイルをダウンロードするためのコマンドや方法がわかりません。どうすればいいのでしょうか。

〔北海道札幌市・川村貴行10才〕

A 『Communication PRO-68K』で，通信内容をダウンロードするのに使うのがログ機能です。ログ機能の手順はつぎのとおりです。

①通信内容を記録するファイルを指定します。F6キーを押すとウィンドウが開きますので，ファイル名を入力します。

②通信内容は，必要なところを選択して記録することができます。F7キーを押すことによって，記録する／記録しないの状態を選ぶことができます。

③記録中のログ・ファイルを保存するときには，もう一度F6キーを押します。保存するかどうかきいてきますので，リターン・キーを押します。

〔回答者：多田太郎〕

シャープ(ポケコン)

Q 『PC-1417G』のBASICで，FOR～NEXTやINKEY$を使うと画面が乱れてしまいますが，オール機械語でゲームなどを作れば，画面が乱れなくなりますか？

〔大阪市・瀬野晃一17才〕

A FOR～NEXTやINKEY$などの命令を使うと画面が乱れたのは，これらの命令がワークエリア（一時的にデータなどを記憶する場所）として表示用RAMを使用しているためです。ですから，たとえオール機械語のプログラムを作っても，機械語の命令自体やプログラムで使用したPC-1417Gのシステム・サブ・ルーチンがワークエリアとして表示用RAMを使用していれば，BASICプログラムの場合と同じように表示が乱れる結果となります。

〔回答者：I am〕

Q 『PC-G801』に接続できるカセット・インターフェースとその価格を教えてください。

〔石川県河北郡・ロッキー18才〕

A 24桁サーマル・プリンタ『CE-126P』(価格17,800円)があります。

〔回答者：I am〕

Q 『PC-1417G』のCASLモードで作成したアセンブラ・リストをアセンブルするということは，BASICのPOKE文でデータを書き込んでいくことと同じなのですか？　また，これで作成した機械語プログラムはRUNモードで実行できますか？

〔大阪市・瀬野晃一17才〕

A まずCASLですが，『PC-1417G』はCASL専用のCPUを搭載しているのではなく，あくまでCASLを『PC-1417G』上でシミュレートしているものです。『PC-1417G』はCASLのアセンブラ・リストを読みだし，1語ごとに自分が理解できる自分の言葉（ESR-Hの機械語）に翻訳して実行しています。ですからCASLのオブジェクト・コードをPOKE文で直接メモリに書き込んでも，『PC-1417G』には意味のないデータの羅列となってしまいます。

同じ理由によりCASLで作成したコードを機械語プログラムとしてBASICからCALLしても動作しません。そればかりか暴走してしまいますので，絶対にしないでください。

〔回答者：I am〕

シャープ(MZ)

Q 『MZ-2200』を『MZ-1P17』に接続するために必要な，現在入手可能な周辺機器名を教えてください。

〔東京都狛江市・**庄島賢一20才**〕

A 『MZ-2200』を『MZ-1P17』に接続する場合には，プリンタのインターフェース・ボード，プリンタ・ケーブルが必要となりますので，価格，機種名をご紹介します。

●プリンタ・インターフェース
『MZ-1E08』 価格9,000円
●プリンタ接続ケーブル
『MZ-1C35』 価格6,800円

〔回答者：**PEGASUSS**〕

松　下

Q 『A1WX』とディスプレイとの接続にRGB端子を使っていますが，映像出力だけをRGB端子につなぎ，音声出力をラジカセなどにつなぐにはどうすればいいのでしょうか。

〔兵庫県尼崎市・**山本智章16才**〕

A 『A1WX』の音声出力(白)と，ラジカセの外部音声入力端子を別売のコード(『RP-CA18A』価格550円)で接続してください。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q 『FS-A1F』のグラフィック・ツールで書いた絵を背景に，スプライトを表示させることはできますか？　できるのなら，その方法を教えてください。

〔神奈川県秦野市・**花輪浩史15才**〕

A まず，『FS-A1F』のグラフィック・ツールで絵を描き，フロッピーにセーブします。セーブするときにファイル名を指定しますが，この名前をよくおぼえておいてください。つぎにBASICプログラムが動く状態にして，**リスト3**のプログラムを入力してください。このサンプル・プログラムはグラフィック・ツールで作った絵を背景に，ハートのスプライトをカーソル・キーで動かすものです。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

カシオ

Q 『PB-100F』を持っているのですが，プログラムを入力するときに，ステップ数が足りなくて困っています。『PB-100F』用の，増設RAMはいくらですか？　また，入手方法を教えてください。お願いします。

〔山梨県西八代郡・**望月友貴12才**〕

A 増設RAMパック『OR-1E』は価格3,000円です。お近くのカシオ製品取扱い店にご注文ください。

〔回答者：**Love ADPS**〕

EPSON

Q 『PC-286US』にジョイカードやジョイスティックを接続したいのですがどのようなものが接続可能ですか？教えてください。

〔東京都板橋区・**What's Michael？12才**〕

A 誠に申し訳ありませんが，『PC-286US』で動作するジョイカード，ジョイスティックにつきましては，現在のところ確認のとれている製品がございません。ご了承ください。

〔回答者：**M**〕

Q 『PC-286VE』を持っているのですが，FM音源ボードをつけてゲーム・ミュージックをだしたいので，これに合うおすすめのFM音源ボードを教えてください。

〔青森県南津軽郡・**兵藤　弘16才**〕

A 『PC-286VE』でご活用していただくFM音源ボードとして，つぎの製品をおすすめします。

●NEC製　サウンドボード
『PC-9801-26』　価格25,000円
『PC-9801-26K』 価格25,000円

〔回答者：**M**〕

応募のきまり

①質問内容，対象メーカーは1枚のハガキに1社1質問でお願いします。
②ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。
③質問内容はできるだけ具体的にはっきり書いてください。

電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係まで

《リスト3》ハートのスプライト移動のためのプログラム

```
1000 SCREEN 8
1010 BLOAD"XXXX.PIC",S
1020 FOR I=0 TO 7
1030 READ D : D$=D$+CHR$(D)
1040 NEXT
1050 SPRITE$(0)=D$
1060 X=128:Y=96
1070 PUT SPRITE 0,(X,Y),8,0
1080 IF STICK(0)=1 THEN Y=Y-1
1090 IF STICK(0)=3 THEN X=X+1
1100 IF STICK(0)=5 THEN Y=Y+1
1110 IF STICK(0)=7 THEN X=X-1
1120 GOTO 1070
1130 DATA &b01100110
1140 DATA &b11111111
1150 DATA &b11111111
1160 DATA &b11111111
1170 DATA &b01111110
1180 DATA &b00111100
1190 DATA &b00011000
1200 DATA &b00000000
```

グラフィック・ツールでセーブしたファイル名に"PIC"を付けて指定する
スプライト定義
スプライト表示
カーソル移動
スプライト・パターン

SCREEN　8モードで指定できる色

0：黒(透明)	4：暗い緑	8：肌色	12：緑
1：暗い青	5：暗い水色	9：青	13：水色
2：暗い赤	6：暗い黄	10：赤	14：黄
3：暗い紫	7：灰色	11：紫	15：白

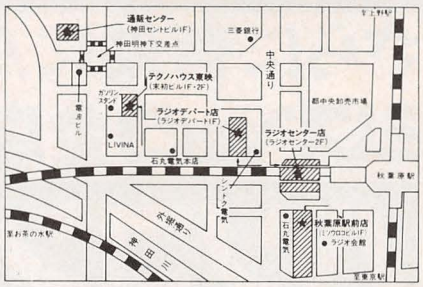
TOEI Toei Electronics Co., Ltd. サマーセール!! 信頼の東映無線

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-9801LV21 限定超特価 ~~¥250,000~~

注番B09-01
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B09-02
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B09-03
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B09-04
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➡ 33%OFF ¥253,000

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

注番B09-05
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B09-06
PC-9801RX2
+XC-1498C(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ)
¥497,800➡ 37%OFF ¥314,000

注番B09-07
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B09-08
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・カラー漢字プリンター、漢字80字/秒)
¥1,028,800➡ 29%OFF ¥736,000

注番B09-09
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B09-10
PC-98DO
+CMT-147LW(サンヨー、14型カラーディスプレイ、チルトスタンド付)
¥377,800➡ ??%OFF ~~¥278,000~~

注番B09-11
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B09-12
PC-286VF-STD
+XC-1498C(三菱、14型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ)
¥397,800➡ ??%OFF ~~¥278,000~~

パソコンデスク

注番B09-13
610(W)×865(H)×660(D)mm
¥19,500➡ 50%OFF ¥9,700





注番B09-14
650(W)×1225(H)×600(D)mm
※トレイユニット オプション
TOEI大特価 ➡¥9,800



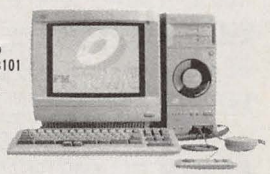
注番B09-15
610(W)×1283(H)×700(D)mm
データスタンド・2Pコンセント付
¥38,000➡ 48%OFF ¥19,800

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 ~~¥213,000~~



FMTOWNS

注番B09-16
FM77AV20EX
+FMAV-201(富士通、NTSCアダプタ、TVに直結!!)
¥143,000➡ ??%OFF ~~¥59,800~~

注番B09-17
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B09-18
FM77AV40EX
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV、デュアルスキャン)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B09-19
FMTOWNS-2
+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 TOEI大特価

フロッピーディスク 各種ドライブ有(緑電子 他)

注番B09-20
TF-37S(テックパーツ、3.5"シングルFDD、2HD専用、NECドライブ使用、PC-9801/286用)
¥32,000➡ 16%OFF ¥26,800

注番B09-21
PC LINE35
(磁気研究所、3.5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC-9801/286用)
¥44,800➡ 34%OFF ¥29,800

注番B09-22
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B09-23
PC LINE 5DH
(磁気研究所、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC-9801/286用)
¥89,000➡ 89%OFF ¥55,000

注番B09-24
GD-50M1LV
(クロア、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B09-25
FDC-57(アクセル、5"シングルFDD、2HD/2DD自動切替型、PC-9801/286用)
¥68,000➡ 30%OFF ¥49,800

注番B09-26
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B09-27
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B09-28
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B09-29
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B09-30
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B09-31
FTC-12GTS-AI:東映、高解像度12型カラーディスプレイ、0.39mm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B09-32 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B09-33
XC-1498C:三菱、超高解像度14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、アナログ入力専用、アナログケーブル付、4050文字
¥99,800➡ ??%OFF ~~¥69,800~~

注番B09-34 ➡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B09-35
MD-9P1:シャープ9型ホワイトペーシディスプレイ、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
Ⓑ PC-PR201V2(NEC、15"ドットインパクト漢字プリンター、漢字80字/秒、PC用)……¥298,000➡ ??%OFF ~~¥198,000~~
Ⓒ PC-PR150V(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、48×48ドット、漢字67字/秒、64kプリンタバッファ内蔵、PC用)……¥99,800➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓓ PC-PR101TL2(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、漢字80字/秒、ハガキ・OHPシート印字可、B4印字可、PC用)……¥83,800➡ 40%OFF ¥49,800
Ⓔ PC-PR406H(NEC、カラー熱転写漢字プリンター、64kプリンタバッファ内蔵、漢字100字/秒、PC用)……¥94,800➡ 41%OFF ¥55,800
Ⓕ 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、ハガキ印字可、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、カラーリボン(専用カセット)、PC-9801対応)……¥698,000➡ ??%OFF ~~¥52,000~~
Ⓚ CR-3415CL(スター精密、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、48×24ドット、明朝・ゴシック・ペーパーハーキング機能・トラクタフィーダ標準装備、PC-9801対応)……¥148,000➡ ??%OFF ~~¥108,600~~
Ⓛ 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、ヒ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(ウインテク、40MBハードディスク、42msec、増設可、I/F・ケーブル付)……¥102,000➡ ??%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/VM11用)¥148,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓖ PC-9801LV-08(NEC、IO拡張ユニット、3スロット、PC-9801LV/LX/LS用)……~~¥98,000~~
Ⓗ ASkeybord sono1(アスキー、PC-9801シリーズ用キーボード、JIS/親指シフト/親指シフトII切替可)+ASkeybord sono2(アスキー、テンキーボード)……¥37,000
Ⓘ 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
Ⓙ 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15"、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

さらに有効に!!ご購入からご使用まで、あら

シスペック全店 パソコン 秋の大特価

エプソンPC-286VF

STD/H20/H40 大特価発売中!

クロック周波数12MHz、より速く、より使いやすく進化した16ビットマシン。

PC-286VF-STD 定価 ~~¥298,000~~
PC-286VF-H20 定価 ~~¥429,000~~
PC-286VF-H40 定価 ~~¥513,000~~

新製品





Microsoft Excel Version 2.1 マイクロソフト エクセル 定価¥98,000 **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。

日本語エクセル最強セット

NEC PC-9801RX2



PC-9801RX2 ……¥398,000
PC-KD854N(カラーディスプレイDP.39) ……¥ 84,800
NM-9950II(24ドットカラー漢字プリンタ) ……¥245,000
MS-DOS V3.3A ……¥ 18,000
MS-WINDOWS V2.1 ……¥ 20,000
日本語エクセルV2.1 ……¥ 98,000
内蔵HDD40MB ……¥138,000
マウス(MT-98L) ……¥ 5,500
EMJ-2000(増設メモリーボード)¥79,800

セット合計定価¥1,087,100
特価¥669,000
¥9,020×60回 ㊎¥30,000×10回

おすすめセット

PC-9801RX2 ……¥398,000
PC-KD854N(カラーディスプレイDP.39) ……¥ 84,800
TX-24CL(24ドットカラー熱転写漢字プリンター) ……¥ 69,800
IT-MJ4(40MBHDD) ……¥128,000

セット合計定価¥680,600
特価¥459,800
¥6,300×60回 ㊎¥20,000×10回

ラップトップシリーズ

★エプソン

Aセット PC-286LS+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥528,000➡シスペック特価 ¥5,750×60回 ㊎¥14,000×10回

Bセット PC-286LE+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥437,800➡シスペック特価 ¥5,780×36回 ㊎¥25,000×6回

Cセット PC-386LS+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥607,800➡シスペック特価 ¥9,070×48回 ㊎¥18,000×8回

★NEC

Aセット PC-9801LV22+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥447,800➡シスペック特価 ¥6,620×36回 ㊎¥25,000×6回

Bセット PC-9801LX2+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥528,000➡シスペック特価 ¥5,090×60回 ㊎¥18,000×10回

★東芝

Aセット J3100SL021+24ドット熱転写漢字プリンター
合計定価¥506,000➡シスペック特価 ¥6,200×36回 ㊎¥25,000×6回

Bセット J3100GT21A+24ドット熱転写漢字プリンター
合計定価¥706,000➡シスペック特価 ¥7,310×60回 ㊎¥25,000×10回

FM TOWNS

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

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 staff KiD98 Ver2	定価¥28,000	MS-Quick Basic	定価¥20,000
エコロジーII	定価¥28,000	コラーシュ	定価¥58,000	Turbo C	定価¥19,800
The GRAPH	定価¥35,000	CANDY3	定価¥50,000	一太郎 V4	定価¥58,000
MiFES98	定価¥38,000	Thirdy	定価¥40,000	テスク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
テラIII世	定価¥32,000	新松	定価¥58,000	Z's wordJG	定価¥58,000
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	PI EXE	定価¥48,000		

98プラス88、マルチで楽しむ

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-98DO



本体標準価格¥298,000
(ディスプレイは含みません)

PC-98DO ……¥298,000
14"カラーモニター ……¥ 84,800
セット合計定価¥382,800
シスペック特価
¥4,370×48回 ㊎¥15,000×8回

NEC PC-98シリーズ RA2/EX2/ES2 VM11/UV11



◀NEC PC-9801EX2

Aセット PC-9801RA2+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥65,2600➡シスペック特価 ¥5,830×60回 ㊎¥24,000×10回

Bセット PC-9801EX2+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥50,2600➡シスペック特価 ¥6,440×48回 ㊎¥15,000×8回

Cセット PC-9801ES2+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥60,2600➡シスペック特価 ¥5,360×60回 ㊎¥22,000×10回

Dセット PC-9801VM11+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥48,2600➡シスペック特価 ¥6,040×48回 ㊎¥15,000×8回

Eセット PC-9801UV11+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥42,2600➡シスペック特価 ¥4,660×48回 ㊎¥15,000×8回

エプソン PC-286シリーズ

Aセット PC-286VS+14インチカラーディスプレイ(0.31)+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥542,600➡特価¥348,000 ¥4,640×60回 ㊎¥15,000×10回

Bセット PC-286US+14インチカラーディスプレイ+24ドットカラー熱転写漢字プリンター
合計定価¥419,600➡シスペック特価 ¥3,640×60回 ㊎¥14,000×10回

SHARP X68000シリーズ



PRO/EXPERT

PRO CZ-652C+CZ-602D(合計定価¥397,800)
シスペック特価(クレジットはお問い合せ下さい)

EXPERT CZ-602C+CZ-602D(合計定価¥455,800)
シスペック特価(クレジットはお問い合せ下さい)

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

シャープ CZ-8PC3定価¥65,800 CZ-8PC4定価¥99,800 各シスペック特価

シスペック 株式会社

年中無休 営業時間AM10:00~PM7:00

東京・秋葉原	名古屋
秋葉原本店 257-6337	名古屋1号店 052-263-1629
秋葉原2号店 257-6340	名古屋2号店 052-241-0921
ラジカン1号店 257-6345	
ラジカンコーヨー店 255-6504	

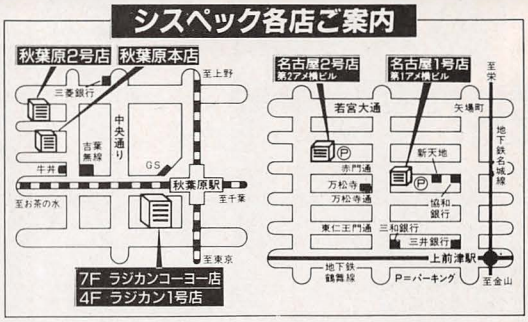
社員、長期アルバイト募集中!
パソコンに興味ある方大歓迎。総務部、薄井まで☎03-257-6341

〈月々¥3,000からの超低金利クレジット!!〉

ゆるご相談に応じます。

感謝祭!!

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

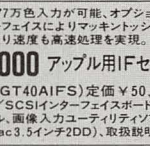


ハイクォリティ・ポータブルプリンタ
(Macintosh Plus, SE, II対応)

WriteMove-J

¥118,000 ACアダプタ、接続ケーブル、ドライバーソフト、日本語版マニュアル付属

持運びフリーてこの機能。192Dpiのインクジェット方式で22種のアウトライインフォントを標準搭載



A4サイズ、1677万色入力が可能、オプションのSCSIインターフェイスによりマッキントッシュに対応。読み取り速度も高速処理を実現。

GT-4000 アップル用IFセット

(GT40AIFS)定価¥50,000

●セット内容／SCSIインターフェイスボード、SCSIケーブル、画像入力ユーティリティソフト(EpScan Mac3.5インチ2DD)、取扱説明書。

■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
レーサーライターII NTX-J(レーサープリンター) ……¥1,198,000
アップルキーボード ……¥30,000
アップルエクステンテットキーボート ……¥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
アップルハートディスク20SC ……¥198,000
アップルハートディスク40SC ……¥308,000
アップルハートディスク80SC ……¥518,000
マッキントッシュ内蔵ハートディスク20SC ……¥218,000
マッキントッシュ内蔵ハートディスク40SC ……¥348,000
マッキントッシュ内蔵ハートディスク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トライフ ……¥36,000
マッキントッシュ内蔵3.5トライフ ……¥76,000
アップルPC5.25トライフ ……¥76,000
Local Talk コネクタキット ……¥10,000
マッキントッシュII ヒテオカート ……¥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

ハードディスク

コンピュータリサーチ 新製品
CRC-MH4B
定価¥98,000
シスペック特価



キャラベル	CA-40LG	¥138,000	特価¥ ~~98,000~~
	CA-44LG	¥148,000	特価¥109,000
	CA-80LG	¥248,000	特価¥~~168,000~~
ICM	SR-20	¥ 98,000	特価¥ 73,500
	SR-40	¥118,000	特価¥ 92,000
	SR-60	¥148,000	特価¥115,000
	SR-80	¥198,000	特価¥154,000
アイテック	IT-MJ4	¥128,000	特価¥ 98,000
	IT-MJ8	¥248,000	特価¥~~168,000~~
緑電子	LITTLE B4N	¥148,000	特価¥109,000
	POCKEDY R2+3PO	¥109,600	特価¥ 82,000
ロジテック	LHD-34V	¥153,000	シスペック特価
磁気研	ML-40MK2	¥129,000	特価¥ 88,000

内蔵タイプHDD

キャラベル	CA-428	¥148,000	特価¥105,000
	CA-818	¥248,000	特価¥168,000
	HYPER HD40R	¥138,000	特価¥109,000
	HYPER HD80R	¥198,000	特価¥158,000
日本テクサ	TRUST 45S	¥158,000	特価¥126,000
	TRUST 80S	¥198,000	特価¥168,000
	DASH 45S	¥158,000	特価¥126,000
	DASH 90S	¥218,000	特価¥174,000

フロッピーディスク

緑電子
LITTLE F2
定価¥59,800
特価¥45,000



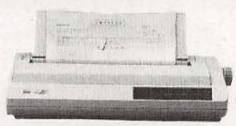
緑電子	LITTLE F1	¥39,800	特価¥30,000
磁気研	PC-LINE35	¥44,800	特価¥29,800
	PC-LINE35A	¥59,800	特価¥44,800
	PC-LINE35D	¥74,800	特価¥56,000
	PC-LINE5SH	¥49,800	特価¥34,800
	PC-LINE5DH	¥89,000	特価¥49,800

日本語ページプリンター&レーザープリンター

エプソン	LP-7000	¥571,000	シスペック特価
NEC	PC-PR406LM	¥368,000	シスペック特価

プリンター

スター
CR-3415CL
定価¥148,000
シスペック特価
¥4,750×24回 ㊎なし



スター	CX-2410	¥ 79,800	特価¥ 59,800
	TX-24CL	¥ 69,800	シスペック特価
	BR-2415	¥ 94,800	特価¥ 70,000
ブラザー	M-1724P	¥143,000	特価¥ 63,000
	M-1224P/X	¥ 79,800	特価¥ 53,000
	M-1024P/X	¥ 79,800	特価¥ 39,800
NEC	PC-PR101E2	¥ 89,800	シスペック特価
	PC-PR101G2	¥138,000	シスペック特価
	PC-PR101TL3	¥ 69,800	シスペック特価
	PC-PR150V	¥ 99,800	シスペック特価
	PC-PR150H	¥ 89,800	シスペック特価
	PC-PR201G	¥158,000	特価¥109,000
	PC-PR201H3	¥223,000	特価¥158,000
	PC-PR201V2	¥298,000	特価¥198,000
	NM-9950II	¥245,000	特価¥118,000
	NM-9700	¥163,000	特価¥ 78,000
エプソン	AP-550PC	¥ 69,800	特価¥ 49,000
	AP-800PC	¥ 99,800	特価¥ 75,000
	VP-135EXPC	¥102,000	シスペック特価
	㊕VP-550PC	¥ 85,000	シスペック特価
	VP-800PC	¥124,000	特価¥ 79,000
	VP-900PC	¥128,000	シスペック特価
	VP-1000PC	¥154,000	特価¥ 98,000
	VP-2000PC	¥158,000	シスペック特価
	HG-3000PC	¥248,000	シスペック特価
	HG-800PC	¥168,000	シスペック特価
	HG-4800PC	¥346,000	シスペック特価

コンピュータミュージック

ローランド	ミュージ君	¥ 93,000 シスペック特価
	㊕ミュージ郎(LA/PCMサウンドモジュール)	¥158,000 シスペック特価
	㊕CM-32P(PCMサウンドモジュール)	¥ 72,000 シスペック特価
	㊕CN-20(ミュージックエントリーパット)	¥ 22,000 シスペック特価
★ソフト	バラード	¥47,000 シスペック特価
	マイクロミュージシャンA	¥20,000 シスペック特価
	マイクロミュージシャンB	¥40,000 シスペック特価
	㊕楽譜をパット読取りくん(スキャナー付)	¥48,000 シスペック特価

※88シリーズ、X68000シリーズの方はお問い合せ下さい。

モデム

オムロン **MD-12FS** 新製品
定価¥21,000
特価¥18,000



オムロン	MD-1200AIII	¥19,800	特価¥16,800
	MD-2400F	¥54,800	特価¥43,800
アイワ	PV-A1200MKIII	¥21,000	特価¥16,800
	PV-A2400MNP4	¥46,800	特価¥36,000
	PV-A2400MNP5	¥54,800	特価¥42,000
NEC	COMSTAR1212AT	¥21,000	特価¥~~19,800~~
	COMSTAR2424AT4	¥50,000	特価¥~~38,000~~
	COMSTAR2424AT5	¥66,000	特価¥~~55,000~~

イメージスキャナー

エプソン **GT-4000**
定価¥198,000
特価¥155,000



オムロン	HS-10R	¥ 49,800	特価¥ 34,800
NEC	PC-IN506	¥228,000	シスペック特価
エプソン	GT-100V	¥ 44,800	特価¥ 34,000
	GT-1000	¥ 79,800	特価¥ 61,000

CAD&プロッター

オートデスク社 AUTOCAD GX3 ¥990,000
TCS GENERIC CAD L3 ¥98,000
※本店・1号店にて店頭デモ中

ローランドフェア実施中!



ローランド	DXY-1200	~~¥138,000~~
	DXY-1300	~~¥228,000~~
	DPX-2200	~~¥740,000~~
	DPX-3300	~~¥890,000~~
	GRX-300	~~¥750,000~~
	GRX-400	~~¥850,000~~
	PNC-1000(CAMM-1、カッティングプロッタ)	~~¥398,000~~

※他社プロッターについては、お問い合せ下さい。

増設メモリボード

メルコ	EMZ-1000	¥ 39,800	シスペック特価
	EMA-2000	¥ 94,800	シスペック特価
	EMJ-2000	¥ 79,800	シスペック特価
	EMJ-4000	¥140,000	シスペック特価
I/O	PIO-PC34E-2M	¥ 75,000	シスペック特価
	PIO-PC34E-4M	¥135,000	シスペック特価

広告に載っている価格には消費税は含まれていません。クレジット例には消費税が含まれています。

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 0120-012488

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

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 ウェーブ・アイ 安心できる大型店

さらに充実、安心のニューシステム

ウェーブ・アイ13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）

チェック13 代金引換OK！
現金一括にしたいというお客様、お支払いは現品到着時でOK！（但し離島の方はご利用できません。）

〒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
- データ長 8bit
- ストップビット 1bit
- X制御あり
- ノンパリティ
- 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-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901 98ES2純正基本セット TELにて

PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
PS98-015-HV(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
定価合計	576,600円

ウェーブ・アイ特価

11,000円×30回	ボーナス32,700円×5回
9,000円×36回	ボーナス23,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
8,300円×60回	ボーナス　なし

プラン902 98ES2本格ワープロセット TELにて

PC-9801ES2(32ビットCPU80386SX搭載)	448,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	84,800円
PC-PR101TL3(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
GT-100V(ハンディーイメージスキャナー、画像取り込み)	44,800円
PS98-015-HV(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	750,600円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス31,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス26,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス25,200円×10回
9,600円×72回	ボーナス　なし

PC-9801RA2

プラン903 98RA2お買得基本セット TELにて

PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
XC-1498(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	642,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
7,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
7,900円×72回	ボーナス　なし

プラン904 98RA2お買得ワープロセット TELにて

PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
XC-1498(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
CR-3415CL(136桁、インパクト漢字カラープリンター)	145,000円
PI EXE(ワープロソフト、図形編集機能付き)	48,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
プリンター用紙(15インチ連続)500枚	2,400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
定価合計	867,800円

特価595,000円

14,000円×36回	ボーナス31,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス29,600円×8回
8,000円×60回	ボーナス26,700円×10回
10,700円×72回	ボーナス　なし

プラン905 98RA2本格ワープロセット TELにて

PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
PC-PR150V(48ドット、高速カラー熱転写プリンター)	99,800円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
JS-EM201(EMS4.0拡張メモリーボード2MB)	88,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	903,600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906 98RA2実戦ビジネスセット

PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
XC-1498(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
M-1724P(136桁、ドットインパクト漢字プリンター)	148,000円
SF-42(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)	37,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000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(カード型データベース、顧客管理等に便利)	32,000円
PI EXE(ワープロソフト、図形編集機能付き)	48,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
HWS-10G(ハンディーイメージスキャナー、画像取り込み)	34,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
定価合計	1,040,800円

特価688,000円

14,000円×36回	ボーナス49,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス43,600円×8回
8,000円×60回	ボーナス38,400円×10回
12,400円×72回	ボーナス　なし

PC-9801RA5

プラン907 98RA2本格セット TELにて

PC-9801RA2(32ビットCPU80386搭載)	498,000円
PC-KD853N(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	118,000円
VP-2000PC(136桁、カラー漢字プリンター、トラクタユニット付き)	158,000円
VP2000CSFS(シートフィーダ、カット紙の連続給紙)	30,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
GT-1000(A1サイズ、カラーハンディーイメージスキャナー)	79,800円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
Z's STAFF-KID98(グラフィック作成ソフト)	28,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
#5220(スキャナー接続ケーブル)	7,500円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,021,500円

ウェーブ・アイ特価

16,000円×36回	ボーナス47,500円×6回
12,000円×48回	ボーナス39,400円×8回
10,000円×60回	ボーナス32,900円×10回
13,300円×72回	ボーナス　なし

プラン908 98RA5超お買得セット TELにて

PC-9801RA5(32ビットCPU80386搭載、40MBハードディスク内蔵)	736,000円
XC-1498(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
M-1724P(136桁、ドットインパクト漢字プリンター)	148,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	1,027,600円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス44,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス34,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス31,000円×10回
11,300円×72回	ボーナス　なし

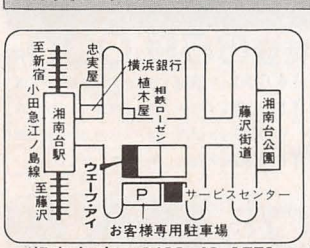
プラン909 98RA5お買得ワープロセット

PC-9801RA5(32ビットCPU80386搭載、40MBハードディスク内蔵)	736,000円
XC-1498(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR101TL3(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
定価合計	1,037,600円

特価679,800円

15,000円×36回	ボーナス41,800円×6円
12,000円×48回	ボーナス30,400円×8回
10,000円×60回	ボーナス25,400円×10回
12,300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!!



湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする

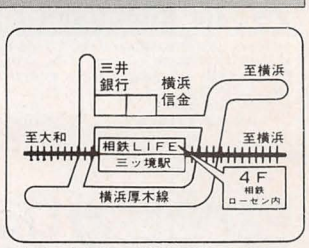
WAVE EYE

ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467(株)ウェーブ・アイ

第二・第三火曜日定休日



三ツ境店☎045-363-7044

PC-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。

新登場

プラン910　98EX2純正基本セット　TELにて

PC-9801EX2(16ビットCPU80286搭載)	348,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	459,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス28,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,100円×8回
6,500円×60回	ボーナス　なし

プラン911　98EX2お買得ワープロ・アートセット

PC-9801EX2(16ビットCPU80286搭載)	348,000円
XC-1498(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR101TL3(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、グラフィック作成機能付き)	40,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
PS98-015-HV(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
定価合計	602,800円

特価408,000円

9,000円×36回	ボーナス25,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,200円×10回
7,300円×72回	ボーナス　なし

PC-9801VM11・UV11

プラン912　98VM11お買得基本セット　TELにて

PC-9801VM11(16ビットCPUV30搭載)	328,000円
CMT-147H(0.31ミリ、超高解像度CRT、ノングレア、チルト台付き)	84,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	439,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス28,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン913　98VM11お買得ワープロセット

PC-9801VM11(16ビットCPUV30搭載)	328,000円
XC-1498(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
PC-PR101TL3(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスク)	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	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	630,600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914　98VM11お買得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、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
ミュージくん(音楽作成、演奏システム)	93,000円
ミュージくんデータ曲集3巻	10,500円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
SRS-D3K(SONY、防磁型スピーカ、スーパーウーファーのセット)	20,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	581,900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
5,000円×60回	ボーナス21,700円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

プラン915　98UV11純正基本セット　TELにて

PC-9801UV11(16ビットCPU-V30搭載、3.5インチFDD)	265,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	376,600円

ウェーブ・アイ特価

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

プラン916　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



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

プラン917　98RX2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
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
PC-PR101TL3(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスク)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
定価合計	667,600円

特価429,800円

9,000円×36回	ボーナス29,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

プラン918　98RX2純正基本セット　TELにて

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
PC-KD853N(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	118,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
定価合計	542,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス33,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス28,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
6,900円×60回	ボーナス　なし

プラン919　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、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
ミュージ郎(128種のシンセ音色、64種のPCM音色、ECT)	158,000円
CF-10(デジタルフェーダー各トラックの音量、定位を同時コントロール)	22,000円
CN-20(鍵盤状に並んだキー6個すだけで音符を入力)	22,000円
ミュージ郎データ曲集3巻	10,500円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	27,800円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300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	782,400円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス32,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス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920　98RX2お買得ビジネスセット

PC-9801RX2(16ビットCPU80286/V30搭載)	398,000円
PC-KD853N(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付き)	118,000円
M-1724P(136桁、ドットインパクト漢字プリンター)	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(カード型データベース、顧客管理等に便利)	32,000円
PI EXE(ワープロソフト、図形編集機能付き)	48,000円
PS98-015-HMW(日本語MS-DOS Ver3.3A)	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	917,000円

特価555,000円

12,000円×36回	ボーナス35,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス29,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス27,700円×10回
10,000円×72回	ボーナス　なし

プラン921　98RX4お買得基本セット

PC-9801RX4(CPU80286/V30搭載、20MBハードディスク付き)	566,000円
XC-1498(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
M-1724P(136桁、ドットインパクト漢字プリンター)	148,000円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	840,600円

特価489,000円

11,000円×36回	ボーナス28,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス25,400円×10回
8,800円×72回	ボーナス　なし

プラン922　98RX4お買得ビジネスセット

PC-9801RX4(CPU80286/V30搭載、20MBハードディスク付き)	566,000円
XC-1498(0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理)	99,800円
CR-3415CL(136桁、インパクト漢字カラープリンター)	145,000円
Lotus1-2-3R2.1J(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
一太郎Ver4.2(ワープロソフト)	58,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
PC-MOUSE(バスマウス)	7,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	1,013,400円

特価659,000円

14,000円×36回	ボーナス43,800円×6回
11,000円×48回	ボーナス33,200円×8回
9,000円×60回	ボーナス28,800円×10回
11,900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-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925　タイトル98LXお買得基本セット　TELにて

PC-9801LX2（16ビットCPU80286搭載）	448,000円
PC-PR102TL3（熱転写漢字プリンター）	50,000円
プリンター用紙（A4サイズ）100枚	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	516,400円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×30回	ボーナス24,600円×5円
8,000円×36回	ボーナス23,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
7,700円×60回	ボーナス　なし

PC-98DO

新登場



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。

プラン923　98DOお買得基本セット　TELにて

PC-98DO（98VM、88MAのソフトが使用可能）	298,000円
PC-KD854N（0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き）	84,800円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
3Mブランクディスケット（5インチ2HD）10枚	18,000円
マウスポケット（マウス収納ケース）	1,000円
定価合計	409,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス29,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス23,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,200円×8回
5,700円×60回	ボーナス　なし

プラン924　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
XC-1498（0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理）	99,800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
WD-401M（縦型4段パソコンデスクマウステーブル付）	29,800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	581,680円

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-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926　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-286VF



より速く、
より使いやすく進化した、
ニュースタンダード
16ビットマシン。

プラン927　286VFお買得基本セット　TELにて

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

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス23,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス23,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,400円×8回
5,700円×60回	ボーナス　なし

プラン928　286VFお買得ワープロセット　TELにて

PC-286VFST	298,000円
XC-1498（0.28ミリ、超高解像度CRT、ノングレア処理）	99,800円
PC-PR101TL3（80桁、カラー熱転写プリンター）	69,800円
一太郎Ver4.2（ワープロソフト）	58,000円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
マウスポケット（マウス収納ケース）	1,000円
プリンター用紙（A4サイズ）100枚	400円
WD-401M（縦型4段パソコンデスク）	29,800円
3Mブランクディスケット（5インチ2HD）10枚	18,000円
定価合計	582,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス28,600円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス25,600円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

プラン929　286VF本格ミュージックセット　TELにて

PC-286VFST	298,000円
PC-KD854N（0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き）	84,800円
ミュージ郎（128種のシンセ音色、64種のPCM音色、ECT）	158,000円
CF-10（デジタルフェーダー各トラックの音量、定位を同時コントロール）	22,000円
CN-20（鍵盤上以に並んだキーを押すだけで音符を入力）	22,000円
ミュージ郎データ曲集3巻	10,500円
PS98-015-HMW（日本語MS-DOS Ver3.3A）	18,000円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
マウスポケット（マウス収納ケース）	1,000円
SRS-150EX（AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力）	24,300円
3Mブランクディスケット（5インチ2HD）10枚	18,000円
定価合計	664,400円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス34,400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930　286VF簡単ビジネスセット　37%引

PC-286VFST	298,000円
PC-KD853N（0.31ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き）	118,000円
M-1724P（136桁、ドットインパクト漢字プリンター）	148,000円
Lotus1-2-3R2.1J（表計算、データベース、グラフ作成）	98,000円
1-2-3REVIEW ONE（ロータス1-2-3トレーニングキット）	15,000円
一太郎Ver4.2（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
マウスポケット（マウス収納ケース）	1,000円
WD-401M（縦型4段パソコンデスク）	29,800円
3Mブランクディスケット（5インチ2HD）10枚	18,000円
プリンター用紙（15インチ連続）500枚	2,400円
定価合計	812,000円

特価509,800円

11,000円×36回	ボーナス32,800円×6回
8,000円×48回	ボーナス28,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス28,000円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

プラン931　98DOお買得ファミリーセット

PC-98DO（98VM、88MAのソフトが使用可能）	298,000円
PC-TV353（0.39ミリ、TV内蔵高解像度CRT）	102,600円
PC-PR150V（48ドット、高速カラー熱転写プリンター）	99,800円
ユーカラart（ワープロソフト、アート機能付き）	40,000円
らくらく家計簿ごまと（家計簿ソフト）	9,800円
CZ-8NJ2（サイバースティック）	23,800円
PS98-015-HMW（日本語MS-DOSVer3.3A）	18,000円
PC-MOUSE（バスマウス）	7,800円
プリンター用紙（A4カット紙）100枚	480円
ブランクディスケット3M（5インチ2HD）10枚	18,000円
WD-401M（縦型4段パソコンデスク、マウステーブル）	29,800円
定価合計	648,080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

PC-88VA2

あなたの五感が
パソコンでもっと熱くなる。
誰もがカード感覚で
あやつれる。!



プラン935　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
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800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	672,380円

ゲームソフト1本サービス

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

プラン934　88VA2簡易ビジネスセット　40%引

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
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800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	641,000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

プラン936　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、チルト台付き)	128,300円
PC-PR150V(48ドット、高速カラー熱転写プリンタ)	99,800円
SRS-D3K(SONY、防磁型スピーカ、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 Kid VA(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
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
定価合計	735,400円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス31,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス26,200円×8回
7,000円×60回	ボーナス24,900円×10回
9,600円×72回	ボーナス　なし

X68000PRO・PROHD

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937　X68000お買得基本セット　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
CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラー)	23,800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
アフターバーナー	9,200円
スーパー大戦略68K	8,800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	463,400円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×24回	ボーナス26,600円×4回
7,000円×36回	ボーナス25,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
7,300円×60回	ボーナス　なし

プラン938　X68000PROお買得アートセット　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
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
Z'sSTAFF-PRO68K(グラフィック作成ソフト)	58,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
CZ-8NJ2(サイバースティック)	23,800円
定価合計	578,600円

ウェーブ・アイ特価

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939　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(OS-9/X68000)	29,800円
CZ-211LS(C Compiler-PRO68K)	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940　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
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800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	799,880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・EXPERTHD

プラン941　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
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	458,800円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×24回	ボーナス26,600円×4回
7,000円×36回	ボーナス25,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
7,300円×60回	ボーナス　なし

プラン942　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
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800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	609,480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943　X68000EXPERTお買得基本セット　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
CZ-8NJ2(インテリジェントコントローラー)	23,800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
アフターバーナー	9,200円
スーパー大戦略68K	8,800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	521,400円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,400円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

プラン945　X68000EXERT HD 本格アート　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
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
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
プリンター用紙(A4シイズ)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	918,780円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス38,200円×6回
11,000円×48回	ボーナス33,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス35,000円×10回
11,900円×72回	ボーナス　なし

プラン944　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-8801MA2

プラン932　88MA2純正基本セット　37%引

PC-8801MA2	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカー付高解像度CRT)	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

特価189,800円

8,000円×18回	ボーナス25,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス26,600円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,900円×6回
4,700円×48回	ボーナス　なし

限定50セット！
※本体とディスプレイの色は若干異なります。

プラン933　88MA2お買得ワープロセット　36%引

PC-8801MA2	168,000円
PC-KD854N(0.39ミリ、高解像度CRT、チルトスタンド付き)	84,800円
PC-PR150V(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	99,800円
ユーカラart(ワープロソフト、グラフィック作成機能付き)	30,000円
MK-MOUSE(マウス)	7,500円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付)	29,800円
3Mブランクディスケット(5インチ2HD)10枚	18,000円
マウスポケット(マウス収納ケース)	1,000円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	400円
定価合計	439,300円

特価279,800円

9,000円×24回	ボーナス24,800円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,100円×8回
5,800円×60回	ボーナス　なし

FM TOWNS FAIR フェア期間：9月20日まで

FM TOWNSはウェーブ・アイにおまかせ。

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。



お好きなゲームソフト一本プレゼント!!

プラン948　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(JISキーボード)	20,000円
TOWNSシステムソフトウェアV1.1	20,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	18,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付き)	29,800円
定価合計	575,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス27,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス27,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス28,700円×10回
7,600円×72回	ボーナス　なし

プラン950　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(JIS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
TOWNSシステムソフトウェアV1.1	20,000円
テラTOWNS(ワープロソフト)	32,000円
TOWNS-PAINT V1.1(グラフィック作成ソフト)	38,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付き)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	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	732,800円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
8,000円×48回	ボーナス27,200円×8回
6,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
9,000円×72回	ボーナス　なし

プラン953　TOWNSモデル2本格アートセット　TELにて

FM-TOWNSモデル2	398,000円
FMT-DP532(0.26ミリ、高解像度CRT)	138,000円
FMT-KB101(JIS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
TOWNSシステムソフトウェアV1.1	20,000円
C-TRACE TOWNS(本格的レイトレース作成ソフト)	68,000円
TOWNS-PAINT V1.1(グラフィック作成ソフト)	38,000円
FMT-411(ビデオカード)	35,000円
WD-401M(縦型4段パソコンデスクマウステーブル付き)	29,800円
プリンター用紙(A4サイズ)100枚	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	852,000円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス36,200円×6回
10,000円×48回	ボーナス33,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
11,200円×72回	ボーナス　なし

プラン954　TOWNSモデル2ミュージックセット　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(JISキーボード)	20,000円
SRS-150EX(AV対応防磁設計、15W+15Wの大迫力)	24,300円
TOWNSシステムソフトウェアV1.1	20,000円
MUSIC-PRO TOWNS(音楽作成ソフト)	19,800円
TOWNS SOUND(音色エディタ)	28,000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	617,900円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス30,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス28,400円×10回
8,400円×72回	ボーナス　なし

クレジット
金利大幅ダウン!!

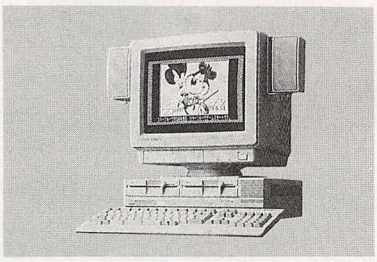
COMPUTER BANK

J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!
03(797)1221

PC-8801MA2／FE

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



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

☆注文No.A-0911

NEC PC-8801MA2	¥168,000
NEC PC-KD863S(スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥286,000
現金特別価格	~~¥286,000~~

大特価にて提供中

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

テレビとつなげる本格パソコンPC-8801FE。

☆注文No.A-0912

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

大特価にて提供中

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

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

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PC9800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-0952

NEC PC-98DO	¥298,000
現金特別合計	~~¥298,000~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥ 6,100×24回〔ボーナス〕¥31,000×4回
②¥10,200×18回〔ボーナス〕¥27,000×3回
③¥11,300×24回〔ボーナス〕無し

☆注文No.A-0951

NEC PC-98DO	¥298,000
SHARP CU-14GD	¥ 69,800
標準価格合計	¥367,800
現金特別価格	¥289,800

お支払例
①¥5,800×36回〔ボーナス〕¥24,000×6回
②¥9,600×24回〔ボーナス〕¥26,000×4回
③¥9,800×36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

☆注文No.A-0921

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-0923

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

・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-0922

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-0925

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

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



☆注文No.F-0901
FM TOWNSモデル1セット

FUJITSU FMTOWNS-1(本体 メモリ1MB 1FDD)	¥338,000
FUJITSU FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
(親指シフトキーボードはFMT-KB201)	
FUJITSU FMT-DP531(カラーCRT ピッチ0.39)	¥ 89,800
FUJITSU Townsシステムソフト V. 1. 1	¥ 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-0902
FM TOWNSモデル2セット

FUJITSU FMTOWNS-2(本体 メモリ2MB 2FDD)	¥398,000
FUJITSU FMT-KB101(JISキーボード)	¥ 20,000
(親指シフトキーボードはFMT-KB201)	
FUJITSU FMT-DP531(カラーCRT ピッチ0.39)	¥ 89,800
FUJITSU Townsシステムソフト V. 1. 1	¥ 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

PC-9801RX2

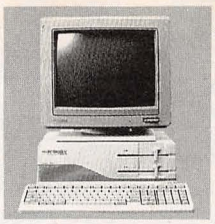
高速・大容量化で、高度なビジネスニーズに応えるオフィスの新・標準機。

■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。

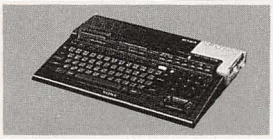
☆注文No.A-0902

NEC PC-9801RX2	¥398,000
SHARP CU-14GD	¥ 69,800
標準価格合計	¥467,800
現金特別価格	¥332,800

お支払例
①¥ 4,900×48回〔ボーナス〕¥23,000×8回
②¥10,100×24回〔ボーナス〕¥35,000×4回
③¥11,200×36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。



☆注文No.A-0934
「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-0935
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-0937
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-0938
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-8801+01	¥266,000	¥ 18,000
PC-8801MKII/30	¥275,000	¥ 38,000
PC-8801MKII/SR30	¥258,000	¥ 78,000
PC-8801MKIIFR/30	¥178,000	¥ 75,000
PC-8801FH30	¥168,000	¥ 78,000
PC-8801FA	¥168,000	¥ 95,000
PC-8801MA	¥198,000	¥ 105,000
PC-9801+01	¥338,000	¥ 38,000
PC-9801E+01	¥338,000	¥ 64,000
PC-9801F2	¥398,000	¥ 88,000
PC-9801UV2	¥318,000	¥ 152,000
PC-9801VX21	¥433,000	¥ 235,000
PC-9801CV21	¥355,000	¥ 228,000
PC-9801CV21〔新品限定品〕	¥355,000	¥ 238,000
PC-9801LV21	¥345,000	¥ 188,000

ディスプレイ

PC-8048(12"カラー800文字)	¥ 59,800	¥ 15,000
PC-KD854(14"カラー4050文字)	¥ 89,800	¥ 48,000
PC-KD853(14"カラー4050文字)〔新品限定品〕	¥118,000	¥ 65,000
PC-KD854N(14"カラー4050文字)〔新品〕	¥ 84,800	¥ 59,800
PC-KD862(14"カラー4050文字)	¥ 99,800	¥ 55,000

ディスクドライブ・プリンタ

PC-80S31(5"2D,2ドライブ)	¥168,000	¥ 34,000
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)	¥119,000	¥ 22,000
PC-8822(10"18ドット漢字プリンタ)	¥234,000	¥ 32,000
PC-PR201H2(15"24ドットカラー漢字プリンタ)〔新品限定品〕	¥245,000	¥ 138,000
PC-PR201V(15"24ドット漢字カラープリンタ)	¥298,000	¥ 138,000
PC-PR201TL(15"24ドット漢字カラー熱転写プリンタ)	¥135,000	¥ 62,000
NM-9300(10"24ドット漢字プリンタ)	¥253,000	¥ 48,000
NM-9400S(15"24ドットカラー漢字プリンタ)	¥310,000	¥ 55,000

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	¥ 4,000
PC-9801-02N(9801用128KRAM)〔新品同様〕	¥ 40,000	¥ 5,000
PC-9801-18(9801-10+F2/M2用拡張漢字ROM)〔新品同様〕	¥ 7,000	¥ 4,000
PC-9801-31(9801用128KRAM)	¥ 47,000	¥ 10,000
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-8801FH30
¥168,000→¥78,000
PC-8801FE
¥128,000→¥88,000
PC-8801MA
¥198,000→¥105,000



SHARP
CZ-822C〔新品同様〕
(X1G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



SHARP
CZ-611CGY〔新品同様〕
(X68000 ACE HD)
¥399,800→¥268,000
X68000 ACE HD
ディスプレイセット〔新品同様〕
(本体+CZ-611DGY)
¥533,800→¥360,800

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〕	¥ 5,000	¥ 3,200
和知電子/MKマウス(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	¥ 6,800
MELCO/HC-U2(98シリーズ内部増設用128KBRAM)〔新品〕	¥ 8,000	¥ 6,900
IOデータ/PIO-9234G-0.25MF(98シリーズ内部増設用256KBRAM)〔新品〕	¥ 15,000	¥ 12,500
IOデータ/PIO-9234G-0.5MG(98シリーズ用内部増設用512KBRAM)〔新品〕	¥ 25,000	¥ 18,500
SNE/SNE-2N(98シリーズ用5"2HD,2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"2HD,2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"2HD,1ドライブ,NEC純正ドライブ使用)〔新品〕	¥ 39,800	¥ 26,000
SNE/SNE-mini5(98シリーズ用5"2HD,1ドライブ,NEC純正ドライブ使用)〔新品〕	¥ 44,800	¥ 34,800
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-880C		¥ 7,800
CZ-822CB(X-IGmode130)〔新品同様〕	¥118,000	¥ 29,800
CZ-852C(X1ターボmode130)	¥278,000	¥ 48,000
CZ-611C(X68000ACEHD)〔新品同様〕	¥399,800	¥ 268,000
CU-14CD(14"カラー400/200L)〔新品同様〕	¥ 84,800	¥ 52,800
CU-14GD(14"カラー4050文字)〔新品〕	¥ 69,800	¥ 54,800
CZ-611D(15"3モードスキャンカラーディスプレイTV)〔新品同様〕	¥134,000	¥ 92,000
CZ-8PK6(15"24ドット漢字プリンタ)〔新品〕	¥159,000	¥ 59,000
CZ-8BS1(FM音源ボード)〔新品〕	¥ 23,800	¥ 20,000

FUJITSU

MB25015(FM-NEW7)	¥ 99,800	¥ 10,000
MB25250(FM-77D2)	¥228,000	¥ 28,000
MB25255(FM-77L2)	¥198,000	¥ 32,000
MB25260(FM-77L4)	¥238,000	¥ 38,000
FM77AV-2	¥158,000	¥ 32,000
FM77AV20-2	¥168,000	¥ 35,000
FM77AV20EX	¥128,000	¥ 48,000

その他メーカー各種

三菱/XC-1498(14"4050文字ディスプレイ0.28ピッチ)〔新品〕	¥ 99,800	¥ 54,800
SANYO/PHC-70FD(MSX2+)〔新品同様〕	¥ 64,800	¥ 49,800
SANYO/CMT-A14FI(14"カラー200LアナログRGB2IP)〔新品同様〕	¥ 64,800	¥ 49,800
SANYO/CMT-147L(W)(14"カラー400L)〔新品同様〕	¥ 79,800	¥ 49,800
スター精密/BR-2415(15"24ドット漢字プリンタ,ケーブルなし)〔新品〕	¥144,000	¥ 69,800
スター精密/TX-24CL	¥ 69,800	¥ 49,800
M-1024IIP/X(10"24ドット漢字プリンタ,ケーブルなし)〔新品〕	¥ 99,800	¥ 42,800
OMRON/MDI200A3(300/1200bps,全ご要事モデム)〔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

8/10〜9/15

- 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**¥298,000**

Ⓑ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**¥245,000**

Ⓒ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**¥153,000**

Ⓓ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**¥125,000**

Ⓐ〜Ⓓ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¥	10,000
⑤CU-14TV	(シャープ	定価¥ 99,800)に変更の場合¥	34,000
⑥PC-KD863S	(NEC	定価¥118,000)に変更の場合¥	27,000
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¥	22,000
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**
- エプソン日本語シリアルプリンター(136桁/ケーブル、用紙付)10台限定!!
  VP-1000PCセット ……定価¥154,000▶特価**¥85,000**

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**¥149,000**
Ⓑセット:PO-PR201V(NEC)……定価¥298,000▶特価**¥189,000**
Ⓒセット:PC-PR201G(NEC)……定価¥158,000▶特価**¥ 94,000**
Ⓓセット:PC-PR101G2(NEC)……定価¥138,000▶特価**¥ 99,000**
Ⓔ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**¥ 49,000**
Ⓖセット:PC-PR150V(NEC)……定価¥ 99,800▶特価**¥ 69,000**
Ⓗセット:PC-PR406HS(NEC)……定価¥138,000▶特価**¥ 98,000**
Ⓘセット:PC-PR102TL3(NEC)……定価¥ 50,000▶特価**¥ 38,000**
Ⓙセット:NM-9700(NEC)(24ドット、カラー)……定価¥163,000▶特価**¥ 69,000**
Ⓚセット:NM-9950II(NEC)……定価¥245,000▶特価**¥103,000**
Ⓛセット:NM-4150(NEC)……定価¥245,000▶特価**¥165,000**
Ⓜ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**¥ 68,500**
Ⓞセット:VP-135EX(エプソン)……定価¥102,000▶特価**¥ 66,000**
Ⓟセット:VP-900PC(エプソン)……定価¥128,000▶特価**¥ 90,000**
Ⓠセット:VP-2000PC(エプソン)……定価¥158,000▶特価**¥108,000**
Ⓡセット:HG-800PC(エプソン)……定価¥168,000▶特価**¥119,000**
Ⓢセット:VP-800PC(エプソン)……定価¥124,000▶特価**¥ 76,000**
Ⓣセット:TX-24CL(スター)……定価¥169,800▶特価**¥ 42,000**
Ⓤセット:CR-3415CL(スター)……定価¥148,000▶特価**¥ 93,000**
Ⓥセット:CZ-8PC2(シャープ)……定価¥ 69,800▶特価**¥ 42,000**
Ⓦセット:CZ-8PO3(シャープ)……定価¥ 65,800▶
Ⓧセット:CZ-8PO4(シャープ)……定価¥ 99,800▶
特価 P&A超特価 お電話下さい。

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

PC-9801LX2…定価¥448,000▶特価**¥305,000**
PC-9801LX4…定価¥588,000▶特価**¥410,000**
PC-9801LX5…定価¥638,000▶特価**¥445,000**



Ⓐセット:PC-98DO+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥367,800▶特価**¥256,000**

Ⓑセット:PC-9801VM11+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥397,800▶超特価**¥273,000**

Ⓒセット:PC-9801RX2+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥467,800▶特価**¥295,000**

Ⓓセット:PC-9801RX4+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥635,800▶特価**¥385,000**

Ⓔセット:PC-9801UV11+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥334,800▶特価**¥233,000**

Ⓕセット:PC-9801EX2+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥417,800▶特価**¥290,000**

Ⓖセット:PC-9801RA2+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥567,800▶特価**¥385,000**

Ⓗセット:PC-9801RA5+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥805,800▶特価**¥498,000**

Ⓘセット:PC-9801ES2+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥517,800▶特価**¥355,000**

EPSON PC-286/386 SERIES

Ⓐセット:PC-286VF-H20+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥492,800▶特価**¥348,000**

Ⓑセット:PC-286VF-STD+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥377,800▶特価**¥245,000**

Ⓒセット:PC-286US-STD+CU-14GD+マウス+MF-2HD(5枚)+ゲーム……定価¥337,800▶特価**¥230,000**

Ⓓセット:PC-286VS-STD+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥457,800▶特価**¥283,000**

Ⓔセット:PC-386-STD+CU-14GD+マウス+M-2HD(10枚)+ゲーム……定価¥667,800▶特価**¥460,000**

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¥	5,000
④PC-KD853N	(NEC	定価¥118,000)に変更の場合¥	31,000
⑤PC-TV353	(NEC	定価¥102,600)に変更の場合¥	16,000
⑥PC-TV454	(NEC	定価¥128,300)に変更の場合¥	36,000
⑦PC-TV455	(NEC	定価¥147,000)に変更の場合¥	47,000
⑧N-5913L(G)	(NEC	定価¥138,000)に変更の場合¥	45,000
⑨CR-4000	(エプソン	定価¥ 94,800)に変更の場合¥	10,000
⑩CU-14TV	(シャープ	定価¥ 99,800)に変更の場合¥	27,000

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**¥44,000**
- 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

CYBER STICK
CZ-8NJ2(定価¥23,000)
超特価.!価格はTEL下さい

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

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

SHARP X68000 EXPERT PRO
(X68000セットでお買上げの方に、アフターバーナー￥9,200を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	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

Ⓑ 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	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

Ⓒ 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	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

Ⓓ 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	?	24回	?	36回	?	48回	?	60回	?

※Ⓐ～Ⓓ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)＋ジョイカード＋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

X68000ACE-HDセット 台数限定 ●CYBER STICK付
- ●CZ-611C(本体)
- ●CZ-603D(モニター)
- ●CZ-8NJ2(サイバー・スティック)

＋(・ディスケット10枚 ・ゲーム ・送料/消費税込み) ➡ P&A 超特価 TEL下さい

12回	¥28,700	24回	15,000	36回	10,300	48回	8,000	60回	6,700

※他のモニターの組合せもあります。TEL下さい

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) 移動自由(キャスター付)



B 4段 ¥12,000

●1280(H)×600(D)×620(W) 移動自由(キャスター付)



C 5段 ¥15,000

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30AFⅢ……定価￥228,000▶特価¥153,000
- Ⓓ 富士通：オアシス30LX……定価￥198,000▶特価¥136,000
- Ⓔ ナショナル：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：RUPO95F……定価￥178,000▶特価¥125,000
- Ⓙ 東芝：RUPO95H……定価￥228,000▶特価¥162,000

ハードディスクコーナー (送料￥1,000)
- 20M Ⓐ LittleB2N(緑電子)……定価￥108,000▶特価¥ 73,000
- Ⓑ SR-20(ICM)……定価￥ 99,800▶特価¥ 73,000
- 40M Ⓐ CRC-MH4B(C-リサーチ)……定価￥ 99,800▶特価¥ 72,000
- Ⓑ CRC-MH4H(C-リサーチ)……定価￥138,000▶特価¥ 99,000
- Ⓒ SR-40(ICM)……定価￥118,000▶特価¥ 87,000
- Ⓓ LittleB4N(緑電子)……定価￥148,000▶特価¥ 99,000
- Ⓔ ビルト4(緑電子、内蔵)……定価￥138,000▶特価¥ 95,000
- Ⓕ TPUST40(テクサ、内蔵)……定価￥128,000▶特価¥ 88,000
- Ⓖ TPUST45S(テクサ、内蔵)……定価￥158,000▶特価¥106,000
- 60M Ⓐ SR-60(ICM)……定価￥148,000▶特価¥111,000
- 80M Ⓐ SR-80(ICM)……定価￥238,000▶特価¥153,000
- Ⓑ CRC-MH8(C-リサーチ)……定価￥238,000▶特価¥153,000

RAMディスク(送料￥500)

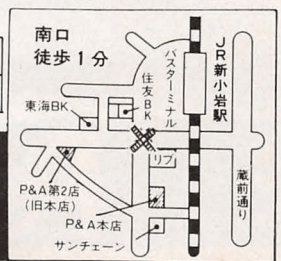
メルコ	EMZ-512	特価￥ 19,800	P10-PC34E-4M	特価￥ 98,000
	EMZ-1000	特価￥ 26,800	10S-10EMS	特価￥ 3,500
	EXZ-1000	特価￥ 26,800	P10-9234G-05MG	特価￥ 17,000
	EMJ-2000	特価￥ 60,000	P10-9234G-1MG	特価￥ 25,000
	EMJ-4000	特価￥106,000	P10-9234G-1.5MG	特価￥ 34,000
	EMJ-8000	特価￥193,000	P10-9234G-2MG	特価￥ 40,000
	EXJ-4000	特価￥102,000	P10-9234G-3MG	特価￥ 57,000
I・O DATA	P10-PC34E-2M	特価￥ 53,500	P10-9234G-4MG	特価￥ 73,000

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

通信販売お申し込みのご案内
[現金一括でお申し込みの方]
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
[銀行振込でお申し込みの方]
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)
〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
当No.620618 (株)ピー・アンド・エー
[クレジットでお申し込みの方]
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回～60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上

超低金利クレジット率

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



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

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

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

中古パソコンはP&Aにおまかせ!!

中古その場で高価現金買取り 下取り高価OK!!

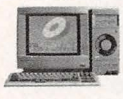
電話一本ですぐ買える!
03-651-1884

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

☎03-651-1884
FAX.03-651-0141

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

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



FM-TOWNS-1
FMT-DP531
FMT-KB101
FMT-FD301
Townsシステムソフトウェア
¥310,000



FM-TOWNS-2
FMT-DP531
FMT-KB101
Townsシステムソフトウェア
¥350,000



SHARP
CZ601C
CZ601D(新品)
¥268,000



NECセット
PC8801MA
PCKD855(新品)
¥133,000



NECセット
PC8801FH30
PCKD855(新品)
¥108,000



NECセット
PC-9801VM21
PCKD854
¥238,000



SHARP
CZ611C
CZ-602D(新品)
¥318,000

シャープ
CZ600C
CZ600D
¥230,000

NEC
PC8801FR30
PCKD855(新品)
¥98,000

NEC
PC-8801FE
PC-KD855(新品)
¥115,000

富士通
FM77AV20EX
FMTV152
¥78,000

SHARP
CZ880CB
CZ860DB(新品)
¥138,000

NEC
PC8801FA
PCKD855(新品)
¥123,000

NEC
PC88VA
PCKD854
¥165,000

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

●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。

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

アフターサービス万全
全商品保証付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

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

超低金利クレジット率

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



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124東京都葛飾区新小岩2丁目1番地19号
☎03-651-0148
●営業時間AM11:00~PM9:00
日・祭日も受けけます。
(但しPM8:00迄)
(代)FAX.03-651-0141

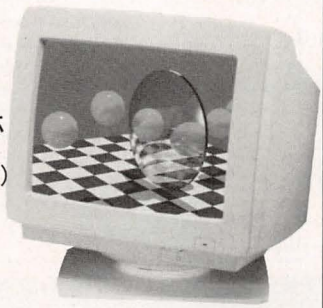
テクノジョイ

ECCS 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)



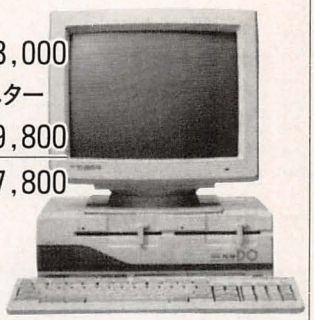
※チルト台は別売です

ECCS特価

※ 7/1より発売

NEC PC-98DO
1台でPC-88のソフトも
PC-98のソフトも使える

PC-98DO ￥298,000
モニター0.28mm高解像モニター
XC-1498C ￥ 99,800
正価合計￥397,800



※セットのディスプレイは写真とは
異なります。

ECCS特価

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)



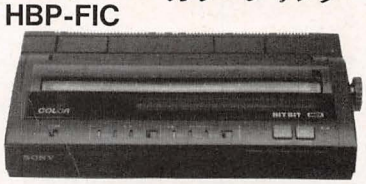
Aモニターセット
特価￥99,800 (消費税 ￥2,994)
Bモニターセット
特価￥85,000 (消費税 ￥2,550)

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!!



FM TOWNS2特別セット
本体……￥398,000
モニター(FMT-DP531)・￥ 89,800
キーボード(FMT-KB201)・・￥20,000
OSソフト(B276A010)……￥20,000
カラープリンター(FMPR-204B)・￥80,000
ケーブル(FM60-711)……￥6,800
合計￥614,600

ECCS特価 (TELにて)

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IF) …… ☎03 255-6963
3号店(万世ヒルIF) …… ☎03 255-6962
4号店(ラジオ会館4F) …… ☎03 255-4386
立川ターミナルヒル店(wiLL6F)…☎0425-27-6211代
名古屋支店 第1アメ横店 …… ☎052-263-1626代
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店 …… ☎052-263-6162代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43

お支払いは

クレジット 電話1本でOK！
ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。
手続きカンタン、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(8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 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X11 5D	X1 5D	FMT 3.5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	Z+ 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AD-1	アーテック	ダークレイス	3DRP	9,800	8,600	○		○													
UQ-2	ウルフチーム	ガウディ	AD	12,800	11,200							○									
UQ-3	〃	ミッドガルツ	AK+AD	12,300	11,200							○									
EW-4	エニックス	アンジェラス	AD	8,200	7,200	○		○													
KV-5	光栄	水滸伝	SM	9,800	8,600										○						
KV-6	〃	維新の嵐	〃	9,800	8,600								○								
SH-7	ザインソフト	雪の国クルージュ	AK+AD	8,800	7,700							○									
SK-8	システムソフト	スーパー大戦略	SM	8,800	7,700										○						
SN-9	シンキング・R	倉庫番パーフェクト	PZ	6,800	5,900	○		○											○		
SP-10	スタジオ・P	神の聖都	RP	9,800	8,600	○		○											○		
SP-11	〃	天九牌	T・B	6,800	5,900					SR	○										
ZL-12	全流通	イーブルストーン		5,800	5,100						○		○								

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X11 5D	X1 5D	FMT 3.5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	Z+ 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
TP-13	電波新聞	イース	RP	未定																	
TP-14	〃	ファンタジーゾーン	AD	7,800	6,800								○								
NF-15	ナムコ	ファミリースタジアム	T・B	7,800	6,800															○	
NG-16	N・AVC	やじうまペナントレース	〃	7,800	6,800														○		
NV-17	N・テレネット	ヴァリスII	AK	8,800	7,700	○			○										○		
EZ-18	ハミング・B	テラッツオ	TL	19,400	16,900								○								
HO-19	ハード	せまってみたい		6,800	5,900	○								○							
PU-20	ビッツー	シンセザウルスII	TL	7,800	6,800														○		
FX-21	ファミリー・S	ライナス		6,800	5,900									SR							
FW-22	ファミリー・T	きゃんきゃんバニー		5,800	5,100	○			○												
BW-23	ホットビィ	闇の巻与伝説	AD	7,800	6,800	○			○					SR							
MB-24	マイクロ・N	麻雀狂時代 2	T・B	未定										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 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X11 5D	X1 5D	FMT 3.5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	Z+ 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
AC-25	アートディンク	ダブルイーグル	ゴルフSM	9,500	8,300	○		○													
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	倶ソフト	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	コムパック	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III	SM	9,800	8,500	○		○													
SK-65	〃	銀河	カード+PZ	7,800	6,800	○		○			SR								△		
SK-66	〃	ティルナノーグII	RP	9,800	8,600	○	○	○													
SK-67	〃	遊鬼伝	AK	7,800	6,800	○		○													
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	堀代産業	囲碁大将V 2	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	○	○		○												
TR-80	T&E	サイオブレード	AD	8,800	7,700	○		○			SR		○				○		○		

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 5HD	98 5DD	98 3.5HD	98 3.5DD	88 5HD	88 5D	X68K 5HD	X11 5D	X1 5D	FMT 3.5HD	77AV 3.5D	FM77 3.5D	Z+ 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-I PRO	ジョイスティック	9,500	8,200																
TP-85	〃	XE-I ST	〃	4,900	4,500																
NH-86	ナツメ	魔神理子	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	ワンダラーズフロムイース	RP	8,700	7,600	○		○						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	〃	ピ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	ボーステック	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	ポニー	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	○		○			SR										

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。

9月以降発売予定（開発中）

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 SHD	98 SDD	98 2.5HD	98 2.5DD	98 5HD	98 5DD	X68K SHD	X1 SD	X1 SD	FMT 3.5HD	FMT 3.5D	FMT 3.5D	Z's 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
9月	ウルフチーム	PRISM		38,000								○									
〃	〃	斬		9,800		○		○													
〃	グレイト	ガールパラダイス		7,800								○								○	
〃	虎ソフト	ファーストクィーン		8,800								○									
〃	光栄	戦国群雄伝		11,800																○	
〃	ザイン・S	トリトーンファイナル		9,800						VA											
〃	小学館	サバッシュ		8,800		○		○													
〃	〃	ダビンチ		7,300																○	
〃	ストライカー	クリスタルドリーム		7,800		○		○													
〃	スタークラフト	ローグアライアンス		9,800						SR			○	○							
〃	T&E	3Dゴルフ		未定		○		○													

注文番号	メーカー	商品名	ジャンル	定価	売価	98 SHD	98 SDD	98 2.5HD	98 2.5DD	98 5HD	98 5DD	X68K SHD	X1 SD	X1 5D	FMT 3.5HD	FMT 7TAV 3.5D	FMT 7MTT 3.5D	Z's 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
9月	T&E	ハイドライドIII		7,800		○		○													
〃	徳間	全国おんせん麻雀		7,800							SR										
〃	ハード	せまってみたい		6,800															○		
〃	パショウ・H	エメラルドドラゴン		未定							SR										
〃	N・AVC	やじうまペナントレース		〃									○								
10月	光栄	維新の嵐		9,800									○								
〃	〃	連合艦隊		〃		○	○	○	○												
〃	電波新聞	アルガーナー		未定									○								
〃	〃	モトス		〃									○								
〃	リバーヒル	ブライ		9,800		○		○			SR								○		
11月	光栄	戦国群雄伝		9,800												○					

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	98 SHD	98 SDD	98 2.5HD	98 2.5DD	98 5HD	98 5DD	X68K SHD	X1 SD	X1 SD	FMT 3.5HD	FMT 7TAV 3.5D	FMT 7MTT 3.5D	Z's 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
	エルフ	エンジェルハーツ		6,800	5,900	○		○			○										
	〃	プライベートスクール		6,800	5,900	○		○			○									○	
	クィーン・S	ピュア		6,800	5,900	○		○			○										
	グレイト	美しき獲物たち①〜⑥		4,000	3,500	○	○	○	○		SR			○			○				
	〃	パペットショー		4,000	3,500		○		○		○	○								○	
	コスモス・C	ビデオクィーンを探せ		6,800	5,900		○		○		SR										
	ジャスト	コスモスクラブ		8,800	7,700	○		○			○									○	
	〃	天使たちの午後		6,800	5,900	○					○			○			○				
	〃	〃 II		7,800	6,800	○		○			○			○			○			○	
	〃	〃 番外II		7,800	6,800	○		○			○			○			○			○	
	〃	デリンジャー		7,800	6,800	○		○													
	〃	ブレイカー		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 SDD	98 2.5HD	98 2.5DD	98 5HD	98 5DD	X68K SHD	X1 SD	X1 5D	FMT 3.5HD	FMT 7TAV 3.5D	FMT 7MTT 3.5D	Z's 3.5DD	MSX2 3.5DD	MSX2 ROM	MSX ROM
	S・バンサー	大江戸繁盛記		7,800	6,800								○								
	〃	花の清里		7,800	6,800	○		○			SR										
	全流通	ごらくいん		6,800	5,900	○		○			SR	○	○			○			○		
	〃	やりたい放題		5,800	5,000	○		○			SR	○	○			○			○		
	〃	イーヴルストーン		5,800	5,000	○		○													
	R・S・K	ファイナルロリータ		6,800	5,900	○					○			○			○				
	ファミリー・S	童駄天いかせ男		6,800	5,900						SR										
	〃	GALなんば大作戦		6,800	5,900						SR										
	フェアリー・T	ドラグーンアーマーアダルト		5,800	5,000	○		○			○										
	〃	リップスティックアドベンチャー		6,800	5,900	○		○			SR										
	〃	リップスティック①〜⑤		3,000	2,600	○		○			SR			○					○		
	ポニー・T	ポッキー		7,800	6,800	○		○			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載きます。）

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

お支払い方法

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

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
	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

（本体及び周辺機器も扱っております。詳しくはお電話下さい。）

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

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

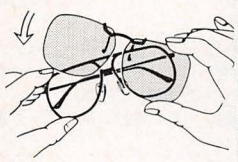
視力障害解消!

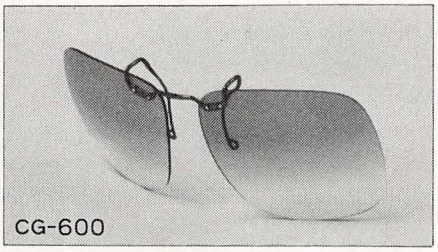
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが「シーレックス・コンピュータグラス」です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フ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

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売

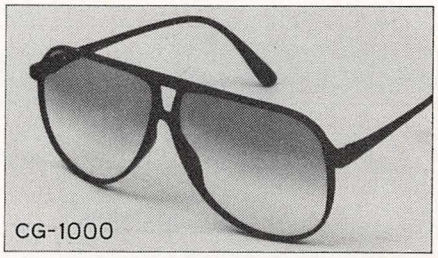




(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を**特別価格￥4,800** 布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場!

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



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

コンピュータグラスのベストセラー



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

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

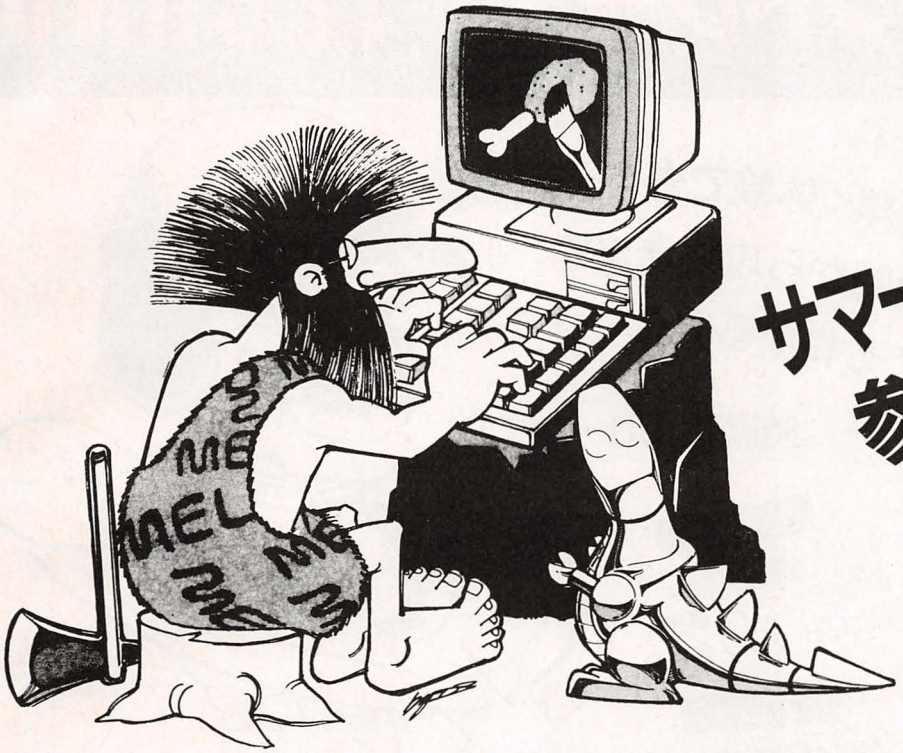
□ 〒910 福井市二の宮5丁目14-3 シーレックス㈱ CG事業部M係

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

MELON
AOYAMA CG SCHOOL



サマーイベント'89 参加募集!!

はじめてのパソコン教室

8/17「はじめてのゲームデザイン」 講師 ㈱チュンソフト

8/18「はじめてのミュージくん」 講師 高橋信之

※『ミュージくん、ミュージ郎活用研究』
（仮題、8月電波新聞社より発刊予定）筆者

費用 3,500円

協力 ローランド株式会社
電波新聞社

応募方法

官製はがきに住所・氏名・年令、ご希望のコースをお書きのうえ、下記までお送りください。

90年度生募集

■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）

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クール

〒151 東京都渋谷区代々木3-1-1

☎03-379-8100㈹

資料請求 BM9

ゲームソフト

夏休みペナントレースin TECHNO

ゲーム大好き少年集まれ
新作ソフトを誰よりも早く体験できるチャンス
ゲーム説明から攻略法まで
何でもわかるぞ!!



時間13:00～16:00

コナミ
激突ペナントレースII
8/19日(土) テクノ名古屋
8/20日(日) テクノ大須
8/21日(月) テクノ豊橋

アートディンク
南海の死闘
8/21日(月) テクノ名古屋
8/22日(火) テクノ大須
8/24日(木) テクノ豊橋

ソフト屋しゃんばら
水龍士
8/24日(木) テクノ名古屋
8/25日(金) テクノ大須
8/25日(金) テクノ豊橋

ハミングバード
ラプラスの魔
8/26日(土) テクノ名古屋
8/26日(土) テクノ大須
8/27日(日) テクノ豊橋

マイクロキャビン
サーク
8/19日(土) テクノ豊橋
8/20日(日) テクノ名古屋

サブロジック
西ヨーロッパツアーシーナイティスク
8/20日(日) テクノ豊橋
8/21日(月) テクノ大須
8/22日(火) テクノ名古屋

リバーヒルソフト
ブライ
8/24日(木) テクノ大須
8/25日(金) テクノ名古屋

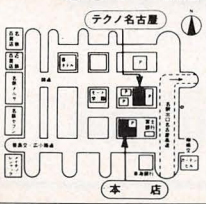
T&E
アンデッドライン
8/19日(土) テクノ大須
8/26日(土) テクノ豊橋
8/27日(日) テクノ名古屋

アルシスソフト
ワードラゴン
8/27日(日) テクノ大須
8/28日(月) テクノ名古屋
8/29日(火) テクノ豊橋

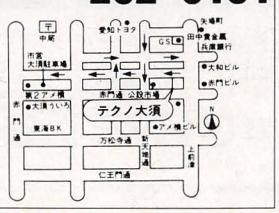
日本コンピューターシステム
テンプルマスター
8/31日(木) テクノ名古屋

なお、都合によりスケジュール等変更になる場合もあります。あしからずご了承下さい。

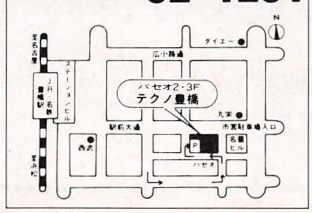
テクノ名古屋
名古屋駅前柳橋交差点西
■営業時間／AM10:00～PM7:00 ■定休日／毎週水曜日
☎(052) 581-1241



テクノ大須
大須赤門通り東口
■営業時間／AM10:00～PM7:00 ■定休日／毎週水曜日
☎(052) 252-0181



テクノ豊橋
豊橋駅前開発ビルパセオ2F・3F
■営業時間／AM10:00～PM7:00 ■定休日／毎週水曜日
☎(0532) 52-1231



TECHNO
エイデン・テクノ
名古屋・大須・豊橋

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
イース/II ……II ㉝7,640円/7,230円
ARCUS ……II ㉙8,160円
天使達の午後II・番外編/III …II ㉝7,230円/8,160円
パワフルまあじゃん2 ……II ㉗7,230円
マスターオブモンスター ……II ㉖6,310円
アンジェラス ……II ㉗7,610円
ディガンの魔石 ……II ㉘8,160円
マイトアンドマジック2 ……II ㉙9,090円
三国志 ……II Ⓡ/II ㉝13,720円/12,530円
めぞん一刻完結編 ……II Ⓡ/II ㉗7,230円
天九牌 ……II ㉖6,310円
コスモスクラブ ……II ㉘8,160円
ファンタジーIII ……II ㉙9,090円
韋駄天いかせ男 I/II/III ……II ㉖6,310円
信長(戦国群雄伝) ……II ㉙9,090円
○ヴァリスII ……II ㉘8,160円
ハイディフォス ……II ㉗7,230円
○D・Cコネクション ……II ㉘8,160円
アンデットライン ……II ㉖6,310円
○激突ペナントレース2 ……II Ⓡ5,840円
スーパー大戦略 ……II ㉟8,160円
クリムゾンII ……II ㉟7,230円
テトリス ……II ㉟/○Ⓡ6,310円
○ファミリースタジアム ……II Ⓡ7,230円
○ローグアライアンス ……II ㉙9,090円
○GAUDI ……II ㉙9,090円

X1、X68000

アフターバーナー ……X68 9,000円
ローグアライアンス …X68/○X1シリーズ 9,090円
ソーサリアン ……X1ターボ 9,090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
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
R-TYPE ……X68 7,230円
大海令 ……X68 11,870円
○天九牌 ……X68 6,310円
○サバッシュ ……X68 8,160円
ジェノサイド ……X68 8,160円
麻雀武蔵 ……X68 9,090円
第4のユニットIII ……X1㋐ 7,230円
○闇の壱与伝説 ……X1㋐ 7,230円
○リングマスター ……X68 8,160円
○ファンタジーゾーン ……X68 7,630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
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
ラストハルマゲドン ……TOWNS8,160円
○闇の壱与伝説 ……77/AV7,230円
○ニュージランドストーリー …TOWNS9,090円
○ソフトでハードな物語2 …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/III ……88V2/98 7,230円/18,070円
太平洋の嵐DX ……88VA/98 13,720円
天使達の午後II・番外編/III …88V2/98 7,230円/8,160円
信長(戦国群雄伝) 88VA/98/88V2 9,090円
水滸伝 ……88VA/98/88V2 9,090円
ディガンの魔石 ……88V2 9,270円
ポッキー ……88V2/98 7,230円
D・Cコネクション ……88V2/98 9,090円
スタートレーダー ……98/88V2 8,070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
ローグアライアンス …○88V2/○VA/98 9,090円
エンジェルハーツ ……88V2/98 6,310円
ドラグーンアーマー ……○88V2/98 5,380円
銀河 ……88V2/98 7,230円
○神の聖都 ……98/88V2 9,090円
コスモスクラブ ……88V2 8,160円
GAUDI ……○98/88V2/88VA 9,090円
ガンシップ ……98 10,940円
機動戦士ガンダム ……88V2 6,310円
天九牌 ……○88V2/98 6,310円
ウイザードリーIV ……88/98 11,870円
ダブルイーグル ……98 9,090円
シュバルツシルトII ……98 9,090円
ヴァリスII ……88V2/98 8,160円
○PINKY・PUNKY I/II/III …○88V2/98 5,380円
バランスオブパワー ……88V2 11,870円
○天下統一 ……98 9,090円
DESSERT ……88V2/98 6,310円
長くて甘い夜 ……88V2/98 7,230円
南海の死闘 ……98 8,160円
○妖戦機甲兵ウオードラゴン…88V2 8,070円
○テンプルマスター ……88V/98 8,900円
○サイレントサービス ……98 8,160円

HARD

★全国無料配達
当価格は消費税を含みます。
★低金利OAクレジット受付〈10万円以上〉
ボーナス一括払い可

高級パソコンデスク



インター W-46
FMTOWNS X68対応
30,800円→21,000円
幅600×高さ1,205×奥行650



SR-007
24,500円→16,800円
幅620×高さ1,265×奥行700
サイドテーブル・ペーパートレーは別売



シグマF-3
38,000円→21,000円
幅610×高さ1,283×奥行700
資料スタンドコンセント(2コ)付
サイドテーブル、ペーパートレーは別売

MSX対応モニター SANYO CMT-A14F1



64,800円→46,000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

MSX漢字プリンタ ナショナル FS-PA1



44,800円→39,500円
24ビット熱転写、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

SANYO MSX2+ PHC-70FD



64,800円→49,800円
FM音源・BASICコンパイラ付

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

SONY MSX2+ F1XDJ



69,800円→59,800円
第2水準漢字ROM・FM音源・ゲームプログラシングソフト付 ツールデスクII付〈数量限定〉

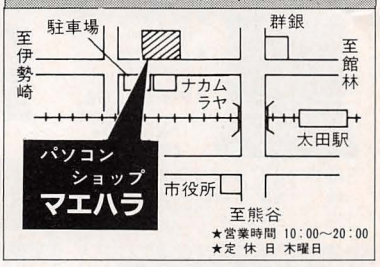
ナショナル MSX2+ FS-A1WX



69,800円→59,800円
第2水準漢字ROM・FM音源・ワープロソフト付

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。

★株式オンラインシステム(MACS)デモ中!!
★ミュージ君システム(MIDI)デモ中!!
★ハードディスクのインストールサービス中!!
★一太郎V4.2/エクセルデモ中!!
★ワープロ無料教室開催!!(9月中旬)



★営業時間 10:00～20:00
★定休日 木曜日

お申し込み方法

①現金書留
申込書にご記入の上、郵便局にて手続き下さい。
②銀行振込（ソフトはご遠慮下さい）お電話の上、口座（群馬銀行太田西支店㊒297676マエハラ）にお振込下さい。
③クレジット お電話にてお申込下さい。

書留申込書

ご住所	〒□□□-□□ フリガナ	
TEL	（　　）　－	
ご氏名	フリガナ	様
機種名	年令	才

注文ソフト名	メディアと数量	金額
送料		
パソコンデスク	数量	金額
ハード	数量	金額

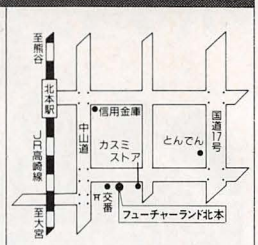
パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい

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 ●

▶低金利クレジットOK!! 有利な分割払いをご利用下さい。

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

■クレジットの場合
お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。

NEC PC-9801EX2

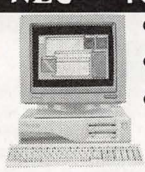


- 高速かつ大容量の3.5インチ16ビットマシン
- PC-9801EX2 ~~¥348,000~~
- PC-KD854N ~~¥84,800~~

ご提供価格 **332,000円**

24回	1回目 17,174	2～24回	16,500		
36回	1回目 14,530	2～36回	11,700		
60回	1回目 8,285	2～60回	7,800		

NEC PC-9801ES2



- 3.5インチFDD搭載 32ビット機
- PC-9801ES2 ~~¥448,000~~
- PC-KD854N ~~¥84,800~~

ご提供価格 **408,000円**

24回	1回目 20,578	2～24回	20,300		
36回	1回目 17,098	2～36回	14,400		
60回	1回目 15,229	2～60回	9,500		

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**

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

NEC PC-9801RX2



- PC-9801RX2 ¥398,000
- PC-KD854N ¥84,800

標準価格計 ~~¥482,800~~
ご提供価格計 **376,000円**

24回	1回目 19,145	2～24回	18,700		
36回	1回目 14,727	2～36回	13,300		
60回	1回目 11,374	2～60回	8,800		

NEC PC-9801VM11



- PC-9801VM11 ¥328,000
- PC-KD854N ¥84,800

標準価格計 ~~¥412,800~~
ご提供価格計 **326,000円**

24回	1回目 16,905	2～24回	16,200		
36回	1回目 13,867	2～36回	11,500		
60回	1回目 11,619	2～60回	7,600		

NEC PC-88VA2



- PC-88VA2 ¥298,000
- PC-KD863S ¥118,000

標準価格計 ~~¥416,000~~
ご提供価格計 **322,000円**

24回	1回目 16,726	2～24回	16,000		
36回	1回目 12,258	2～36回	11,400		
60回	1回目 11,874	2～60回	7,500		

NEC PC-8801MA2



- PC-8801MA2 ¥168,000
- PC-KD863S ¥118,000

標準価格計 ~~¥286,000~~
ご提供価格計 **222,000円**

24回	1回目 12,246	2～24回	11,000		
36回	1回目 10,538	2～36回	7,800		
60回	1回目 6,464	2～60回	5,200		

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 10,902	2～24回	9,500		
36回	1回目 7,222	2～36回	6,800		
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**

24回	1回目 23,834	2～24回	22,600		
36回	1回目 17,626	2～36回	16,100		
60回	1回目 10,751	2～60回	10,700		

NEC PC-98DO



- 簡単なスイッチの切り替えで、98モードではPC-9801VM11をベースにした機能を、88モードではPC-8801MA2をベースにした機能を利用できます。
- PC-98DO ~~¥298,000~~
- PC-KD854N ~~¥84,800~~

ご提供価格 **294,000円**

24回	1回目 15,471	2～24回	14,600		
36回	1回目 11,497	2～36回	10,400		
60回	1回目 7,763	2～60回	6,900		

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**

24回	1回目 14,665	2～24回	13,700		
36回	1回目 13,007	2～36回	9,700		
60回	1回目 11,864	2～60回	6,400		

エプソンPC-286VF



- PC-286VF-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 14,844	2～24回	13,900		
36回	1回目 11,116	2～36回	9,900		
60回	1回目 11,608	2～60回	6,500		

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段調表示可)
- PC-9801LS2 ~~¥628,000~~

ご提供価格 **488,000円**

24回	1回目 26,462	2～24回	24,200		
36回	1回目 17,774	2～36回	17,300		
60回	1回目 16,017	2～60回	11,400		

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-9801 LV22 標準価格 ~~¥378,000~~

ご提供価格 **299,000円**

24回	1回目 16,845	2～24回	14,800		
36回	1回目 10,883	2～36回	10,600		
60回	1回目 8,919	2～60回	7,000		

NEC 文豪mini7 HG



- 美しさに差がつく高品位48ドットプリンター付
- PWP-70HG ~~¥198,000~~

ご提供価格 **148,000円**

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

NEC PC-KD863G



- PC-Engineゲーム機能を内蔵
- マルチシンク2モード(15.98kHz・24.83kHz)自動切換え
- 音声出力5W(2.5W+2.5W)着脱式スピーカ標準装備
- ステレオオ2ch再生可能
- PC-KD863G ~~¥138,000~~

特 **109,000円**

24回	1回目 6,033	2～24回	5,400		
36回	1回目 6,215	2～36回	3,800		
48回	1回目 4,951	2～48回	3,000		

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2HD2ドライブ)	~~¥99,800~~→ 68,000円
SNEIIN(SNE・5インチ2HD2ドライブ)	~~¥99,800~~→ 68,000円
FDC-58(アクセル・5インチ2HD2ドライブ・自動切替)	~~¥98,000~~→ 78,000円
FDC-57(アクセル・5インチ2HDIドライブ・自動切替)	~~¥68,000~~→ 56,000円
HDD-20R(エプソン・20メガハードディスク)	~~¥128,000~~→106,000円
MC-40S(ISM・40メガハードディスク)	~~¥148,000~~→125,000円
INTER8(SNE・2HD用インターフェイス)	~~¥24,800~~→ 18,000円

ディスプレー

PC-KD855(NEC・0.41mm)	~~¥69,500~~→ 54,000円
PC-KD861(NEC・0.31mm回転台付)	~~¥138,000~~→105,000円
PC-KD862(NEC・0.39mm)	~~¥99,800~~→ 73,000円
PC-TV352(NEC・TV付)	~~¥115,000~~→ 86,000円
PC-TV453N	~~¥138,000~~→109,000円
PC-KD853N(NEC)	~~¥118,000~~→ 95,800円

その他

TK-98(98用バスマウス)	~~¥5,800~~→ 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-I(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。

おもしろショップ TOMBOY

特価情報

通販OK!

新品パソコンセット

PC－9801RX2　（超特価）
（10ビットCPU 80286　12MHz）
＋CU－14FD
（14型アナログカラー 0.31mmピッチ）
＋M－1724P
（136桁24ドット 日本語プリンタ）
税込み定価合計 ￥639,424を
トムボーイ 特価 ￥379,000(税込)
40.1%OFF

PC－286VF－5TD　（新製品）
（16ビットCPU 80286　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 ￥333,000(税込)
38.6%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 ￥お電話ください(税込)

PC－9801RA2　（快速32ビット）
（32ビットCPU 80386 16MHz）
＋CU－14GD
（14型アナログカラー 0.39mmピッチ）
＋VP－1000PC
（136桁24ドット 日本語プリンタ）
税込み定価合計 ￥743,454を
トムボーイ 特価 ￥488,000(税込)
34.3%OFF

PC－286VS－5TD
（16ビットCPU 80286　16MHz）
＋CU－14FD
（14型アナログカラー 0.31mmピッチ）
＋CR－3415CL
（136桁24ドットカラー日本語プリンタ）
税込み定価合計 ￥629,124を
トムボーイ 特価 ￥428,000(税込)
32.0%OFF

PC－98DO（88と98が合体した。）
（V30&Z-80　8MHz）
＋CU－14GD
（14型アナログカラー 0.39mmピッチ）
＋VP－500PC
（80桁24ドット 日本語プリンタ）
税込み定価合計 ￥468,444
特価 ￥321,000(税込)
31.5%OFF

●上記以外にもいろいろ御用意できます。お気軽に……

中古パソコンの巻

PC－9801 RA2	￥320,000
PC－9801 RX2	￥249,000
PC－9801 VM11	￥230,000
PC－9801 VM21	￥209,000
PC－9801 VX21	￥239,000
PC－9801 VM2	￥189,000
PC－9801 UX41	￥249,000
PC－9801 UV2	￥149,000
PC－9801 LV22	￥268,000
PC－9801 LS2	￥355,000
PC－98XA/2+CRT	￥160,000
PC－98LT/11	￥103,000
PC－286L－STD	￥198,000
PC－286LE－STD	￥239,000
PC－286VS－STD	￥278,000
PC－8801FE	￥87,800
PC－8801SR/30	￥69,000
PC－9881N（8インチドライブ）	￥69,000

●上記の価格はすべて消費税を含んだ価格です。

今月の超目玉商品

▶中古 PC－98XL² ◀
定価￥988,000
CPU:80386(16MHz)+V30(8MHz)/メインメモリ1.5Mバイト
40メガハードディスクドライブ/5インチ 2DD/2HD 2ドライブ
1120×750ドットハイレゾリューション&640×400ドットノーマルモード
トムボーイ税込み価格 ￥450,000
ディスプレイは別売です。

スペシャル商品リスト

マウス

NEC	PC－9872U(200カウント)	￥7,980	(税込)
NEOS	MS－50HR(400カウント)	￥5,980	(税込)
	MS－50L(200カウント)	￥3,500	(税込)
	MT－300(300カウント)	￥3,880	(税込)
	MS－50AUTO(100－400AUTO)	￥9,800	(税込)

ラムボード

メルコ	EMJ－2000	￥63,000	(税込)
メルコ	EMJ－4000	￥109,000	(税込)
I/O	PIOPC34－2M	￥59,800	(税込)
I/O	PIOPC34－4M	￥104,000	(税込)

イメージスキャナ

オムロン	HR－7R	￥32,000	(税込)
オムロン	HR－10R	￥39,500	(税込)
エプソン	GT－100V	￥36,800	(税込)

ハードディスク

itec	IT－MJ4	￥99,800	(税込)
	IT－H－40	￥110,000	(税込)
X68000用	ITX－403	￥148,000	(税込)
ウインテック	WD－40	￥76,800	(税込)
	WD－80	￥168,000	(税込)
ICM	MC－40s	￥113,000	(税込)
	5R－80	￥153,000	(税込)
コンピュータリサーチ	CRC－MH4B	￥75,000	(税込)
	CRC－MH8	￥139,000	(税込)

数値演算プロセッサー

インテル	80287－10	￥41,000	(税込)
	80387－16	￥79,800	(税込)
	80387SX－16	￥95,000	(税込)

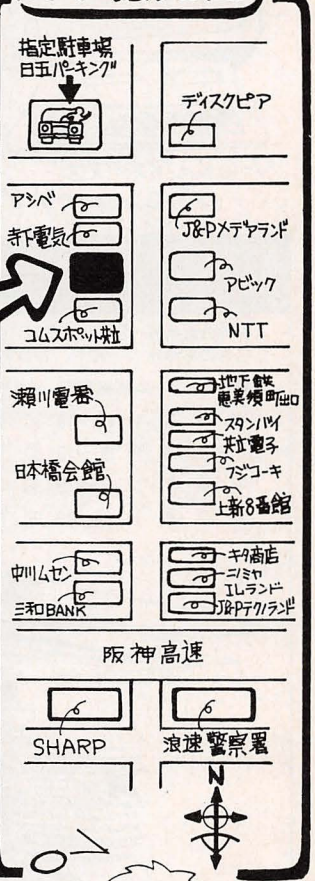
●上記以外にもいろいろ取り揃えております。お気軽にTELを…

超高額買取り実施中！

中古PCソフト買い取り　定価の 40%~60%（一部アイドル除く）

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

日本橋地図





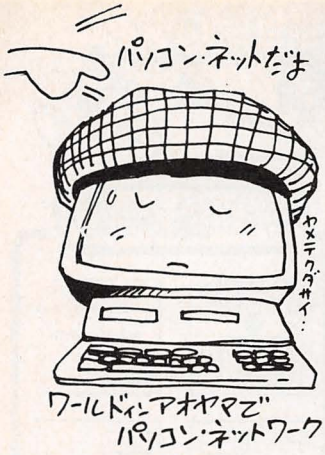
おもしろショップ
トムボーイ

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

●営業時間●
平日・月～金 PM12:00~PM8:00
土・日・祝 AM10:00~PM8:00
定休日木曜日

●振込先●
三和銀行恵美須支店
(普)3521169

"価格はすべて税込価格です"



ワールドインアオヤマのお得で安心なサービス

①「初めて」はパソコンの基本です。
②激安金利に簡単クレジット。
③お支払いはボーナスで。
④ゆっくり、お支払いは8か月先から。
⑤アフターサービスも万全。
⑥見て、触れて、納得して下さい。
⑦グーンとお得な下取りシステム
⑧うれしい代引きシステム
⑨「CLUB 246」
⑩もしも初期不良があったら
⑪アフターサポートも電話一本で
部出張出来ないメーカー商品もあります。

北海道文化放送「ニュース最終版」フジテレビ系 CM放送中

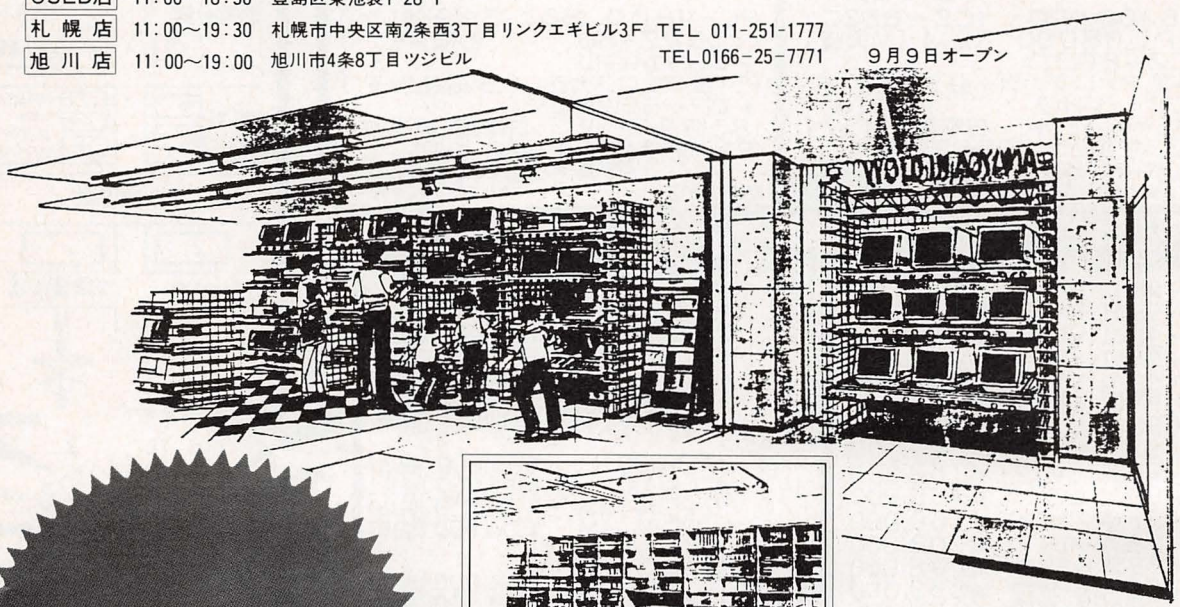
SHOP INFORMATION

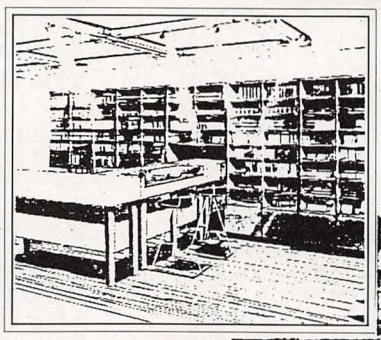
8月のお休み…16日(水)、17日(木)、24日(木)、31日(木)
9月のお休み…7日(木)、14日(木)、21日(木)、28日(木)

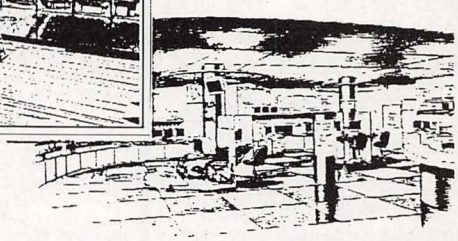
札幌店お電話御注文(11:00~21:00) 011-251-6771

●ショールーム営業時間　8月中はお電話の受付を休まず営業いたしております。

池袋店	11:00~18:30	豊島区東池袋1-28-6 東急ハンズ隣
USED店	11:00~18:30	豊島区東池袋1-28-1
札幌店	11:00~19:30	札幌市中央区南2条西3丁目リンクエギビル3F　TEL 011-251-1777
旭川店	11:00~19:00	旭川市4条8丁目ツジビル　TEL0166-25-7771　9月9日オープン







各店同時記念フェスティバル開催
9月9日AM11:00
旭川店グランド
オープン

全店統一今月のお買徳品

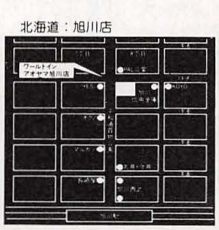
マクセル5	インチ2HD	1箱	¥1,150	FM-1(サウンドボード98/286用)	¥18,000	¥12,900
TDK	5 インチ2HD	1箱	¥1,150	GT-1000(カラースキャナー)	¥79,800	¥54,000
NB	5 インチ2HD	1箱	¥ 650	200カウント(98/286用マウス)	¥ 6,800	¥ 2,980
マクセル	3.5インチ2HD	1枚	¥ 360	PIO-9234G-0.5MG(512K)	¥25,000	¥17,900
TDK	3.5インチ2HD	1枚	¥ 360	PIO-9234G-0.2MG(2MB)	¥59,000	¥42,900
NB	3.5インチ2HD	1枚	¥ 190	EMZ-512 (メルコ512KEMS)	¥29,800	現金特価
TDK	3.5インチ2DD	1枚	¥ 190	EMJ-2000(メルコ512KEMS)	¥79,800	¥59,800

上記商品は、お電話によるお申し込みはお受けしておりません。

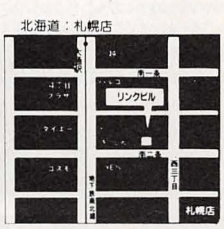
東京：池袋店



北海道：旭川店



北海道：札幌店



★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。
東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフト店 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

PC-9801 RX2 RA2

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

PC-98RL2……定価¥735,000　PC-98RL5……定価¥970,000　PC-9801ES2…定価¥448,000
PC-9801EX2…定価¥348,000　PC-9801LX2…定価¥448,000　PC-9801LX4…定価¥488,000



即納 PC-9801RA2 Aコース

PC-9801RA2(本体)…… ¥498,000
CU-14FD(0.31オーバースキャンディスプレー) ¥ 74,800
NT-98L(マウス) …… ¥ 6,800
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW)…¥ 18,000

合計 ¥610,800➡¥419,800

クレジットでもお申し込み出来ます。

即納 PC-98RL Aコース

PC-98RL model2(本体) …… ¥736,000
N5924U(14'マルチスキャンディスプレー) ¥233,000
PC-9872U(マウス) …… ¥ 10,000
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW)…¥ 18,000

合計 ¥997,000➡現金特価

安すぎて表示出来ません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

即納 PC-9801RX2 Bコース

PC-9801RX2(本体)…… ¥398,000
PC-KD854N(0.39 4050文字カラーディスプレ) ¥ 84,800
VP-135EX(15'漢字プリンター)‥ ¥102,000
NT-98L(マウス) …… ¥ 7,800

合計 ¥592,600➡¥389,000

クレジットでもお申し込み出来ます。

即納 PC-9801RX2 Cコース

PC-9801RX2(本体)…… ¥398,000
CU-14FD(0.31オーバースキャンディスプレー) ¥ 74,800
PC-9801-26K(サウンドボード)‥ ¥ 25,000
NT98L(マウス) …… ¥ 6,800

合計 ¥515,600➡¥338,400

クレジットでもお申し込み出来ます。

即納 PC-9801RX2 Dコース

PC-9801RX2(本体)…… ¥398,000
PC-KD854N(0.39 4050文字ディスプレー) ¥ 84,800
NT98L(マウス) …… ¥ 6,800
MS-DOS Ver3.3(PS98-013-HMW)‥ ¥ 18,000

合計 ¥398,000➡¥334,300

クレジットでもお申し込み出来ます。

PC-9801/PC-286ソフト&周辺機器

PC-8801-23/24/25	サウンドボードII	¥ 39,800➡¥ 32,800
PC-9801-26K	サウンドボード	¥ 25,000➡¥ 19,900
FM-1(26K同等品)	サウンドボード	¥ 18,000➡¥ 14,400
PC-9872U	マウス	¥ 10,000➡¥ 8,500
NT-98マウス	マウス	¥ 6,800➡¥ 3,600
PC-9801-25	スーパーインポーズボード	¥ 58,000➡現金特価
EMZ-512K	BMSボード、一太郎 可能	¥ 29,800➡現金特価
EMZ-1M	EMSボード、一太郎 可能	¥ 39,800➡¥ 32,900
PIO-9234G-2MG	EMSボード、一太郎 可能	¥ 59,000➡¥ 44,000
HS-7R	オムロンモノスキャナー	¥ 39,800➡¥ 29,000
HS-10R	オムロンモノスキャナー	¥ 49,800➡¥ 34,800
GT-1000	EPSONカラースキャナーK別	¥ 79,800➡¥ 54,000
JS-EM201	ジャストカラースキャナーケーブル別	¥ 88,000➡¥ 69,800
FDC-357	アクセル3.5'auto 1	¥ 68,000➡現金特価
FDC-358	アクセル3.5'auto 2	¥ 98,000➡現金特価
FDC-57	アクセル5'auto 1	¥ 68,000➡¥ 51,000
FDC-58	アクセル5'auto 2	¥ 98,000➡¥ 89,800
PC-LINE35	磁気研3.5'シングル	¥ 44,800➡¥ 34,000
PC-LINE35D	磁気研3.5'ダブル	¥ 74,800➡¥ 49,800
PC-LINE35A	磁気研5'autoシングル	¥ 59,800➡¥ 34,800
PC-LINE5DH	磁気研5'autoダブル	¥ 89,000➡¥ 58,800
PC-9801LV-01	テンキーボード98LV用	¥ 12,500➡現金特価
PC-286LTP1	テンキーボード286L/LE用	¥ 17,000➡現金特価
LHD-34K	9801内蔵型40MHDDロジテック	¥138,000➡現金特価
CA-428	9801内蔵型40MHDDキャラベル	¥158,000➡¥110,000
LHD-32V	超高速20MHDDロジテック	¥128,000➡現金特価
LHD-34V	超高速40MHDDロジテック	¥153,000➡現金特価
ML-40mkII	超高速40MHDD TOMATO	¥129,000➡¥ 96,800
CRC-MH4	超高速40MHDD CRC	¥118,000➡¥ 92,000
CRC-MH4H	超高速40MHDD CRC	¥138,000➡¥105,000
SR-80	超高速40MHDD ICM	¥198,000➡¥148,000
MD-1200AII	1200ボーモデム オムロン	¥ 24,800➡¥ 16,800
コムスター1212-AT	1200ボーモデム NEC	¥ 21,000➡現金特価
SR-120S	1200ボーモデム EPSON	¥ 29,800➡¥ 22,500
MD-2400B	2400ボーモデム オムロン	¥ 49,800➡¥ 35,800
SR-240AT	2400ボーモデム EPSON	¥ 59,800➡¥ 42,800

ワープロソフト		データベース		ミュージック・通信/他	
PTEXE一太郎	¥48,000➡¥33,800 ¥58,000➡¥39,800	VP.プランナー	¥36,000➡¥28,800	COME ON MUSIC	¥38,000➡現金特価
		マルチプラン3.1	¥68,000➡現金特価	ミュージくん	¥98,000➡現金特価
		THE CARD3	¥48,000➡現金特価	まいとーく	¥28,000➡現金特価
		Lotus 1-2-3	¥98,000➡現金特価	PARTY	¥24,000➡現金特価
		Let's アイリス20	¥42,000➡¥30,000	日本語MS-DOS	¥18,000➡現金特価

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。くわしくは、お電話にてお問い合せ下さい。

新製品 information

PC-286VF STD 定価¥298,000　PC-286VF H20 定価¥423,000
PC-286LST STD 定価¥518,000　CR-4000 定価¥94,800

PC-286

EPSON PC-286VF Aコース

PC-286VF-STD(本体)…… ¥298,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー) …. ¥ 89,800
PC-286PO1(日本語MS-DOS)…. ¥ 18,000
NT-98L(マウス) …… ¥ 6,800

合計 ¥418,600➡¥282,000

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

EPSON PC-286VF Bコース

PC-286VF-STD(本体) …. ¥298,000
CU-14FD(0.31オーバースキャンディスプレー) ¥ 74,800
新一太郎(日本語ワープロVer4) ¥ 58,000
NT-98L(マウス) …… ¥ 6,800

合計¥405,600➡現金特価

¥ 9,000×36回	ボなし 頭なし
¥11,500×24回	ボ1万 頭なし
¥13,100×24回	ボなし 頭なし

EPSON PC-286VF Cコース

PC-286VF-H20(本体)…… ¥423,000
CU-14FD(0.31オーバースキャンディスプレー) ¥ 74,800
日本語MS-DOS Ver3.3 ‥ ¥ 18,000
NT-98L(マウス) …… ¥ 6,800

合計¥533,600➡現金特価

¥ 4,000×36回	ボ2万 頭10万
¥ 5,800×48回	ボ2万 頭なし
¥11,800×36回	ボなし 頭なし

EPSON PC-286VS Aコース

PC-286VS-STD(本体) …. ¥388,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー) …. ¥ 89,800
PC-286PO1(日本語MS-DOS) ¥ 18,000
NT-98L(マウス) …… ¥ 6,800

合計 ¥508,600➡¥313,500

安すぎて表示できません。
クレジットでもお申し込み出来ます。

EPSON PC-286VS Bコース

PC-286VS-STD(本体) …. ¥388,000
CU-14FD(0.31オーバースキャンディスプレー) ¥ 74,800
日本語MS-DOS Ver3.3 ‥ ¥ 18,000
NT-98L(マウス) …… ¥ 6,800
ブランクディスケット…. ¥ 6,800

合計 ¥505,400➡¥314,000

クレジットでもお申し込みできます。

EPSON PC-386 Bコース

PC-386-STD(本体)…… ¥598,000
CU-14FD(0.31.オーバースキャンディスプレー)¥ 74,800
日本語MS-DOS Ver3.3 ‥ ¥ 18,000
NT-98L(マウス) …… ¥ 6,800

合計 ¥708,600➡¥525,000

クレジットでもお申し込みできます。

御注文は御来店でもお電話でも受賜っております。

お支払方法

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

●うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK、日付、時間の指定もお受けします。
(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

●もちろんクレジットで/カードでもOK/

ご部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。

98/286専用ダイアル

札幌	011-251-6771
仙台	022-227-7131
長野	0262-84-7771
東京	03 -987-7771
大阪	06 -264-7771
広島	082-261-7771
福岡	092-672-7771

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

PC-9801 PC-286 お問い合せ：御注文

03-986-9801

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)

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目

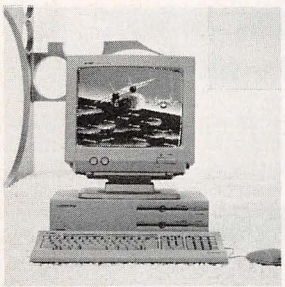
株式会社 ワールド イン アオヤマ

X68000には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。
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

●オリジナルメンバーズカード電卓プレゼント●X68000EXE(エグゼ)クラブに入会●CLUB246ゴールド会員として登録

税金がかかっても安いX68000アイテム：X68000をセットでお買上げいただいたお客様に限り、アスキースティック特価¥4,300XE-1PRO特価¥6,700また、CTRACE特価¥47,800にてお届けいたします。御注文の際には合わせてお申込みください。



EXPERT X68000 Cコース

CZ-602C(本体+Keyボード) …… ¥358,000
CZ-602D(15チルド付ディスプレーテレビ) … ¥ 99,800
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し込み出来ます。

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し込み出来ます。

EXPERT X68000 Eコース

CZ-602C(本体+Keyボード) …… ¥358,000
CU-21CD …… ¥139,800
AN-6TU …… ¥ 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し込み出来ます。

——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 Jコース

CZ-612C(40MHDD付本体) …… ¥466,000
CZ-612D(0.31チ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し込み出来ます。

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し込み出来ます。

プレゼント
セットでお買上げいただきましたお客様に専用ペンシルと
サーモ付電卓をプレゼントいたします。(9月10日まで申込方まで)

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」「R-Type」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。X68000はアオヤマで購入しないと とんでもなくソンをしますヨ。

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
〔CZ602D:チルドスタンド付〕
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し込み出来ます。

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し込み出来ます。

旭川店 オープンセール開催中

今月の限定品

AN-8TU



RGBシステムチューナー
対象ディスプレイ
アナログRGB入力対応(ISP)/200ライン対応のもの
KD863S、862、CU-14AG、BDSED、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	ボーナス なし
¥5,600× 6回	ボーナス なし

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	ボーナス なし
¥7,100×12回	ボーナス なし

CZ-8PC3 限定品



第2水準漢字ROMがついてさらにお得。
24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC3〔X-1シリーズ・ケーブル付〕…¥65,800

定価合計¥65,800➡現金特価	
¥3,300×18回	ボーナス なし
¥4,900×12回	ボーナス なし

C・TRACE+ AMカードラジオ



定価合計¥72,000➡¥49,800

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。各店X68000コーナーが新設されました。

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は、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

タイトル	定価	販売価格	タイトル(型番)	定価	販売価格	型番	定価	販売価格
Kamkaze	¥68,000	現金特価	Communication PRO68K	¥ 19,800	現金特価	CZ-6BU1	¥ 39,800	現金特価
サウンドPRO 68K	¥15,800	現金特価	弥生	¥ 80,000	¥40,000	CZ-6BE1A	¥ 38,000	現金特価
Z's STAFF PRO68X	¥58,800	¥40,800	トラックボール	¥ 13,800	¥12,000	CZ-6BF1	¥ 49,800	現金特価
C compiler PRO68K	¥39,800	現金特価	MUSIC PRO MIDI	¥ 28,800	現金特価	CZ-6BP1	¥ 79,800	¥63,000
ミュージックPRO68K	¥18,800	現金特価	MIDIボード	¥ 26,800	現金特価	CZ-6BC1	¥ 79,800	現金特価
BUSINESS PRO68K	¥68,000	現金特価	MIDIソフト	¥ 25,800	現金特価	CU-21CD	¥139,800	¥111,000
OS-9/X68000	¥29,800	現金特価	CZ-6VT1	¥ 69,800	現金特価	CZ-612D	¥139,800	現金特価
C-TRACE	¥68,000	¥49,800	CZ-6BE1	¥ 35,000	現金特価	CZ-8NS1	¥188,000	現金特価
DATA PRO68K	¥58,000	現金特価	CZ-6BE2	¥ 79,800	現金特価	CZ-8NT1	¥ 29,800	現金特価
CARD PRO68K	¥29,800	現金特価	CZ-6BE4	¥138,000	現金特価	CZ-244SS	¥ 9,800	現金特価
Sampling PRO68K	¥17,800	現金特価	CZ-6BB1	¥ 88,000	現金特価	CZ-241BS	¥ 9,800	現金特価
NEW Printshop PRO68K	¥19,800	現金特価	CZ-6BG1	¥ 59,800	現金特価	CZ-242BS	¥ 9,800	現金特価

激安金利にキャンパスクレジット：手続きカンタン、大学生の為の超低金利クレジット 20歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません

X68000シリーズ&X-1シリーズ周辺機器

型番	商品名	標準価格	販売価格
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
BF-68PRO	高性能CRTフィルター	¥ 19,800	¥16,800
ジョイスティック	アスキースティック	¥ 6,800	¥ 5,440
X-1/X68000	ジョイカード〔延長コード付〕	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8PK9	24ドット漢字プリンター	¥ 89,800	現金特価

型番	商品名	標準価格	販売価格
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	モデルユニット	¥49,800	現金特価
CZ-8BM2	RS-232C マウスボード	¥19,800	現金特価
CZ-8NT2	インテリジェント マウス	¥23,800	現金特価
CZ-8NM2	X-1 turboマウス	¥ 6,800	¥ 5,780
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
CU14/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 即納	¥18,800	¥ 9,800

組合せ自由：各コース以外の組合せもコースをベースに周辺を合せたセット……お支払だって御希望のパターンをお組みいたします。

ワールド イン アオヤマのお得で安心なサービス

『初めて』はパソコンの基本です
初めての方なら、ぜひ一度ご相談下さい。豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが適切なアドバイスをいたします。

激安金利に簡単クレジット
当社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ました。月々のお支払いからボーナス設定まで、お客様にぴったりのコースをお作りいたします。

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ください。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

見て、触れて、納得してください
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ください。

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

グーンとお得な下取りシステム
今お持ちの機種を高額下取り。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いたしております。

うれしい代金引換システム
商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払いください。日、祭日もOK。日時の指定もお受いたします。(離島の方は代引出来ませんのでご了承ください。※代金引換金額に上限がございます。)

『CLUB246』会員専用ダイアル
商品お買上げの皆様に「CLUB246」加入登録させていただきます。次回からお電話あるいは店頭でお電話番号をお伝えください。買換やシステムアップ時に会員価格でご提供など、特典一杯の強いシステムです。

もしも初期不良があったら
お買い上げ当初より異常がみられる場合、1週間以内にお電話ください。商品をお宅まで引取りに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させていただきます。

★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。

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170 池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170 ソフト店 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

FM TOWNS

パソコン高く下取り買取りマス!!

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……☎03-987-7771

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



パソコン下取りマス

今お持ちのパソコン高く下取りマス差額をクレジットでもお受けしておりますので一層オトクです。

03-987-7771

FUJITSU FM TOWNS Bコース

FM-TOWNS2(本体)……￥398,000
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システムソフトウェア(TOWNS OS Ver1.1)￥ 20,000
日本語ワープロソフト(一太郎)…￥ 68,000
日本語MS-DOS……￥ 18,000

合計￥613,800➡￥488,000
『クレジットでもお申込み出来ます』

FUJITSU FM TOWNS Cコース

FM-TOWNS1(本体)……￥338,000
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 Ver1.1)￥ 20,000
御希望ゲームソフト1本……￥ 12,800

合計￥460,600➡￥278,000
『クレジットでもお申込み出来ます』

FUJITSU FM TOWNS Fコース

OPEN3点セット付

FM-TOWNS2(本体)……￥398,000
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システムソフトウェア(TOWNS OS Ver1.1)￥ 20,000
TOWNS-OPEN3点セット……サービス品
テラTOWNS(日本語ワープロソフト)￥ 32,000

合計￥559,800➡￥448,000
『クレジットでもお申込み出来ます』

FUJITSU FM TOWNS Hコース

OPEN3点セット付

FM-TOWNS2(本体)……￥398,000
FMT-KB101(キーボード)……￥ 20,000
FMT-DP532(0.25ドットピッチディスプレー)…￥138,000
PM-2400F(2400/1200全二重モデム)￥ 59,800
FMCBL601(RS-232Cケーブル)…￥ 6,500
FMPR-204B(カラー漢字熱転写プリンター)…￥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル)……￥ 6,800
TOWNS VNET(ビジュアル通信ソフト)……￥ 18,000
TOWNSシステムソフトウェア(TOWNS OS Ver1.1￥ 20,000

合計￥747,100➡現金特価
『クレジットでもお申込み出来ます』

FUJITSU FM TOWNS Dコース

OPEN3点セット付

FM-TOWNS2(本体)……￥398,000
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 Ver1.1)…￥ 20,000
TOWNSシステムソフト(PAINT Ver1.1)￥ 38,000
TOWNSシステムソフト(MS-DOSエミュレーター)￥ 18,000
TOWNS-OPEN3点セット……サービス品

合計￥583,000➡現金特価
『クレジットでもお申込み出来ます』

全商品クレジットでもお申し込みできます。

みれる! さわれる! ショールーム

池袋店 11:00~18:30
USED店 11:00~18:30
札幌店 11:00~19:30
旭川店 11:00~19:00

各店の営業時間及びお電話の受付時間が異なりますので御確認下さい。

▶TOWNS-OPEN3点セット

セットコースにてお買上げいただいたお客様にOPEN-3点セットプレゼント。
1. Townsパソコンラックプレゼント
2. Townsグッズセットプレゼント
3. 3.5インチフロッピーディスク1箱プレゼント



●本体と共にソフト後購入でお買いあげいただいた方に限り当社会員価格にて御購入いただけます。例:テラTowns定価￥32,000➡￥23,500 27%引
C-TRACE Towns 定価￥68,000➡￥47,800

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。

FM TOWNS ソフトウェア&周辺機器

商品名	価格	商品名	価格	商品名	価格
TOWNS PAINT Ver1.1	￥38,000▶現金特価	テラ・TOWNS	￥32,000▶￥23,900	MIDIカード	￥40,000▶現金特価
SOUND Ver1.1	￥28,000▶現金特価	MUSIC PRO-TOWNS	￥19,800▶現金特価	FM60-101	￥45,000▶現金特価
VNET Ver1.1	￥18,000▶現金特価	CD Word	￥100,000▶現金特価	FM60-102	￥30,000▶現金特価
MS-DOSエミュレーター Ver1.1	￥18,000▶現金特価	Together	￥28,000▶現金特価	モデムカード1200	￥30,000▶現金特価
Lucid ASM & DEBUGER	￥24,000▶現金特価	芸達者 TOWNS	￥22,600▶現金特価	FMT-FD301	￥28,000▶現金特価
F-BASIC 386	￥25,000▶現金特価	拡張 1MB RAM	￥60,000▶現金特価	SCSIカード	￥30,000▶現金特価
C-TRACE TOWNS	￥68,000▶￥49,800	2MB RAM	￥100,000▶現金特価	20MBハードディスク	￥168,000▶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	40MBハードディスク	￥320,000▶現金特価
EUPHONY II	￥98,000▶現金特価	ビデオカード	￥35,000▶現金特価	FDDケーブル	￥10,000▶現金特価
TOWNS Telop	￥98,000▶現金特価	I/O 拡張ユニット	￥78,000▶現金特価	外付5"2HDIドライブ	￥110,000▶現金特価

ゆっくり、お支払いは8ヵ月先から:クレジット業界最低の金利を有効に使って、支払いは最長8ヵ月後からはじまるクレジットでも

Fコース PC-9801DO

現金特価

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	㊏5万

Eコース PC-9801DO

現金特価

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

Bコース PC-8801FE

¥143,000

PC-8801FE(本体)……￥129,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー)…￥ 84,800
バックアップディスク……￥ 4,400

定価合計￥218,200➡￥143,000

￥ 4,700×36回	㊎なし	㊏なし
￥ 6,800×24回	㊎なし	㊏なし

A'コース PC-8801MA2

¥165,800

PC-8801MA2(本体)……￥168,000
PC-KD854N(0.39ディスプレー)……￥ 84,800

定価合計￥252,800➡￥165,800

￥ 5,500×36回	㊎なし	㊏なし
￥ 8,000×24回	㊎なし	㊏なし

Bコース PC-8801MA2

¥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

Dコース PC-8801MA2

¥157,000

PC-8801MA2(本体)……￥168,000
PC-KD855(4000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

今月の限定品

FMPR-204B FM TOWNS用



カラー漢字熱転写プリンター
FMPR-204B……￥ 80,000
接続用ケーブル……￥ 6,800
テラTowns……￥ 32,000

合計￥118,800➡￥74,800
クレジットでもお申込み出来ます。

FMPR-353A FM TOWNS用



15インチ漢字プリンター
FMPR-353A……￥138,000
接続用ケーブル……￥ 6,800
テラTowns……￥ 32,000

合計￥176,800➡現金特価
クレジットでもお申込み出来ます。

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

パソコンのお問い合わせ御注文

03-987-7771

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)

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

USED SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトビル3F　札幌店 札幌市中央区南2条西3丁目　旭川店 旭川市4条8丁目

株式会社 ワールド イン アオヤマ

今月の限定お買得品

A'コース

新製品

PC-8801FE



¥133,000

PC-8801FE(本体)……¥129,000
PC-KD855(4050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

Dコース

EPSON PC-286VE H40

40Mハードディスク付PC-9801 コンパチブル機



¥357,000

PC-286VE-H40……¥513,000
CU-14GD(0.31ディスプレー)…¥ 74,800
NT-98L(マウス)……¥ 6,800

定価合計¥604,600→¥357,000

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



NEC24ドット熱転写カラープリンター

定価合計¥ 99,800→現金特価

VC10

新製品



¥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

Cコース

新製品

PC-8801FE

4050文字アナログディスプレーセット



¥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	ボなし 頭なし
¥8,700×24回	ボなし 頭なし

EPSON PC-286VS STD



PC-286VS-STD……¥388,000

定価合計¥388,000→¥245,000

PC-9801LX2

定価合計¥448,000→現金特価

PC-9801EX2

定価合計¥348,000→現金特価

NEC NM-9950II



NEC24ドットカラー15インチプリンター

定価合計¥245,000→¥109,000

star BR-2415

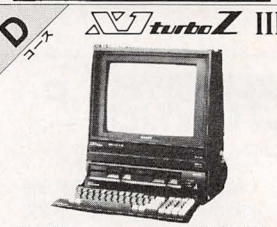


スター24ドット15インチプリンター

定価合計¥ 94,800→¥ 66,800

Dコース

V turboZ III



CZ-888C……¥169,800
CZ830DB……¥ 99,800

定価合計¥269,600→現金特価

Aコース

PC-88VA2



¥247,000

PC-88VA2(本体)……¥298,000
PC-KD855(4050文字アナログディスプレー)¥ 69,800

定価合計¥362,000→¥247,000

¥6,700×24回	ボ3万 頭なし
¥8,100×36回	ボなし 頭なし

限定コース PC-9801LS2/5

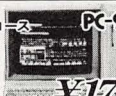


ラップトップ最上位機 PC-9801 LS2

定価合計¥628,000→¥430,000

定価合計¥866,000→¥598,000

限定コース PC-9801UVII



ビジネスパイプル **¥179,800**

定価合計¥265,000→¥179,800

EPSON PC-286LE

PC-286LE(STD)……¥368,000
テンキーパッド……¥ 17,000

定価合計¥385,000→現金特価

¥ 9,100×36回	ボなし 頭なし
¥13,200×24回	ボなし 頭なし

EPSON PC-286LS

PC-286LS(STD)……¥478,000
テンキーパッド……¥ 17,000

定価合計¥495,000→現金特価

¥11,800×36回	ボなし 頭なし
¥17,000×24回	ボなし 頭なし

EPSON PC-286L



¥198,000

PC-286L STD N……¥348,000

定価合計¥348,000→¥198,000

パソコン高く下取り買取りマス!!

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。……☎03-987-7771

今月の中古パソコン限定お買得品

SHARP X68000



CZ-611C(X68000本体¥20MB HDD付)……¥399,800
CZ-611D(0.31ドットカラーディスプレーテレビ)……¥134,000

合計¥533,800→¥325,000

EPSON PC-286VE LS-STD



合計¥478,000→¥334,000

NEC PC-TV454

限定品



合計¥128,300→¥ 94,800

SHARP CU-14AD



合計¥ 84,800→¥ 45,800

限定品 X-1 TWIN

CZ-830C……¥98,000

合計¥ 98,000→¥ 49,800

Panasonic FS-A1WX



合計¥ 69,800→¥ 54,000

SHARP 新品限定品 76%引 CE-140P



PC-1360/1425/1475用プリンター
7色カラードットプリンター

合計¥ 43,000→¥ 4,980

PC-1360(ポケコン)+CE-140P(プリンター)

合計¥ 72,800→¥22,800

SHARP X68000



CZ-652C(本体)……¥298,000
CZ-600D(ディスプレー)…¥139,800

合計¥437,800→¥278,000

SHARP X-1G30



CZ-822C……¥118,000

合計¥118,000→¥ 24,800

SHARP X68000



CZ-611C(X68000本体¥20MHDD)……¥398,000

合計¥399,800→¥238,000

EPSON PC-286VE H40



合計¥513,000→¥318,000

EPSON PC-286L

限定品 STD[N]



合計¥348,000→¥198,000

新品限定品 NEC PC-PR101TL3



合計¥ 69,800→¥49,800

EPSON GT-1000



合計¥ 79,800→¥ 54,000

限定品 PC-1360

プログラム編集機能付
PC-1360(ポケコン本体)¥29,800

合計¥ 29,800→¥ 19,800

FM TOWNS Aコース



FM-TOWNS-I……¥338,000
FMT-KB101(キーボード)¥20,000
FMT-DP531……¥89,800

合計¥448,700→¥278,000

FM77AV40EX



FM-77AV40EX……¥168,000
FM-TV154……¥138,000

合計¥306,000→¥148,000

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。

お支払方法

●うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

●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

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

特選中古パソコン

NEC

8801シリーズ本体

PC-8801/II30 ……¥275,000►¥ 48,000
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►¥ 94,000
PC-8801FE(本体) ……¥129,000►¥ 87,000
PC-8801IIMR(IM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►¥105,000
PC-8801MA2(本体)……¥168,000►¥110,000
PC-88VA ……¥298,000►¥138,000
PC-88VA2 ……¥298,000►¥158,000
PC-8801VA2(新品同様) ……¥298,000►¥205,000
PC-88VA3 ……¥398,000►¥238,000
PC-8801VA3(新品同様) ……¥398,000►¥250,000

9801シリーズ・286シリーズ

●3.5インチ本体

PC-9801U2 ……¥298,000►¥ 72,000
PC-9801UV2 ……¥318,000►¥145,000
PC-9801UV21 ……¥318,000►¥165,000
PC-9801VX21 ……¥348,000►¥238,000
PC-9801VX41 ……¥545,000►¥326,000
PC-9801VX41(新品) ……¥545,000►¥368,000
PC-9801UV11 ……¥265,000►¥172,000
PC-9801CV21 ……¥355,000►¥218,000
PC-286U-STD(本体) ……¥248,000►¥149,000
PC-286U-H20(本体) ……¥393,000►¥239,000
PC-286US-STD(本体) ……¥268,000►¥188,000

●5インチ本体

PC-9801VF2 ……¥368,000►¥158,000
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►¥225,000
PC-9801VX21(本体)……¥433,000►¥235,000
PC-9801VX41(本体)……¥630,000►¥278,000
PC-9801RX2(本体)……¥398,000►¥248,000
PC-9801RX2(本体)(新品限定品) ……¥398,000►¥258,000
PC-9801RA2(本体)(新品限定品) ……¥498,000►¥354,000
PC-9801RA2(本体)……¥498,000►¥328,000
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-286VE-H20(本体)……¥423,000►¥248,000
PC-286VE-H40(本体)……¥513,000►¥288,000
PC-286VS-STD(本体)……¥388,000►¥228,000
PC-286X-STD(本体)……¥438,000►¥294,000

ラップトップ

PC-9801LV21(ラップトップ)……¥345,000►¥198,000
PC-9801LV22 ……¥378,000►¥259,000
PC-9801LS2 ……¥628,000►¥410,000
PC-9801LS5 ……¥866,000►¥575,000
PC-286L STD(N)(ラップトップ)……¥348,000►¥198,000
PC-286LE-STD ……¥368,000►¥228,000
J3100 SL-01(新品)(限定2台のみ)……¥398,000►¥230,000

周辺機器

PC-8801-17 ……¥ 49,800►¥ 17,800
PC-8801-23,24 ……¥ 39,800►¥ 24,800
PC-9801-26K ……¥ 25,000►¥ 16,800
PC-9801-26K(新品)……¥ 25,000►¥ 19,900
FM-1(アクセル、PC-9801-26Kコンパチ)(新品)……¥ 22,000►¥ 12,900
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
HS-7R(オムロンハンディスキャナ)(新品)……¥ 39,800►¥ 28,800
HS-10R(オムロンハンディスキャナ)(新品)……¥ 49,800►¥ 34,980
SC-1(アクセルハンディスキャナ)(新品)……¥ 29,800►¥ 23,800
GT-1000(エプソンカラースキャナ) ……¥ 79,800►¥ 54,000
JX-100(シャープカラースキャナ)(新品)……¥ 89,800►¥ 63,000
MD-1200AII(1200ボーモデム)(新品)……¥ 24,800►¥ 16,800
MD2400B(オムロン2400ボー)(新品)……¥ 49,800►¥ 35,800
コムスター121ZAT(NEC1200ボ)(新品)……¥ 21,000►¥ 16,300
SR-120S(EPSON1200ボー)(新品)……¥ 29,800►¥ 22,500

ディスプレー

●2000文字ディスプレー

CU-14G(2000文字デジタルRGB)……¥ 49,800►¥ 22,000
60M43(2000文字アナログRGB)……¥ 94,800►¥ 18,000
DM405(2000文字アナログRGB)(新品)……¥ 64,800►¥ 34,800
CZ-820D(2000文字RGBチューナ)……¥ 89,800►¥ 24,800

●4000文字ディスプレー

PC-KD551 ……¥118,000►¥ 42,000
PC-KD551 ……¥ 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►¥ 52,000
PC-KD855(4000,0.42アナログディスプレー)……¥ 69,800►¥ 42,000
PC-KD855(4000,0.42アナログディスプレー)(新品)¥ 69,800►¥ 44,800
PC-KD854N(4000文字アナログ)……¥ 84,800►¥ 51,000
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►¥ 43,800
CU-14BD(4000文字アナログ)……¥ 64,800►¥ 39,800
CU-14CD(アナログ0.31ドット)……¥ 84,800►¥ 45,800
N5913L(4050,0.31ディスプレー)……¥138,000►¥ 78,000
PC-TV453N(ビデオボード対応)……¥138,000►¥ 78,800
PC-286CD II(0.31ドットピッチエプソンディスプレー)…¥ 94,800►¥ 49,800
CMT-146L ……¥ 99,800►¥ 39,800
CMT-147L ……¥ 84,800►¥ 42,000
PC-TV353(2000/4850,0.39ディスプレーテレビ)……¥110,000►¥ 64,800
PC-TV353(2000/4050,0.39ディスプレーテレビ)……¥110,000►¥ 69,800
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
AN-8TU(RGBシステムチューナ)……¥ 33,100►¥ 24,800
AN-8TU(RGBシステムチューナ)(新品)……¥ 33,100►現金特価

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►¥ 47,000
AP-550(24ドット熱転写プリンター)……¥ 69,800►¥ 45,800
AP-550(24ドット熱転写プリンター)(新品)…¥ 69,800►現金特価
TX-24CL(24ドット熱転写プリンター)(新品)……¥ 69,800►¥ 46,000
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►¥ 48,000
PC-PR101F2(第2水準漢ロム付)……¥138,000►¥ 68,000
VP-800(PCセット)(第2水準ロム付)……¥124,000►¥ 72,000
PC-PR150H(48ドットカラー熱転写プリンター)(新品) ¥ 84,800►¥ 62,800

●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
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
VP-1000(15インチ24ドットプリンター)……¥154,000►¥ 82,000
BR-2415(15インチ24ドットプリンター)(新品)……¥ 94,800►¥ 69,800

SHARP

CU-14AGI(4000文字ディスプレー)……¥118,000►¥ 39,800
CU-14H2(4000文字ディスプレー)……¥118,000►¥ 42,000
CU-14AD(4000文字ディスプレー)……¥ 84,800►¥ 43,800
CU-14BD(4000文字ディスプレー)……¥ 64,800►¥ 39,800
CU-14CD(4000文字ディスプレー)……¥ 84,800►¥ 45,800
AN-8TU(RGBシステムチューナ)……¥ 33,100►¥ 24,800
CZ-830D(4000文字チューナ付ディスプレー)……¥ 98,000►¥ 58,000
CZ-860D(4000文字チューナ付ディスプレー)……¥ 99,800►¥ 69,800

●X68000

CZ-600C(本体)……¥369,000►¥198,000
CZ-600D(0.39ディスプレー)……¥129,800►¥ 69,800
CZ-601C(本体)……¥319,000►¥218,000
CZ-601D(0.39ディスプレー)……¥119,800►¥ 71,000
CZ-611C(本体:20MB,HDD付)……¥399,000►¥225,000
CZ-611D(0.31ディスプレー)……¥134,000►¥ 90,000
X68000セット(CZ-600C+CZ-600D)……¥498,800►¥263,000
X68000セット(CZ-601C+CZ-601D)……¥439,600►¥285,000
X68000セット(CZ-601C+CZ-602D)……¥418,800►¥298,800
X68000セット(CZ-611C+CZ-602D)……¥498,800►¥305,000
CZ-603D(0.31ディスプレー)……¥ 84,800►¥ 59,800
CU-21CD(21インチディスプレー)……¥139,800►¥ 93,000

●X-1

X-1 F20(CZ-812C)……¥139,800►¥ 19,800
X-1 G10(CZ-820C)……¥ 69,800►¥ 7,800
X-1 G30(CZ-822C)……¥118,000►¥ 24,800
X-1 turbo II(CZ-856C)……¥178,000►¥ 57,000
X-1 turbo II セット……¥297,800►¥114,000
X-1 turbo III(CZ-870C)……¥168,000►¥ 62,000
X-1 turbo III セット……¥277,800►¥128,000
X-1 turboZ(CZ-880C)……¥218,000►¥ 78,000
X-1 turboZ セット……¥347,800►¥156,000
X-1 turboZ II セット(CZ-888C+CZ-830D)……¥269,600►¥175,000

周辺機器

CZ-8KR(X-1F10:G10用漢字ロム)(新品)……¥ 38,000►¥ 15,900
CZ-8RL1 ……¥ 24,800►¥ 16,800
CZ-502F ……¥ 99,800►¥ 38,000
CZ-503F ……¥ 49,800►¥ 26,800
CZ-503F(新品) ……¥ 49,800►¥ 28,900
CZ-8BS1(FM音源ボード)……¥ 23,800►¥ 16,800
CZ-52F(X-1F20用FDD) ……¥ 29,800►¥ 20,000
CZ-53F(X-1Twin用FDD) ……¥ 29,800►¥ 16,000

●X68000:X-1プリンター

CZ-8PC1(24ドット熱転写プリンター)……¥ 69,800►¥ 37,800
CZ-8PC2(24ドット熱転写プリンター)……¥ 69,800►¥ 39,800
CZ-8PC3(24ドット熱転写プリンター)……¥ 65,800►¥ 46,000
CZ-8PC4(48ドット熱転写プリンター)……¥ 99,800►¥ 73,000
MZ-1P17(24ドット熱転写プリンター)……¥ 79,800►¥ 37,000

ポケコン

PC-1246DB(新品同様)……¥ 7,900►¥ 6,200
PC-1248DB(新品同様)……¥ 11,000►¥ 8,600
PC-1360(新品)……¥ 29,800►¥ 19,800
PC-1360+CE-140P(ポケコンセット)(新品)……¥ 72,000►¥ 22,800
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

ポケコンは1台から大量台数まで対応いたしておりますので御相談下さい。

FUJITSU

FM77AV-2(本体)……¥158,000►¥ 36,000
FM77AV20-2(本体)……¥168,000►¥ 38,000
FM77AV-40(本体)……¥228,000►¥ 58,000
FM77AV-20EX(本体)……¥128,000►¥ 52,000
FM77AV-40EX(本体)……¥168,000►¥ 65,000
FM TV-152(2000文字ディスプレーテレビ)…¥ 89,800►¥ 42,000
FM TV-154(4000文字ディスプレーテレビ)…¥138,000►¥ 68,000
DM-405(2000文字ディスプレー)(新品)……¥ 64,800►¥ 34,800

●FM-77/FM-TOWNSプリンター

FM-PR353A(15"漢字プリンター)(新品)…¥138,000►¥ 96,600
FM-PR204B(10"カラー熱転写プリンター)(新品)¥ 80,000►¥ 55,800
FM-PR101B(10"熱転写プリンター)(新品)……¥ 50,000►¥ 34,800

MSX

THI4GI(2000文字2IPディスプレーテレビ)(限定品) ¥ 66,000►¥ 49,800
DM-405(2000文字2IPディスプレーテレビ)(新品)…¥ 64,800►¥ 34,800
FS-AIFX(MSX²+パナソニック)(新品)……¥ 57,800►¥ 43,900
FS-AIWX(MSX²+パナソニック)(新品)…¥ 69,800►¥ 52,000
HB-FIXDMKII(MSX²+SONY)……¥ 49,800►¥ 38,500
HB-FIXDJ(MSX²+SONY)……¥ 69,800►¥ 53,500
HBP-FI(24ドット漢字サーマルプリンター)…¥ 44,800►¥ 34,800
HBD-FI(3.5インチフロッピーディスク)……¥ 36,800►¥ 28,900
HBI-300(300ボー全二重モデム)……¥ 24,800►¥ 19,800
HBI-1200(1200ボー全二重モデム)……¥ 32,800►¥ 25,900

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。

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
ハ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

パソコンの下取り・買取り

(不要になったパソコン高く買取り下取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら各店に直接お持ち下さい。)

03-987-7771

中古のご注文・中古商品在庫センター問い合わせ

(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。)

03-986-9991

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
5"2FD・3.5"2FDシリーズ			
ローグアライアンス	2FD	9,800	**8,630**
スタートレーダー	2FD	8,700	**7,660**
信長の戦国群雄伝	2FD	9,800	**8,630**
信長の戦国群雄伝CD付	2FD	12,200	**10,740**
維新の嵐	2FD	9,800	**8,630**
維新の嵐CD付	2FD	12,200	**10,740**
水滸伝	2FD	9,800	**8,630**
水滸伝CD付	2FD	12,200	**10,740**
ジンギスカン	2FD	9,800	**8,630**
実戦ビリヤード	2FD	7,800	**6,870**
太平洋の嵐DX	2FD	14,800	**13,030**
西国の覇者	2FD	7,200	**6,340**
女子大生交際図鑑	2FD	7,800	**6,870**
やじうまペナントレース	2FD	7,800	**6,870**
ペナントレース1989データー	2FD	4,800	**4,230**
ガルフストリーム	2FD	8,800	**7,750**
シュヴァルツシルト	2FD	12,800	**11,270**
サーク	2FD	8,800	**7,750**
ラストハルマゲドン	2FD	7,800	**6,870**
クレアスター	2FD	9,800	**8,630**
時空の花嫁	2FD	7,800	**6,870**
ティル・ナ・ノーグII	2FD	9,800	**8,630**
ウィザードリィIV	2FD	12,800	**11,270**
囲碁定石大将軍	2FD	12,800	**11,270**
囲碁2	2FD	14,800	**13,030**
続々坂田血風録(囲碁)	2FD	8,800	**7,750**
大相撲評判	2FD	9,800	**8,630**
フォートレス	2FD	6,800	**5,990**
自己中心派2	2FD	7,800	**6,870**
麻雀武蔵	2FD	9,800	**8,630**
麻雀武蔵有名人データー	2FD	4,800	**4,230**
テトリス	2FD	6,800	**5,990**
天九牌	2FD	6,800	**5,990**
四柱推名(占い)	2FD	9,800	**8,630**
○星占術	2FD	18,000	**15,840**
ザ・競馬III(予想)	2FD	10,000	**8,800**
デス・プリンガー	2FD	9,800	**8,630**
エグザイルII	2FD	8,800	**7,750**
トリトーン2	2FD	9,800	**8,630**
★闇の壱与伝説	2FD	7,800	**6,870**
★トワイライト・ゾーンIII	2FD	7,800	**6,870**
★ドキドキシャッターチャンス	2FD	4,800	**4,230**
★シャッターチャンスデータ	2FD	3,000	**2,640**
5"2HD・3.5"2HDシリーズ			
大戦略IIIグレート	2HD	9,800	**8,630**
スーパー大戦略98	2HD	8,800	**7,750**
スーパー大戦略プロマップ	2HD	2,400	**2,120**
大戦略IIスペシャル	2HD	8,800	**7,750**
大海令大日本帝国海軍	2HD	12,800	**11,270**
南海の死闘	2HD	8,800	**7,750**
楽始皇帝	2HD	7,800	**6,870**
F15-ストライクイーグル	2HD	7,800	**6,870**
天下統一	2HD	9,800	**8,630**
ワンダラース・フロム・イース	2HD	8,700	**7,660**
シュヴァルツシルトII	2HD	9,800	**8,630**
ガンシップ	2HD	11,800	**10,390**
サイレントサービス	2HD	9,800	**8,630**
ロードス島戦記	2HD	9,800	**8,630**
ミッドガルツ	2HD	9,800	**8,630**
ファースト・クィーン	2HD	8,800	**7,750**
遊撃伝	2HD	7,800	**6,870**
銀河英雄伝	2HD	8,800	**7,750**
リングマスターII	2HD	7,800	**6,870**
リーチ・フォーザ・スターズ	2HD	9,800	**8,630**
アンジェラス	2HD	8,200	**7,220**
神の聖都	2HD	9,800	**8,630**
展望台	2HD	7,800	**6,870**
シャッフルパックカフェ	2HD	7,800	**6,870**
ダークレイス	2HD	9,800	**8,630**
Gaudiバルセロナ	2HD	9,800	**8,630**
ロードランナー保存版	2HD	7,800	**6,870**
デュアルターゲット	2HD	8,800	**7,750**
夢幻戦士ヴァリスII	2HD	8,800	**7,750**
探偵団X	2HD	7,800	**6,870**
ドラゴンバスター	2HD	7,200	**6,340**
アランティア	2HD	8,800	**7,750**
スターコマンド	2HD	9,800	**8,630**
サイオブレード	2HD	8,800	**7,750**
アルビオン	2HD	8,800	**7,750**
ハイドライド3	2HD	7,800	**6,870**
オールドヴィレッジ	2HD	8,200	**7,220**
スタークルーザー	2HD	7,800	**6,870**
ローグアライアンス	2HD	9,800	**8,630**
アスガルド	2HD	7,800	**6,870**
DCコネクション	2HD	9,800	**8,630**
テストドライブ	2HD	6,800	**5,990**
デリンジャー	2HD	8,800	**7,750**
プロダクションマネージャー	2HD	9,800	**8,630**
バブルガムクライシス	2HD	7,800	**6,870**
ギング・オブ・シカゴ	2HD	12,800	**11,270**
銀河	2HD	7,800	**6,870**
めいず君	2HD	5,800	**5,110**
バランス・オブ・パワー	2HD	12,800	**11,270**
将棋大将Vo.2	2HD	10,800	**9,510**
森田将棋2	2HD	10,000	**8,800**
電脳将棋	2HD	9,800	**8,630**
実戦ビリヤード	2HD	7,800	**6,870**
ダブルイーグル	2HD	9,500	**8,360**
テレネットミュージック	2HD	2,980	**2,630**
天地九星術(占い)	2HD	12,000	**10,560**
碁キチくん中級上	2HD	14,800	**13,030**
定石徹底研究上(囲碁)	2HD	9,800	**8,630**
〃 〃 下(囲碁)	2HD	9,800	**8,630**
グランドスラム(競馬予想)	2HD	12,000	**10,560**
雀豪2	2HD	9,800	**8,630**
パワフルまあじゃん2	2HD	7,800	**6,870**
魔神理子	2HD	8,800	**7,750**
★同人ソフトセレクション②2HD		3,980	**3,510**
★ぴんきぃぽんきぃ①～③	2HD	各5,800	各**5,110**
★ランス	2HD	6,800	**5,990**
★きゃんきゃんバニー	2HD	6,800	**5,110**
★ガールズパラダイス	2HD	7,800	**6,870**
★クレセント・ムーンがくる	2HD	6,800	**5,990**
★天使たちの午後III	2HD	7,800	**6,870**
★やりたい放題2	2HD	6,800	**5,990**
★ピュア	2HD	6,800	**5,990**
★イーヴルストーン	2HD	5,800	**5,110**
★ドラグーンアーマーFor	2HD	5,800	**5,110**
★天使たちの午後III	2HD	7,800	**6,870**
★早乙女学園入学	2HD	6,800	**5,990**
★ポッキー	2HD	7,800	**6,870**
★コスモスクラブ	2HD	8,800	**7,750**
★婦少女ノリコ	2HD	7,800	**6,870**
★魔剣士クミコ	2HD	7,800	**6,870**
★エントフューラー	2HD	6,800	**5,990**
★はっちゃけあやよ	2HD	3,800	**3,350**
★エンジェルハーツ	2HD	6,800	**5,990**
★ブライベートスクール	2HD	6,800	**5,990**
★リップスティックADV	2HD	6,800	**5,990**
★天使たちの美奈子	2HD	7,800	**6,870**
★天使たちの番外2	2HD	7,800	**6,870**
★ペンション花の清里	2HD	7,800	**6,870**
★ごらくいん	2HD	6,800	**5,990**
★超番外制服図鑑	2HD	7,800	**6,870**
★美しき獲物Ⅰ～VI	2HD	各4,000	各**3,520**
5"2HDシリーズ			
寿限夢(姓名判断)	5HD	9,800	**8,630**
サバッシュ	5HD	8,800	**7,750**
ウォーイング・サウスパシフィック	5HD	9,800	**8,630**
★せろり	5HD	7,800	**6,870**
★ときめきスポーツギャル	5HD	7,800	**6,870**
★ときめきスポーツII・III	5HD	各5,800	各**5,110**
★まじかるぼっくす		4,800	**4,230**
5"2DD・3.5"2DDシリーズ			
ソーサリアン	2DD	9,800	**8,630**
ソーサリアン・追加シナリオ	2DD	3,800	**3,350**
ソーサリアン・ユーテリティ	2DD	3,800	**3,350**
戦国ソーサリアン	2DD	3,800	**3,350**
ピラミットソーサリアン	2DD	3,800	**3,350**
Jet	2DD	9,800	**8,630**
★ビデオクィーンをさがせ	2DD	6,800	**5,990**
★パペットショー	2DD	4,000	**3,520**

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
SR以降シリーズ			
ワンダラース・フロム・イース	5FD	8,700	**7,660**
信長の野望全国版	5FD	9,800	**8,630**
信長の戦国群雄伝	5FD	9,800	**8,630**
信長の戦国群雄伝CD付	5FD	12,200	**10,740**
維新の嵐SR	5FD	9,800	**8,630**
維新の嵐CD付SR	5FD	12,200	**10,740**
三国志	5FD	14,800	**13,030**
水滸伝	5FD	9,800	**8,630**
水滸伝CD付	5FD	12,200	**10,740**
ジンギスカン	5FD	9,800	**8,630**
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	**10,740**
Gaudiバルセロナ	5FD	9,800	**8,630**
ワードラゴン妖獣機甲兵	5FD	8,700	**7,660**
夢幻戦士ヴァリスII	5FD	8,800	**7,750**
MSフィールド・ガンダム	5FD	6,800	**5,990**
キューティーハニー	5FD	8,800	**7,750**
DCコネクション	5FD	9,800	**8,630**
神の聖都	5FD	9,800	**8,630**
展望台	5FD	7,800	**6,870**
フォートレス	5FD	6,800	**5,990**
やじうまペナントレース	5FD	7,800	**6,870**
ペナントレース1989データー	5FD	4,800	**4,230**
プロ野球ファン	5FD	8,800	**7,750**
プロ野球養成ギプス	5FD	3,900	**3,350**
アルバトロス(ゴルフ)	5FD	8,800	**7,750**
スーパー大戦略	5FD	8,000	**7,040**
スーパー大戦略マップコレク	5FD	4,800	**4,230**
F15-ストライクイーグル	5FD	7,800	**6,870**
スカイフォックス	5FD	7,800	**6,870**
天地を喰らう	5FD	6,800	**5,990**
項羽と劉邦	5FD	7,200	**6,340**
第三帝国	5FD	6,800	**5,990**
自己中心派2	5FD	6,800	**5,990**
自己中心派3	5FD	6,800	**5,990**
雀豪I	5FD	8,800	**7,750**
銀河	5FD	7,800	**6,870**
ドラゴン	5FD	6,800	**5,990**
麻雀悟空	5FD	6,800	**5,990**
パワフルまあじゃん2	5FD	7,800	**6,870**
めいず君	5FD	5,800	**5,110**
ガルフストリーム	5FD	8,800	**7,750**
銀河英雄伝	5FD	8,800	**7,750**
ヴァルナ	5FD	7,800	**6,870**
プロヴィデンス	5FD	7,800	**6,870**
バランス・オブ・パワー	5FD	12,800	**11,270**
パピロン黄金伝説	5FD	4,900	**4,320**
スタートレーダー	5FD	8,700	**7,660**
シュヴァルツシルト	5FD	12,800	**11,270**
マスターオブモンスター	5FD	8,000	**7,040**
マスターオブモンスター・マップ	5FD	4,800	**4,230**
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	**6,870**
サーク	5FD	8,800	**7,750**
ディガンの魔石	5FD	10,000	**8,800**
バブルガムクライシス	5FD	7,800	**6,870**
ADVファンタジアン	5FD	7,800	**6,870**
エグザイル2	5FD	8,800	**7,750**
ミッドガルツA	5FD	7,800	**6,870**
ミッドガルツB	5FD	7,800	**6,870**
スナッチヤー	5FD	8,800	**7,750**
ヴェイグス	5FD	7,800	**6,870**
サイオブレード	5FD	8,800	**7,750**
クリムゾンII	5FD	7,800	**6,870**
ハイドライド3	5FD	7,800	**6,870**
スタークルーザー	5FD	7,800	**6,870**
イース2	5FD	7,800	**6,870**
クライシス	5FD	8,800	**7,750**
デリンジャー	5FD	8,800	**7,750**
ハイパーニア	5FD	8,800	**7,750**
新九王伝	5FD	8,800	**7,750**
首斬り館	5FD	8,800	**7,750**
サバッシュ	5FD	7,800	**6,870**
ウィザードリィIV	5FD	12,800	**11,270**
時空の花嫁	5FD	8,800	**7,750**
どろろ	5FD	7,800	**6,870**
ライトニングバッカス	5FD	7,800	**6,870**
オールドヴィレッジ	5FD	8,200	**7,220**
バーニング・ポイント	5FD	8,600	**7,570**
死霊戦線2	5FD	7,800	**6,870**
死体置場で夕食	5FD	9,800	**8,630**
シャティ	5FD	8,800	**7,750**
琥珀色の遺言	5FD	9,800	**8,630**
ホワッツマイケル	5FD	7,800	**6,870**
デュアルターゲット	5FD	7,800	**6,870**
めぞん一刻	5FD	6,800	**5,990**
めぞん一刻続続編	5FD	7,800	**6,870**
気まぐれオレンジロード	5FD	7,800	**6,870**
アメリカン・サクセス	5FD	6,800	**5,990**
殺人は手紙にのって	5FD	7,800	**6,870**
ディレクター物語	5FD	7,800	**6,870**
タクヒード	5FD	7,200	**6,340**
エントフューラー	5FD	6,800	**5,990**
ミュージックアート88	5FD	14,800	**13,030**
ミュージアムサウンドボードII	5FD	12,800	**11,270**
ミュージアム曲データー集	5FD	5,800	**5,110**
歌声人	5FD	9,800	**8,630**
日テレミュージックボックス	5FD	2,980	**2,630**
坂田血風録(囲碁)	5FD	8,800	**7,750**
続坂田血風録	5FD	8,800	**7,750**
続々坂田血風録	5FD	8,800	**7,750**
一石にかける青春	5FD	7,800	**6,870**
谷川浩司将棋指南2	5FD	7,800	**6,870**
森田和郎の将棋	5FD	7,800	**6,870**
テトリス	5FD	6,800	**5,990**
ソリテアロイヤル	5FD	6,800	**5,990**
ダビンチ(グラフィック・ツール)	5FD	6,800	**5,990**
アクター(グラフィック・ツール)	5FD	12,800	**11,270**
ラルフ(グラフィックツール)	5FD	12,800	**11,270**
英和辞典	5FD	14,800	**13,030**
魔神理子	5FD	8,800	**7,750**
★イントリューダ	5FD	6,800	**5,990**
★きゃんきゃんバニー	5FD	5,800	**5,110**
★ガールズパラダイス	5FD	7,800	**6,870**
★闇の壱与伝説	5FD	7,800	**6,870**
★ライナス	5FD	6,800	**5,990**
★ぴんきぃぽんきぃ①～③	5FD	各5,800	各**5,110**
★やりたい放題	5FD	5,800	**5,110**
★やりたい放題2	5FD	6,800	**5,990**
★ドラグーンアーマーFor	5FD	5,800	**5,110**
★ごくらく天国	5FD	7,800	**6,870**
★ビデオクィーンをさがせ	5FD	6,800	**5,990**
★ビデオクィーン・データー集	5FD	3,800	**3,350**
★おんなけいさつたい	5FD	7,800	**6,870**
★ピュア	5FD	6,800	**5,990**
★イーヴルストーン	5FD	5,800	**5,110**
★エンジェルハーツ	5FD	6,800	**5,990**
★天使たちの午後3	5FD	7,800	**6,870**
★天使たちの美奈子	5FD	7,800	**6,870**
★天使たちの番外2	5FD	7,800	**6,870**
★コスモスクラブ	5FD	8,800	**7,750**
★まじかるぼっくす	5FD	4,800	**4,230**
★超番外制服図鑑	5FD	7,800	**6,870**
★堕天使キョウコ	5FD	7,800	**6,870**
★婦少女ノリコ	5FD	7,800	**6,870**
★魔剣士クミコ	5FD	7,800	**6,870**
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	**6,870**
★リップスティックADV	5FD	6,800	**5,990**
★カインドギャル	5FD	6,800	**5,990**
★はっちゃけあやよ	5FD	3,800	**3,350**
★フォトクラブ	5FD	6,800	**5,990**
★早乙女学園入学	5FD	4,800	**4,230**
★ポッキー	5FD	7,800	**6,870**
★マジカルハウス	5FD	6,800	**5,990**
★ペンション花の清里	5FD	7,800	**6,870**
★プライベートスクール	5FD	7,800	**6,870**
★ごらくいん	5FD	6,800	**5,990**
★ドッキン美奈子先生	5FD	5,800	**5,110**
★なぎさの館	5FD	7,800	**6,870**
★ゴリンピック	5FD	4,800	**4,230**
★痒魅天使いかせ男	5FD	6,800	**5,990**
★テレフォングラブストーリー	5FD	7,800	**6,870**
★ラスターゲット	5FD	7,800	**6,870**
★クリスタルドリーム	5FD	7,800	**6,870**
★シャッターチャンスデーター	5FD	各3,000	各**2,640**
★ときめきスポーツギャル	5FD	7,800	**6,870**
★スポーツギャルデーターII・III	5FD	各5,800	各**5,110**
★スターシップランデブー	5FD	8,800	**7,750**
★美しき獲物Ⅰ～VI	5FD	各4,000	各**3,520**
★パペットショー	5FD	4,000	**3,520**
★おちゃめなゆうれい	5FD	6,800	**5,990**
★いろはにほへと	5FD	6,800	**5,990**
★かわいさとみ仲良く	5FD	7,800	**6,870**
★麻生澪セクシーパズル	5FD	7,800	**6,870**
★小森愛ドキドキラリー	5FD	7,800	**6,870**
★超番外アダルティン	5FD	6,800	**5,990**
★小野由美ジャンピング	5FD	7,800	**6,870**
★学園訪問部	5FD	8,800	**7,750**
★同人ソフトセレクション	5FD	5,800	**5,110**
★長くて甘い夜	5FD	7,800	**6,870**
★同人ソフトコレクション③～④	5FD	各3,980	各**3,510**
SR-MRシリーズ			
ソーサリアンSR	5FD	9,800	**8,630**
ソーサリアン追加シナリオ	5FD	3,800	**3,350**
ソーサリアンユーテリティ	5FD	3,800	**3,350**
戦国ソーサリアン	5FD	3,800	**3,350**
ピラミットソーサリアン	5FD	3,800	**3,350**
ファンタジー3	5FD	9,800	**8,630**
ウルティマI	5FD	6,800	**5,990**
ウルティマIV	5FD	9,800	**8,630**
マイトアンドマジックII	5FD	9,800	**8,630**
ローグアライアンス	5FD	9,800	**8,630**
探偵団X	5FD	7,800	**6,870**
天九牌	5FD	6,800	**5,990**
★ふぇありている	5FD	7,800	**6,870**
VAシリーズ			
ワンダラーズ・フロム・イース	5HD	8,700	**7,660**
アラシティVAスペシャル	5HD	8,800	**7,750**
ソーサリアンVA	5HD	9,800	**8,630**
ソーサリアン追加シナリオ	5HD	3,800	**3,350**
ソーサリアンユーテリティ	5HD	3,800	**3,350**
戦国ソーサリアン	5HD	3,800	**3,350**
ピラミットソーサリアン	5HD	3,800	**3,350**
太平洋の嵐DX	5HD	14,800	**13,030**
太平洋の嵐パワーアップ	5HD	5,800	**5,110**
トリトーン・ファイナル	5HD	9,800	**8,630**
ウルティマI	5HD	6,800	**5,990**
ウルティマIV	5HD	9,800	**8,630**
信長の戦国群雄伝VA	5HD	9,800	**8,630**
維新の嵐VA	5HD	9,800	**8,630**
維新の嵐CD付VA	5HD	12,200	**10,740**
マイトアンドマジックス2	5HD	9,800	**8,630**
上海VA	5HD	6,500	**5,720**
テトリスVA	5HD	6,800	**5,990**
Rタイプ	5HD	7,800	**6,870**
ミッドガルツデュアルサイド	5HD	12,800	**11,270**
デス・プリンガー	5HD	9,800	**8,630**
天九牌VA	5HD	6,800	**5,990**
ロードス島戦記	5HD	9,800	**8,630**
ファーストクィーン	5HD	8,800	**7,750**
ローグアライアンスVA	5HD	9,800	**8,630**
ファミリースタジアム	5HD	6,800	**5,990**
フライトインハワイ	5HD	7,800	**6,870**
MR～VAシリーズ			
Gaudiバルセロナ	5HD	9,800	**8,630**

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	**13,030**
信長の野望全国版	3FD	9,800	**8,630**
大戦略FM	3FD	6,800	**5,990**
A列車で行こう	3FD	7,800	**6,870**
棋太平(将棋)	3FD	6,500	**5,720**
ミュージアム3	3FD	9,800	**8,630**
ミュージアム3曲データー	3FD	5,800	**5,110**
アルバトロス(ゴルフ)	3FD	8,800	**7,750**
アルバトロス拡張コース	3FD	各4,500	**3,960**
ソリテアロイヤル	3FD	6,800	**5,990**
ダビンチ(グラフィックツール)	3FD	6,800	**5,990**
カリグラフ(グラフィックツール)	3FD	10,000	**8,800**
パターンエディータ	3FD	7,000	**6,160**
リターンオブイシター	3FD	6,800	**5,990**
ガルフォース創世序曲	3FD	7,800	**6,870**
ウィザードリィIV	3FD	12,800	**11,270**
サイキックウォー	3FD	8,800	**7,750**
ホテルウォーズ	3FD	7,500	**6,600**
第4のユニット2	3FD	7,600	**6,690**
デュアルターゲット	3FD	7,800	**6,870**
レリスク	3FD	7,200	**6,340**
イミテーションシティ	3FD	7,800	**6,870**
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	**6,870**
イース	3FD	7,800	**6,870**
ヴァリス	3FD	7,800	**6,870**
ファンタジー2	3FD	9,800	**8,630**
ウルティマIV	3FD	11,800	**10,390**
ラスヴェガス	3FD	6,800	**5,990**
妖姫伝	3FD	6,800	**5,990**
太陽の神戦	3FD	7,800	**6,870**
電脳水滸伝	3FD	7,800	**6,870**
ハイドライド2	3FD	6,800	**5,990**
T.D.F.	3FD	6,800	**5,990**
★ガールズ・パラダイス	3FD	7,800	**6,870**
★アマゾネスの秘法	3FD	7,800	**6,870**
★くりぃむレモン	3FD	7,800	**6,870**
★学園物語	3FD	6,800	**5,990**
★メロンソーダー	3FD	6,800	**5,990**
★美しき獲物①～③	3FD	各4,000	各**3,520**
★トワライトゾーン	3FD	6,800	**5,990**
FM77AVシリーズ			
三国志AV	3FD	14,800	**13,030**
ジンギスカンAV	3FD	9,800	**8,630**
ジンギスカンCD付AV	3FD	12,200	**10,830**
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	**8,630**
ワールドゴルフ2AV	3FD	7,800	**6,870**
プロ野球ファンAV	3FD	8,800	**7,750**
プロ野球養成ギプスAV	3FD	3,900	**3,440**
麻雀狂時代SP・AV	3FD	6,800	**5,990**
麻雀悟空AV	3FD	6,800	**5,990**
テトリスAV	3FD	6,800	**5,990**
ミュージアム2 AV	3FD	8,000	**7,040**
アートクリエータ(グラフィックツール)	3FD	14,800	**13,030**
アートクリエータ(マウス付)AV	3FD	22,000	**19,360**
ローグアライアンスAV	3FD	9,800	**8,630**
アメリカンサクセスAV	3FD	6,800	**5,990**
イースAV	3FD	7,800	**6,870**
イースII AV	3FD	7,800	**6,870**
サイオブレードAV	3FD	8,800	**7,750**
ガンダーラーAV	3FD	7,800	**6,870**
アンジェラスAV	3FD	8,200	**7,220**
ジーザスAV	3FD	7,800	**6,870**
ドラゴンバスターAV	3FD	6,000	**5,280**
スペースハリアAV	3FD	7,500	**6,600**
ファンタジー2 AV	3FD	9,800	**8,630**
マイトアンドマジック2AV	3FD	9,800	**9,630**
エントフューラーAV	3FD	6,800	**5,990**
シルフィードAV	3FD	6,800	**5,990**
めぞん一刻完結編AV	3FD	7,800	**6,870**
怒闘戦記AV	3FD	9,800	**8,630**
九王伝AV	3FD	7,800	**6,870**
億万長者AV	3FD	9,800	**8,630**
琥珀色の遺言AV	3FD	9,800	**8,630**
たんぽAV	3FD	6,800	**5,990**
極道卸取りAV	3FD	6,800	**5,990**
アルゴーAV	3FD	7,500	**6,600**
ドームAV	3FD	9,800	**8,630**
ヤシャAV	3FD	7,800	**6,870**
リバイバーAV	3FD	6,800	**5,900**
★ごらくいんAV	3FD	6,800	**5,990**
★やりたい放題AV	3FD	5,800	**5,110**
★やりたい放題2AV	3FD	6,800	**5,990**
★いろはにほへとAV	3FD	6,800	**5,990**
★おちゃめなゆうれいAV	3FD	6,800	**5,990**
★シンデレラベルデューAV	3FD	6,800	**5,990**
★ドッキン美奈子先生AV	3FD	7,800	**6,870**
★天使たちの美奈子AV	3FD	7,800	**6,870**
★美しき獲物 V ～IV AV	3FD	各4,000	各**3,520**
★ドナAV	3FD	7,800	**6,870**

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	**8,630**
サイバーシティー	CD-R	9,800	**8,630**
リンケージ第4のユニットパック	CD-R	9,800	**8,630**
インビテーション影の招待状	CD-R	9,800	**8,630**
エボリューション	CD-R	9,800	**8,630**
Rタイプ	CD-R	9,800	**8,630**
ソフトでハードな物語	CD-R	9,800	**8,630**
ソフトでハードな物語2	CD-R	9,800	**8,630**
森田将棋II	CD-R	14,800	**13,030**
囲碁II	CD-R	14,800	**13,030**
詰碁指南「囲碁道場」	CD-R	9,800	**8,630**
ミスティ	CD-R	9,800	**8,630**
麻雀悟空	CD-R	8,800	**7,750**
C・エディト・タウンズ	CD-R	30,000	**26,400**
C・トレース・タウンズ	CD-R	68,000	**49,230**
芸達者タウンズ	CD-R	20,000	**17,600**
テラタウンズ	CD-R	32,200	**28,340**
アスカ	CD-R	40,000	**35,200**
コロニー	CD-R	9,800	**8,630**
ラストハルマゲドン	CD-R	8,800	**7,750**
3,5"2HDシリーズ			
スーパー大戦略	3HD	8,800	**7,750**
ミュージックプロタウンズ3HD		19,800	**17,430**

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5FD	14,800	**13,030**
ジンギスカン	5FD	9,800	**8,630**
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	**10,740**
信長の野望全国版	5FD	9,800	**8,630**
天地を喰らう	5FD	6,800	**5,990**
麻雀狂時代SP	5FD	6,800	**5,990**
麻雀悟空	5FD	6,800	**5,990**
上海	5FD	6,500	**5,720**
自己中心派2	5FD	6,800	**5,990**
ネギ麻雀	5FD	6,800	**5,990**
テトリス	5FD	6,800	**5,990**
たんぽ	5FD	6,800	**5,990**
ローグアライアンス	5FD	9,800	**8,630**
ADVファンタジアン	5FD	7,800	**6,870**
ラストハルマゲドン	5FD	7,800	**6,870**
ファンタジーIII	5FD	9,800	**8,630**
マイトアンドマジック2	5FD	9,800	**8,630**
ハイドライド3	5FD	7,800	**6,870**
トイポップ	5FD	6,200	**5,460**
ユーフォリィー	5FD	6,800	**5,990**
ドラゴンバスター	5FD	6,200	**5,460**
スペースハリア	5FD	7,800	**6,870**
マース	5FD	6,200	**5,460**
イシュラル	5FD	6,200	**5,460**
ウルティマIV	5FD	9,800	**8,630**
ウィザードリィIV	5FD	12,800	**11,270**
ハイデッカー	5FD	7,800	**6,870**
極道卸取り	5FD	6,800	**5,990**
琥珀色の遺言	5FD	9,800	**8,630**
デュアルターゲット	5FD	7,800	**6,870**
第4のユニット2	5FD	7,600	**6,690**
イース	5FD	7,800	**6,870**
ミュール	5FD	7,800	**6,870**
ドーム	5FD	9,800	**8,630**

SOFT ARDEN

シャティ	5FD	8,800	7,750
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	6,870
エントフューラー	5FD	6,800	5,990
★いろはにほへと	5FD	6,800	5,990
★ごらくいん	5FD	6,800	5,990
★おちゃめなゆうれい	5FD	6,800	5,990
★やりたい放題	5FD	5,800	5,110
★やりたい放題2	5FD	6,800	5,990
★早乙女学園入学	5FD	6,800	5,990
★イーヴルストーン	5FD	5,800	5,110
★なぎさの館	5FD	7,800	6,870
★天使たちの美奈子	5FD	7,800	6,870
★ドッキン美奈子先生	5FD	7,800	6,870
★学園物語	5FD	6,800	5,990
★美しき獲物Ⅰ～Ⅳ	5FD	4,000	3,520
★ときめきスポーツギャル	5FD	7,800	6,870
★ときめきスポーツⅠ・Ⅱ	5FD	5,800	5,110

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	8,630
ジンギスカンCD付	5FD	12,200	10,740
三国志	5FD	14,800	13,030
信長の戦国群雄伝	5FD	9,800	8,630
信長の戦国群雄伝CD付	5FD	12,200	10,740
電脳水滸伝	5FD	7,800	6,870
スーパー大戦略	5FD	8,000	7,040
スーパー大戦略マップ	5FD	4,800	4,230
ローグアライアンスⅠ	5FD	9,800	8,630
ガルフストリーム	5FD	8,800	7,750
イース2	5FD	7,800	6,870
ソーサリアン	5FD	9,800	8,630
ソーサリアン追加シナリオ	5FD	3,800	3,350
ソーサリアンユーティリティ	5FD	3,800	3,350
戦国ソーサリアン	5FD	3,800	3,350
ピラミットソーサリアン	5FD	3,800	3,350
デュアルターゲット	5FD	7,800	6,870
アークス	5FD	9,800	8,630
マスターオブモンスター	5FD	8,000	7,040
モスターオブモンスターマップ	5FD	4,800	4,230
スタークルーザー	5FD	7,800	6,870
サイオブレード	5FD	8,800	7,750
マイトアンドマジック2	5FD	9,800	8,630
ファンタジー3	5FD	9,800	8,630
エグザイル2	5FD	8,800	7,750
ウルティマⅠ	5FD	6,800	5,990
ジーザス	5FD	7,800	6,870
ガンダーラー	5FD	7,800	6,870
トリトーン2	5FD	9,800	8,630
パワフルまぁじゃん2	5FD	7,800	6,870
リターンオブイシター	5FD	6,800	5,990
新九玉伝	5FD	8,800	7,750
A列車で行こう	5FD	7,800	6,870
プロ野球ファン	5FD	8,800	7,750
プロ野球獲成ギブス	5FD	3,900	3,450
ワールドゴルフ2	5FD	7,800	6,870
JETターボターミナル	5FD	9,800	8,630
★トワイライトゾーンⅢ	5FD	7,800	6,870
★ガールズ・パラダイス	5FD	7,800	6,870
★魔剣士クミコ	5FD	7,800	6,870
★堕天使キョウコ	5FD	7,800	6,870
★婦少女ノリコ	5FD	7,800	6,870
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	6,870
★不思議の壁	5FD	7,800	6,870
★Genji(ゲンジ)	5FD	7,800	6,870

X68000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	5HD	14,800	13,030
ジンギスカン	5HD	9,800	8,630
ジンギスカンCD付	5HD	12,200	10,740
信長の野望全国版	5HD	9,800	8,630
太平洋の嵐DX	5HD	14,800	13,030
大海令	5HD	12,800	11,270
A列車で行こうⅡ	5HD	12,800	11,270
スーパー大戦略68K	5HD	8,800	7,750
パワフルまぁじゃん2	5HD	7,800	6,870
麻雀悟空	5HD	7,800	6,870
麻雀最強武蔵	5HD	9,800	8,630
麻雀武蔵有名人データ	5HD	4,800	4,230
麻雀狂時代SP	5HD	7,800	6,870
雀豪Ⅰ	5HD	9,800	8,630
テトリス	5HD	6,800	5,990
上海	5HD	6,500	5,720
ローグアライアンス	5HD	9,800	8,630
大江戸繁盛期	5HD	7,800	6,870
ミッドガルツPRO68K	5HD	12,800	11,270
リングマスター	5HD	8,800	7,750
ガウディ・バルセロナの風	5HD	9,800	8,630
サバッシュ	5HD	8,800	7,750
ファンタジーゾーン	5HD	7,800	6,870
アフターバーナー	5HD	9,200	8,100
スーパーラスベガス	5HD	12,800	11,270
パックマニア	5HD	7,800	6,870
ドラゴンスピリット	5HD	8,800	7,750
熱血高校ドッジボール	5HD	7,800	6,870
スタークルーザー	5HD	8,800	7,750
フルスロットル	5HD	8,800	7,750
ウルティマⅣ	5HD	9,800	8,630
サンダーフォースⅡ	5HD	9,800	8,630
アークス	5HD	9,800	8,630
マイトアンドマジック2	5HD	9,800	8,630
ファンタジーⅢ	5HD	9,800	8,630
トリトーンファイナル	5HD	9,800	8,630
Rタイプ	5HD	7,800	6,870
リターンオブイシター	5HD	7,800	6,870
ラストハルマゲドン	5HD	9,800	8,630
源平討魔伝	5HD	7,800	6,870
デスプリンガー	5HD	9,800	8,630
ホテルウォーズ	5HD	9,800	8,630
デュアルターゲット	5HD	8,800	7,750
ライトニング・バッカス	5HD	9,800	8,630
ヒストリー・エルスリード	5HD	9,800	8,630
コロニー	5HD	9,800	8,630
ジェノサイド	5HD	8,800	7,750
桃太郎伝説	5HD	9,800	8,630
アークティック	5HD	5,800	5,110
キングオブ・シカゴ	5HD	12,800	11,270
ソフトでハードな物語	5HD	7,800	6,870
ソフトでハードな物語2	5HD	7,800	6,870
テラッツオ	5HD	19,400	17,080
パワーリーグ	5HD	7,800	6,870
ボスコニアン	5HD	6,800	5,990
エントフューラー	5HD	6,800	5,990
T.O.F.	5HD	6,800	5,990
アークティック	5HD	5,800	5,110
雪のクルージュ	5HD	9,800	8,630
魔神宮	5HD	9,800	8,630
マンハッタンレクイエム	5HD	7,800	6,870
遊化師殺人事件	5HD	7,800	6,870
マーダークラブDX	5HD	7,800	6,870
めぞん一刻完結編	5HD	9,800	8,630
ウォーニング	5HD	7,800	6,870
ザ・マン・アイ・ラブ	5HD	7,800	6,870
プログラションマネージャー	5HD	9,800	8,630
カサブランカに愛を	5HD	7,800	6,870
琥珀色の遺言	5HD	9,800	8,630
ザ・コックピット	5HD	6,800	5,990
森田将棋Ⅱ	5HD	10,000	8,800
ZaスタッフPRO68K	5HD	58,000	42,230
Gツール	5HD	28,000	24,640
E68K(イーロクハチケイ)	5HD	19,800	17,430
G68K(グラフィックツール)	5HD	14,800	13,030
天九牌	5HD	6,800	5,990
たーみのる	5HD	12,800	11,270
★スターシップランデブー	5HD	8,800	7,750
★やりたい放題	5HD	5,800	5,110
★やりたい放題2	5HD	6,800	5,990
★イーヴルストーン	5HD	5,800	5,110
★早乙女学園入学	5HD	4,800	4,230
★おちゃめなゆうれい	5HD	6,800	5,990
★ごらくいん	5HD	6,800	5,990
★いろはにほへと	5HD	6,800	5,990
★魔剣士クミコ	5HD	7,800	6,870
★堕天使キョウコ	5HD	7,800	6,870
★婦少女ノリコ	5HD	7,800	6,870
★超番外制服図鑑	5HD	7,800	6,870
★東京女子校制服図鑑	5HD	7,800	6,870
★カインドギャル	5HD	6,800	5,990
★パペットショー	5HD	4,000	3,520

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
熱血柔道	ROM	6,800	5,990
パチプロ伝説	ROM	5,800	5,110
釣りキチ三平	ROM	8,200	7,040
F15-ストライクイーグル	ROM	5,800	5,110
アクロジェット	ROM	5,800	5,110
A列車で行こう	ROM	7,800	6,870
ﾌﾗｲﾄｼｭﾐﾚｰﾀｰ魚雷攻撃	ROM	5,800	5,110
魂斗羅	ROM	5,800	5,110
バックマニア	ROM	6,800	5,990
アークティック	ROM	5,800	5,110
アウトラン	ROM	6,800	5,990
モンモンモンスター	ROM	6,800	5,990
ジンギスカン	ROM	9,800	8,630
ジンギスカンCD付	ROM	12,200	10,740
三国志	ROM	14,800	13,030
信長の野望全国版	ROM	9,800	8,630
棋聖(将棋)	ROM	6,800	5,990
谷川浩司の将棋指南2	ROM	5,500	4,840
阿左田哲也実戦麻雀	ROM	5,800	5,110
麻雀悟空	ROM	6,800	5,990
実戦麻雀	ROM	6,800	5,990
牌の魔術師	ROM	5,800	5,110
自己中心派2	ROM	6,800	5,990
ケンペレン・チェス	ROM	5,500	4,840
プロ野球ファン	ROM	8,800	7,750
激突ペナントレース	ROM	5,800	5,110
激突ペナントレース2	ROM	6,300	5,550
ハードボール(野球)	ROM	5,800	5,110
野球ゲームファミスタ	ROM	7,800	6,870
ヤシャ	ROM	7,800	6,870
バビロンの黄金伝説	ROM	6,400	5,640
ウィザードリィⅠ	ROM	12,800	11,270
ファンタジーゾーンⅡ	ROM	6,800	5,990
ゼビウス・フォーラウト	ROM	6,800	5,990
エルギーザの主印	ROM	5,800	5,110
ハイドライド3	ROM	7,800	6,870
アルギースの翼	ROM	7,800	6,870
ドラゴンクエストⅡ	ROM	6,800	5,990
マラヤの秘宝	ROM	5,800	5,110
めぞん一刻完結編	ROM	7,800	6,870
幽霊君	ROM	6,800	5,990
日本語MSXライト2	ROM	24,800	21,830
日本語MSX-DOS2	ROM	34,800	30,630
★ダブルビジョン	ROM	5,800	5,110
FDシリーズ			
ジンギスカン	2DD	9,800	8,630
ジンギスカンCD付	2DD	12,200	10,740
三国志	2DD	12,800	11,270
信長の野望戦国群雄伝	2DD	9,800	8,630
信長の野望全国版	2DD	8,800	7,750
ワールドゴルフⅡ	2DD	7,800	6,870
ザ・ゴルフ	2DD	6,800	5,990
プロ野球ファン	2DD	6,800	5,990
雀豪Ⅰ	2DD	7,800	6,870
パワフルまぁじゃん2	2DD	7,800	6,870
麻雀狂時代SP	2DD	6,800	5,990
テトリス	2DD	6,800	5,990
ソリテア・ロイヤル	2DD	6,800	5,990
銀河	2DD	6,800	5,990
たんば	2DD	5,800	5,990
めいず君	2DD	5,800	5,110
天九牌	2DD	6,800	5,990
スーパー大戦略	2DD	8,800	7,750
F15ストライクイーグル	2DD	5,800	5,110
シュヴルツシルト	2DD	9,800	8,630
グレイテストドライバー	2DD	7,800	6,870
ロードス島戦記	2DD	9,800	8,630
ディガンの魔石	2DD	8,800	7,750
一石にかける青春	2DD	7,800	6,870
バランスオブパワ	2DD	12,800	11,270
時空の花嫁	2DD	7,800	6,870
田代まさし、プリセンセスが	2DD	6,800	5,990
ビバ・ラスベガス	2DD	6,800	5,990
DCコネクション	2DD	9,800	8,630
ガルフストリーム	2DD	8,800	7,750
ガンダム・モビルスーツ	2DD	6,800	5,990
トリトーン2	2DD	9,800	8,630
ラストハルマゲドン	2DD	7,800	6,870
バックマニア	2DD	6,800	5,990
マスターオブモンスター	2DD	6,800	5,990
ﾏｽﾀｰｵﾌﾞﾓﾝｽﾀｰﾏｯﾌﾟ	2DD	4,500	3,960
ミッドガルツA	2DD	8,800	7,750
ミッドガルツB	2DD	8,800	7,750
アグニの石	2DD	7,800	6,870
アークス	2DD	8,800	7,750
イースⅡ	2DD	7,800	6,870
サイオブレート	2DD	8,800	7,750
ガウディ・バルセロナ	2DD	9,800	8,630
スナッチャー	2DD	9,800	8,630
ハイディオス	2DD	7,800	6,870
夢幻戦士ヴァリス2	2DD	8,800	7,750
ファンタジーⅢ	2DD	9,800	8,630
ローグアライアンス	2DD	9,800	8,630
アンデットライン	2DD	6,800	5,990
ウルティマⅠ	2DD	6,800	5,990
ウルティマⅣ	2DD	11,800	10,390
クリムゾン	2DD	6,800	5,990
クリムゾンⅡ	2DD	7,800	6,870
マイト&マジック2	2DD	9,800	8,630
ヒューリンクス	2DD	7,800	6,870
ゲームコレクション番外	2DD	4,800	4,230
新九玉伝	2DD	7,800	6,870
サイコワールド	2DD	6,800	5,990
極雀牌取り	2DD	6,800	5,990
占いセンセーション	2DD	4,800	4,230
死闘戦線2	2DD	7,800	6,870
ラプラスの魔	2DD	7,800	6,870
中華大仙	2DD	6,800	5,990
雪の国クルージュ	2DD	8,800	7,750
めぞん一刻完結編	2DD	7,800	6,870
タウヒード	2DD	7,800	6,870
アルギースの翼	2DD	7,800	6,870
エグザイル2	2DD	8,800	7,750
デュアルターゲット	2DD	7,800	6,870
ウィグマンスペシャル	2DD	7,800	6,870
怒闘戦記	2DD	8,800	7,750
殺人倶楽部	2DD	7,800	6,870
琥珀色の遺言	2DD	9,800	8,630
気まぐれオレンジロード	2DD	7,800	6,870
ホワッツマイケル	2DD	7,800	6,870
神の聖都	2DD	9,800	8,630
クインブル	2DD	5,800	5,110
ザ・マン・アイ・ラブ	2DD	7,800	6,870
首切り館	2DD	8,800	7,750
魔神宮	2DD	7,800	6,870
アンジェラス	2DD	8,200	7,220
アメリカンサクセス	2DD	6,800	5,990
エントフューラー	2DD	6,800	5,990
ブレイカー	2DD	7,800	6,870
Gカード	2DD	12,800	11,270
Gカルク	2DD	14,800	13,030
ハルノート	2DD	29,800	26,230
カバン	2DD	9,800	8,630
ピクセル3	2DD	6,800	5,990
バナアミューズメントディスク	2DD	2,980	2,630
ディスクステーション6号	2DD	1,980	1,750
ディスクステーション初夏	2DD	4,800	4,230
ディスクステーション夏休み	2DD	3,880	3,420
シンセサウルスⅡ	2DD	7,800	6,870
★びんきぃぼんきぃ①～③	2DD	各5,800	各5,110
★ガールズ・パラダイス	2DD	7,800	6,870
★美少女コントロール	2DD	6,800	5,990
★トワイライトゾーンⅢ	2DD	7,800	6,870
★イントリューダ	2DD	6,800	5,990
★ときめきスポーツギャル	2DD	7,800	6,870
★スポーツギャルⅡ・Ⅲ	2DD	各5,800	各5,110
★コスモスクラブ	2DD	8,800	7,750
★天使たちの美奈子	2DD	7,800	6,870
★天使たちの午後Ⅲ	2DD	7,800	6,870
★天使たちの番外2	2DD	7,800	6,870
★デリシジャー	2DD	8,800	7,750
★ごらくいん	2DD	6,800	5,990
★いろはにほへと	2DD	6,800	5,990
★早乙女学園入学	2DD	4,800	4,230
★おちゃめなゆうれい	2DD	6,800	5,990
★やりたい放題	2DD	5,800	5,110
★やりたい放題2	2DD	6,800	5,990
★イーヴルストーン	2DD	5,800	5,110
★ポップレモン	2DD	6,200	5,460
★激駄天いかせ男Ⅰ	2DD	6,800	5,990
★激駄天いかせ男2	2DD	6,800	5,990
★激駄天いかせ男3	2DD	6,800	5,990
★ペンション花の清里	2DD	7,800	6,870
★カインドギャル	2DD	6,800	5,990
★はっちゃけあやよ	2DD	3,800	3,350
★ダブルビジョン	2DD	5,800	5,110
★フォトクラブ	2DD	6,800	5,990
★真剣士 クミコ	2DD	7,800	6,870
★堕天使 キョウコ	2DD	7,800	6,870
★婦少女 ノリエ	2DD	7,800	6,870
★プライベートスクール	2DD	6,800	5,990
★カオスエンジェルス	2DD	7,800	6,870
★スターシップランデブー	2DD	7,800	6,870
★なぎさの館	2DD	7,800	6,870
★美しき獲物Ⅴ～Ⅵ	2DD	各4,000	3,520
★少女遊戯	2DD	7,800	6,870
★エンジェルハーツ	2DD	6,800	5,990
★学園物語	2DD	6,800	5,990
★学園戦記2	2DD	6,800	5,990
★ドッキン美奈子先生	2DD	7,800	6,870
★テレフォンクラブストーリー	2DD	6,800	5,990
★ポッキー	2DD	7,800	6,870
★パペットショー	2DD	4,000	3,520
★リップスティックADV	2DD	6,800	5,990
MSX2+専シリーズ			
F1スプリット3DSP	2DD	6,800	5,990
レイドック2	2DD	6,800	5,990
ミッドガルツエアルサイド	2DD	12,800	11,270
ファミスタホームランコンテスト	2DD	3,200	2,820

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志	ROM	12,800	11,270
ジンギスカン	ROM	9,800	8,630
信長の野望全国版	ROM	9,800	8,630
ゴーファーの野望	ROM	5,800	5,110
ザナドウ	ROM	7,800	6,870
F1スピリット	ROM	5,800	5,110
スペースシャトル	ROM	4,900	4,320
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,230
サイキックウォー	ROM	7,800	6,870
三つ目がとおる	ROM	7,800	6,870
パロディウス	ROM	5,800	5,110
ヴァリス	ROM	5,800	5,110
Rタイプ	ROM	7,300	6,430
エルギーザの主印	ROM	5,800	5,110
コナミの新10倍カード	ROM	5,800	5,110
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,320
ハングオン	ROM	4,900	特3,500
MSX英和辞典	ROM	7,800	6,870
FMパック	ROM	7,800	6,870
S-RAMカードリッジ	ROM	3,800	3,350

★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	割引価格
▶ディスケット		
マクセル	5'2D	1,290
	5'2HD	1,350
	3.5'2HD	4,980
TDK	5'2D	1,250
	5'2HD	1,350
	3.5'2HD	4,980
SONYカラーフロッピー(赤・黒・青)	5'2HD	各1,350
FUJIカラーフロッピー(赤・青・緑・ベージュ・グレー)	5'2HD	各1,300
	3.5'2HD	各4,300
3M	5'2HD	1,100

商品名	メディア	割引価格
ノーブランド(白箱)	5'2D	450
	5'2HD	780
	3.5'2HD	1,850
▶周辺機器		

商品名	価格	割引価格
ハル・キャッチ電子手帳インターフェース	11,000	9,500
サイバー・スティック(CZ-8NJ2)	23,800	20,950
ジョイスティックXE-1PRO	9,500	7,800
アスキースティックスターボ	6,800	5,780
CZ-8BS Ⅰ(X-IFM音源ボード)	23,800	19,900
PC-8801-23(サウンドボードⅡ)	39,800	33,800

SOFT ARDEN 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わせ時間・営業日が異なります。

営業時間 月～土 11:00～18:00
日・祭日 10:30～18:00
8月のお休み/16・17・24・31
9月のお休み/7・14・21・28

〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールドインアオヤマ 5F

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通常6日～10日位でお届けします。
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります。
－在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります－

24時間 Information

8801ダイヤル 03-984-8801
X-1 ダイヤル 03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル 03-987-7799

注文書

氏名

御住所 〒

TEL ( )

本体機種
インチ 2D 2DD 2HD CD-ROM ROM

商品名	割引金額
郵送料	
合計金額	

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本360円 2本670円
その他670円、宅急便720円

03(989)1121

定休日：木・土・日 郵便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わせは、上記へお電話ください

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わせは24時間下記のNoで……03-987-7798
お送りいただくと住所と池袋SHOPは住所が異なります。

夏休み中古マイコンフェアー

同時開催 中古ゲームソフトフェアー

渋谷駅ハチ公口前 ㈱日本マイコン流通センターにて開催

1989.7.26～8.12 および 8.19～8.31

各種クレジットカードOK!
クレジットOK!(新品・中古)

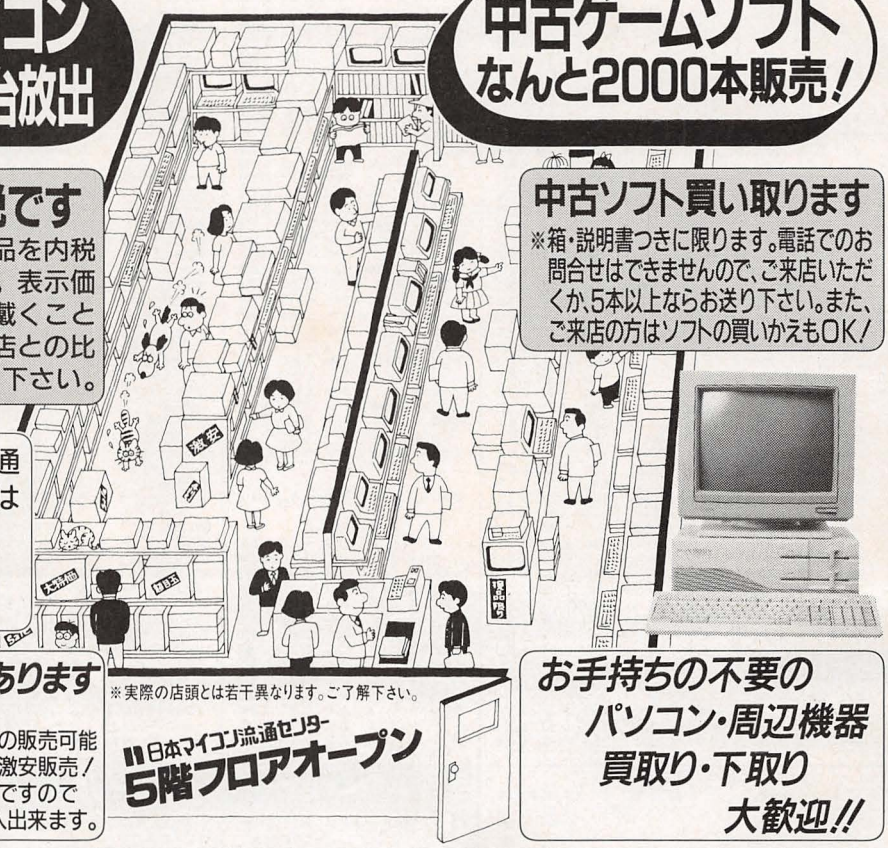
渋谷駅前ショールームにて商品展示中!お気軽にご来店を
全国通信販売OK!
下取り・買取り大歓迎

カード取扱い提携会社
JCB / VISA / UC / DC / 日本信販 / CF

分割払い取扱い提携会社
オリックスクレジット / ORIX / 日本信販 / JACCS / オリエントファイナンス / CF

中古マイコン 大量500台放出

中古ゲームソフト なんと2000本販売!



消費税は内税です
当社はすべての商品を内税で表示しています。表示価格の他に消費税を戴くことはありません。他店との比較の際にも注意して下さい。

中古ソフト買い取ります
※箱・説明書つきに限ります。電話でのお問合せはできませんので、ご来店いただくか、5本以上ならお送り下さい。また、ご来店の方はソフトの買いかえもOK!

日本マイコン流通センターの広告は378ページ～385ページにも掲載されております。

もちろん新品もあります
中古との組合せ購入や
新品のみの販売可能
新品も他店にまけない激安販売!
各メーカー「販売代理店」ですので
安心して購入出来ます。

※実際の店頭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

お手持ちの不要の
パソコン・周辺機器
買取り・下取り
大歓迎!!

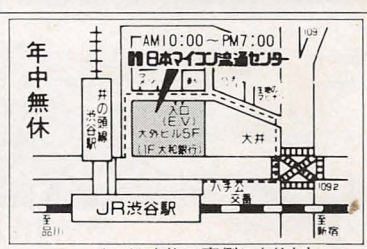
注意:8/13～8/15は休業致します。注意:中古ソフトは来店のみです。電話での問い合わせは出来ません。

全国どこでもお電話1本!簡単申込み!

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

年中無休



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〕
- 郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。



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。

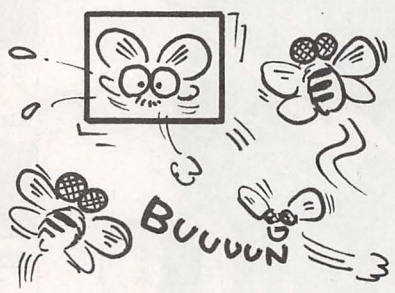
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

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



スコープを移動させ敵をやっつけよう

BOUND SPACE V2

RURI-2

★遊びかた

スコープを移動させて，時間内にできるだけ多くの敵をやっつけてください。ただし，この宇宙空間はよく上下逆になるので要注意！

カーソル（✚）で上下移動，Ⓐボタンでビーム(？)発射です。スタートもⒶボタンです。

★その他

大変見にくくてゴメンナサイ。マルチステートメントをできる限り省いてあります。

それからBGは必要ありません。

110行目のT＝T＋1やT＞1999の数字を変えれば難易度!?が変化します。

《第1表》変数表

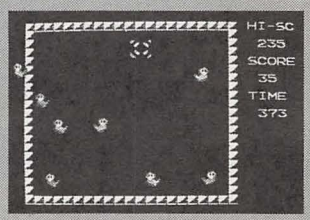
H	ハイスコア
S	スコア
T	時間
X，Y	スコープのX，Y座標
C	宇宙空間が上下逆か？
I，J，K	ループ用，その他

《第2表》プログラムの説明

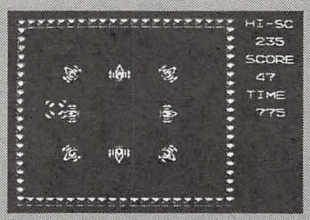
10行	初期設定
20	スタート設定
30	画面作成
100	スコープ移動，敵の動き確認
110	時間設定
120	Ⓐボタンが押されたか？
130～140	敵に命中したか？
200	ゲーム・オーバー
300～330	敵の出現パターン設定
900	DATA

メイン

サブ



▲《写真1》スコープを移動させ敵をやっつける



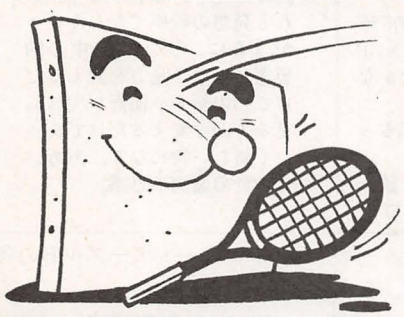
▲《写真2》敵はいろんな動きをするからがんば！

BOUND SPACE V2のプログラム・リスト

```
0 '1989/6/8 BY R.K.
10 CGEN2CGSET1,1SPRITEONH=0DEFSPRITE0,(2,1,1,1,1)="ｭﾖｯｶ""PALETS&H3,48,48,39,22DI
MA$(2)
20 S=0T=S:X=88Y=X:Q=1CLS:LOCATE6,9PRINT"BOUND SPACE V2":IFSTRIG(0)=0THEN20
30 CLS:FORI=0TO20:FORJ=0TO1:LOCATEI,J*20PRINTCHR$(192):LOCATEJ*20,I:PRINTCHR$(19
2):NEXTNEXTRESTORE900:FORI=0TO2:READA$(I):LOCATE22,I*4PRINTA$(I):NEXTLOCATE22,2P
RINTH
100 Q=Q-(X<20)*2+(X>160)*2X=X+Q*4Y=Y-((STICK(0)=4)-(STICK(0)=8))*4*C-((Y<28)-(Y>
168))*8SPRITE0,X,Y:IFMOVE(0)=0THEN300
110 POKE&H4015,234:POKE&H400C,103,170,223,187:T=T+1IFT>1999LOCATE22,10PRINTT:GOT
O200
120 IFSTRIG(0)<>8THEN100
130 POKE&H4015,211:POKE&H4000,106,139,8,207:FORI=0TO7:IF(ABS(X-XPOS(I))<16)*(ABS
(Y-YPOS(I))<16)S=S+K-(C=-1)*2T=T-K+(C=-1)ERAI:POKE&H4015,127:POKE&H4004,78,217,2
11,207:LOCATE22,6PRINTS:POSITIONI,0,0
140 NEXTT=T+1GOTO100
200 LOCATE6,6PRINT"GAME OVER":POKE&H4015,22:POKE&H4004,87,196,9,211:H=H-(H<S)*(S
-H)PAUSE300GOTO20
300 C=RND(2)I=RND(3)J=RND(4)K=RND(4)J=J-(I=0)*(J<>0)IFI=0THEN320
310 FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(J*3+2,I+1,K-(K=0)+1,45,0,K)POSITIONI,RND(146)+34
,RND(98)+70NEXTGOTO330
320 FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(J+7,I+1,K-(K=0)+1,45,0,K)POSITIONI,88,100NEXT
330 CGSETC:C=(C=0)-(C=1)K=4-K:MOVE0,1,2,3,4,5,6,7:LOCATE22,10PRINTT:POKE&H4015,4
3:POKE&H400C,232,111,236,35:GOTO100
900 DATAHI-SC,SCORE,TIME
```


《OVER FLOW》夏休みの思い出はたくさん作れたかな？えっ？宿題がまだ残っていてそれどころじゃないって？何はともあれ，ひとまずOFを読んでみよう。ほら気分はもう最高潮。さあ，新たな気持ちでがんばろう。

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用



3D処理をうまく使ったゲーム

PING PONG（ピング ポング）

ベアースタジオ

▶はじめまして

はじめて投稿します。ベアースタジオのくまです。やっと友人からデータ・レコーダをゆずってもらったので投稿します。では力作"ピングポング"をお送りします。どうぞ。

◀STORY

私は目ざめた。その朝はやけに体が軽かった。私はフトンから起きあがろうと足を……。足がなかった……。手もなかった……。フトンさえなかった。

床のガラスに写る自分を見て，倒れそうになった。しかし，それさえできない体だった。私は球になっていたのだ…。

▶STORY

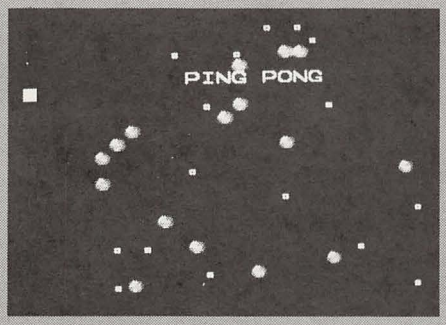
「床のガラスだと…」思わず心の中で私は叫んだ。ここはどうやら宇宙空間のようだ。そして向こうでラケットをもって待っているのは神様のようだ。神様のバカヤロー。おっと心を読まれると大変だ。だれか私を助けてくれぇ〜。

▶助けかた

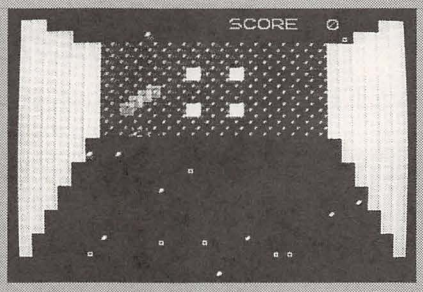
いいか，私の言うとおりにするんだ。まず，神様のラケットをうばいとってくれ!!なぁに簡単だ。

《第1表》変数表

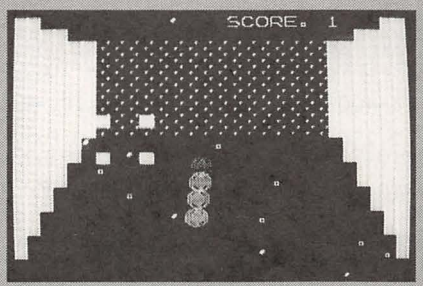
X，Y	……ボールのX，Y座標
Z	……ボールの奥行き座標
VX,VY	…X，Y，Zの増加量
VZ	
PX,PY	…ラケットの座標
G$	……ボールの落下地点の絵
C	……影のキャラ番号
P$	……音楽データ
L，P	……音楽用



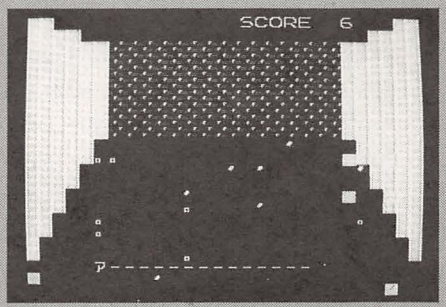
▲《写真1》PING PONGのタイトル画面。キーボードのどれか適当なキーを押す



▲《写真2》手前にあるのがラケット。これをコントローラIIで操作するんだぞ



▲《写真3》ボールは変な方向に飛びはねたりするから気をつけて



▲《写真4》ボールを打ち返しそこなうと，アーといって終わりだ

★私は知っている。私が何も知らないということを。(東京都港区・佐治康之13才)……【影：私だけが知っている。私がいっしょうけんめい仕事していることを。編：私は知りませんよ。つぐ美：私も。Dr.D：ワシもじゃ。】

コントローラーIIの✚字ボタンを動かせば簡単にできる。そうだ。よし，いいぞ。

ここからが問題だ。ラケットでうまく私を打ち返してくれ。いいか，絶対に打ちのがすなよ。ちょっと画面が3D（スリーディー）しているが，私の影を見て，一番手前の線にきたときに打てばいいだろう。当てればいいだけだ。あっ，あんまり強く打つなよ。私にも神経（しんけい）はまだあるからな。

それから，このラケットは，私を打つ位置によって私の飛ぶ角度が変わるようにできているからな。イヤなヤローだ神様も。オットまた心を読まれそうだ。

また打ち返すたびに少しずつ私は速くなってしまうし，ある程度打ち返すと，プニョプニョという物を置いていくんだ。この上に乗ると，私は変な方向へ飛んでしまう。スマンな…。

▶勝負は1回きりだ!!

じゃあRUNしてみろ。タイトルがでるゾ。何かキーを押すんだ。あ，心の準備はできているな。1回打ちのがすと宇宙のチリになってしまうんだ。君のウデを信じているぞ。

私は1回動きだすともう止まれないんだ。じゃあ行くぞ。アッ一応エンディングがあるらしい。それまでがんばってくれ。

▶彼は行ってしまった…

彼は行ってしまったので作者が書きます。彼はなんて悲運なんでしょう。もし神がいるなら彼を助けてやってください…。

いやー。この3D処理。はじめは簡単だと思ったけど，結構…。

参考にしたもの

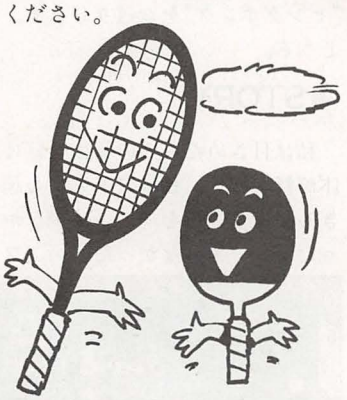
- MSXFANのピンポン
  （正式名称わからず）
- ナツメ社「オリジナルゲーム集25」木村香奈枝，斉藤千秋著

▶プログラム入力上の注意

リスト中の。，g7，l4，f3，k5，i3は，キャラクター・テーブルBの各キャラが入ります。

KEY 1，CHR$(207) ↵…g7
KEY 2，CHR$(244) ↵…l7
KEY 3，CHR$(195) ↵…f3
KEY 4，CHR$(237) ↵…k5
KEY 5，CHR$(219) ↵…i3
KEY 6，CHR$(177) ↵…。

と定義し，F1～F6で入力してください。



CHECKER FLAG

Dr.D：おやおや，3D版の卓球じゃな，タイトルは「PINGPONG」か，読みかたがなかなか影していてよろしい。

影：何ですか，その影してるっつーのは！

編：影さん「ONE」ってどう読みます？

影：オネ……。

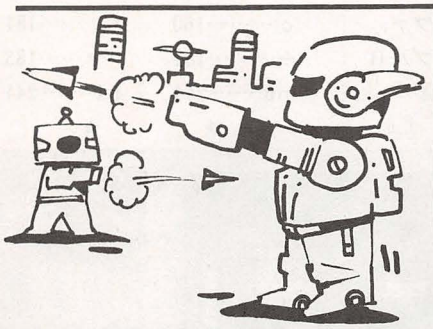
Dr.D：……ん，まあ，そういう読みかたもあるじゃろう。それも発想の転換てなもんじゃが，まさにこのゲームの中心的要素じゃな。見方を変えるだけで物の新しい側面が現れる。見る方向を変えるだけでまったく新しい物になる，ああ，この世の魔訶（まか）不思議。

PING PONGのプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:CLS:CGEN3:X=150:Y=100:PX=100:PY=100:VX=3:VY=1:Z=0:VZ=2:FORI=0TO15:LO
CATE RND(22)+5,RND(22):PRINT"。":LOCATERND(22)+5,RND(22):PRINT"g7":NEXT:LOCATE11,
5:PRINT"PING PONG":PAUSE:LOCATE15,0:PRINT"SCORE":LL=10
20 B$="l4":FORI=4TOOSTEP-1:FORT=1TOOSTEP-1:LOCATE 0+T*23+I*T,10+I*2:PRINTB$:LOCA
TE 0+T*23+I*T,11+I*2:PRINTB$:NEXT:B$=B$+"l4":NEXT:SPRITEON:C=221:P$="33221122"
30 FORI=0TO7:LOCATE0,2+I:PRINTB$+"f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3"+B$:NEXT:LOCA
TE1,20:PRINT"k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5k5":B$="l4l4":LOCAT
E0,0:PRINTB$:LOCATE26,0:PRINTB$:B$="l4l4l4l4":LOCATE0,1:PRINTB$:LOCATE24,1:PRINT
B$
100 S=STICK(1):PX=PX+((S=2)+(S=10)+(PX>230)+(S=6)-(S=1)-(S=9)-(S=5)-(PX<30))*8:P
Y=PY+((S=8)+(S=9)+(S=10)-(PY<30)-(S=4)-(S=6)-(S=5)+(PY>200))*8:POKE&H4015,15
200 Y=Y+VY:VY=VY+1:IF Y>Z+96 VY=-VY:Y=Z+90:GOSUB700:IF VY<-7-Z/10 VY=-7-Z/10:POK
E&H4000,132,138,0,2
210 Z=Z+VZ:IF Z<0 VZ=-VZ:Z=Z+VZ
220 X=X+VX:IF X<64-(Z/2) OR X>200+(Z/4) VX=-VX:X=X+VX*2:POKE&H400E,10,8
300 IF Z>75 A=ABS((X+8)-PX):IF A<16 AND ABS((Y+8)-PY)<16 VX=A/2:T=T+1:POKE&H400F
,16:GOSUB850:VZ=-VZ:Z=74:ZZ=ZZ+1:IFZZ=5 VZ=VZ-1:IFVZ<-10:VZ=-10:ZZ=10
310 IF Z>85 VY=0:GOTO600
320 P=ASC(MID$(P$,L+1,1))+40+LL:POKE&H4005,69,166,P,2:L=L+1:IFL=8 L=0:LL=-LL
400 GOSUB500:GOTO 100
500 POKE&H200,PY-12,254,0,PX-12,PY-12,254,0,PX+12,PY+12,254,0,PX-12,PY+12,254,0,
PX+12,Y,216,0,X,Y,216,64,X+Z/10,Y+Z/10,216,128,X,Y+Z/10,216,192,X+Z/10,Y+Z/20,25
3,0,X+Z/20,Z+96,C,0,X+Z/20:RETURN
600 C=32:Y=Y+VY:VY=VY+1:Z=Z+(Y>100)*10:PAUSE5:IF Y<218 GOSUB500:IF Z>0 GOTO 600
610 LOCATE5,20:PRINT"ｱ--------------":PAUSE:CLS:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞｽﾙ(Y/STOP)":PAUSE:RU
N
700 GX=(X-16)/8:GY=(Y-16)/8:G$=SCR$(GX,GY):IF T>15 LOCATEGX,GY:PRINT"i3":IFG$="i
3" VZ=-VZ:LOCATEGX,GY:PRINT" ":T=T+1:VX=RND(16)-8
710 RETURN
850 IF T=32767 GOTO900
860 LOCATE21,0:PRINTT:RETURN
900 CLS:A$="ｷﾑｼｼﾐ¥ﾆ/ﾆﾖﾄ!ｶﾐﾆｵﾋ!ﾌﾐﾆﾊﾁﾞ//^":FORI=0TO23:A=ASC(MID$(A$,I+1,1))-1:LOCATE
2+I,5:PRINTCHR$(A):NEXT:END
```


★やったあ，BASICの通信教育の終了試験に合格したよ。（千葉県流山市・霧隠16才）……【編集長：よくがんばったね。じゃその成果を見せてほしいな。投稿待ってるよ。編：はずかしがってペンネーム変えないように。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用



2人用おもしろバトルゲーム

スター・バトリング

藤本　真一

内容

2人用の対戦ゲームです。操作が簡単で熱中できるゲームを作ろうと思い,プログラムを組みました。

遊びかた

RUNするとタイトルがでて，ゲームがはじまります。Ⓐボタンでミサイル発射，✚字ボタンで左右に動き，上を押すとジャンプします。ミサイルは自動照準なのでボタンを押すと勝手に敵のほうへとんでいきます（もちろん当たらないときもある）。

相手にミサイルを当ててダメージを増やし，20ダメージを与えると勝つことができます。

★　　★

改造へのアドバイス

プログラムが少しわかりにくいと思いますが，がんばって打ち込んでください。

190行のA，290行のBの値を大きくするとジャンプが大きくなり，230行のD2, 330行のD1の「20」の数字を変えると耐えることのできるダメージの値が変わります。

《第1表》変数表

A……1プレイヤーの音・ジャンプ用	F……2プレイヤーのミサイルのとびかた	MX……1プレイヤーのミサイル座標
B……2プレイヤーの音・ジャンプ用	X1……1プレイヤーの座標	MY……1プレイヤーのミサイル座標
C……1プレイヤーのミサイルのとびかた	Y1……1プレイヤーの座標	NX……2プレイヤーのミサイル座標
D……1プレイヤーのミサイルのとびかた	X2……2プレイヤーの座標	NY……2プレイヤーのミサイル座標
E……2プレイヤーのミサイルのとびかた	Y2……2プレイヤーの座標	
	F1……1プレイヤーのミサイル用フラグ	
	F2……1プレイヤーのミサイル用フラグ	

X:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Y:0							G50	G50							G50		G50	G50						G50				
1		G50																										
2								G50			G50		G50	G50					G50		G50				G50			
3			G50	G50																			G50					
4								G50					G50													G50		
5	G50																			G50								
6		G50			G50						G50						G50						G50					G50
7	F10								G50																			F10
8	F10			G50	G50		F10	F10	F10		G50		F10	F10	F10				G50		F10	F10	F10	F10		G50	G50	F10
9	F10														G50							G50						F10
10	F10	G50	F10	F10	F10		G50						G50							G50	G50					G50		F10
11	F10		G50	G50													F10	F10	F10						G50			F10
12	F10				G50		G50		F10	F10	F10		G50				G50				G50			F10	F10	F10		F10
13	F10																											F10
14	F10																											F10
15	F10												F10	F10	F10	F10												F10
16	F10		F10	F10	F10	F10														F10	F10	F10	F10					F10
17	F10									F10	F10																	F10
18	F10																											F10
19	F10																											F10
20	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10	F10

《第1図》スター・バトリングのBGグラフィック

★僕は学校の生徒会長さんとお友達なので，ベーマガを推せん図書にしてあげます。泣かせてくれるでしょう。
（大阪府茨木市・**かす高の大ボラまさ16才**）……【影：図書委員長さんとも仲良くしたほうがいいかもねん。】

POKE&H400～の後の数字を変えると音が変わります。プログラムをけずって，パワーアップ・アイテムなどもつけると良いと思います。

苦労した点

このゲームを作ってるときがテスト期間だったので，作るのに時間がかかりました。

プログラム入力上の注意

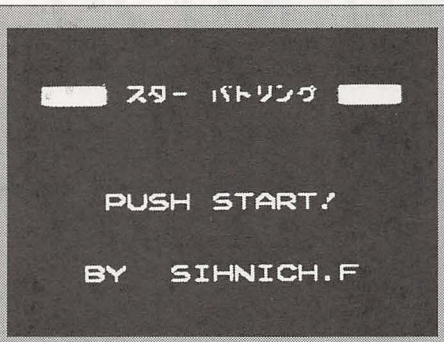
リスト中のⓒ，×，÷，ファ，m6，f1はキャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

KEY 1，CHR$(180) ↵

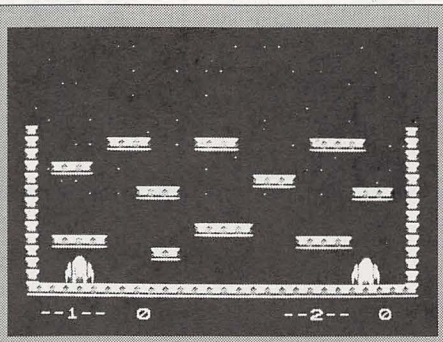
のように定義し，ファンクション・キーで入力してください。なお，各キャラクタ・コードはつぎのとおりです。

ⓒ……180	X……181
÷……182	ファ……183
m6……254	f 1……241

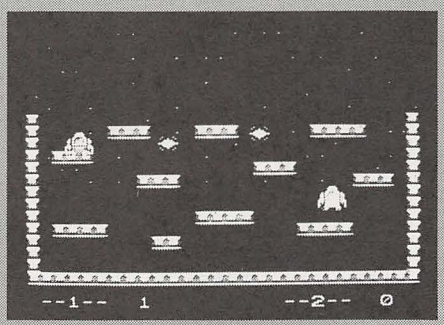
★　★



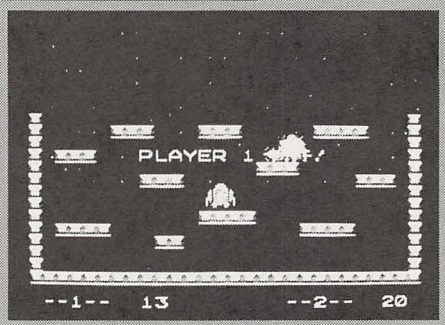
▲〈写真1〉タイトル画面。スタート・ボタンで開始



◀〈写真2〉2人用バトルゲームだ。さあ，がんばれ！



▶〈写真3〉ミサイルは自動照準だ。撃ちまくれ！



▲〈写真4〉20ダメージを与えると勝利となる

スター・バトリングのプログラム・リスト

```
20 SPRITEON:CGSET1,0:POKE&H4015,31
30 PALETB 1,0,41,23,7:PALETB 2,0,41,22,6:PALETB 3,0,41,39,23:PALETS 0,15,32,16,1
:PALETS 1,15,32,16,19
48 FORI=0TO1:DEFSPRITEI,(3,1,0,0,0)="ⓒX÷ファ":NEXT
50 DEFSPRITE2,(0,1,0,0,0)="ｿﾞﾀﾞVW":DEFSPRITE3,(1,1,0,0,0)="ｿﾞﾀﾞVW"
60 DEFSPRITE4,(0,1,0,0,0)="ロ。[]":DEFSPRITE5,(1,1,0,0,0)="ロ。[]"
80 CLS:LOCATE6,7:PRINT"m6m6m6 スター ﾊﾞﾄﾘﾝｸﾞ m6m6m6":LOCATE9,13:PRINT"PUSH START!":
LOCATE8,17:PRINT"BY  SIHNICH.F"
90 IFSTRIG(0)<>1THEN90
110 VIEW:FORI=0TO5:SPRITEI:NEXT:LOCATE0,22:PRINT" --1-- "D1"          --2-- "D2"
"
130 X1=40Y1=160X2=200Y2=160
160 Y1=Y1+A:A=A-(A<8):S=STICK(0):X1=X1+((S=2)-(S=1))*4:X1=X1+((X1>224)-(X1<16))*
4:SPRITE2,X1,Y1:POKE&H4000,&H98,0,A*8+128,&H81
190 IFSCR$((X1+4)/8-2,Y1/8-1)="f1" A=-2:Y1=Y1/8*8:IFS=8 A=-9
200 IFSTRIG(0)=8ANDF1=0 MX=X1:MY=Y1:C=SGN(X2/32-X1/32)*5:D=SGN(Y2/32-Y1/32)*5:F1
=1
210 IFF1=0THEN260
220 MX=MX+C*2:MY=MY+D*2:IFMX<16ORMX>224ORMY<0ORMY>160OR((C=0ANDD=0)) F1=0:SPRITE
4:GOTO260
230 SPRITE4,MX,MY:IFABS(X2-MX)<ABS(C)+8 AND ABS(Y2-MY)<ABS(D)+8 POKE&H400C,4,&HF
F,&H88,&HFF:MY=-17:SPRITE0,X2,Y2:D2=D2+1:LOCATE24,22:PRINTD2;:IFD2=20THEN380
260 SPRITE1:Y2=Y2+B:B=B-(B<8)
270 S=STICK(1):X2=X2+((S=2)-(S=1))*4:X2=X2+((X2>224)-(X2<16))*4:SPRITE3,X2,Y2:PO
KE&H4004,&H98,0,B*8+64,&H81
290 IFSCR$((X2+4)/8-2,Y2/8-1)="f1" B=-2:Y2=Y2/8*8:IFS=8 B=-9
300 IFSTRIG(1)=8ANDF2=0 NX=X2:NY=Y2:E=SGN(X1/32-X2/32)*5:F=SGN(Y1/32-Y2/32)*5:F2
=1
310 IFF2=0THEN350
320 NX=NX+E*2:NY=NY+F*2:IFNX<16ORNX>232ORNY<0ORNY>160OR(E=0ANDF=0) F2=0:SPRITE5:
GOTO350
330 SPRITE5,NX,NY:IFABS(X1-NX)<ABS(E)+8 ANDABS(Y1-NY)<ABS(F)+8 POKE&H400C,4,255,
&H88,255:NY=250:SPRITE1,X1,Y1:D1=D1+1:LOCATE7,22:PRINTD1:IFD1=20THEN390
350 SPRITE0:GOTO160
380 LOCATE8,10:PRINT"PLAYER 1 ﾉｶﾁ!":GOTO400
390 LOCATE8,10:PRINT"PLAYER 2 ﾉｶﾁ!
400 FORI=0TO1000:POKE&H400C,&H4,255,14,255:NEXT:RUN
```


★つぐ美さん，アンケート調査です。一番うれしいときはどんなときですか？①影さんといっしょにいるとき②給料をもらうとき③Dr.Dにほめられたとき。(東京都多摩市・木下宏一14才)……【つぐ美：④とでもしとくね。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用



ボンバーマンもどきのおもしろゲーム

BOMB(ボム) RUNNER(ランナー)

及川　弘樹

★はじめに

ランナーが爆弾を爆発させて，敵をやっつけるゲームです。

★ストーリー

あなたは，盗めないものは何もない大どろぼうである。ある日，ピラミッドの中に不思議(ふしぎ)な風車があると知って忍(しの)びこんだ。しかし，研究者が数人いたのである。はたして，すきをみて，風車を盗めるのだろうか。

★遊びかた

ランナー☢を8 2 4 6で上下左右に動かしてください。スペース・キーで爆弾✣を置いて，もう一度押すと爆発します。

レンガ(▤)を壊すと，風車✠がでることがあります。それを取れば，レンガをすりぬけることができます。敵◥は，4面，5面でレンガをすりぬけてきます。全5面です。

炎にふれたり，敵にぶつかれば，ラスト・チャンスが減ります。敵を全部倒せば，クリアです。敵を一度に数多く倒すと得点も多くなります。

《第1表》変数表

A	風車は取ってあるか
B	爆弾は置いてあるか
H	ハイスコア
S	スコア
R	ラスト・チャンス
M( )	仮想V-RAM
X，Y	メイン・ルーチンでは自分の位置
X( ),Y( )	敵の位置
K，L	爆弾の位置
C，T	風車の位置
C	ステージ

★おまけ

書き忘れていたけど，ゲームをするとき，CTRLとSHIFTと0キーを同時に押してください。もとにもどすにはCTRLとSHIFTと1です。

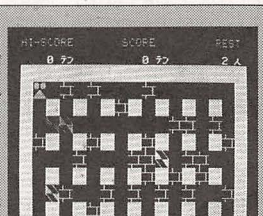
得点＝一度に倒した数へ2



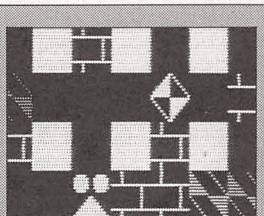
影：なんでピラミッドなんだ。なんで風車なんだあ。ピラミッドの中で爆弾なんて使って大丈夫なんでしょーか。ゲームもおもしろいですが，この設定も非常におもしろく，好きです。とりあえずプログラムは炎のかわりに“村”，タイトルのMに“V”を使うなど，目新しい手法が数使われています。何のこっちゃ。



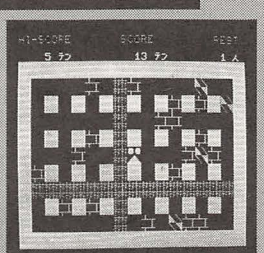
◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



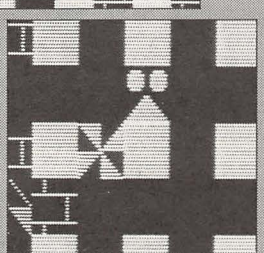
◀《写真2》左上にいるのが自分。敵を爆弾でやっつけろ



◀《写真3》爆弾をセットしたぞ。爆発させるタイミングは？



◀《写真4》爆発の炎で敵をやっつけるのが目的だ

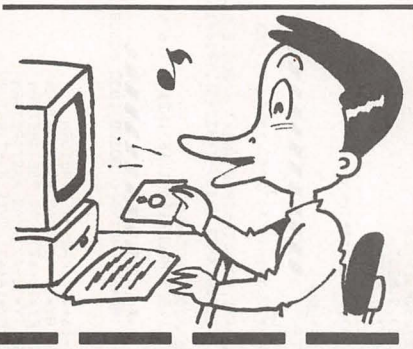


◀《写真5》レンガの中から風車が現れた

★買ったばかりのベーマガをゲーム・センターで盗まれてしまった。まさか僕にもう1冊買わせようとしてたくらんだのでは？ね，影さん。(東京都小平市・SSSやっぱり沙羅曼蛇ノ18才)……【影：ちゃんと返しましょう。】

```
0 '■■■■■■■■ ショキ セッテイ ■■■■■■■■ ♦ HIROKI OIKAWA ♦
1 DEFINT A-Y:DIM M(16,10):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):PLAY"V15"
2 COLOR 2,0:WIDTH 40,25:PRINT"   HI-SCORE        SCORE          REST"
3 I$=CHR$(31)+STRING$(2,29):C$(0)="  "+I$+"  ":C$(2)="┴┬"+I$+"┬┴"
4 C$(1)="◥◤"+I$+"◢◣":C$(3)="◢◣"+I$+"◥◤":T$="●●"+I$+"▲":Z$="▙▟"+I$+"▜▛"
5 '■■■■■■■■ タイトル ■■■■■■■■
6 COLOR 7:R=2:G=0:RESTORE:IF H<S THEN H=S
7 S=0:LOCATE 6,2:PRINT USING"## テン          ## テン          # 人";H;S;R
8 FOR I=7 TO 10:READ I$:LOCATE 3,I:PRINT I$:READ I$:NEXT:RESTORE
9 FOR I=12 TO 15:READ I$:READ I$:LOCATE 14,I:PRINT I$:NEXT
10 COLOR 3:LOCATE 12,23:PRINT"Push SPACE key !"
11 IF INKEY$<>" " THEN 11
12 '■■■■■■■■ マップ°ヲ ツクル ■■■■■■■■
13 G=G+1:IF G<6 THEN READ E,F ELSE PLAY"O5L8CDE2CDF2CDD6C2":GOTO 60
14 COLOR 4:LINE(48,24)-(591,199),PSET,1,BF:LOCATE 12,13:PRINT"STAGE";G;"START"
15 FOR Y=0 TO 10:FOR X=0 TO 16:M(X,Y)=0:NEXT X,Y
16 FOR I=1 TO E:X=RND(1)*14+1:Y=RND(1)*9+1:M(X,Y)=2:NEXT
17 FOR X=1 TO 15:M(X,0)=5:M(X,10)=5:NEXT:FOR Y=1 TO 9:M(0,Y)=5:M(16,Y)=5:NEXT
18 FOR Y=2 TO 8 STEP 2:FOR X=2 TO 14 STEP 2:M(X,Y)=5:NEXT X,Y
19 FOR I=1 TO F:X(I)=RND(1)*13+2:Y(I)=RND(1)*7+2
20 IF M(X(I),Y(I))=5 THEN I=I-1:NEXT ELSE M(X(I),Y(I))=0:NEXT
21 D=F:M(1,1)=0:M(2,1)=0:M(1,2)=0
22 C=RND(1)*14+1:T=RND(1)*8+1:IF M(C,T)<>2 THEN 22
23 FOR Y=1 TO 9:FOR X=1 TO 15:LOCATE X*2+3,Y*2+3:PRINT C$(M(X,Y)):NEXT X,Y
24 '■■■■■■■■ メイン ルーチン ■■■■■■■■
25 X=1:Y=1:U=0:V=0:I=0:A=0:B=0:GOTO 30:'■■■■■ ランナー ルーチン ■■■■■
26 I=0:A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN W=ASC(A$) ELSE 31
27 U=(W=52)-(W=54):V=(W=56)-(W=50):IF W=32 THEN 39
28 IF A=0THEN IF M(X+U,Y+V)>1THEN U=0:V=0 ELSE29ELSE IF M(X+U,Y+V)>3THENU=0:V=0
29 IF U=0 AND V=0 THEN 31 ELSE LOCATE X*2+3,Y*2+3:PRINT C$(M(X,Y))
30 X=X+U:Y=Y+V:LOCATE X*2+3,Y*2+3:PRINT T$:IF C=X AND T=Y THEN 58
31 IF I=>F THEN 26 ELSE I=I+1:'■■■■■■■■ テキ ルーチン ■■■■■■■■
32 IF X(I)=0 THEN 31 ELSE IF X=X(I) AND Y=Y(I) THEN 59 ELSE IF RND(1)<.5 THEN34
33 U=SGN(RND(1)*4-2):IF M(X(I)+U,Y(I))<3 AND U<>0 THEN V=0:GOTO 35:ELSE 37
34 V=SGN(RND(1)*4-2):IF M(X(I),Y(I)+V)<3 AND V<>0 THEN U=0 ELSE 37
35 IF G<4 AND M(X(I)+U,Y(I)+V)>0 THEN U=0:V=0:GOTO 37
36 LOCATE X(I)*2+3,Y(I)*2+3:PRINT C$(M(X(I),Y(I))):X(I)=X(I)+U:Y(I)=Y(I)+V
37 LOCATE X(I)*2+3,Y(I)*2+3:PRINT Z$:GOTO 31
38 '■■■■■■■■ ﾊﾞｸﾀﾞﾝ ルーチン ■■■■■■■■
39 IF B=1 THEN 41 ELSE IF M(X,Y)=0 THEN M(X,Y)=4 ELSE 26
40 B=1:K=X:L=Y:PLAY"L16O2C":LOCATE X*2+3,Y*2+3:PRINT C$(3):GOTO 26
41 B=0:N=K:O=K:P=L:Q=L:J=0:'■■■■■■■■ ﾊﾞｸﾊﾂ ルーチン ■■■■■■■■
42 IF M(N-1,L)=0 THEN N=N-1:GOTO 42 ELSE IF M(N-1,L)=2 THEN N=N-1
43 IF M(O+1,L)=0 THEN O=O+1:GOTO 43 ELSE IF M(O+1,L)=2 THEN O=O+1
44 IF M(K,P-1)=0 THEN P=P-1:GOTO 44 ELSE IF M(K,P-1)=2 THEN P=P-1
45 IF M(K,Q+1)=0 THEN Q=Q+1:GOTO 45 ELSE IF M(K,Q+1)=2 THEN Q=Q+1
46 LINE(N*2+3,L*2+3)-(O*2+4,L*2+4),"村",2,B:SOUND 6,15:SOUND 7,31:SOUND 10,16
47 LINE(K*2+3,P*2+3)-(K*2+4,Q*2+4),"村",2,B:SOUND 11,0:SOUND 12,9:SOUND 13,0
48 IF L=Y AND N<=X AND O=>X OR K=X AND P<=Y AND Q=>Y THEN 59
49 FOR I=1 TO F:IF L=Y(I) AND N<=X(I) AND O=>X(I) THEN GOSUB 56:NEXT ELSE NEXT
50 FOR I=1 TO F:IF K=X(I) AND P<=Y(I) AND Q=>Y(I) THEN GOSUB 56:NEXT ELSE NEXT
51 LINE(N*2+3,L*2+3)-(O*2+4,L*2+4)," ",,B:M(N,L)=0:M(O,L)=0:M(K,P)=0
52 LINE(K*2+3,P*2+3)-(K*2+4,Q*2+4)," ",,B:M(K,Q)=0:M(K,L)=0
53 IF (L=T AND(N=C OR O=C)) OR (K=C AND(P=T OR Q=T)) THEN S=S+3 ELSE 55
54 M(C,T)=1:LOCATE C*2+3,T*2+3:PRINT C$(1)
55 COLOR 7:S=S+J^2:LOCATE 20,2:PRINT USING"##";S:COLOR 4:IF D<=0 THEN 13 ELSE26
56 X(I)=0:D=D-1:J=J+1:RETURN
57 '■■■■■■■■ ﾊﾟﾈﾙ & ﾔﾗﾚﾀ ■■■■■■■■
58 A=1:C=0:T=0:M(X,Y)=0:PLAY"L32O6CDEDEFEFGFGAGAB","V15L16O2CDCDCDC":GOTO 26
59 R=R-1:F=D:PLAY"L16O2CD":IF R>-1 THEN COLOR 7:LOCATE 32,2:PRINT R:GOTO 14
60 LINE(48,24)-(591,199),PRESET,,BF:GOTO 6
61 '■■■■■■■■ DATA ■■■■■■■■
62 DATA"▛▀▀▜ ▛▀▀▜ ▛▀▀▜ 
```

FM-7/77シリーズ(V3.0)用



フラッピーを意識したアクション・パズル

FLOPPY（フロッピー）

ミドリノタヌキ

ストーリー

「シー，ムニャムニャ」。「あれ？」さっきまでゲームをしていたが，少しうとうとしている間に，ゲームのようすがおかしいのだ。よく見ると，ゲームはストップしている。それに敵がいるはずなのに画面に見えない。

あたりを見るとテレビからその敵がでてきてるじゃないか！はやく作動させて敵をもとにもどさないと，「あれ？ フロッピーがないぞ……」

スタート

フロッピーをディスク・ドライブの中に入れればいいのです。ただし横から入れることはできないぞ。

ルール

自分と敵がふれたり，フロッピーに敵がふれたり，フロッピーの上にカンを落とすと１人減ります。自分は３人います。

敵の上にカンを落とすと敵はいなくなり，フルーツになります。フルーツを二つ集めると自分が１人増えます。でも３人以上は増えないぞ。重なっている一番下のカンは動かせません。それと，二つ一度に押すこともできません。

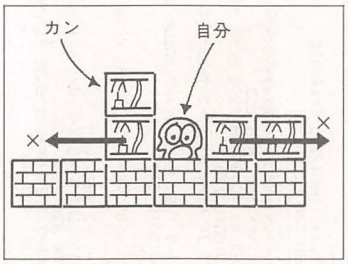
コツ

自分が数回動いてから敵１回の動きだから，よりすばやい行動をせよ!!

操作方法

使用キーは[2][4][6][8]です。カンをうまく使ってフロッピーをディスク・ドライブの上までもっていってください。

面数は，５面まであります。ギブアップは[G]キーです。



《第１図》カンを動かせない場合

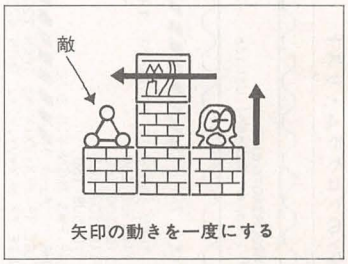
最後に

どうもプログラムがうまくまとめられないのだ。だから，それなりに苦労した。

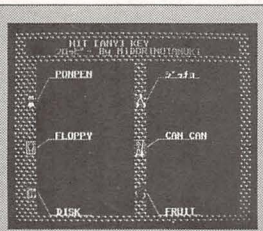
そしてこのゲームの面を考えるのは少し僕の友達に手伝ってもらったのだ。その人がまた，とんでもないインケンな人です。その人のあだ名が，このゲームの敵に使われている……。

《第１表》変 数 表

PA	面数
MA	残数
FA	フルーツの数
X, Y	自分の座標
TX, TY	敵の座標

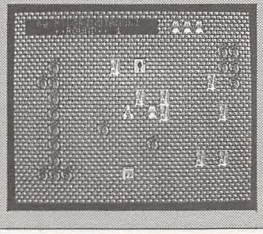


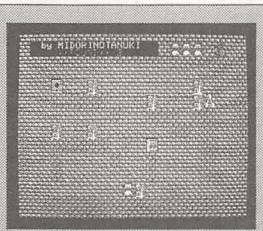
《第２図》カンで敵をつぶせる



▲〈写真１〉タイトル画面。キャラクターの説明だ

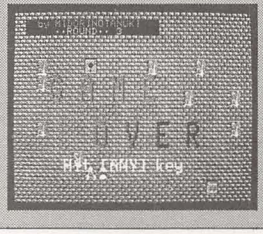
▼〈写真２〉フロッピーをドライブの上から入れるのだ





▲〈写真３〉２面。敵の動きに注意。すばやい動作がミソ

▼〈写真４〉ぐえーっ，ゲーム・オーバーだってさ



★後輩のＹは，自宅でバリカン刈り（僕の学校は丸刈り）に失敗し，サンプラザ・カットになり，学校中の笑い者になった。(福井市・火星人14才)……【影：ちなみに，編集長は奥さんに散髪してもらっているのです。】

FLOPPYのプログラム・リスト

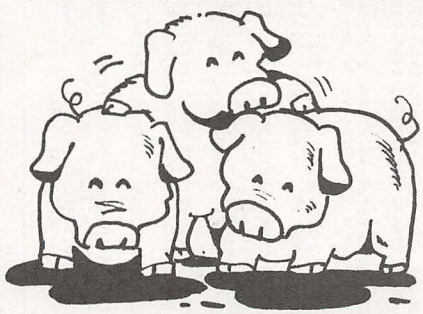
```
10 '
20 '
30 '          FLOPPY by  MIDORINOTANUKI
40 '     pazuru  action game : name  Takashi Uchida
50 '
60 '
70 GOTO 1150
80 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢(   KEY  IN   )◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣
90 F=0
100 VX=0:VY=0:I$=INKEY$:IF I$="" THEN 150 ELSE IF I$="G" THEN 580
110 IF I$="4" AND X> 0 THEN VX=-1:GOSUB 160
120 IF I$="6" AND X<17 THEN VX= 1:GOSUB 160
130 IF I$="8" AND Y> 0 THEN VY=-1:GOSUB 160
140 IF I$="2"          THEN VY= 1:GOSUB 160
150 IF FM=1 THEN 100 ELSE F=F+1:IF F=3 THEN 510 ELSE 100
160 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢( CHR    ﾁｪｯｸ )◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣
170 IF M(X+VX,Y+VY)=0 THEN 200 ELSE IF M(X+VX,Y)=5 THEN 220
180 IF M(X+VX,Y+VY)=6 THEN 360 ELSE IF M(X+VX,Y)=2 THEN 420
190 IF M(X+VX,Y+VY)=4 THEN 580 ELSE 150
200 PLAY"V8O4L64EG"
210 GOSUB 1190:M(X,Y)=0:X=X+VX:Y=Y+VY:M(X,Y)=7:GOSUB 1240:GOTO 150
220 '──────── can can ────────
230 IF M(X+VX,Y-1)=0 OR M(X+VX,Y-1)=1 THEN 240 ELSE 150
240 IF (X+VX)>0 AND (X+VX)<17 THEN 250 ELSE 150
250 IF M(X+(2*VX),Y)=0 THEN 260 ELSE 150
260 M(X,Y)=0:GOSUB 1190:X=X+VX:Y=Y+VY:M(X,Y)=7:RX=X+VX:RY=Y+VY:M(RX,RY)=5
270 GOSUB 1240:GOSUB 1260:IF M(RX,RY+1)=1 THEN 150
280 IF M(RX,RY+1)=0 THEN KA=1:M(RX,RY)=0:GOSUB 1200 ELSE 300
290 RY=RY+1:M(RX,RY)=5:GOSUB 1260:GOTO 280
300 IF M(RX,RY+1)=4 THEN 310 ELSE IF M(RX,RY+1)=2 THEN 580 ELSE 350
310 PLAY"T140S3M500006L8D"
320 M(TX,TY)=0:FM=1:IF M(RX,RY+1)=0 THEN M(RX,RY)=0:GOSUB 1200 ELSE 340
330 RY=RY+1:M(RX,RY)=5:GOSUB 1260:GOTO 320
340 M(RX,RY)=6:GOSUB 1270:GOTO 150
350 IF KA=1 THEN PLAY"T140S3M500006L8D":KA=0:GOTO 150 ELSE 150
360 '──────── fluit ────────
370 IF M(X+VX,Y-1)=5 OR M(X+VX,Y-1)=2 THEN 150
380 PLAY"T140V8L3205EGB":M(X,Y)=0:GOSUB 1190:X=X+VX:Y=Y+VY:M(X,Y)=7:GOSUB 1240
390 FA=FA+1:GOSUB 400:IF FA=2 THEN 670 ELSE 150
400 IF FA=1 THEN UX=544 ELSE IF FA=2 THEN UX=576 ELSE RETURN
410 PUT@A(UX,8)-(UX+31,23),CHO%,PSET:RETURN
420 '──────── floppy ────────
430 IF (X+VX)>0 AND (X+VX)<17 THEN 440 ELSE 150
440 IF M(X+(2*VX),Y)=0 THEN 450 ELSE 150
450 M(X,Y)=0:GOSUB 1190:X=X+VX:Y=Y+VY:M(X,Y)=7:FX=X+VX:FY=Y+VY:M(FX,FY)=2
460 GOSUB 1240:GOSUB 1230
470 IF M(FX,FY+1)=0 THEN M(FX,FY)=0:GOSUB 1210 ELSE 490
480 FY=FY+1:M(FX,FY)=2:GOSUB 1230:GOTO 470
490 IF M(FX,FY+1)=3 THEN 640
500 IF M(FX,FY+1)=4 THEN 580:ELSE 150
510 '──────── ｼﾞｯﾁｮ ────────
520 TVX=SGN(X-TX):TAX=ABS(X-TX):TVY=SGN(Y-TY):TAY=ABS(Y-TY)
530 IF TAX=TAY OR TAX>TAY THEN 540 ELSE 550
540 IF M(TX+TVX,TY)=0 THEN GOSUB 570:M(TX,TY)=0:GOSUB 1220:TX=TX+TVX:M(TX,TY)=4:
GOSUB 1250:GOTO 90 ELSE IF M(TX+TVX,TY)=7 OR M(TX+TVX,TY)=2 THEN 580
550 IF M(TX,TY+TVY)=0 THEN GOSUB 570:M(TX,TY)=0:GOSUB 1220:TY=TY+TVY:M(TX,TY)=4:
GOSUB 1250:GOTO 90 ELSE IF M(TX,TY+TVY)=7 OR M(TX,TY+TVY)=2 THEN 580
560 IF M(TX+TVX,TY)=0 THEN GOSUB 570:M(TX,TY)=0:GOSUB 1220:TX=TX+TVX:M(TX,TY)=4:
GOSUB 1250:GOTO 90 ELSE 90
570 PLAY"V8O3L64EC":RETURN
580 '──────── kill ──────────
590 MA=MA-1
600 IF MA=2 THEN UX=416 ELSE IF MA=1 THEN UX=448 ELSE IF MA=0 THEN UX=480
610 PUT@A(UX,8)-(UX+31,23),KA%,PSET
620 IF MA=0 THEN 720 ELSE GOSUB 1050
630 PLAY"V9T115O4L16CR16CEDCR64C.":GOSUB 1330:GOTO 90
640 '──────── CLEAR ────────
650 PLAY"T140V10O3L16AR8O4CR32DR32ER32DR32O3AR32O4L4A"
660 PA=PA+1:IF PA=6 THEN 770 ELSE GOSUB 1050:GOSUB 1330:GOTO 80
670 '──────── fruit up ────────
680 FA=0:GOSUB 870:IF MA=3 THEN 150 ELSE MA=MA+1
690 IF MA=1 THEN UX=480 ELSE IF MA=2 THEN UX=448 ELSE IF MA=3 THEN UX=416
700 FOR I=0 TO 4:PLAY"T140V7O5C":PUT@A(UX,8)-(UX+31,23),CHI%,PSET:FOR J=0 TO 100
:NEXT J:PLAY"E":PUT@A(UX,8)-(UX+31,23),KA%,PSET:FOR J=0 TO 100:NEXT J:NEXT I
710 PLAY"C":PUT@A(UX,8)-(UX+31,23),CHI%,PSET:GOTO 80
720 '──────── game over ────────
730 PLAY"T140V10O4L8GR64L16DR64DR64F-R8DRGR64GR64GR64L8G"
740 FOR J=0 TO 2 STEP 2:FOR I=0 TO 2 STEP 2:SYMBOL(97+I,65),"G A M E",5,4,0+J
750 SYMBOL(214+I,113),"O V E R",5,4,0+J:SYMBOL(135+I,152),"Hit [ANY] key",3,2,5+
J:NEXT I,J
760 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 740 ELSE F=0:PA=1:FA=0:MA=3:GOSUB 1040:GOTO 1170
770 '──────── GAME END ────────
780 PLAY"T140V10O5L4DDEF.L8EDR8L4CD4L8GEL8GL2B+"
790 PLAY T$+E$+F$:AA=BB=CC=0
800 FOR I=0 TO 6 STEP 3:SYMBOL(152+I,64),"Thank you !!",3,2,AA:SYMBOL(96+I,96),"
You are the one !!",3,2,BB:SYMBOL(64+I,128),"The most Beautiful !!",3,2,CC
810 AA=1:BB=4:CC=3:NEXT I
820 PLAY"O5L4CCL8CL4DEF.R4L8FGAFGAFGL4A.L8GABGABGAL4B.O6L8CDECDEDEFDEFEFGEFGB+.R
L16CL8C."
830 GOTO 830
840 '──────── ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ────────
850 FOR I=0 TO 128 STEP 128:PUT@A(384+I,8)-(415+I,23),TA%,PSET:NEXT I
860 FOR I=0 TO 64 STEP 32:PUT@A(416+I,8)-(447+I,23),CHI%,PSET:NEXT I
870 FOR I=0 TO 32 STEP 32:PUT@A(544+I,8)-(575+I,23),KA%,PSET:NEXT I
880 RETURN
890 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(64+I,8),"by MIDORINOTANUKI",2,1,PA+1:NEXT I
900 COLOR PA:LOCATE 7,2:PRINTUSING"‥ROUND‥ #";PA:RETURN
910 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢( CHR     PUT )◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣
920 PUT@A( 32, 64)-( 63, 79),CHI%,PSET
930 PUT@A( 32,112)-( 63,127),SHI%,PSET
940 PUT@A( 32,160)-( 63,175),  U%,PSET
950 PUT@A(320, 64)-(351, 79), DA%,PSET
960 PUT@A(320,112)-(351,127), JI%,PSET
970 PUT@A(320,160)-(351,175),CHO%,PSET
980 CONNECT( 66, 71)-( 98, 47)-(209, 47),5,PSET
990 CONNECT( 66,119)-( 98,111)-(209,111),5,PSET
1000 CONNECT( 66,167)-( 98,191)-(209,191),5,PSET
1010 CONNECT(352, 71)-(384, 47)-(495, 47),5,PSET
1020 CONNECT(352,119)-(384,111)-(511,111),5,PSET
1030 CONNECT(352,167)-(384,191)-(495,191),5,PSET:RETURN
1040 LINE (32,8)-(607,23),PSET,0,BF
1050 LINE (32,32)-(607,191),PSET,0,BF:RETURN
1060 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢(    TITLE    )◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣
1070 PLAY "T40S3M100000L4CEL8FEDCL4C-D+L2E"
1080 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 19:PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),TA%,PSET
1090 NEXT X,Y
1100 FOR X=0 TO 19:PUT@A(X*32,184)-(X*32+31,199),TA%,PSET:NEXT X:GOSUB 1040
1110 FOR Y=2 TO 11:FOR X=1 TO 10 STEP 9:PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),KA%,P
SET:NEXT X,Y:GOSUB 920:GOSUB 1280
1120 N1$="HIT [ANY] KEY":N2$="ﾌﾛｯﾋﾟｰ By MIDORINOTANUKI"
1130 FOR I=0 TO 3:SYMBOL(150+I,8),N1$,2,1,5:SYMBOL(114+I,16),N2$,2,1,6:NEXT
1140 IF INKEY$="" THEN 1140 ELSE 1040
1150 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢( ｼｮｷ    ｾｯﾃｲ )◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣
1160 CLS:WIDTH 40,25:CLEAR 2000:F=0:PA=1:MA=3:FA=0:KA=0:GOSUB 1830:GOSUB 1060
1170 GOSUB 1330:GOSUB 840:GOTO 80
1180 '──────────────── PUT CHR
1190 PUT@A(X*32+32,Y*16+32)-(X*32+63,Y*16+47),KA%,PSET:RETURN
1200 PUT@A(RX*32+32,RY*16+32)-(RX*32+63,RY*16+47),KA%,PSET:RETURN
1210 PUT@A(FX*32+32,FY*16+32)-(FX*32+63,FY*16+47),KA%,PSET:RETURN
1220 PUT@A(TX*32+32,TY*16+32)-(TX*32+63,TY*16+47),KA%,PSET:RETURN
1230 PUT@A(FX*32+32,FY*16+32)-(FX*32+63,FY*16+47),SHI%,PSET:RETURN
1240 PUT@A(X*32+32,Y*16+32)-(X*32+63,Y*16+47),CHI%,PSET:RETURN
```

★マイコンBASICマガジンを買いはじめて3か月です。まだBASICの勉強中なので、この本はとても役に立っています。これからも毎月買いますのでよろしくお願いします。(京都市・UNO15才)……[Dr.D：ぺこ。]

```
1250 PUT@A(TX*32+32,TY*16+32)-(TX*32+63,TY*16+47),DA%,PSET:RETURN
1260 PUT@A(RX*32+32,RY*16+32)-(RX*32+63,RY*16+47),JI%,PSET:RETURN
1270 PUT@A(RX*32+32,RY*16+32)-(RX*32+63,RY*16+47),CHO%,PSET:RETURN
1280 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢( SYMBOL DATA )◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣
1290 RESTORE 1310:FOR I=0 TO 5:READ P,Q,N$:GOSUB 1300:NEXT:RETURN
1300 FOR J=0 TO 3:SYMBOL(P+J,Q),N$,2,1,7:NEXT J:RETURN
1310 DATA 114,40,PONPEN,114,104,FLOPPY,114,184,DISK
1320 DATA 400,40,ｼｯﾌｮ,400,104,CAN CAN,400,184,FRUIT
1330 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢( DATA   READ )◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣
1340 GOSUB 890
1350 FM=0:ON PA GOSUB 1470,1480,1490,1500,1510
1360 FOR YY=0 TO 9:READ A$:FOR XX=0 TO 17:M(XX,YY)=VAL(MID$(A$,XX+1,1))
1370 IX=XX*32+32:IY=YY*16+32
1380 IF M(XX,YY)=0 THEN PUT@A(IX,IY)-(IX+31,IY+15), KA%,PSET
1390 IF M(XX,YY)=1 THEN PUT@A(IX,IY)-(IX+31,IY+15), TA%,PSET
1400 IF M(XX,YY)=2 THEN PUT@A(IX,IY)-(IX+31,IY+15),SHI%,PSET
1410 IF M(XX,YY)=3 THEN PUT@A(IX,IY)-(IX+31,IY+15),  U%,PSET
1420 IF M(XX,YY)=4 THEN PUT@A(IX,IY)-(IX+31,IY+15), DA%,PSET
1430 IF M(XX,YY)=5 THEN PUT@A(IX,IY)-(IX+31,IY+15), JI%,PSET
1440 IF M(XX,YY)=6 THEN PUT@A(IX,IY)-(IX+31,IY+15),CHO%,PSET
1450 IF M(XX,YY)=7 THEN PUT@A(IX,IY)-(IX+31,IY+15),CHI%,PSET
1460 NEXT XX,YY:RETURN
1470 RESTORE 1520:X=10:Y=4:TX= 8:TY=5:RETURN
1480 RESTORE 1590:X= 7:Y=2:TX=16:TY=6:RETURN
1490 RESTORE 1640:X= 7:Y=6:TX=13:TY=5:RETURN
1500 RESTORE 1700:X= 5:Y=5:TX= 7:TY=6:RETURN
1510 RESTORE 1760:X= 7:Y=5:TX=14:TY=8:RETURN
1520 '―― 1 ﾒﾝ ――――――――
1530 DATA 0011010101000010166:DATA 0161010502000010166
1540 DATA 1661010101100010506:DATA 0161000105050101l1
1550 DATA 0160001101750100S0:DATA 0161016141110100l0
1560 DATA 0161001101610111l0:DATA 0161000101100050S0
1570 DATA 1666100031010010l0:DATA 1111111111111111l1
1580 '――― 2 ﾒﾝ ―――――――
1590 DATA 0000000000000000000:DATA 0020050000000050000
1600 DATA 0011111700500050000:DATA 0050000100111011000
1610 DATA 0050050000001101000:DATA 0011111010300001000
1620 DATA 0010000100100001400:DATA 0010000000100001000
1630 DATA 0000000000000000000:DATA 1111111111111111l1
1640 '――――― 3 ﾒﾝ ―――――――
1650 DATA 0000000000000000000:DATA 0500020100500050l0
1660 DATA 0500011101111011000:DATA 0110000000000500l5
1670 DATA 0000011101100111000:DATA 0501100000000410l5
1680 DATA 1101000701110010010:DATA 0000501100000000000
1690 DATA 0000100000000100000:DATA 1111111111111111l1
1700 '――――――― 4 ﾒﾝ ―――――
1710 DATA 0000000010000100000:DATA 0505002010110001l0
1720 DATA 0111006050001111000:DATA 0000001031101050l1
1730 DATA 0505005010101050l1:DATA 0111171010100010l0
1740 DATA 0000111400050501l0:DATA 1010100011110500l0
1750 DATA 0010000500000111000:DATA 1111111111111111l1
1760 '―――――――― 5 ﾒﾝ ――――
1770 DATA 0000116666611000000:DATA 0020001666610050000
1780 DATA 0011000111000110000:DATA 0000500005001010l0
1790 DATA 0500501011005000000:DATA 0100111701011111l0
1800 DATA 0000000000000000000:DATA 1101050011110113l0
1810 DATA 0005010000050041l0:DATA 1111111111111111l1
1820 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢( DATA   READ )◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣
1830 DIM TA%(95),KA%(95),SHI%(95),U%(95),CHI%(95),DA%(95)
1840 DIM JI%(95),CHO%(95),M(17,9)
1850 RESTORE 1930:FOR I=0 TO 95:READ  TA%(I):NEXT I
1860 RESTORE 1970:FOR I=0 TO 95:READ  KA%(I):NEXT I
1870 RESTORE 2000:FOR I=0 TO 95:READ SHI%(I):NEXT I
1880 RESTORE 2030:FOR I=0 TO 95:READ   U%(I):NEXT I
1890 RESTORE 2060:FOR I=0 TO 95:READ CHI%(I):NEXT I
1900 RESTORE 2090:FOR I=0 TO 95:READ  DA%(I):NEXT I
1910 RESTORE 2120:FOR I=0 TO 95:READ  JI%(I):NEXT I
```

```
1920 RESTORE 2150:FOR I=0 TO 95:READ CHO%(I):NEXT I:RETURN
1930 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢( CHR    DATA )◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣
1940 DATA -505,-505,15872,15872,512,512,0,0,2046,2046,62,62,2,2,0,0,-505,-505,15872,15872,512,512,0,0,2046,2046,62,62,2,2,0,0
1950 DATA -385,-385,-385,-385,-385,-385,0,0,32766,32766,32766,32766,32766,32766,0,0,-385,-385,-385,-385,-385,-385,0,0,32766,32766,32766,32766,32766,32766,0,0
1960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1970 DATA -22014,-22014,5184,5184,512,512,0,0,682,682,16404,16404,2,2,0,0,-22014,-22014,5184,5184,512,512,0,0,682,682,16404,16404,2,2,0,0
1980 DATA -425,-425,-16790,-16790,22101,22101,0,0,22526,22526,27326,27326,21846,21846,0,0,-425,-425,-16790,-16790,22101,22101,0,0,22526,22526,27326,27326,21846,21846,0,0
1990 DATA -425,-425,-16790,-16790,22101,22101,0,0,22526,22526,27326,27326,21846,21846,0,0,-425,-425,-16790,-16790,22101,22101,0,0,22526,22526,27326,27326,21846,21846,0,0
2000 DATA 0,0,16383,-4,10922,-21760,13653,21764,10928,6916,13632,1280,10880,684,13696,852,10944,1708,13680,7508,10922,-21844,13656,13652,10920,10924,13656,13652,16383,-4,0,0
2010 DATA 0,0,16383,-4,10922,-21760,13653,21820,10928,6972,13632,1280,10880,684,13696,852,10944,1708,13680,7508,10922,-21844,13656,13652,10920,10924,13656,13652,16383,-4,0,0
2020 DATA 0,0,16383,-4,10922,-21760,13653,21820,10928,6972,13632,1280,10880,684,13696,852,10944,1708,13680,7508,10922,-21844,13656,13652,10920,10924,13656,13652,16383,-4,0,0
2030 DATA 0,0,2730,-21848,256,8196,383,-20492,371,-20876,307,9828,11090,-21932,13601,9252,11090,-21932,13569,8228,11027,-23948,13587,-23948,11135,-20492,13568,8196,2730,-21848,0,0
2040 DATA 0,0,2730,-21848,16128,8196,16255,-20492,16243,-20876,16179,9828,11090,-21932,13601,9252,11090,-21932,13665,11300,11123,-20876,13683,-20876,11135,-20492,13568,8196,2730,-21848,0,0
2050 DATA 0,0,2730,-21848,16128,8196,9087,-20492,9075,-20876,16179,9828,11090,-21932,13601,9252,11090,-21932,13569,8228,11027,-23948,13587,-23948,11135,-20492,13568,8196,2730,-21848,0,0
2060 DATA -21974,-22526,5205,21504,190,32384,383,-704,755,-24950,16883,-24764,2730,-21856,5461,21840,-21974,-22360,21599,-940,10495,-470,20991,-108,1023,-64,63,-16144,6,26,0,0
2070 DATA -512,87,-17408,42,20542,31765,63,-1024,16499,-25073,16627,-24826,16384,1,0,0,-32768,1,31,-2048,127,-511,511,-128,17407,-63,-28673,-14,24574,32763,0,0
2080 DATA -491,21591,-17238,-21718,20863,-747,703,-384,17779,-24721,20211,-24666,21845,21841,2730,-21848,-10987,21589,-21953,-1494,20863,-235,9215,-120,21503,-31,-32765,-16382,16384,3,0,0
2090 DATA -22009,-7678,5147,-1984,565,-1024,43,-1024,661,-1878,16399,-4076,28,14338,56,7168,-24462,-29182,4064,2032,14320,2812,27647,-2562,22520,6910,11248,19836,4034,1009,0,0
2100 DATA -448,599,-16895,-16278,22016,28757,0,12288,22464,-15874,27272,4798,21788,14678,56,7168,-3981,-12793,-32734,-23552,896,224,231,-8136,96,24,386,24673,16390,20481,0,0
2110 DATA -441,-7593,-16869,-1942,22069,-939,43,-1024,22485,-1538,27279,-3394,21788,14678,56,7168,-3981,-12793,-28702,-22544,14320,2812,27647,-2562,22520,6910,11250,28029,20422,21489,0,0
2120 DATA -20481,-14,0,768,624,544,588,544,578,1058,16961,1060,16,3106,32,3104,-24560,6178,0,6144,510,6176,258,14368,258,15362,16642,31780,0,15874,4095,-16
2130 DATA -4097,-9,-20481,-14,20479,-11,4095,-16,20479,-10,28671,-10,20479,-10,4095,-16,-4097,-9,-20481,-14,20479,-11,4095,-16,20479,-10,28671,-10,20479,-10,4095,-16
2140 DATA -4097,-9,-24576,770,17008,549,588,544,16962,1062,25153,1062,16400,3110,32,3104,-8176,6183,-24576,6146,16894,6181,258,14368,16642,15366,24834,31782,16384,15878,4095,-16
2150 DATA -22014,-32768,5184,0,512,0,0,0,0,42,0,4,2048,0,4096,0,4096,96,2048,48,0,16,256,16,0,32,16384,768,0,2,0,0
2160 DATA -425,-32767,-16790,-32768,22101,1,0,0,1016,62,7943,6,16356,29664,32761,-15880,32755,-4,32743,-2,16359,-2,4071,-2,17395,-4,26625,-8,21844,32738,0,0
2170 DATA -425,-24703,-16790,-32264,22101,1921,0,31488,7,-31170,56,1030,2048,3072,4096,2048,4096,96,2048,48,0,16,256,16,16384,32,26624,768,21844,2,0,0
```

JR-200用



小ブタ3兄弟の誘導ゲーム

東の島にブタがいた・改

山野辺　俊二

お話

小ブタの3兄弟が仲良く暮らしているところにひどく腹をすかした狼がやってきました。

狼に食べられる前に末っ子の白ブタは，お兄さんの赤ブタ，青ブタをそれぞれの家に帰してやらなければなりません。

遊びかた

以前ボツったゲームの改良版です。カーソル・キーで4方向に移動し，スペース・キーでしゃぼん玉をだします。そして自分はカベを押すこともできます。

これで一定方向に回りながら移動している赤ブタ，青ブタの軌道(?)を変え，それぞれの家に帰してあげてください。

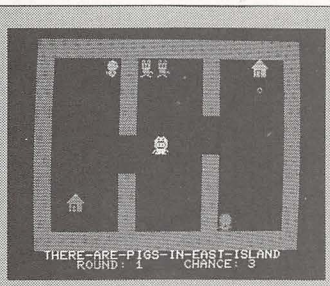
狼も一定方向に回りながら移動していますが，しゃぼん玉をこわしてしまいますから気をつけてください。

狼に自分（白ブタ）か赤ブタ，青ブタのだれかがつかまるとアウトです。アウト3回でゲーム・オーバーです。ゲーム・オーバー表示時にスペース・キーを押すとコンティニュー，ゲーム中に RUB OUT キーでギブアップです。

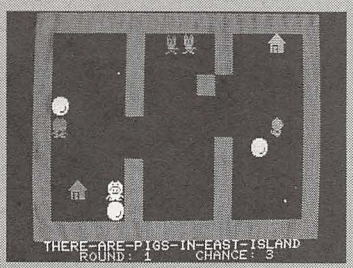
全15面ですが，各面にSIDE-AとSIDE-Bがあり，回転方向が変



▲《写真1》このかわいい(?)小ブタを見て見て。タイトル画面だ



▲《写真2》狼につかまらないように，赤ブタ，青ブタを家に誘導する



◀《写真3》しゃぼん玉やカベをうまく使って誘導してあげましょう



▶《写真4》2面はデンパ面。一つの面にA面B面があるんだよ

《リスト1》東の島にブタがいた・改の画面展開プログラム・リスト

```
100 REM WRITE MACHINE LANGUAGE
110 CLEAR &6FFF:NO=180
120 ST=&7000:ED=&70FF:GOSUB 1000
130 ST=&C000:ED=&C0FF:GOSUB 1000
140 ST=&C400:ED=&C41F:GOSUB 1000
160 PRINT " ----- LOAD MAIN PROGRAM ----- ":END
165 REM ■■■
```

化するという1面で2度おいしい(?)ゲームです。

プログラムについて

2本にわかれています。リスト1は画面の展開ルーチンです。これはいろいろなゲームに使用できると思います。

《第1表》主な変数・定数表（カッコ内はDIM最大値）

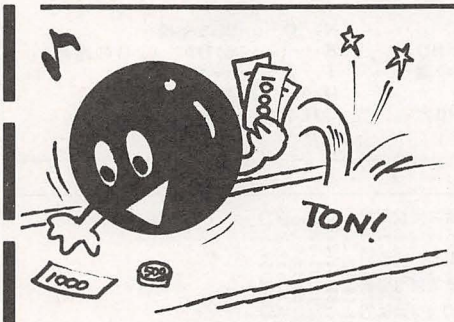
K……キー入力	N(1),O(1)…赤ブタ，青ブタの座標
V，W……移動量	
F，G……仮座標	R(1)……赤ブタ，青ブタの向き
X，Y……自分の座標	
Z……PEEK用	N，O……狼の座標
Q……自分の向き（表示用）	S……SIDE-A，Bの選択
P……赤ブタ，青ブタの選択	I，J……for文用
L(3)……ブタ，狼の移動用データ	D……$C100
	CH$(9)…キャラクター
	SP……スペース

```
340 DATA 00,07,1f,3f,3f,7f,7f,7f, 00,e0,f8,fc,fc,fe,fe,fe, 8eb
350 DATA 7f,7f,7f,3f,3f,1f,07,00, f6,f6,f6,ec,1c,f8,e0,00, 7e3
360 DATA 00,04,0a,0a,0f,0d,0d,0d, 00,20,50,50,f0,b0,b0,b0, 40e
370 DATA 0f,07,07,07,02,01,06,18, f0,e0,e0,ec,52,a0,60,18, 54b
380 DATA 01,03,07,0f,1f,3f,7f,ff, 80,c0,e0,f0,f8,fc,fe,ff, 8f7
390 DATA 3f,30,37,37,36,37,37,00, fc,7c,7c,7c,7c,7c,7c,00, 565
1000 REM --- Writing Datas ----
1010 FOR I=ST TO ED STEP 16:F=0:FOR J=0 TO 15:READ A$
1020 A=VAL("&"+A$):F=F+A:POKE I+J,A:NEXT
1030 READ A$:IF VAL("&"+A$)<>F THEN PRINT "Data Error on Line";NO:BEEP:STOP
1040 NO=NO+10:NEXT:RETURN
```

《リスト2》東の島にブタがいた・改のメイン・プログラム・リスト

```
100 REM There Are Pigs in East Island / Title by BAKUFU-SLUMP
110 CLEAR &6FFF:COLOR 7,0:CLS:POKE &CA00,0:POKE 0,0:DIM CH$(9),A$*80
120 GOSUB 810
130 GOSUB 700
140 GOSUB 600
145 REM ■■■ ｼﾞﾌﾟﾝ ﾉ ｲﾄﾞｳ ■■■
```

MSX/MSX2/MSX2+(32K)用



ピープホール型金取りゲーム

ぽわーん

小川　泰次郎

⊙内容

とろん(●●)を操作して，金($)を消すゲームです。

⊙遊びかた

とろんは上下に，はねます。イガ(＊)や金に当たるとLIFEが減っていき，LIFEがなくなるとゲーム・オーバーです。

爆弾（＃）に当たると火が左右に2キャラ分でます。火が金に当たるとイガになり，イガに当たると消えます（$→＊，＊→なし，＃→＃)。

7個の金を消すと，また，7個の金と爆弾が表示され,LIFEが一つ増えます。だんだんとはねる速度も速くなります。

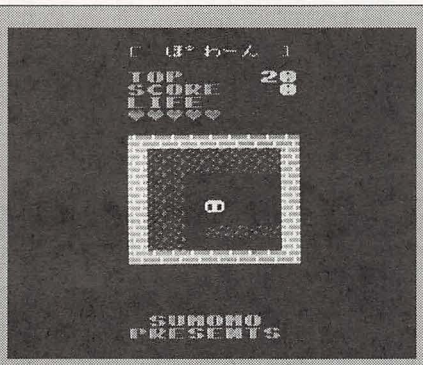
⊙操作方法

カーソル・キーの左右（←→）でとろんが左右に動きます。

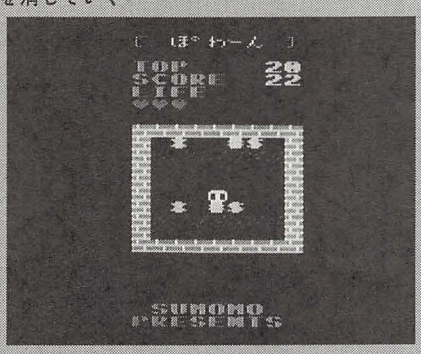
では，がんばってください。

《第1表》プログラムのしくみ

10	初期設定
20	マシン語書き込み
40	キャラクター設定
40	太文字処理
50	RAM上にかべをうめつくす
60～100	仮想画面作成，初期値設定
110～160	とろんの移動,画面表示
170	ゲーム・オーバー，ハイスコア計算
180	オープニング
190～200	キャラクター・データ



▲〈写真1〉はねているキャラを動かして金を消していく



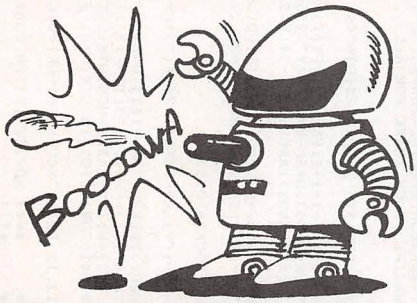
▲〈写真2〉イガや爆弾があちこちに。スピード感あるゲームだ

ぽわーんのプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,0,0:CLEAR999,-8193:COLOR7,1,1:WIDTH9:KEYOFF:DEFINTA-Z:DEFUSR=-8192
20 FORI=0TO33:POKEI-8192,VAL("&H"+MID$("2AF8F706081100D19C5D5E501070OCD5C00E1120
0019D1E52120001 9D1EBC110E7C9",I*2+1,2)):NEXT:H=20
30 FORI=0TO5:READ,A$:FORJ=0TO7:VPOKEA*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
40 P$=" SUMOMO  PRESENTS":PRINTP$:FORI=264TO728:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV/2ORV/4:NE
XT
50 FORI=0TO991:POKEI-7936,97:NEXT:GOTO180
60 CLS:LOCATE0,10:PRINTP$:PLAY"SOM9990C4B4"
70 FORI=1TO19:FORJ=0TO23:POKEI*32+J-7774,32-(IMOD5=0ANDJ<>0ANDJ<>23)*65:NEXTJ,I
80 A=64:M=32:L=4:N=0:T=0:VPOKE8208,145
90 LOCATE0,7:PRINTSTRING$(90,112)SPC(36)P$
100 N=N+1:L=L+1:FORI=0TO6:R=RND(-TIME)*72:P=(R¥18)*160+RMOD18-7643:FORJ=-1TO1:X=
PEEK(P+J):IFX=35ORX=36THENI=I-1:NEXTIELSENEXT:POKEP,35:POKEP+(IMOD2)*2-1,36:NEXT
110 IFPEEK(A+M-7805)=97THENM=-M:PLAY"O5SOM999F"
120 A=A+M:PLAY"V12L32":FORI=0TO240-N*30:NEXT:S=STICK(0):B=(S=7)-(S=3):PUTSPRITEO
,(128,95),15,(1+M¥32)¥2
130 A=A+B:V=PEEK(A-7805):IFV=97THENA=A-BELSEIFV>35THENL=L-1:PLAY"O2CB"
140 U=&HE100+A:U=USR(U):LOCATE2,12
150 IFV=35THENPRINT"hhhhh":POKEA-7805,32:PLAY"O1AB":FORI=0TO4:P=A+I-7807:W=PEEK(
P):IFW>35THENT=T-(W=36):POKEP,42+(W=42)*10:IFTMOD7ORW>36THENNEXTELSEI00ELSENEXT
160 LOCATE0,0:PRINT"( ﾎﾟわ～ん )"SPC(9)USING"TOP  ###SCORE###";H;T:PRINT"LIFE
 "STRING$(L,129)" ";:IFL>0THEN110
170 LOCATE0,18:PRINT"GAME OVER";:H=-(H>T)*(H-T)+T:PLAY"L806B3FEDCB3FDEDC2":FORI=
0TO7000:NEXT
180 PUTSPRITEO,(0,209):CLS:LOCATE0,8:PRINT"( ﾎﾟわ～ん )"SPC(90)"HIT SPACE":FORI=0TO
1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO60
190 DATA 97,9B675AB54EEDD23B,104,AA55AA55AA55AA55,112,DFDFD0F0FBFBB00
200 DATA 1792,7E9999999FF7E00,1793,007EFF999999997E,1025,A1A1A1A121964FF1
210 '( ﾎﾟわ～ん )   PRESENTED BY SUMOMO
```


★3番線ご注意ください。各駅停車の通過です。(埼玉県富士見市・YM-2151 15才)……【影：3m先ご注意ください。かわい子ちゃんの通過です。一同：おお♥。つぐ美：まったく男ったら。私だって……。影:こりゃ失礼。】

MSX/MSX2/MSX2+(16K)用



かっこいいロボットの戦闘ゲーム

GILBAT(ギルバット) 2 —WAR(ウォー)—

間　黒男

◆はじめに◆

どーもどーもEMGです。「MSX・MSX2プログラム全集II」に載っていたGILBAT 1の続編です。

◆遊びかた◆

GILBATをカーソル・キーで左右に動かします。上を押すとジャンプできます。

スペース・キーでイプシロン・バルカンを撃ちます（近づかないと当たりません）。カーソルの下を押しながらスペース・キーを押すと，ファイア・ボールが撃てます(画面に表示されている数だけ撃てますのでムダ使いに注意)。

それぞれの攻撃はイロイロと複雑で，まーやっているうちにわかるでしょう。全14面です。

《第1表》プログラムの流れ

1～26	イニシャライズ
27～32	タイトル画面
33～35	イニシャライズ2
36～42	自機移動
43～49	敵移動
50～51	状況プリント
52～53	負け
54～58	勝った
59～63	エンディング
64～76	おまけゲーム
77	おわり

◆プログラム◆

文字フォントがおもしろいと思います。不必要にかけ算を使わないようにしました。

《第2表》変数表

E, F, G	自分の体力，攻撃力，防御力
H, I, J	敵の体力，攻撃力，防御力
K	敵のジャンプ力
R	面
P	ファイア数
X, Y	自分のX，Y
Z, M	敵のX，Y
V	敵の移動方向

◆アザー◆

私はFM-7とPC-6001mk IIを持っているので，そちらでも特有のゲームを作ってみたいと思います。



影：やあ，ブラックジャック先生からの投稿ですねエ。

Dr.D：医者にしては似合わないゲームを送ってくるが…。

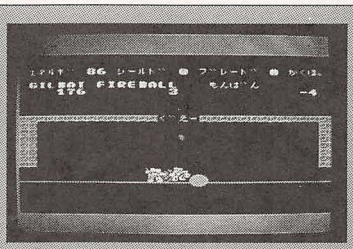
影：彼も黒男してるんですよ！

一同：アッチョンブリケ!!

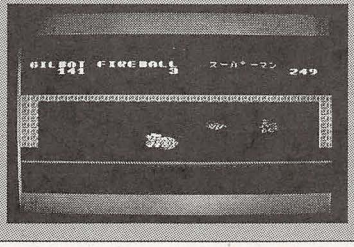
Dr.D：ところで20～26行のDATAは，敵の名前・体力・攻撃力・防御力・死ぬときのメッセージ，の順に並んでいるから自分の好きな敵に変えて遊んでもおもしろいゾ!!



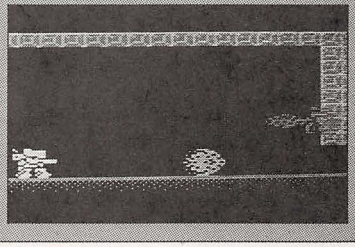
◀《写真1》タイトル画面。キャラクターがかっこいい



◀《写真2》まずは「もんばん」との闘いに軽く勝利



◀《写真3》イプシロン・バルカンは近づかないとだめ！



◀《写真4》ファイア・ボールを発射！数に限りがある

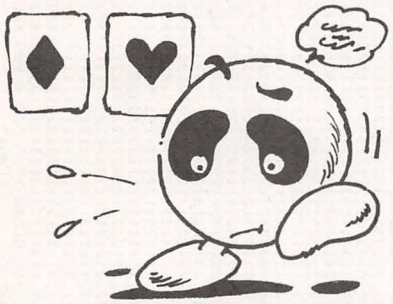
★OFのネタが考えつかないので，このへんで寝ようと思う。影さんもいっしょにどうですか？（山梨県南巨摩郡・エンパス15才）……【影：私を誘っているのかい？まあ，誘われちゃしかたない。グー。編：また仕事さぼる。】

GILBAT 2 —WAR—のプログラム・リスト

```
1 '●●●(GILBAT2)「WAR」●●● 1989/5 ●●●●●●●
2 '●●● SETTING & SPRITESET ●●●●●●●●●●●
3 CLEAR999,&HDE00:DEFINTA,B,D-Z:SCREEN2,2,0:KEYOFF:COLOR15,1,14:KEY1,"SCREEN0:li
st":DIMY(10),A$(11),X(8),S$(29),T$(15),H(15),I(15),J(15),K(15),M$(15)
4 FORA=0TO7:A$="":CIRCLE(8,8),A:PAINT(8,8):FORB=0TO3:FORC=0TO7:A$=A$+CHR$(VPEEK(
256*(BMOD2)+C-(B>1)*8)):NEXTC,B:SPRITE$(10+A)=A$:CLS:NEXT:SCREEN1:WIDTH32
5 FORA=0TO319STEP32:READA$:FORB=0TO31:VPOKE&H3800+A+B,VAL("&H"+MID$(A$,B+B+1,2))
:NEXTB,A:FORA=256TO767:B=VPEEK(A):B=BORBY2ORBY4:B=BAND255+((AMOD8=0)OR(AMOD8=6))
*131:VPOKEA,B:NEXT
6 FORA=0TO15:VPOKE776+A-56*(A>7),VAL("&H"+MID$("FFC2A48484BCC281FFFF55AA44114004
",A+A+1,2)):NEXT
7 DATA 8E4F0FF7B8E6173B340F302E142C5E3C00F0F0F07080FF9F60A000F0B058BC78
8 DATA 048F6FB7F863046F533C3D000B070A150080F0F0F07080F07C9FA330C0E0F0F0
9 DATA 824737DB7C3B013A170E01031529542800C0F8F8F87890E03CCF03C0E0F0F878
10 DATA 4F2F0F73B87D330B180B07000700B070B00F0F0F0708078EF57B0C000A0C0E0D0
11 DATA 1E9F6FB3F83B447B3916090E3E7C7C3C00E0E0E0E00FFFB048D00040A050A050
12 DATA 0F0F6FB37807322D1E408E364DBD7A3900F0F0F0007FEF1050E000E060C0C0C0
13 DATA 0E0F000F0F0C331B23DDBA3535353C0000E000E01EF6689EAE47EDDEAEA0D0F0
14 DATA 1C1F001F1E192637F3E41A1D3535343C00C000C03CECD01E2F55DEAEA0D0F000
15 DATA 000728075F1B6F3FD73F6F1B5F07280700C0F078ECBCFADF6DDFFABCEC78F0C0
16 DATA 00200400831C6BBFB67F1D8300042000024010004C0B06CDFFBBCF0C004104002
17 FORA=0TO6:X(A+2)=VAL(MID$(" 6 6 6 0-6-6-6",A+A+1,2)):NEXT
18 FORA=0TO11:READA$(A):NEXT:DATA"aaa aaa a  aaa aaa aaa","aii iai a  aia aia
iai","a a a a  aai aaa a ","a a a a  aia aia a ","aaa aaa aaa aaa a a a
 ","iii iii iii iii i i i",,,"「 WAR 」",,,"  <E>EMGVT-HALT9938."
19 FORA=1TO15:READT$(A),H(A),I(A),J(A),K(A),M$(A):NEXT
20 DATAもんは〜ん,50,5,0,1,ぐ〜えー,トゥテモッヨイきし,999,8,-992,6,しゃつはよわい,へんなきし,30,12,5,7,けんくれー
21 DATAナイスカ〜イ,160,14,0,6,わんわん,おおは〜かヤロー,220,16,6,7,わはは!しょうふ〜はおあす〜けた〜-!!
22 DATAスーパ〜マン,250,15,2,9,JIS...ズ〜ビ〜ス〜ハ〜!!...,ウルトラまん,400,19,4,8,シュワッチ!!
23 DATAこしあんは〜んまん,600,20,0,5,そうた〜おそれないで〜...,ちゅうきし,765,23,0,6,キ〜ョエー!!
24 DATAパ〜ピ〜ィ,600,20,0,6,うををををををををををう!!!!!,しゃうきし,800,30,6,6,しゃいく・デ〜イズ〜ニー
25 DATAけいはくヤロー,40,22,12,9,シャーレーン、あいさー、マシ〜ー?、で〜さー、あいせんし,450,49,9,4,あい、ふるえるあい.....
26 DATAはっこうフルーツむら,400,44,9,1,シュー...スー..ふ〜す〜..,ミステリアスブ〜レイン,999,40,5,7,パ〜ハ〜カナ..
27 '●●● TITLE SCREEN ●●●●●●●●●●●●●●●●●
28 CLS:VPOKE8204,116:VPOKE8205,225:PUTSPRITE0,(0,208):FORA=0TO11:FORB=1TO31:LOCA
TE0,A+1:PRINTRIGHT$(SPACE$(5)+A$(A),B);:NEXTB,A:LOCATE10,20:PRINT"PUSH SPACE KEY
":LOCATE12,17:PRINT"iiiiiiiii";:FORA=0TO3:PUTSPRITEA,(0,135),0:NEXT
29 PLAY"T200S1M25000O4L8CRERGE4A1","T200S1M25000O1L8CRCRCRCRCRCR","T200S1M250000
1L8CDCDCDCDCDCD":PLAY"DRDRFEDC1","CRCRCRCRCRCR","CDCDCDCDCDCD":PLAY"O3DDDD4D2CCC
C4C2","CRCRCRCRCRCR","CDCDCDCDCDCDCD":PLAY"GFEFEC1","CRCRCRCR","CDCDCDC"
30 FORC=0TO3:FORA=0TO16:PUTSPRITE4+C,(104+C*16,135-A),15,C:FORB=0TO80:NEXTB,A,C:
FORB=0TO1:FORA=0TO1:A$=INKEY$:IFSTRIG(A)ORA$=CHR$(13)THENAA=A:A=1:NEXT:B=1:NEXTE
LSENEXT:B=0:NEXT
31 IFA$=CHR$(13)THENRUN64
32 E=100:F=6:G=0:R=1:P=2+STICK(AA)
33 '●●● SETTING 2 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
34 CLS:X=0:Y=135:Z=239:M=135:V=-9:U=0:T$=T$(R):H=H(R):I=I(R):J=J(R):K=K(R):L=0:O
=209:Q=-16:GOSUB51
35 LOCATE0,9:PRINTSTRING$(32,"a");:FORA=0TO6:PRINT"aa"SPC(28)"aa";:NEXT:PRINTSTR
ING$(2,31)STRING$(32,"i");:BEEP:SOUND7,10:SOUND5,15:SOUND4,255:SOUND12,9:FORA=0T
O31:PUTSPRITEA,(0,209):NEXT
36 '●●● MAIN LOOP ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
37 C=RND(1):A=STICK(AA):B=STRIG(AA):X=X+X(A):IFX>239THENE=E-5:X=239:PUTSPRITE2,,
9:SOUND13,1:GOSUB51ELSEIFX<0THENX=0:E=E-5:PUTSPRITE2,,9:SOUND13,1:GOSUB51
38 IFATHENL=LMOD4+1ELSEL=0
39 PUTSPRITE6,,0:IFBTHENPUTSPRITE6,(X+9,Y),C*14+2,8:SOUND10,16:SOUND6,0:SOUND13,
1:IFABS(Z-(X+16))<16ANDABS(M-Y)<12THENSOUND6,255:H=H-ABS(F-J):PUTSPRITE3,,9:GOSU
B51
40 IFO<209THENN=N+8:PUTSPRITE4,(N,O),C*4+8,8:IFABS(Z-N)<14ANDABS(M-O)<12THENN=23
9:SOUND6,255:SOUND9,16:SOUND13,1:H=H-F*12:J=J-1:PUTSPRITE3,,9:GOSUB51ELSEIFN>239
THENO=209:PUTSPRITE4,(0,209)ELSEELSEIFBANDA=5ANDP>0ANDO=209THENP=P-1:O=Y:N=X
41 IFY<135THENT=T+1:Y=Y+T:L=5:IFY=>135THENY=135ELSEELSEIFA=1ORA=2ORA=8THENT=-5-R
¥4:Y=Y+T
42 PUTSPRITE2,(X,Y),15,L
43 '●●● ENEMY MOVE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
44 Z=Z+V:IFZ<0ORZ>239THENV=-V:Z=Z+V:H=H-1:PUTSPRITE3,,9:SOUND13,1:GOSUB51ELSEIFB
ANDM=135THENU=-K:M=M+U:IFV<0THENZ=Z+4:V=4ELSEZ=Z-1:V=4
45 IFM<135THENU=U+1:M=M+U:IFM=>135THENM=135:V=3*SGN(X-Z)ELSEIFABS(Z-X)<9ANDABS(M
-Y)<14THENE=E-1:X=X-8:T=-4:Y=Y+T:SOUND9,16:SOUND13,1:PUTSPRITE2,,9:GOSUB51
46 IFSTHENQ=Q-R¥4-9:PUTSPRITE5,(Q,M),10*C+3,9:IFQ<0THENQ=-16:S=0:PUTSPRITE5,(0,2
09)ELSEELSEIFRND(1)<R/10THENS=-1:Q=Z
47 IFABS(Q-X)<14ANDABS(M-Y)<14THENSOUND9,16:SOUND6,255:SOUND13,1:E=E-ABS(I-G):Q=
-16:PUTSPRITE2,,9:GOSUB51
48 PUTSPRITE3,(Z,M),16-R,ZMOD2+6
49 IFE<1GOTO52ELSEIFH<1GOTO54ELSEGOTO37
50 '●●● SITUATION PUT ●●●●●●●●●●●●●●●●●
51 LOCATE0,4:PRINTUSING" GILBAT FIREBALL  &  &  #####  ##
 ######";T$;E;P;H:RETURN
52 '●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
53 GOSUB58:FORD=0TO99:B=RND(1)*32+X-16:C=RND(1)*32+Y-16:PUTSPRITE0,(B,C),RND(1)*
4+8,10+DMOD8:NEXT:LOCATE12,10:PRINT"GAME OVER":SOUND13,1:PUTSPRITE2,,9:GOSUB51
ACEGEDC1":PLAY"O2"+A$,"T255O3R16"+A$,"T255R8O4"+A$:FORA=0TO3000:NEXT:GOTO27
54 '●●● WIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
55 GOSUB58:FORD=0TO55:PUTSPRITE0,(RND(1)*32+Z-16,RND(1)*32+M-16),RND(1)*4+8,10+D
MOD8:NEXT:SOUND7,56:A=RND(1)*2:B=RND(1)*(155-R*5):LOCATE1,2:PRINT"ｴﾈﾙｷﾞ"B"ｼｰﾙﾄﾞ"
A"ﾌﾟﾚｰﾄﾞ"A"かくほ。":E=E+B:F=F+A:G=G+A:A$=M$(R):LOCATE16-LEN(A$)¥2,9:PRINTA$:P=P+1:G
OSUB51
56 PLAY"T255S1M20000L8EEEE4F4D2EEEE4F4D2GFEGFEFEDC1","T255S1M20000L8CRCRCRCRCRCR
CRCRCRCRCRCRCRCRCRC","T255S1M20000L8O4CDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCD":R=R+1:FO
RA=-1TO0:A=PLAY(0):NEXT
57 IFR<16GOTO33ELSE59
58 SOUND12,255:SOUND6,255:SOUND10,16:SOUND13,1:C=RND(1):RETURN
59 '●●● ENDING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
60 CLS:RESTORE61:VPOKE1155,4:FORA=0TO31:PUTSPRITEA,,0:NEXT:FORA=0TO1:READA$:A=-(
A$=" "):LOCATERND(1)*31,23:PRINTCHR$(144);:LOCATE15-LEN(A$)¥2,23:PRINTA$;:FORB=0
TO700:NEXT:PRINT:FORB=0TO700:NEXT:LOCATERND(1)*31,23:PRINTCHR$(144):NEXT
61 A$="ｵウナレﾐﾟ も  ﾄﾞルチアﾞクアぁかせなヲヲヲ":CLS:LOCATE4,9:FORA=1TOLEN(A$):PRINTCHR$(ASC(MID$
(A$,A,1))-1);:BEEP:BEEP:NEXT:FORA=0TO9999:NEXT:GOTO27
62 DATA CONGRATULATIONS!,YOU DESTROYED ALL ENEMYS.,THE SUIT OF GILBAT IS,WAITING
 A NEXT WAR.,.....,STUFF,CAST,?,GAME DESIGN,<E>EMGVT-HALT9938.,<E>
EMGVT-HALT9918.,THE SOFT EQUIP.,1987､1989.,ADVICE,(T)TPM.CO SOFT WORKS.,LAUGH,SA
TOSHI.H,JUN.I
63 DATA GRAPHIC DESIGN,<E>EMGVT-HALT99138&LAUGH,SPECIAL THANKS,YUJI.I,Y.YOKO,KIM
URA.R,KOGURE.D,NEEDNOT SPEAKER,TORU.YAMAGIPI,,MUCH THANK FOR ALL.,,,(GILBAT),STO
RY 2,THE END,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,"
64 '● BLUE-BALL 1987<E>EMGVT-HALT9918●
65 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="<<<"+CHR$(24)+"~
"+CHR$(24)+"$B":SPRITE$(1)="<~ んゐゅj<
66 CLS:X=15:Y=10:A=6144:FORI=0TO9:X(I)=10:Y(I)=I+I+2:PX(I)=1:PY(I)=1:NEXT:FORI=1
TO22:LOCATE10,I:PRINT"¤"SPC(10)"¤":NEXT:SR=RMOD2:D=50+R*5:PLAY"T255L64SM2000"
67 S=STICK(0)+STICK(1):X=X+(X>11ANDS>5)-(X<20ANDS>1ANDS<5):Y=Y+(Y>2AND(S=1ORS=2O
RS=8))-(Y<21ANDS>3ANDS<7)
68 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),14:SF=SF+1:IFSF=3THENSF=0:D=D-1:O=O+1:IFD<0GOTO75ELSEIFS
R=0THENLOCATERND(1)*32,1:PRINT"¤"CHR$(27)"L";ELSELOCATERND(1)*32,21:PRINT"¤";:LO
CATE0,1:PRINTCHR$(27)"M";
69 IFSFGOTO71ELSEIFSR=0THENLOCATE10,1ELSELOCATE10,22
70 PRINT"¤  ¤";
71 FORT=0TOR:Z=X(T):H=Y(T):Z=Z+PX(T):H=H+PY(T):IFVPEEK(A+Z+PX(T)+H*32)=219THENPX
(T)=-PX(T):PLAY"C"
72 IFVPEEK(A+Z+(H+PY(T))*32)=219ORH>21ORH<2THENPY(T)=-PY(T):H=H+PY(T):PLAY"B"
73 IFVPEEK(A+Z+PX(T)+(H+PY(T))*32)=219THENPY(T)=-PY(T):PX(T)=-PX(T):PLAY"C","B"
74 PUTSPRITET+1,(Z*8,H*8),T+3,1:X(T)=Z:Y(T)=H:IFX=ZANDY=HGOTO76ELSENEXT:GOTO67
75 LOCATE9,10:PRINT"ROUND"R+1"CLEAR!":R=R+1:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:
IFR<10GOTO66ELSELOCATE6,10:PRINT"ALL
76 LOCATE11,11:PRINT"GAME OVER":LOCATE12,12:PRINT"SCORE:"O:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)
-STRIG(1):NEXT:RUN64
77 '●●●● GILBAT2 <E>EMGVT-HALT9938.|||●  ●●●| ADVICE (T)TPM.COさま!  ||●●
   ●●|| 222Yokohamashikouhokuku  |●●●  ●|||
```

★影さん、あなたは天才です。だからパソコンをこわさないで！（埼玉県久喜市・Mr.RA514才）……【影：まちがえちゃいかんよ、私はパソコンを破壊する天才でもあるのさ！編：大声で自慢することじゃないでしょ。】

MSX/MSX2/MSX2+(16K)用



制限歩数ありのパズルゲーム

PUUSUKE（プウスケ）

池田　浩彰

パズルゲームです

RUNするとしばらく待ってタイトル画面になります。このとき，パスワードを聞いてくるので，今までにやったパスワードがあれば入力してください。はじめてならそのままリターン！

各ラウンド（全25面）の前にパスワードが表示されるのでメモしてください。

主人公はプースケくん

プースケくんをカーソル・キーかジョイスティックで動かし，家まで運んでやってください。上下左右の4方向に動けます。

ハートパネルとダイヤパネルを交互（こうご）に取りながら進みます。パネルがなくなったところは，いつでも通ることができます。ブロックは通れません。

ギブアップはスペース・キーです。制限歩数というのもあり，それを越えてもミスです。

《第1表》変数表

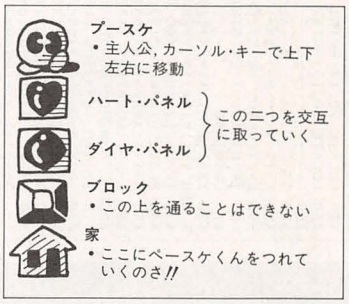
RI$，R2$	…面データ読み込み
My	…プースケの数
B$(1～6)	…各キャラクター
X，Y	…プースケの座標
XX，YY	…移動用
N，NN，A，AA	…つぎに取るのが♡か◇か？
L	…残りの歩数
R	…ラウンド
V	…移動先キャラクター・コード
S	…キー入力用

プログラム

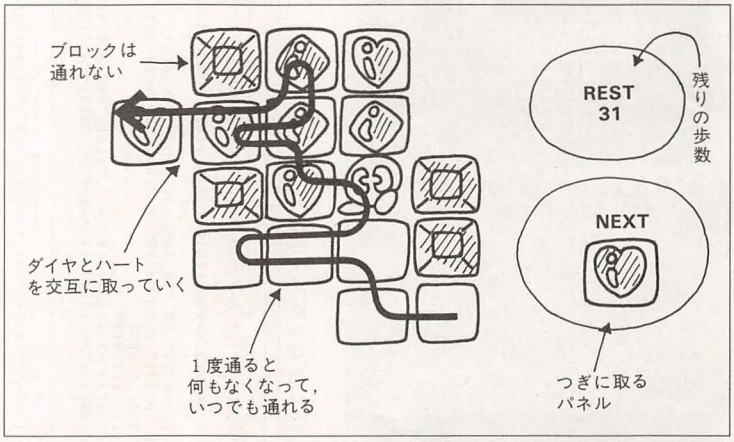
文字の形をくふうしてみました。気にいらない人は変えてください。

25面と24面は，ほとんど同じようですが，解（と）きかたはぜんぜんちがいます。

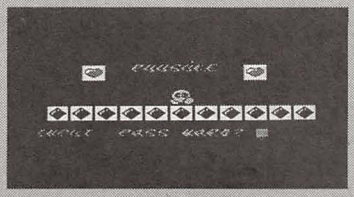
★　★



《第2図》キャラクター紹介

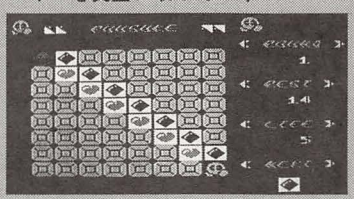


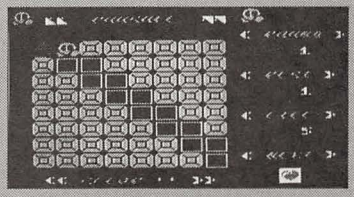
《第1図》ゲームの進めかた



▲《写真1》タイトル画面。パスワードを入力できる

▼《写真1》練習ラウンドの1面。パネルを交互に取っていく

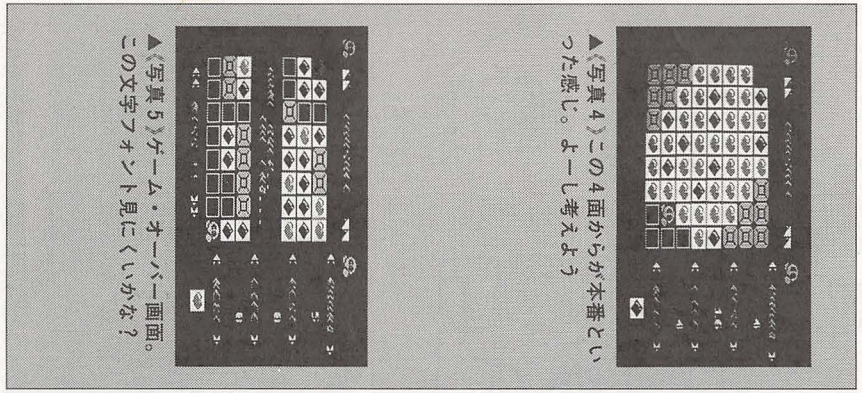




▲《写真3》制限歩数内にプースケくんを家まで運んでやるとクリア

★各種の広告だけが楽しみでベーマガを買うのは悪いことなのでしょうか？広告の多さもベーマガの良さだと思うんですが。（大阪府茨木市・**佐野泰彦15才**）……**【編**：広告だけじゃなく，他も楽しんでいただきたく思います。】

★昔は「FM-7/77」と書いてあったのに「FM-7」と「FM-77」が別々に書いてあるのはインチキだ。(神奈川県川崎市・赤木健治16才)……【影：FM-7/77＝FM-1/11,だと思うんだが……,あれェ～。】



▲〈写真4〉この4面からが本番といった感じ。よーし考えよう

▲〈写真5〉ゲーム・オーバー画面。この文字フォント見にくいかな？

PUUSUKEのプログラム・リスト

```
10 '
20 '                    ショ キ セッ テイ
30 SCREEN1:WIDTH32:COLOR10,1,1:KEYOFF:DEFINT A-Z:DIM R1$(25),R2$(25),L(25):MY=5
40 LOCATE  11,7:PRINT"PUUSUKE"
50 FOR I=503 TO 727:V=VPEEK(I):V=V OR V¥2:V=V¥VAL(MID$("84211248",I MOD 8 +1,1))
:VPOKE I,V:NEXT
60 FOR J=250 TO 502:V=VPEEK(J):V=(V OR V¥2 OR V¥4)AND 247:VPOKE J,V:NEXT
70 FOR I=177TO223 STEP2:FOR J=I*8 TOI*8+7:READ A$:VPOKE J,VAL("&h"+A$):NEXT J,I
80 FOR I=22 TO 27:READ A:VPOKE 8192+I,A:NEXT
90 FOR I=1 TO 25:READ R1$(I),R2$(I),L(I):NEXT
100 A1$=CHR$(29):A2$=CHR$(31):B$(1)="ｱｳ"+A2$+A1$+A1$+"ｵｷ":B$(2)="ｹｻ"+A2$+A1$+A1$
+"ｽｿ":B$(3)="ﾁﾃﾞ"+A2$+A1$+A1$+"ﾅﾇ":B$(4)="ﾉﾋﾞ"+A2$+A1$+A1$+"ﾍﾏ":B$(5)="ﾑｭ"+A2$+A1$
+A1$+"ﾓﾗ":B$(6)="ﾙﾛ"+A2$+A1$+A1$+"ﾝﾟ"
110 '
120 '                    タ イ ト ル
130 BEEP:SOUND 7,28:SOUND 6,2:PLAY"s9m5000o5l8ce.df.l10defge5c4","o5l8v13df.eg.l
10efgaf5d4","r5r1s9ml5000c1"
140 LOCATE 7,7:PRINTB$(2):LOCATE 20,7:PRINTB$(2)
150 LOCATE 9,10:PRINTB$(4)"    "+CHR$(30)+B$(5)
160 FOR I=4 TO 25 STEP 2:LOCATE 1,12:PRINTB$(1):NEXT
170 LOCATE 21,16:FOR I=0 TO 5000:NEXT:PRINT"~~~~~~~~"
180 A$="":LOCATE 0,15:INPUT"   INPUT  PASS WARD";A$
190 A2$=MID$(A$,1,3):A=(VAL(A2$)/&H27):IF A-INT(A)<>0 OR A>=25 OR A=0 THEN R=1 E
LSE A2$=STR$(&H27*A)+STR$(A+&H9F):IF " "+A$=A2$ THEN R=A ELSE R=1:
200 '
210 '                    ヒョ ウ シﾞ
220 VPOKE &H2007,&H71:VPOKE &H2006,&H71:A=R+&H9F:A2=R*&H27:A$=STR$(A2)+STR$(A)
230 BEEP:PLAY"s0m5000t255l8o5c2fr8ffar8a4l4gfed18cego6cer8o5br8ocr4c","s8o3l5c.r
32cr32c64r64ccr30ccc"
240 CLS:LOCATE 8,8:PRINT "ｽｽ ROUND"R"ｿｿ":LOCATE 13,10:PRINTB$(5)
250 LOCATE 6,14:PRINT "PASSWARD";A$:LOCATE 15,15:PRINT"~~~~~~~~"
260 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN 270 ELSE 260
270 CLS:FOR I=1 TO 4:RR$(I)=MID$(R1$(R),I*8-7,8):NEXT
280 FOR J=1 TO 4:RR$(J+4)=MID$(R2$(R),J*8-7,8):NEXT
290 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8
300 A=VAL(MID$(RR$(I),J,1)):LOCATE J*2+1,I*2+3:PRINT B$(A):BEEP:NEXT J,I
310 LOCATE 1,1:PRINT B$(5)" ｵｵ  PUUSUKE  ｳｳ "CHR$(30)+B$(5)
320 LOCATE 20,4:PRINT "< ROUND >":LOCATE 24,6 :PRINT USING "##";R
330 LOCATE 20,9:PRINT "< REST >" :LOCATE 23,11:PRINT USING "###";L(R)
340 LOCATE 20,14:PRINT "< LIFE >":LOCATE 24,16:PRINT MY
350 LOCATE 20,19:PRINT "< NEXT >":LOCATE 23,21:PRINT B$(1)
360 '
370 '                    g a m e
380 X=17:Y=19:N=1:NN=177:L=L(R):A=1:AA=8
390 S=STICK(0) OR STICK(1):IF S THEN FOR I=0 TO 400:NEXT:GOTO 420
400 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN 500
410 GOTO 390
420 XX=X:YY=Y:XX=XX+((S=7 AND XX>3)-(S=3 AND XX<17))*2:YY=YY+((S=1 AND YY>5)-(S=
5 AND YY<19))*2:V=VPEEK(6144+XX+YY*32):IF V=NN THEN 450
430 IF V=217 THEN 460 ELSE IF V=201 THEN 480
440 PLAY "s1m2000o3132cd","s7m3000o3c8":GOTO 390
450 N=N+A:A=A*-1:NN=NN+AA:AA=AA*-1
460 L=L-1:LOCATE23,11:PRINT USING"###";L:LOCATE23,21:PRINT B$(N):PLAY"S9M1810o5L
40CD","S3m2000L40o6Eb":LOCATEX,Y:PRINT B$(6):LOCATEXX,YY:PRINT B$(5):X=XX:Y=YY:
470 IF L=0 THEN 500 ELSE 390
480 PLAY "s0m500l4o5c8r8c8c8egago6c","s0t255o5l4c4o4b8g8g#gedd-co5co4b8o5co4b8o
5d8e":LOCATE 2,22:PRINT "  << CLEAR !! >>";
490 R=R+1:FOR I=0 TO 11000:NEXT:IF R>25 THEN 520 ELSE 220
500 PLAY "o4s1l8m3000cdedeggfdc","o5s1m10001 8cbcbedcedcedc":LOCATE 2,22:PRINT "
 << MISS !! >>":MY=MY-1:FOR J=0 TO 7000:NEXT:IF MY>=0 THEN 270
510 LOCATE2,11:PRINT"                    ":PRINT"    GAME OVER..    ":PRINT"
 THE END... ":PRINT"                    ":IF STRIG(0)ORSTRIG(1) THEN RUN ELSE510
520 CLS:LOCATE 9,21:PRINT "<< PUSUKE >>":LOCATE 14,22:PRINT B$(5):PRINT
530 FOR I=0 TO 8:READ A$:LOCATE 6,23:PRINT A$:FOR J=0 TO 450:NEXT J,I
540 FOR I=0 TO 5:PRINT:FOR J=0 TO 450:NEXT J,I
550 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN RUN  ELSE 550
560 '
570 '                    d a t a
580 DATA FF,80,81,83,87,8D,9B,B7,FF,01,81,C1,61,F1,F9,FD,B7,9F,8F,87,83,81,80,FF
,FD,F9,F1,E1,C1,81,01,FF,FF,80,80,8E,9F,B1,a7,aF,FF,01,01,71,F9,7D,FD,FD,BF,9F,8
F,87,81,80,80,FF,FD,F9,F1,E1,81,01,01,FF
590 DATA 3F,7F,DF,EF,F0,F7,F7,F7,F8,FC,F6,EE,1E,DE,DE,DE,F7,F7,F0,EF,DF,7F,3F,00
,DE,DE,1E,EE,F6,FC,F8,00,01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF,80,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FF,00,7F,4
2,42,42,42,7F,7F,00,FE,42,5A,5A,42,CA,C2
600 DATA 00,03,0F,1F,19,31,37,31,39,1F,1F,6F,73,3C,3C,00,00,C0,F0,F8,98,0C,CC,0C
,90,EE,DF,9F,BF,3E,1C,00,00,7F,40,40,40,40,40,40,00,FE,02,02,02,02,02,02,40,40,4
0,40,40,40,7F,00,02,02,02,02,02,02,FE,00
610 DATA 207,159,81,32,224,113
620 DATA 413333333213333333213333333213333,333321333333321333333321333333335,14
630 DATA 411212122223333123333332133333321,333333213333331213333332121212215,18
640 DATA 423333132636666636636366666363336,636266666363633621636336616613 65,28
650 DATA 412123332222223332222222321121221,222221223221222233121221333322215,26
660 DATA 416133221162111663112166611131,613212312113333133111222121121215,38
670 DATA 422111111212111111111212111121121,111111112211111111111112112121215,22
680 DATA 412121332333213132232123223323321,311323322323333331321233112215,72
690 DATA 422112212222222221212121122222222,221222222222121212122221122121125,22
700 DATA 411231311133133112321212111111211,111112132231313112231221112221 5,34
710 DATA 412331231212312312312311211111112,111113211111212121211321311112 15,44
720 DATA 436666622163633333336333666666666,233133131366636663633336666666665,22
730 DATA 212222121123331212122134131311 13,131113121231231242311111223212 15,61
740 DATA 212661111211221222311311111321 32,111132111112231211121321111114 35,60
750 DATA 422221122122222122221212222222222,221212211222212212212222121221215,48
760 DATA 411212141313333113131111123233331,131122132321212313133331212121 25,46
770 DATA 212221211213121213221321322312,234123121233331222212221111211 15,52
780 DATA 411113331312331232123133211132 12,123112312231112311231231122321 5,50
790 DATA 411231112132132212323213313333 12,111223113212311111331212111122 15,122
800 DATA 412323131132323112333233233223,111111311111233233231211122215,58
810 DATA 422121212222222212222222222211222,221222212222222222212212222225,44
820 DATA 412233331112223312333111111111122,212121213333212223131113333225,28
830 DATA 411111111211211111111211111112,111211112111212111112121221115,54
840 DATA 411112111111111111111111111112111,221122211111111111112111112115,74
850 DATA 133322221111311111213121311211 1,113111211312312312312121432211 15,147
860 DATA 133322221111311111121312131121 11,113111211312312311312121432211 15,215
870 DATA "< CONGRATULATIONS >","  ","    < ALL CLEAR >","  ","  < YOU ARE GREATE","
 AND NICE PLAYER >","  ","     <BY H'IKEDA>","         <END>"
```

MSX2/MSX2+(16K)用



春の気分でプレイしよう。えっ？ムリ？

Spring Egg
スプリング　エッグ

森沢　桃子

◆お話

昨日は冬だったのに，じっと寒さをこらえてきた球根が，元気に花を咲かせれば暖かい季節。球根には，春がつまってるのかな。

◆遊びかた

タイトルのときに難易度を選べます。“1”～“4”の順でやさしくなります。手はじめは，“3”からどうぞ。

森の精を，カーソル・キーかジョイスティック1で動かします。勝手に走る球根くんは，何かにぶつかると向きを変えるので，うまく誘導して穴に入れます。すばやくバケツを押していき，球根くんに水をかければ花が咲いて得点に。いたずら小悪魔は，近づかなければ追ってはきません。

すべての穴に花を咲かせれば，つぎの森へどうぞ。つかまったり，時間がなくなったり，五つの森をまわったらおしまい。がんばってください。

◆プログラム

難易度を変えられます。

240行を

A＝AV：AV＝AW：AW

＝－A：GOTO320

とすれば，球根くんは左回りに，320行の判別式の“4”を大きくすれば小悪魔が近寄りやすくなり，350行の“25”を大きくすると動きやすくなります。

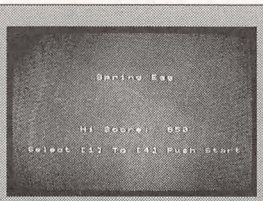
380行の“＊80”が全体の速さの調整です。

◆一言

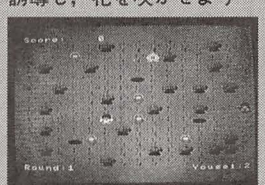
ただ今春の真っ最中。木々の緑もやわらかく，一番好きな季節です。で，思わず作ってしまったんだじぇい（編：ちなみにこのプログラムは5月初旬に投稿されたものです。春の気分でプレイしましょう）。

《第1表》変数表

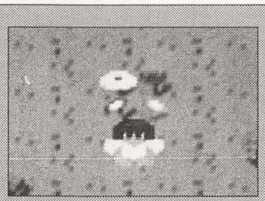
MX……森の精のX座標	M3$( )……BGM楽譜
MY……森の精のY座標	MU……BGM演奏番号
MT……森の精の数	SC……得点
AX……球根くんのX座標	HS……最高得点
AY……球根くんのY座標	RO……面数
AV……球根くんのX方向への移動量	LV……レベル
	C0( )～C…キャラクター5( )
AW……球根くんのY方向への移動量	A(,) ……仮想画面
AF……球根くんのフラグ	B$……画面データ
BX……小悪魔のX座標	X……座標ワーク
BY……小悪魔のY座標	Y……座標ワーク
CT……咲いた花の数	I……ループ
TI……時間	A……ワーク
M2$( )……BGM楽譜	A$……ワーク



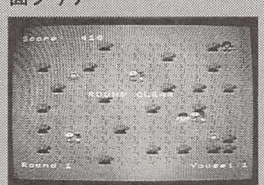
▲《写真1》タイトル画面で難易度を選べるんだぞ



▼《写真2》球根くんを穴に誘導し，花を咲かせよう



▲《写真3》穴に入った球根くんにバケツを押してホラ



▼《写真4》すべての穴に花を咲かせると面クリア

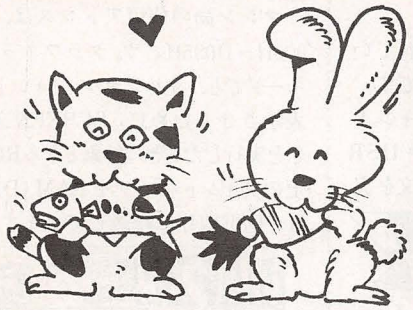
★エラーばっかだす人！ひょっとして「影さんの幽波紋（スタンド）」が立っているかもしれぬぞよ…ヒッヒッヒッ。（岡山県倉敷市・**エンヤ婆17才**）……【編：そういう人のために影コロリを一家庭1個用意しておくとよいでしょう。】

★いやーなんてせまいんだこのコーナーは！もっと広くしろ！(北海道札幌市・斉藤由貴万才15才)……【影：わびとさびと言ってねエ，せまさの中にすばらしい良さが隠されているのだよ。やっぱりわさびは静岡だねエ。】

Spring Eggのプログラム・リスト

```
10 ' ♥ Spring Egg ♥♥♥♥♥
20 ' ♥ Momoiro Sweet Box 1989.5 ♥♥♥♥♥
30 ' ♥ INITIALIZE ♥♥♥♥♥
40 SCREEN 5,2,0:OPEN "GRP:" AS #1:COLOR 15,3,3:CLS:DEFINT A-Z:A=RND(-TIME)
50 DIM C0(67),C1(67),C2(67),C3(67),C4(67),C5(67),A(16,13),M2$(3),M3$(3)
60 DEF FNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):DEF FNV(A$,A)=VAL("&H"+MID$(A$,A*2+1,2))
70 GOSUB 770:VDP(9)=VDP(9)OR&H20:HS=850:ON INTERVAL=198 GOSUB 400
80 GOSUB 660:SC=0:RO=1:MT=2:LV=VAL(A$)-1:RESTORE 1250:READ B$
90 AV=1:AW=0:AF=0:CT=0:MU=0:GOSUB 520:TI=300+CT*70
100 ' ♥ MORINO SEI ♥♥♥♥♥
110 A=STICK(0)ORSTICK(1):X=(A=7)-(A=3):Y=(A=1)-(A=5)
120 ON A(MX+X,MY+Y)+1 GOTO 180,200,130,200,200,200
130 ON A(MX+X*2,MY+Y*2)+1 GOTO 160,200,200,200,140,200
140 A=127:GOSUB 750:COPY C5 TO ((MX+X*2)*16-8,(MY+Y*2)*16-8):A(MX+X*2,MY+Y*2)=5
150 SC=SC+50:PRESET(56,0):PRINT #1,USING "#####";SC:AF=10:CT=CT-1:GOTO 170
160 COPY C2 TO ((MX+X*2)*16-8,(MY+Y*2)*16-8):A(MX+X*2,MY+Y*2)=2
170 COPY C0 TO ((MX+X)*16-8,(MY+Y)*16-8):A(MX+X,MY+Y)=0
180 MX=MX+X:MY=MY+Y:PUT SPRITE 0,(MX*16-8,MY*16-9):IF CT=0 GOTO 420
190 ' ♥ KYUUKON KUN ♥♥♥♥♥
200 ON SGN(AF)+2 GOTO 270,210,290
210 IF AX+AV=MX AND AY+AW=MY OR AX+AV=BX AND AY+AW=BY GOTO 240
220 ON A(AX+AV,AY+AW)+1 GOTO 230,240,240,250,240,240
230 AX=AX+AV:AY=AY+AW:GOTO 300
240 A=AV:AV=-AW:AW=A:GOTO 320
250 A=508:GOSUB 750:AX=AX+AV:AY=AY+AW:PUT SPRITE 4,(0,217)
260 COPY C4 TO (AX*16-8,AY*16-8):A(AX,AY)=4:AF=-20+RO:GOTO 320
270 AF=AF+1:IF AF<0 GOTO 320
280 COPY C3 TO (AX*16-8,AY*16-8):A(AX,AY)=3:GOTO 300
290 AF=AF-1:IF AF>0 GOTO 320
300 PUT SPRITE 4,(AX*16-8,AY*16-9)
310 ' ♥ KOAKUMA ♥♥♥♥♥
320 X=MX-BX:Y=MY-BY:IF ABS(X)>4 OR ABS(Y)>4 GOTO 370
330 IF RND(1)<.5 THEN X=BX+SGN(X):Y=BY ELSE X=BX:Y=BY+SGN(Y)
340 ON A(X,Y)+1 GOTO 350,370,370,370,370,350
350 IF RND(1)*25>12+LV THEN BX=X:BY=Y:PUT SPRITE 2,(BX*16-8,BY*16-9)
360 ' ♥ TIME ♥♥♥♥♥
370 TI=TI-1:IF TI=50 THEN A=64:GOSUB 750:PRESET(120,0):PRINT #1,"Hurry up!"
380 FOR I=1 TO LV*80:NEXT:IF TI=0 OR MX=BX AND MY=BY GOTO 460 ELSE 110
390 ' ♥ PLAY BGM sub ♥♥♥♥♥
400 PLAY "",M2$(MU),M3$(MU):MU=(MU+1)MOD4:RETURN
410 ' ♥ ROUND CLEAR and ALL ROUND CLEAR sub ♥♥♥♥♥
420 GOSUB 710:PLAY "","T180V14L8R2O5CDCDEFEFGAGAB06CO5BO6CR1","T180V13L8R2O4EFEF
GAGAEFEFGAGA"
430 PRESET(80,88):PRINT #1,"ROUND CLEAR":SC=SC+(TI¥5)*5:RO=RO+1:READ B$
440 PRESET(56,0):PRINT #1,USING "#####";SC:GOSUB 710:IF RO<6 GOTO 90 ELSE 480
450 ' ♥ PLAY MISS and GAME OVER sub ♥♥♥♥♥
460 GOSUB 710:PLAY "","T180V14L8R2O5CO4BO5CO4BAGAGFEFEDCDCR1","T180V13L8R2O4AGAG
FEFEAGAGFEFE"
470 PRESET(88,88):PRINT #1,"PLAY MISS":GOSUB 710:MT=MT-1:IF MT>-1 GOTO 90
480 PLAY "","T180V14L4O5GABO6CL8O5BAGAFEDCR1R1","T180V13L8O4EFGAEFGAO5AGFEAGFE"
490 PRESET(80,88):PRINT #1," GAME OVER ":GOSUB 710:IF HS<SC THEN HS=SC
500 PRESET(64,114):PRINT #1,"また、あそんで ください ♥":FOR I=1 TO 6000:NEXT:GOTO 80
510 ' ♥ SET ROUND sub ♥♥♥♥♥
520 CLS:GOSUB 730:PRESET(8,0):PRINT #1,USING "Score:#####";SC;
530 PRESET(8,200):PRINT #1,USING "Round:#                Yousei:#";RO;MT
540 FOR Y=1 TO 12:FOR X=1 TO 15:IF XMOD4=1 THEN A=FNV(B$,X¥4+(Y-1)*4)
550 ON AMOD4+1 GOTO 560,570,580,590
560 COPY C0 TO (X*16-8,Y*16-8):A(X,Y)=0:GOTO 600
570 COPY C1 TO (X*16-8,Y*16-8):A(X,Y)=1:GOTO 600
580 COPY C2 TO (X*16-8,Y*16-8):A(X,Y)=2:GOTO 600
590 COPY C3 TO (X*16-8,Y*16-8):A(X,Y)=3:CT=CT+1
600 A=A/4:NEXT:NEXT:MX=FNV(B$,48):MY=FNV(B$,49):PUT SPRITE 0,(MX*16-8,MY*16-9)
610 BX=FNV(B$,50):BY=FNV(B$,51):PUT SPRITE 2,(BX*16-8,BY*16-9)
620 AX=FNV(B$,52):AY=FNV(B$,53):PUT SPRITE 4,(AX*16-8,AY*16-9)
630 FOR X=0 TO 16:A(X,0)=1:A(X,13)=1:NEXT:FOR Y=1 TO 12:A(0,Y)=1:A(16,Y)=1:NEXT
640 GOSUB 400:INTERVAL ON:RETURN
650 ' ♥ TITLE sub ♥♥♥♥♥
660 CLS:GOSUB 730:PRESET(88,48):PRINT #1,"Spring Egg"
670 PRESET(72,128):PRINT #1,USING "Hi Score:#####";HS
680 PRESET(16,160):PRINT #1,"Select (1) To (4) Push Start"
690 A$=INPUT$(1):IF A$<"1" OR A$>"4" GOTO 690 ELSE RETURN
700 ' ♥ PLAY WAIT sub ♥♥♥♥♥
710 INTERVAL OFF:IF PLAY(0) GOTO 710 ELSE RETURN
720 ' ♥ SPRITE CLEAR sub ♥♥♥♥♥
730 FOR I=0 TO 5:PUT SPRITE I,(0,217),,FNV("000201020304",I):NEXT:RETURN
740 ' ♥ SOUND sub ♥♥♥♥♥
750 SOUND 0,AMOD256:SOUND 1,A¥256:SOUND 11,23:SOUND 12,13:SOUND 13,9:SOUND 8,16:
RETURN
760 ' ♥ READ DATA sub ♥♥♥♥♥
770 PRESET(24,0):PRINT #1,"はぢめまして、おまちに。":A=&H7680:GOSUB 850:COLOR=RESTORE
780 FOR A=&H7800 TO &H789F STEP &H20:GOSUB 850:NEXT
790 FOR A=&H7400 TO &H745F STEP &H20:GOSUB 850:NEXT
800 FOR A=&H800 TO &H2F8F STEP &H80:GOSUB 850:NEXT
810 FOR I=1 TO 16:PSET(RND(1)*16,RND(1)*16),RND(1)*2+4:NEXT
820 COPY(0,0)-(15,15) TO C0:COPY(0,16)-(15,31) TO C1:COPY(0,32)-(15,47) TO C2
830 COPY(0,48)-(15,63) TO C3:COPY(0,64)-(15,79) TO C4:COPY(0,80)-(15,95) TO C5
840 FOR I=0 TO 3:READ M2$(I),M3$(I):NEXT:RETURN
850 READ A$:FOR I=0 TO LEN(A$)¥2-1:VPOKE A+I,FNV(A$,I):NEXT:RETURN
860 ' ♥ PALETTE data ♥♥♥♥♥
870 DATA 0000370517012207000700056202700050007207700773050000000022027707
880 ' ♥ SPRITE PATTERN data ♥♥♥♥♥
890 DATA 07081F1F1A1A1878746627070100000C020F0F0B0B0303C5CCCC8C000000000
900 DATA 070F1F1E1A1A187C70270003011E1E0EC0E0F0F0B0B0307C1CC8008008F6F0E0
910 DATA 0003070705050703 0F1F1F0F1F1E1E0E0080C0C04040C080E0F0F0E0F0F0F0E0
920 DATA 000001030 71F3F3F7D7D7D7F3F0F3E7E0000008C0F0F8F87C7C7CFCF8E0F8FC
930 DATA 0000000000000000020202000000000000000000000000808080000000000
940 ' ♥ SPRITE COLOR data ♥♥♥♥♥
950 DATA 0000000000000000F0F0F0F0F0F0F0F40030B0B0B0B0B0B0B0B0B0B0B0B0B0B0B
960 DATA 0000000000000000000000000000000400B0B0B0B0B0B0B0B0B0B0B0B0B0B0B0B
970 DATA 0000090909090909090909090909090A0A4000000000000000000000000000000
980 ' ♥ CHARACTER PATTERN data ♥♥♥♥♥
990 DATA 3333333443333333,3433344334433333,3334443353444333,3344353533534433
1000 DATA 3443333355544453,3433543443454453,4434435354444555,4545344345454545
1010 DATA 4344533444455455,4434445454555455,3545455555545553,3335554545555333
1020 DATA 3333770780883333,3530770780880333,3300077788800033,3330000000000333
1030 DATA 3333333333333333,34333AAAAAA33333,3333A333353A3333,3333A377773A3333
1040 DATA 333A47222273A353,333A622111118A333,333A22111111A333,3339621111118A333
1050 DATA 353697111178A833,3336697777A88333,333967AAAA78A533,33369777777A8333
1060 DATA 3333697777A83333,353337AAAA733333,3333377777333433,3333333333333333
1070 DATA 3333333333333333,3433333333333333,3333333353333333,3333333333333333
1080 DATA 3333433333333353,3333333333333333,3333333333333333,3333333343333333
1090 DATA 3535555555553333,3550000000005533,5000000000000053,0000000000000003
1100 DATA 3000000000000033,3530000000003333,3333335333333433,3333333333333333
1110 DATA 3333333333333333,3433333333333333,3333333353333333,3333333333333333
1120 DATA 3333433333333353,3333333333333333,3333333333333333,3333339994333333
1130 DATA 3535599999553333,3559999999995533,5099999999999053,0099999999999003
1140 DATA 3999990909999933,3539990909993333,3333335333333433,3333333333333333
1150 DATA 33FFFF3336366363,3FF66FF336666663,FFF66FFF36666663,F3FFFF3F33666633
1160 DATA 3FFFFFF343345355,4434535544345355,3444555334445553,3344553334445533
1170 DATA 3533333333333333,3336663333222333,336FF633332FF233,36FF633333332FF23
1180 DATA 3666533543442223,3533535544343333,3443355334433553,3334453333455333
1190 ' ♥ BGM data ♥♥♥♥♥
1200 DATA T150V14L4O4GE8F8GAGE8F8GO5C,T150V13L8O3CR8EGER8GBCEGECEGE
1210 DATA O4AGE.C8D2.                    ,CR8EGER8GBEGBGEGBG
1220 DATA GA8G8EGO5CD8C8O4AO5C           ,CR8EGER8EGCEGEEGBG
1230 DATA O4GO5ED.O4G8O5C2.              ,C4EGC4EGE4GBE4GB
1240 ' ♥ ROUND data ♥♥♥♥♥
1250 DATA 0004000180000400040100100C0000010004404008400000400410000800C000041000
00C0022004040011050004080060080F070502
1260 DATA 8003040004100000000104401040000408041004808000000020000C040310000040
004404C0000000410000400C0070A03030D05
1270 DATA 4000000004440042400040C0087004005008010004000000C02C0000010041040004 0
00408002000 40C0104000040C00B07030A0403
1280 DATA 0001000000304404040180004B0000040114140030060020000000010400340024404000
040080C5003006000100004000801010C0F0C
1290 DATA 000100000C11C6040008004021304408000040000002040 40C5100000032101310448 8
0008000000D0041C11004000000C0804090905
1300 DATA ♥ やまにいって、あそんで ました。 ♥♥♥♥♥
```

MSX2/MSX2+(VRAM64K)用



うさぎとねこのおもしろパズルゲーム

移植版

COMICAL KIDS

上原　たまず

88年6月号 PC-9801シリーズからの移植です。

内容

うさぎのピョコタンとねこのミャータンの仲良しコンビが繰り広げるパズルゲームです。

HOW TO PLAY

カーソル・キーとジョイスティックに対応しています。ピョコタンはそのまま動きますが，ミャータンは上下左右ピョコタンとはまったく逆に動きます。ピョコタンがサカナを食べたり，ミャータンがニンジンを食べたり，毒の入ったツボを取ったりするとアウトです。ドアはもう一つのドアと通じています。

すべてのフードを食べたら所定のワープゾーン（ピョコタンは白，ミャータンは黄）に2人とも入ればつぎの部屋に進めます。部屋は全部で，九つ＋MSXオリジナル三つの計12です。時間内にクリアしましょう。

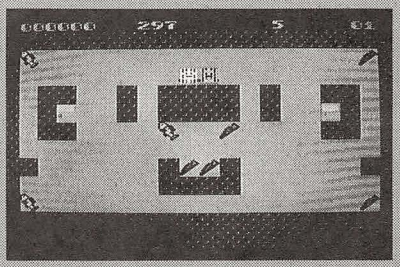
チャンスは5回。2周目以降からはタイムが短くなります。まと

《第1表》変数表

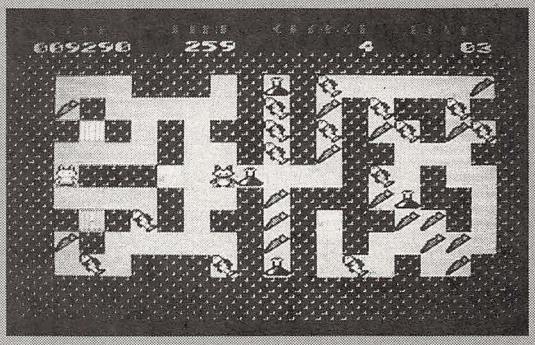
P$	画面データ
CH( )	キャラクター・データ
MA(,)	仮想VRAM
PX，PY	ピョコタンの座標
MX，MY	ミャータンの座標
SX( ),	スタートの座標
SY( )	
DX( ),	ドアの座標
DY( )	
NI	ニンジンの残り
SA	サカナの残り
SC	スコア
CH	残りのチャンス
LI	残り時間の上限
TI	残り時間
MU$( )	ミュージック・データ



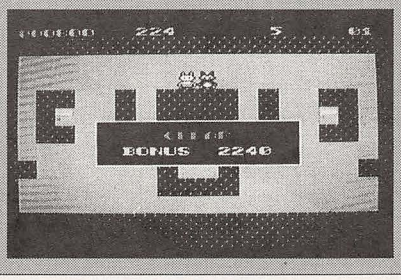
▲《写真1》タイトル画面。98からの移植のパズルゲーム



◀《写真2》1面。うさぎはニンジン。ねこはサカナを食べていく



▲《写真4》毒ツボは取っちゃダメ。うさぎとねこの動きが逆なのがミソ



▶《写真3》すべて食べ終えたら，元の位置にもどると面クリア

★ノストラダマスの大予言……この文章がOFに載るだろう。ほら，載った。私のパワーはDr.Dの光にあり。
（石川県湧波郡・宮下芳明13才）……【影：くれぐれも，この内容をそのままラジオ番組に投稿しないように。】

め取りをすると高得点がねらえます。

移植にあたって

VRAM64KBに対応させたかったことと，データが膨大な量になるのを抑えるという理由で，SCREEN5を使用しました。このため98の横640ドットを強制的に256ドットに縮める必要があったため，キャラクターは12×16ドットになってしまいました。

しかしながら，512色中から自由に選んで使える強力なパレット機能のおかげで，とてもきれいな画面に仕上がりました。処理速度では，まず98にはかなわないので，表示にスプライト（ぜいたくな3枚重ね）を使って高速に近づけたつもりです。また，98では実現できなかったBGMもいれてあります。

マシンにはそれぞれ，得手，不得手がありますが，自分のマシンの特徴をよく理解して臨めば，機能を120%生かしたソフトが作れるんだろうと思います（その点，コナミはいつも感心させられる）。

感謝

プログラムもよく整理されていたので，移植しやすかったです。

いい忘れましたけど，フォントをもとにもどすときは，A＝USR（0）としてから，SCREEN文を実行してください。

P. S.

マシン語の使用アドレスは，D000H～D035Hです。グラフィック・モードでも，オリジナル・フォントを表示させるために，SCREEN文などを実行したときに対象となるROM上のフォント・エリアをRAM（D100H～D8FFH）に転送しています。



Dr. D：このプログラムはまさにDATAをいじってくれと言っているようなものじゃな。

編：と，言いますと？

Dr. D：たとえばMAPDATAだが（1570行以降）1面1面横に並べたほうが処理しやすかろうに，わざわざ面の形を保つために四角く並べている。これなら，1＝壁，2＝魚，3＝ニンジン，4＝毒，5＝WORP，9＝空白とすぐわかるし，簡単に並びかえれると言うわけじゃよ。



評…うーん，ありがち）編）

by ノクターン闘鷹

移植版COMICAL KIDSのプログラム・リスト

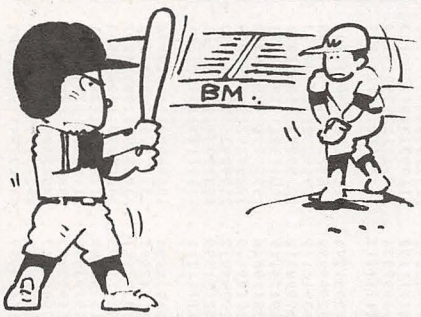
```
100 '●●●
```

```
720 D=1:GOTO 740
730 D=0
740 FOR I=0 TO 1:LINE(20,36)-(235,195),15,BF,XOR:NEXT
750 IF MA(PX,PY)=5 OR MA(PX,PY)=6 THEN 770
760 MX=DX(D):MY=DY(D):GOSUB 790:RETURN
770 PX=DX(D):PY=DY(D):GOSUB 790:RETURN
780 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  PUT SPRITE
790 PUT SPRITE 2,(PX*12+6,PY*16+19):PUT SPRITE 5,(MX*12+6,MY*16+19):RETURN
800 FOR I=2 TO 7:PUT SPRITE I,(0,217),,I-1:NEXT
810 FOR I=0 TO 1:PUT SPRITE I,(0,217),,0  :NEXT:RETURN
820 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  ROUND CLEAR
830 GOSUB 810:GOSUB 920
840 COLOR 5:PRESET(108,106):PRINT #1,"CLEAR"
850 COLOR 9:PRESET( 84,120):PRINT #1,"BONUS  ";FNS$(TI,3);"0"
860 PLAY "T180 V14L8O5EGCEO4GO5CO4EGO5ECO4BO5G4ECO4A EGEGEGEGCECEC2","T180 L4CRC
RCRCRCRCRCRCR","T180 V14LO2CO3CO2CO3CO2CO3CO2CO3CL8 GBGBGBGBEGEGE2"
870 IF PLAY(0) THEN 870 ELSE RO=RO+1:SC=SC+TI:GOTO 390
880 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  GAME OVER
890 GOSUB 920:COLOR 6:PRESET(92,112):PRINT #1,"GAME OVER"
900 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN 370 ELSE 900
910 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  FOR MESSAGE
920 INTERVAL OFF
930 FOR I=0 TO 20:LINE(128-I*3,116-I)-(128+I*3,116+I), 1,BF
940                LINE(128-I*3,116-I)-(128+I*3,116+I),15,B:NEXT:RETURN
950 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  DEATH
960 INTERVAL OFF:FOR I=0 TO 50:COLOR=(8,7,6,1):COLOR=(8,0,4,7):NEXT
970 CH=CH-1:IF CH THEN 390 ELSE 890
980 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  SCORE e.t.c.
990 PRESET(20 ,12):PRINT #1,FNS$(SC,5):"0":RETURN
1000 TI=TI-1
1010 PRESET(92 ,12):PRINT #1,FNS$(TI,3):IF TI THEN RETURN ELSE RETURN 960
1020 PRESET(164,12):PRINT #1,CH      :RETURN
1030 PRESET(220,12):PRINT #1,FNS$(RO,2):RETURN
1040 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  TITLE
1050 FOR I=0 TO 200:PSET(RND(1)*256,RND(1)*212),RND(1)*10+2:NEXT
1060 FOR I=0 TO 10:READ A$:FOR J=0 TO 3:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):FOR K=0 TO
7
1070 A=A*2:IF A>255 THEN A=A-256:LINE(32+J*48+K*6,32+I*8)-STEP(5,7),2+(I¥6)*5,BF
1080 NEXT:NEXT:NEXT      :PRESET(96,128):PRINT #1,"FOR MSX"
1090 GOTO 190
1100 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  MACHINE LANGUAGE
1110 DATA 2A,04,00,11,00,D1,01,FF,07,ED,B0,CD,38,01,07,07,E6,03
1120 DATA 4F,06,00,21,C1,FC,09,E6,80,B1,4F,F2,2C,D0,23,23,23,23
1130 DATA 7E,07,07,07,07,E6,0C,B1,21,00,D1,32,1F,F9,22,20,F9,C9
1140 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  PALETTE DATA
1150 DATA 0,0,0,7,1,1,7,3,3,1,4,0,1,7,0,1,1,7,7,7,0
1160 DATA 0,4,7,1,6,7,7,2,0,5,0,0,3,3,3,5,5,5,7,5,0
1170 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  TITLE DATA
1180 DATA F7A2BDE8,F7B6BD28,F7BEBDE8,E6BEB92F,F7AABD2F
1190 DATA 00000000,00D5CF00,00F5EE00,00E5EF00,00F56700,00D5CF00
1200 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  SPRITE DATA
1210 DATA 3F,1F,15,15,15,15,15,14,14,15,15,15,15,15,1F,3F
1220 DATA 04,0A,0A,0B,08,10,10,08,07,08,10,2C,28,18,07,00
1230 DATA 00,00,04,04,00,02,02,00,00,04,04,07,07,07,00,1E
1240 DATA 00,04,00,00,07,0D,0D,07,00,03,0B,10,10,00,00,00
1250 DATA 0C,0A,0A,09,0A,15,10,08,07,08,10,28,28,14,07,00
1260 DATA 00,04,00,02,07,0D,0D,03,00,04,03,16,14,02,00,00
1270 DATA 00,00,04,04,00,02,02,04,00,03,0C,01,03,01,00,1E
1280 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  BGM DATA
1290 DATA O4L8CDE,B16AG16GAB,CDE,B16AG16GAB,O5L16EGEGB4.,BA8G8A8,EGEGB4.
1300 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  CHARACTER DATA
1310 '    ------    ﾜｰﾌﾟﾄﾞｱ
1320 DATA 0,0,11,15,7,1,2,10,6,9,1,8,2,10,6
1330 '    ------    ﾆﾝｼﾞﾝ
1340 DATA 000C,0010,8888,8888,8888,8888,8888,8818,8888,8188
1350 DATA 8851,8888,8188,1855,8888,1581,4155,8888,311A,1854
```

```
1360 DATA 8188,AAAA,8811,8188,AA33,8818,1A88,A1AA,8888,1A88
1370 DATA 183A,8888,AA81,88A1,8888,AB81,8818,8888,B11A,8888
1380 DATA 8888,181B,8888,8888,8811,8888,8888,8888,8888,8888
1390 '    ------    ｵｻｶﾅ
1400 DATA 000C,0010,1181,8888,8888,DD1D,8818,8888,1F1D,88D1
1410 DATA 8888,FD1D,11DC,8888,DD1D,1C1D,8818,D11D,1CDD,8818
1420 DATA 1181,D1DD,88C1,CC81,F11D,88C1,1188,DDDD,8818,8188
1430 DATA DCDF,8818,8188,DD1D,8818,8188,DFC1,11D1,8888,1D18
1440 DATA C1CD,8888,8188,18DC,8888,8188,88C1,8888,8188,8818
1450 '    ------    ﾎﾟｲｽﾞﾝ
1460 DATA 000C,0010,8888,8888,8888,8888,E88E,8888,8888,1111
1470 DATA 8888,8188,E99E,8818,8888,E117,8888,8888,9119,8888
1480 DATA 8888,9119,8888,8888,4114,8888,8888,4114,8888,8188
1490 DATA 4445,8818,1488,4B54,8841,4F81,4B54,18B4,FF14,BB44
1500 DATA 41BB,4414,4444,4144,1181,1111,1811,8888,8888,8888
1510 '    -----     ｶﾍﾞ
1520 DATA 000C,0010,BB1B,BB31,31BB,BBBB,BB31,31BB,B3BB,BB31
1530 DATA 31B3,1111,1111,1111,1BB3,B3BB,BB1B,1BB3,B3BB,BB1B
1540 DATA 1BB3,331B,BB1B,1111,1111,1111,BB1B,BB31,31BB,BBBB
1550 DATA BB31,31BB,33BB,BB31,31B3,1111,1111,1111,1BB3,B3BB
1560 DATA 1B1B,1BB3,B3BB,BB1B,1B33,33BB,B31B,1111,1111,1111
1570 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●  ROUND DATA
1580 '          - 1 -                - 2 -                - 3 -
1590 DATA 299999999999999993 , 119999998799999311 , 192911121412999993
1600 DATA 999999997899999999 , 219999121123119211 , 131999931213121121
1610 DATA 911991911119199119 , 939119391199119399 , 117131911212132132
1620 DATA 916991911119199519 , 991331991129932112 , 199921921213119991
1630 DATA 911999929939999119 , 913333191191199119 , 191115994999129199
1640 DATA 999999999999999999 , 915333191121192993 , 199931921311134119
1650 DATA 199999913319999991 , 991331991199391199 , 118121911316113319
1660 DATA 999999911119999999 , 939119391191191121 , 131999931319199339
1670 DATA 299999999999999993 , 219999121161123991 , 192911121419291931
1680 DATA 111111111111111111 , 111111111111111111 , 111111111111111111
1690 '          - 4 -                - 5 -                - 6 -
1700 DATA 969999339922999959 , 121311981179112131 , 329911132999932124
1710 DATA 912199349942991319 , 399999192391999992 , 211992121911113132
1720 DATA 941399919919992149 , 191419141151914191 , 912319994922999191
1730 DATA 999191111111191999 , 499299161141993994 , 999113191911319398
1740 DATA 999291397892193999 , 191119993299911191 , 153299493216929919
1750 DATA 931192991199391129 , 391329111111932193 , 999112191911319297
1760 DATA 419991911191999914 , 191239999999923191 , 193219994933999191
1770 DATA 992191111111191399 , 231111121131111132 , 311993131911112123
1780 DATA 991499932329994199 , 429999999999999924 , 239911123999923134
1790 DATA 111111111111111111 , 111111111111111111 , 111111111111111111
1800 '          - 7 -                - 8 -                - 9 -
1810 DATA 299399911129992993 , 492139291192931294 , 111111111139211392
1820 DATA 419491999999194914 , 999999197892999999 , 432113241194999949
1830 DATA 999929313212939999 , 911419391193914119 , 329999321129399293
1840 DATA 311919149941919112 , 912999991199999312 , 293992931119981991
1850 DATA 217913992399219813 , 911931912319291119 , 199179911119916991
1860 DATA 311919149941919112 , 245914922339419643 , 199519911139299392
1870 DATA 999939213213929999 , 911931912319129119 , 392993921194999949
1880 DATA 419491999999194914 , 319999931129999912 , 239999231129312293
1890 DATA 299399921139993992 , 992121341142131399 , 423112341111111111
1900 DATA 111111111111111111 , 111111111111111111 , 111111111111111111
1910 '          - 10 -               - 11 -               - 12 -
1920 DATA 499329923229343393 , 999994111234924994 , 399999991149939994
1930 DATA 919391992339322299 , 934111292311342992 , 239171991199961392
1940 DATA 911911941111934299 , 311499999913393111 , 239314991199914922
1950 DATA 919191913999193991 , 299399369992111992 , 399999991199939994
1960 DATA 919391991179313919 , 999492998111993949 , 111111131121111111
1970 DATA 919991299818491629 , 949299111799293999 , 111111121121111111
1980 DATA 919991111199995129 , 399111399935992993 , 499299991199999992
1990 DATA 993239939994319919 , 111292211999994112 , 349419991199912123
2000 DATA 992329999993193391 , 399342114293111249 , 392159991199981423
2010 DATA 993239999994993399 , 499439323111499999 , 499299941199999992
```

★先日、ベーマガをビルの5階から落としました。なのに無傷でした。(広島県安芸郡・高野みお14才)……【編：下に人がいるとあぶないからベーマガを落とすのはやめよう。影：マイコンだとさらに破壊力が増すゾ！】

MSX2+(MSX-MUSIC対応)用



ピッチャー対バッター。2人で楽しもう

ザ・戦(たたかい)

—燃(も)えろバッター編(へん)—

IGACHAN SOFT

STORY

君は野球部の新入部員。レギュラーになるためのテストをするのだ。9打席中3本ホームランを打たないとレギュラーになれない！

レギュラーを目指せ！

プレイしよー

ジョイスティックが1本必要。ジョイポート1にさしこむ。このゲームはスペース・キーを長めに押すのがいい。

まず，2Pはジョイスティックでコースをきめる。上がホップするボール，中はストレート，下はフォーク・ボール。また，左はスローボール，中はふつう，右は速球。そしてトリガ1で投球。

1Pはタイミングよくスペース・キーでボールを打つ。これを9回やり，3本以上ホームランがでなければ補欠(ほけつ)。がんばれ。

最後に

このゲームには，もちろん三振や四球がある。ゲームが終わってボーットしていると，また最初からはじまる。

注意

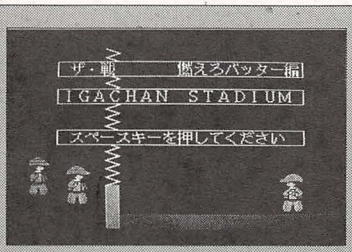
このプログラムをRUNする前に，SCREEN 0とWIDTH 80を実行してください。

★

★　　★

《第1表》変数表

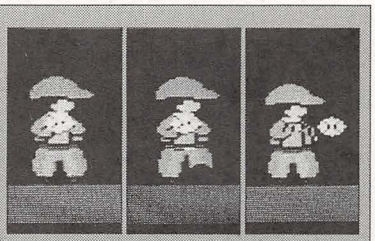
A( )……	キャラ定義
X( )，Y( )…	キャラ定義
HO……	ホームラン
ST……	ストライク
BA……	ボール
DA……	打席
SP……	ボールのスピード
SW……	スイング
FO……	フォーク
TA，TB…	ボール座標
TC……	ボールキャラ



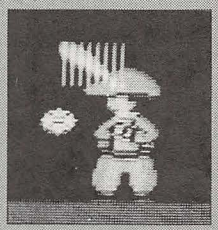
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート

▼《写真2》まずはピッチャーがコースを選ぶんだ



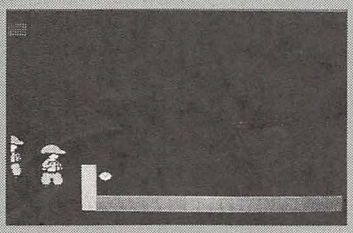


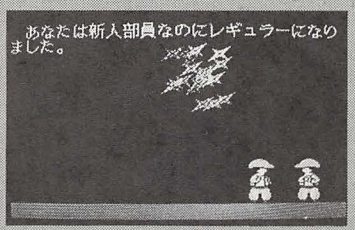
▲《写真3》そして投げる！この一連の動きがかわいい



▲《写真4》バッター打ちました！いい感触だったが

▼《写真6》画面が横スクロールして…うっ，残念





▲《写真6》3本以上ホームランを打つと見事レギュラー

★友人Sは，OFにのるため4～5枚ハガキをだしているが，一度ものったことがない。やっぱり，とじこみハガキでないとだめなのかなあ。(北海道北見市・青山義市14才)……【影：もう一度4～5枚送ってみれば。】

```
10 REM IGACHAN STADIUM
20 REM SHOKI
30 SCREEN5,2:COLOR15,0,0:CLS:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CALLKANJI1
40 DEFINTA-Z:DIMA(65),X(12,2),Y(12,2):FORI=0TO12:FORJ=0TO2:READX(I,J),Y(I,J):NEX
TJ,I
50 REM CHARACTER & SPRITE SET
60 FORI=0TO12:READA$,B$:FORJ=1TO32:A(0)=16:A(1)=16:A(1+J)=VAL("&H"+MID$(A$,J*4-3
,4)):A(33+J)=VAL("&H"+MID$(B$,J*4-3,4)):NEXTJ:FORJ=0TO2:COPYA,0TO(X(I,J)*16,Y(I,
J)*16),3:NEXTJ,I
70 S$=STRING$(31,0)
80 FORK=0TO1:SETPAGE,K:PUTSPRITE0,(0,216):FORI=0TO31:SPRITE$(I)=S$:NEXT:RESTORE1
200:FORI=0TO6:A$="":READB$:FORJ=0TO31:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2))):NEX
TJ:SPRITE$(I)=A$:NEXTI,K
90 SETPAGE2,2:CLS:COPY(64,0)-(95,47),3TO(0,128):COPY(64,0)-(95,47),3TO(32,138)
100 LINE(0,176)-(31,196),6,BF:LINE(32,186)-(63,196),6,BF:LINE(0,194)-(255,211),6
,BF:LINE(70,160)-(80,211),4,BF:LINE(81,194)-(255,211),2,BF
110 SETPAGE0,0:COPY(0,0)-(255,211),2TO(0,0):COPY(0,0)-(31,47),3TO(200,146):FORI=
0TO150STEP10:FORJ=0TO1:LINE(70+J,I)-(80+J,I+5),15:LINE-(70+J,I+10),15:NEXTJ,I
120 FORI=1TO0STEP-1:SETPAGE,I:PUTSPRITE0,(0,0),,9:NEXT
130 REM TITLE
140 LINE(32,15)-(224,32),15,B:LOCATE7,1:PRINT"♦U♥E へ          えR♣ヲ♣び♦o♦b♦^♥{おメ"
150 LINE(32,47)-(224,64),15,B:LINE(33,48)-(223,63),0,BF:LOCATE6,3:PRINT"♣h♣f♣'♣b
♣g♣'♣m♥@♣r♣s♣'♣c♣h♣t♣l"
160 PLAY#2,"@6T255L8O5D4.D8DC<B-O4D4R2.C4.C8C<B-AO5C4R2.","@6T255L8O4F4.F8FFFF4R
2.E4.E8EEEE4R2."
170 PLAY#2,"O4B-RB-B-4.R8ARAA4.R8G2G4.GO5CR2.","O4EREE4.R8FRFF4.R8E2E4.EE4L4CDE"
180 LINE(32,95)-(224,112),15,B:LOCATE7,6:PRINT"♦X♦y♥{♦X♦L♥{♣みぅそ♣オ♣ト♣ュ♣セ♣ウ♣「"
190 PLAY#2,"O5L8GGAB->DD-EFGF+GAB-GD<B-GGAB->DD-EFL16GGF+GF+GL8AB-GD<B-","O5L8CC
CDCCCDCDCDDCDDCCDCDC+CDCDDFGDDG","T255O3L4@46GDGC8D8GDGC8DGDAD8E8GG"
200 IFSTRIG(0)THEN210ELSEIFPLAY(0)THEN200ELSE190
210 COPY(0,0)-(255,211),2TO(0,0),0:FORI=100TO0STEP-10:SETPAGE0,1:CLS:LINE(0,194)
-(255,211),2,BF:COPY(0,0)-(31,47),3TO(200,146),1
220 COPY(64,0)-(95,47),3TO(50,146),1
230 SETPAGE1,1:FORI=0TO255:SETSCROLLI,0,0,1:NEXT
240 HO=0:ST=0:BA=0:DA=1
250 REM COURSE SET
260 CALL AKCNV(A$,STR$(DA)+"あナ ネかレ  S"+STR$(ST)+"  B"+STR$(BA)+"  か{"+STR$(HO)):
LOCATE0,0:PRINTA$
270 PUTSPRITE31,(0,156),0,3:PUTSPRITE30,(0,156),0,3
280 SP=2+RND(1)*3*2:SW=0:TA=60:TB=156:TC=0:FO=RND(1)*3:FO=FO-1:SC=255:SETSCROLLS
C,0,0,1:LOCATE0,1:PRINT"♦s♦b♦ '♦♦♥{♣へ♦R♥{♦X♣みぁI♣む♣ナ♣ュ♣セ♣ウ♣「♥B"
290 S=STICK(1):ONS+1GOSUB300,310,320,330,340,350,360,370,380:IFSTRIG(1)THEN390EL
SE290
300 RETURN
310 SP=4:FO=-1:RETURN
320 SP=8:FO=-1:RETURN
330 SP=9:FO=0:RETURN
340 SP=8:FO=1:RETURN
350 SP=4:FO=1:RETURN
360 SP=2:FO=1:RETURN
370 SP=2:FO=0:RETURN
380 SP=2:FO=-1:RETURN
390 LINE(0,16)-(255,31),0,BF
400 PUTSPRITE0,(TA,TB),15,TC+3
410 PUTSPRITE1,(210-(SW*6),156),10,SW
420 FORI=0TOWA:NEXT
430 REM PITCHER
440 COPY(32,0)-(63,31),3TO(50,146):FORI=0TO500:NEXT:COPY(32,0)-(63,47),3TO(50,14
6):FORI=0TO400:NEXT:COPY(64,0)-(95,47),3TO(50,146)
450 REM SWING!
460 IFSTRIG(0)THEN500ELSETA=TA+SP:TC=TC+1:IFTC=2THENTC=0
470 IFTA>150THENTB=TB+FO
480 PUTSPRITE0,(TA,TB),15,TC+3
490 IFTA>240THEN570ELSEGOTO 460
500 SW=SW+1:PUTSPRITE1,(210-(SW*6),156),10,SW:ONSPRITEGOSUB610:SPRITEON:FORI=0TO
4:TA=TA+SP:TC=TC+1:IFTC=2THENTC=0
510 PUTSPRITE0,(TA,TB),15,TC+3:NEXT:IFTA>180THENTB=TB+FO
520 IFTA>240THEN570
530 PUTSPRITE0,(TA,TB),15,TC+3:IFSW=2THENPUTSPRITE1,(190,180),,2:GOTO540ELSE500
540 TA=TA+SP:TC=TC+1:IFTC=2THENTC=0
550 IFTA>180THENTB=TB+FO
560 PUTSPRITE0,(TA,TB),15,TC+3:IFTA>240THEN570ELSEGOTO540
570 TA=TA+SP:PUTSPRITE0,(TA,TB),15,TC+3:SPRITEOFF:IFFO=0ORSW<>0THENA$="♦X♦g♦ぅ♦C♦
N":ST=ST+1:ELSEA$="♦{♥{♦ぉ":BA=BA+1
580 IFST=3THENA$="ょO U♥I":DA=DA+1:ST=0:BA=0:ELSEIFBA=4THENA$="ょlぉ●♥I":ST=0:BA=0
590 PUTSPRITE0,(0,0),,9:IFSC<0THENSC=0:GOTO590ELSEFORI=SCTO255STEP10:SETSCROLLI,
0,0,1:NEXT:LOCATE18,1:PRINTA$:FORI=0TO2000:NEXT:LINE(0,16)-(255,31),0,BF:IFDA=10
THEN810ELSE250
600 REM UTTA!
610 TT=156:SC=255:SPRITEOFF:IFSW=1THENTE=90:TI=7ELSETE=110:TI=5
620 TE=TE+INT(RND(1)*20)+1:TE=TE-(SP*11):IFFO=0THENTE=TE-10ELSETE=TE+15
630 IFSW<>1THENTE=TE+15
640 TA=TA-TI:TB=TB-1:IFTA<TETHENTB=TB+2
650 TT=TT-10:IFSC=255ANDTT>30THENPUTSPRITE1,(200,TT),10,2:IFTT>30THENPUTSPRITE1,
(0,0),,9
660 IFSC=255THENPUTSPRITE0,(TA,TB),15,4ELSEPUTSPRITE0,(70,TB),15,4
670 A$="♣へ♣「♣ぬ♣ネ♣「♥I":IFTA<70THENSC=SC-TI:IFSC<0ANDTB<155THENA$="♦z♥{♦♣♦ぅ♦う♥I":G
OTO700ELSEIFSC<0THEN700ELSESETSCROLLSC,0,0,1
680 IFTA<TEANDTB>180THEN700
690 GOTO 640
700 IFA$="♣へ♣「♣ぬ♣ネ♣「♥I"THENDA=DA+1:ST=0:BA=0:GOTO590
710 REM HOME RUN
```

★これからMSX2+を買おうとしている人へ。9か月もたつのに専用ソフトが3～4本という現状から買いひかえたほうがよいでしょう。(山梨県甲府市・保坂良二19才)……【編：ベーマガの存在を忘れてないかい？】

```
720 ST=0:BA=0:TA=70
730 TA=TA-TI:TB=TB-1:IFTA>TETHENTB=TB+.6
740 PUTSPRITE0,(TA,TB),15,TC+3
750 IFTA<=0THENDA=DA+1:HO=HO+1ELSE730
760 PLAY#2,"@6O5L12AAA>D4DEFG4GFGAB->CC<B->CD1","@6O5L12FFFF4DCDE4EDEFGEEDED1","
@6O5L12CCCD4DCDC4CDCFGEEFCD1"
770 IFPLAY(0)THEN770
780 FORI=0TOHO+1:SOUND7,1+I:SOUND6,1+I:SOUND8,16:SOUND11,200:SOUND12,100:SOUND13
,0:FORJ=0TO500:NEXTJ,I
790 GOTO 590
800 REM END....
810 SETSCROLL0,0,0,0:SETPAGE1,1:PUTSPRITE0,(0,0),,9:IFHO>2THEN840
820 FORI=60TO200STEP10:PUTSPRITE0,(I,156),15,4:NEXT:SOUND7,1:SOUND6,1:SOUND8,16:
SOUND11,80:SOUND12,80:SOUND13,0:FORI=0TO100:NEXT:SOUND7,2:SOUND6,2:SOUND8,16:SOU
ND11,200:SOUND12,100:SOUND13,0
830 LOCATE2,0:PRINT"■ ■ネ■ス■へおつゃぁ■二■ネ■ね■ワ■オ■ス　■ウ゛■む■ヒ■む　":COLOR=(0,7,0,0):FORI
=6TO0STEP-1:COLOR=(0,I,0,0):FORJ=0TO100:NEXTJ,I:GOTO890
840 FORI=50TO164STEP6:LINE(I-1,146)-(I+31,183),0,BF:COPY(64,0)-(95,47),3TO(I,146
):FORJ=0TO100:NEXTJ,I
850 A$="■Sえャぁナょメ":IFHO<5THENA$="♦♦♦M♦●♦う♥("
860 LOCATE2,0:PRINT"■ ■ネ■ス■へ Vうわおえぃゆ■ネ■フ■ノ"A$"■ノ■ネ■ね■ワ■オ■ス♥B"
870 FORI=210TO50STEP-2:PUTSPRITE0,(124+INT(RND(1)*8)+1,I),IMOD16,5:SOUND7,12:SOU
ND6,12:SOUND8,15:SOUND0,I:NEXT:SOUND8,16:SOUND13,0:FORI=0TO500:NEXT:FORI=0TO31:P
UTSPRITE1,(108+INT(RND(1)*40)+1,20+INT(RND(1)*60)+1),IMOD16,6
880 SOUND7,1:SOUND6,1:SOUND8,16:SOUND11,80:SOUND12,80:SOUND13,0:FORJ=0TO300:NEXT
J,I:FORI=0TO31:PUTSPRITE1,(0,0),,9:FORJ=0TOI*30:NEXTJ,I
890 FORI=0TO8000:NEXT:GOTO90
900 REM GRAPHIC CHARACTER SET DATA
910 DATA 0,0,0,0,0,0,0,  1,0,1,0,1,0,1,0,  2,0,2,0,4,0,  3,0,3,0,5,0,  0,1,0,1,0,1,  1,1,1,
1,1,1,  2,1,2,1,2,1,  3,1,3,1,3,1,  4,1,4,1,4,1,  5,1,5,1,5,1
920 DATA 0,2,2,2,4,2,  1,2,1,2,5,2,  3,2,3,2,3,2
930 REM DATA OF GRAPHIC CHARACTER
940 DATA 00000000000044000000000000004444000000000400444400000000440044440000000
0440044440000000044044444400000400444444440000440044444444
950 DATA 0000440444444444000044004444004000000000000AA0A000000000A00BBAB0000000
00B00BBBB000000000B00BBBB000000000000BBB000000000000BB000
960 DATA 0044000000000000444400000000000044440040000000044440044000000004444404
4000000004444404400000000444444440000000044444444000000000
970 DATA 4444444400000000000044040000000066060600000000066006066000000006AA006
60000000006BA006000000000660000000000000600000000000
980 DATA 00000000000044000000000000004444000000004004444000000004400444400000000
0440444440000000440444444000000044444444000000004444444
990 DATA 0000000044444444000000004044000000000000600606600000000660600660000000
06600AA60000000000600AB60000000000000B660000000000006000
1000 DATA 0044000000000000444400000000000044440040000000044440044000000004444004
4000000004444404400000000444444440040000044444444004400000
1010 DATA 444444444044000004004444004400000A0AA000000000000BABB00A000000000BBBB00
B000000000BBBB00B000000000BBBB000000000000BB000000000000
1020 DATA 0000000000007707000000000000770400000000000000440000000004005544000000
0044000540000000004404B00B000000004004B00B000000004444B00B
1030 DATA 0000000044440B4000000000440405005000000000005505000000004404550500000
0044045505000000000005550500000002200002000000000000022O2
1040 DATA 7077000000000000047700000000000044000400000000044500044000000000445040
4400000000040540440000000000B04444000000004 4B0440400000000
1050 DATA 44B044440000000044004044000000004450004400000000005540000000000505540
4400000000505500000000000020000220000000020220000000000
1060 DATA 0000000000007707000000000000774000000000040000440000000044000544000000
0044040544000000004404504000000004444 0B000000000040440B44
1070 DATA 0000000044440B4400000000440404404400000044005440000000000045500000000
0044045505000000000005550500000002200002000000000000022O2
1080 DATA 7077000000000000407700000000000044000000000000004455004000000000045000
4400000000B00B4044000000000B00B400400000000B00B444400000000
1090 DATA 04B044440000000050054044000000005055000000000000505540440000000050554O
4400000000505500000000000020000220000000020220000000000
1100 DATA 0000000000007707000000000000774000000000040000440000000044000544000000
0044000444000000004404444400000000044044440000000044044444
1110 DATA 0000000044044044000000004400054400000000004550004000000044045505000000
0044045505000000000005550500000002200002000000000000022O2
1120 DATA 7077000000000000407700000000000040000000000000B05B004000000000B00B00
0400000000B00B4040000000000405404000000000505540400000000
1130 DATA 505540400000000050550B44000000005055OB44000000005055004400000000505500
4400000000505500000000000020000220000000020220000000000
1140 DATA 0000000044000040000000004404545500000000440454550000000044045455000000
0044045455000000004544445500000000454440055000000045444055
1150 DATA 0000000045444055000000004544405500000000454440550000000044040055000000
0044040055000000066000600000000680600860000000666606 6
1160 DATA 0400004400000000554540440000000055454044000000005545404400000000554540
4400000000554444540000000055044454000000005504445400000000
1170 DATA 5504445400000000550444540000000055044454000000005500404400000000550040
4400000000600006600000000680060800000000660066660000000
1180 DATA 5455404400000000554540440000000055454444000000005505444400000000550544
4400000000550444540000000055044454000000005604446600000000
1190 DATA 6804686000000006600666600000000000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1200 REM SPRITE PATTRN
1210 DATA 0000000000101030707OF0E183070E0071F275BBAB4C8F0C080000000000000
1220 DATA 0000000000000003070707070300030300000000000000C0E0E0E0E0C00080C0
1230 DATA E0F8FCFE7F3F1F0F0301000000000000000000000008080C0E0E0F070180C0E07
1240 DATA 0000000000001070B0D1D0D0B07010000000000000000C0A0607060A0C0000000
1250 DATA 0000000000001070B0C1F0C0B07010000000000000C0A060F060A0C0000000
1260 DATA 0100010001000100010001000100010000800080008000800080008000800080
1270 DATA 000000100C0B0506060D0B163830408001020C1C68D0B06060A0D03008000000
1280 REM 1989 IGACHAN SOFT     TEST PLAYER YACCHAN/USADON/HE-BI SAN
```


★オフコースは暗くなーい！中日が優勝だ！X68000がほしー！金がなーい！影さんダサイ！以上。(静岡県田方郡・斉藤　誠16才)……【影：金がなーい！俺はダサクナーイ！ラーメンライス食べたーい。なんのこっちゃー。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用 S-BASICが必要です）



ゲームしながら英単語を覚えよう

WORD SHOT

（ワード　ショット）

まっぴ

はじめに

ベーマガ'87年5月号「WORD PANIC」,'88年5月号「WORD CATCH」につぐ，まっぴの「WORD」シリーズ第3弾，「WORD SHOT」です。英単語マスターには持ってこいのプログラムなので，ぜひ打ち込んでみてください。

ストーリー

A.D.1999年7月。かつての大予言者ヒポポダマスの予言どおり，「彼ら」は地球にやってきた。「彼ら」ははじめはゆっくりと，それから加速度的に接近しつつあった。「彼ら」の破壊力は凄まじく，たった1個の衝突でも地球は粉々になってしまうという。

「彼ら」を食い止める方法はただ一つ。「彼ら」にAミサイルからZミサイルまでの26種類のミサイルをうまく選んで撃ち込み，破壊することである。

さあ，「彼ら」を破壊しつくし，地球に21世紀をむかえることができるであろうか？

遊びかた

上から降りてくる隠された単語にアルファベットを入れて完成させるゲームです。

自機は←→キーで左右に移動しアルファベットのキーでそのアルファベットを発射します。アルファベットを発射すると，自機は自動的に右へ一つ移動します。

下に表示されている問題をもとにして，降りてくる物体にアルファベットを撃ち込んでください。正解の単語が完成すると，物体は消滅し，そのときの高さがそのまま得点になります。単語が完成しても消滅しない場合は，まちがっているか所があるので，その部分に再度正しいアルファベットを撃ち込んでください。

単語を5個完成させるごとに降りてくる速度があがっていき，30個以上で最高速になります。50個完成でオールクリアですが，1度でも物体が0mに達すると即，ゲーム・オーバーです。

どうしても答えがわからない場合は，スペース・キーを押すと答えが表示されるので，その答えをそのまま打ち込めばOKです。ただし，完成させても通常の1／2の得点しか入りません。

プログラム

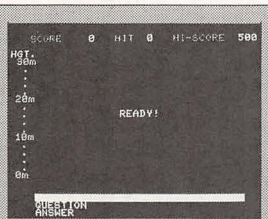
問題は80問用意してあり，その中からランダムに50問を選びだしています。

ゲーム中，同じ問題が2回でるようなことはありません。

問題データは，問題，答え，の順番で並んでいるので，変えたい人はこの形式に従って変えてください。ただし，答えは10文字以内に限ります。

問題数を変えたい人は，20行のNの値を希望の問題数にしたのちに変えてください。ただ，50問未満にはしないでください（データ不足でエラーがでます）。

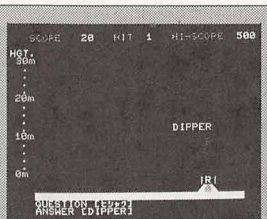
速度を調節したい人は，150行のKKの式をいじってみてください。



▲〈写真1〉英単語マスターはこれできまりだね



▼〈写真2〉問題を見ながら英単語を完成させていく



▲〈写真3〉スペース・キーを押すと答えが見れる。ズルイ



▼〈写真4〉物体が0mまできちゃうとゲーム・オーバー

★ついにX68000EXPERT HD を買ったぜ。うっ，しまった。影さんに知られてしまった。（大阪府泉南市・桃高バスケット部16才）……【影：私にぜひ遊びにきてほしいというわけだな。ごちそう用意しておいてよ。】

WORD SHOTのプログラム・リスト

```
1 REM  ■ ■ ■■■ ■■■ ■■■
2 REM  ■■■ ■■■ ■■  ■■■   1989年05月29日
3 REM  ■■■ ■■■ ■ ■ ■■■
4 REM
5 REM                 ■■■ ■ ■■■ ■■■
6 REM    BY ﾏｯﾋﾟ      ■■■ ■■■ ■■  ■
7 REM                 ■■■ ■ ■ ■■■ ■
8 REM
10 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ■■■■■■■■■■■■■■■■
20 TEMPO 7:COLOR ,,7,0:N=80:HI=500
30 DIM QU$(N),AN$(N):POKE &H3444,0
40 FOR I=1 TO N:READ QU$(I),AN$(I):NEXT
50 CLS
60 FOR I=1 TO N:A=INT(RND(1)*N)+1:A$=QU$(N):QU$(N)=QU$(A):QU$(A)=A$
70 A$=AN$(N):AN$(N)=AN$(A):AN$(A)=A$:NEXT
80 SC=0:HT=0:EN$=""
90 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ ■■■■■■■■■■■■■■■■
100 GOSUB 750:CURSOR 17,10:PRINT"READY!"
110 MUSIC"C3EG+CR7RR":CURSOR 17,10:PRINT SPC(6):X=18
120 QU$=QU$(HT+1):AN$=AN$(HT+1):EL=LEN(AN$)
130 FOR I=1 TO EL:EN$=EN$+"-":NEXT
140 EX=INT(RND(1)*21)+5:EY=2:B=2
150 KK=15-INT(HT/5)*2:IF KK<3 THEN KK=3
160 CURSOR 13,22:PRINT"["QU$"]"SPC(10)
170 CURSOR 11,23:PRINT SPC(20)
180 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ｷｰ ｽｷｬﾝ ■■■■■■■■■■■■■■■■
190 K=0
200 GET K$:IF (K$=>"A")*(K$=<"Z") THEN 320
210 IF (K$=" ")*(B=2) THEN GOSUB 510
220 X=X-(K$="■")*(X>3)+(K$="■")*(X<32)
230 CURSOR X,19:PRINT[6,]" | | ■■■■■ ◢■◣ "
240 K=K+1:IF K<=KK THEN 200
250 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾃｷ ｲﾄﾞｳ ■■■■■■■■■■■■■■■■
260 CURSOR EX,EY:PRINT SPC(10)
270 EY=EY+1:CURSOR EX,EY:PRINT EN$
280 MUSIC"E2G"
290 IF EY=18 THEN 550
300 GOTO 190
310 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾐｻｲﾙ ﾊｯｼｬ ■■■■■■■■■■■■■■■■
320 MUSIC"+C1R+C"
330 CURSOR X+2,19:PRINT K$:MX=X+2:MY=17
340 D=PEEK(53248+MX+MY*40)
350 CURSOR MX,MY:PRINT K$"■ "
360 IF D THEN 390
370 MY=MY-1:IF MY=2 THEN CURSOR MX,3:PRINT " ":GOTO 430
380 GOTO 340
390 IF MX=EX THEN EN$=K$+RIGHT$(EN$,EL-1)
400 IF MX=EX+EL-1 THEN EN$=LEFT$(EN$,EL-1)+K$
410 EN$=LEFT$(EN$,MX-EX)+K$+RIGHT$(EN$,EL-MX+EX-1)
420 IF EN$=AN$ THEN 450
430 X=X-(X<32):GOTO 210
440 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾃｷ ｹﾞｷﾊ ■■■■■■■■■■■■■■■■
450 MUSIC"+C0+E+C+E+C+E"
460 PO=(18-EY)*B:CURSOR EX,EY:PRINT[5,]PO;SPC(9)
470 MUSIC"R6":CURSOR EX,EY:PRINT "    ":SC=SC+PO:HT=HT+1:GOSUB 710
480 IF HT=50 THEN 660
490 EN$="":GOTO 120
500 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ｺｳｴ ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■
510 MUSIC"F2RF":B=1
520 CURSOR 11,23:PRINT"["AN$"]"
530 RETURN
540 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ■■■■■■■■■■■■■■■■
550 CURSOR EX,EY:PRINT[2,]EN$
560 MUSIC"-C0-E-C-E-C-E-C-E"
570 FOR I=1 TO 70:A=INT(RND(1)*32)+4:B=INT(RND(1)*19)+2:MUSIC"+G0"
580 CURSOR A,B:PRINT[2,]"*":NEXT
590 MUSIC"+B2+G+DBGD-B-G-C7"
600 FOR I=8 TO 12:CURSOR 10,I:PRINT SPC(20):NEXT
610 CURSOR 15,9:PRINT "GAME OVER"
620 CURSOR 13,12:PRINT"PUSH SPACE KEY"
630 GET K$:IF K$=" " THEN 50
640 GOTO 630
650 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ｵｰﾙ ｸﾘｱ ■■■■■■■■■■■■■■■■
660 CURSOR 7,7:PRINT[,2]"YOU DESTROYED ALL ENEMIES"
670 CURSOR 13,9:PRINT[2,7]"YOU ARE GREAT!"
680 MUSIC"+C7B5AG7A7G5FE7F5GAGAB+C7+C+C+C+C"
690 GOTO 620
700 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■
710 IF HI<SC THEN HI=SC
720 CURSOR 9,0:PRINT USING"####■■■■■■■■##■■■■■■■■■■■■■■■■
```

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）



おもしろ迷宮RPGをお楽しみあれ

移植改良版

ファイティング

FIGHTING

渡部　直樹

ストーリー

ここはフェリシア王国の一角にあたる酒場。ここでは絶え間なく冒険者たちが酒を飲みかわしている。俺の名はレジス。俺もその冒険者の１人だ。

最近，フェリシア王国の北西に「悪魔のささやき」という洞窟が発見され，冒険者たちはいち早くここの謎を解明し，宝にありつき，栄光を手に入れようと争っている。

「そろそろ俺も行くか…」俺はそうつぶやき，酒場をでた。

ハウトゥプレイ

はじめに↑キーで各キャラクターの性格をきめます。

各パラメータはつぎのとおりです。

HP…体力。０になると死ぬ。

MAX…体力の最大値。

STR…腕力。

DEX…防御力。

CHR…性格。数が低いと弱虫だが命令を聞く。

EXP…経験値。999以上になるとLEVがUPする。

LEV…レベル：最大99。

それから，スタート地点など秘密の休息場で休憩すると体力が全快し，死んだ者は生き返ります。その場所はスタート地点の他に５か所あります。それをうまく利用すれば少し早くクリアできるでしょう(ヒント：音でわかる)。

敵と出会うと戦闘画面になります。自分はレジスで，他の者は勝手に戦闘したり防御したりします。全滅するとゲーム・オーバーだ。

見てのとおりベーマガ89年４月号のＰ８用「FIGHTING」の移植ですが，MAPと階段などの位置はぜんぜんちがいます。それに階段などの数も少し増やしました。何よりちがうのはDATAのLOAD&SAVEができることでしょう。

改　造

このゲームをクリアした人は原作と同じ内容でプレイしてみるのもいいでしょう。

★参考文献

●FIGHTING(ベーマガ４月号)

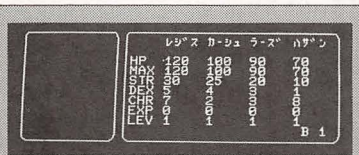
《第１表》キー操作

●3D画面では

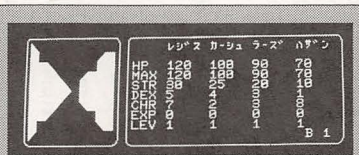
←……左を向く
→……右を向く
↑……前進
↓……休憩
SHIFT+INST…DATA SAVE
SHIFT+DEL……DATA LOAD

●戦闘画面では

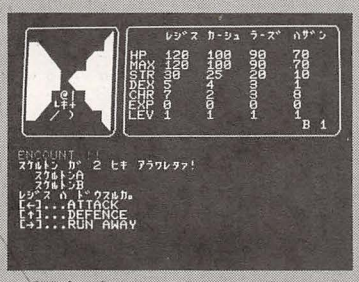
←……ATTACK(戦う)
↑……DEFENCE(防御)
→……RUNAWAY(逃げる)



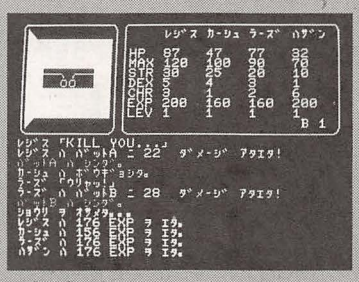
◀《写真１》まずは各キャラクターの性格をきめてスタート



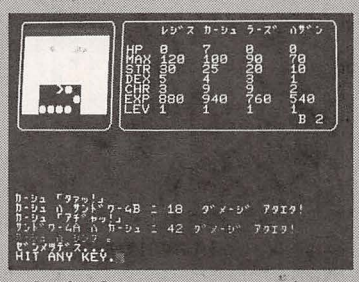
◀《写真２》３Ｄ画面。マップはしっかり作っておかないとね



▲《写真３》スケルトンが現れたぞ。さあどうするどうする？



▲《写真４》バットを倒した。全員経験値を得た。よしよし



▲《写真５》全員死んじゃうとゲーム・オーバー。くそー

★**つぐ美**：影さん「○ing」で転職考えてるんですか？**影**：キミのことは忘れへん。**つぐ美**：ワーイ，影さんがいなくなるー。(大阪府豊中市・**高田義之13才**)……【**影**：心にもないことを言うんだよな。わかってるって。】

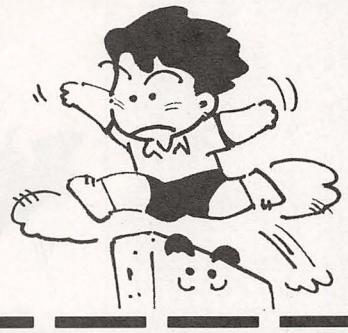
★オレが引っ越してから1年たつが，はるし，ネのべ，いけちゃん元気？うう，感動の誌上再会//みなさんのおかげです。感謝。(山梨県甲府市・やぎちゃん16才)……[影：これで見てくれなかったらくやしいなー。]

移植改良版FIGHTINGのプログラム・リスト

```
5 '■■■■■■ FIGHTING ■■■■■■■
10 CLR:CONSOLE:CLS:PLAY7:GOSUB1280
20 DIMM$(17):X=2:Y=1:H=3:F=1:MQ=0:U=0:LL=1:DL=0:MZ=0
30 E(0)=-1:E(1)=0:E(2)=1:E(3)=0:E(4)=-1:E(5)=0:F(0)=0:F(1)=-1:F(2)=0:F(3)=1:F(4)
=0:F(5)=-1
40 Q$(2)="ｼﾀﾞ":Q$(3)="ｳｴ":Q(2)=1:Q(3)=-1
50 W$(1)="■　　■":W$(2)="■　　■■":W$(3)="■■■　　■■■":W$(4)="■■■■　■■■■"
60 M$(0)="1111111111111111":M$(17)=M$(0)
70 FORI=1TO4:READN$(I),MH(I),S(I),D(I),M(I),ZH(I),ZS(I),ZD(I)
80 H(I)=MH(I):NK(I)=0:LV(I)=1:EX(I)=0:NEXT
90 FORI=0TO7:READSL$(I):NEXT
100 FORI=1TO5:READC$(I),AA(I),BB(I),UN(I):JU(I)=0:NEXT
110 PRINT"┌──────┐┌──────────────────┐"
120 FORI=1TO10:PRINT"|　　||　　|":NEXT
130 PRINT"└──────┘└──────────────────┘"
140 LOCATE17,1:PRINT"ﾚｼﾞｽ ｶｰｼｭ ﾗｰｽﾞ ﾊﾝﾝ"
150 LOCATE13,3:PRINT"HP■■■MAX■■■STR■■■DEX■■■CHR■■■EXP■■■LEV"
160 LOCATE33,10:PRINT"B 1":GOSUB1160
170 LOCATE0,12:PRINT"HIT [↑] KEY."
180 FORJ=1TO4
190 NO=INT(RND(1)*9)+1:LOCATE11+5*J,7:PRINTNO:IFINKEY$(0)="1"THENSE(J)=NO:GOSUB1
190:NEXTELSE190
200 GOSUB1200
205 '■■■■■■ READ MAP ■■■■■■
210 FORI=1TO16:M$(I)="1":NEXT
220 RESTORE1770:FORI=1TOF:READR$:FORJ=1TO7:READXQ(J),YQ(J),ZQ$(J):NEXTJ,I
230 V=0:Q=1:FORI=1TO64
240 R=VAL("&H"+MID$(R$,I,1)):O=8:FORJ=1TO4:IF (R AND O)=0 THENM$(Q)=M$(Q)+"1"ELS
EM$(Q)=M$(Q)+"0"
250 O=O/2:NEXT:V=V+1:IF V=4 THENV=0:M$(Q)=M$(Q)+"1":Q=Q+1
260 NEXT
270 FORI=1TO7:M$(YQ(I))=MID$(M$(YQ(I)),1,XQ(I)-1)+ZQ$(I)+MID$(M$(YQ(I)),XQ(I)+1,
16):NEXT
280 BEEP:IF JU(F)=1 THENM$(BB(F))=MID$(M$(BB(F)),1,AA(F)-1)+"0"+MID$(M$(BB(F)),A
A(F)+1,16)
285 '■■■■■■ 3-D ■■■■■■
290 LOCATE1,1:PRINTSPC(10):LOCATE1,10:PRINTSPC(10)
300 FORI=2TO6:LOCATE1,I:PRINTW$(I-1):NEXT
310 FORI=6TO10:LOCATE1,I:PRINTW$(4-(I-6)):NEXT
320 FF=0:EE=0:G=1
330 FF=FF+F(H):EE=EE+E(H)
340 IF MID$(M$(Y+FF),X+EE,1)<>"1" THENIF G=5 THEN360ELSEG=G+1:GOTO330
350 FORI=G+1TO10-G:LOCATEG+1,I:PRINTMID$("■■■■■■■■■",1,10-G*2):NEXT
360 FF=0:EE=0:FORI=0TOG-1
370 IF MID$(M$(Y+FF+F(H-1)),X+EE+E(H-1),1)<>"1"THEN390
380 LOCATEI+1,I+1:PRINT"◣":LOCATEI+1,10-I:PRINT"◤"
390 IF MID$(M$(Y+FF+F(H+1)),X+EE+E(H+1),1)<>"1"THEN410
400 LOCATE10-I,I+1:PRINT"◢":LOCATE10-I,10-I:PRINT"◥"
410 FF=FF+F(H):EE=EE+E(H):NEXT
415 '■■■■■■ MOVE ■■■■■■
420 VA=VAL(MID$(M$(Y),X,1)):IF U=0 THENU=1:GOSUB1200:ON VA GOTO430,1060,1060,110
0,1110,1140,1150
430 IFINT(RND(1)*13-F)=0 THEN560
440 K$=INKEY$(0):IFK$=""THEN440
450 IFK$<>"!"THEN510
460 FORI=1TO4
470 IFVA=8THENBEEP1:MQ=0:H(I)=MH(I):BEEP0:GOTO500
480 IFH(I)=0THEN500
490 H(I)=H(I)+LV(I):IFH(I)>MH(I)THENH(I)=MH(I)
500 NEXT:GOSUB1160:GOTO430
510 IFK$="E"THEN1210
520 IFK$="H"THEN1220
530 H=H+(K$="G")-(K$="B"):H=H-(H=0)*4+(H=5)*4
540 IFK$="I"THENIFG=1THEN440ELSEX=X+E(H):Y=Y+F(H):U=0
550 GOTO290
555 '■■■■■■ FIGHT ■■■■■■
560 GOSUB1200:COLOR2:LOCATE0,13:PRINT"ENCOUNT !!":BEEP:FORI=1TO4:NK(I)=0:NEXT
570 RESTORE1460:NO=5*(F-1)+INT(RND(1)*5)
580 EQ=0:FORI=0TONO:FORL=1TO6:READCH$(L):NEXT:READCC,CX,EN$,EH,ES,ED,EM,MK:NEXT
590 COLORCC:FORI=1TO6:LOCATECX,3+I:PRINTCH$(I):NEXT:EK=INT(RND(1)*3+F/2)+1
600 IF DL=1 THENEK=1:EH(1)=EH*LL:EN$(1)=EN$:GOTO620
610 FORI=1TOEK:EH(I)=EH:EN$(I)=EN$+CHR$(64+I):NEXT
620 CONSOLE12,13:COLOR7:LOCATE0,14:PRINTEN$;" ｶﾞ"EK"ﾋｷ ｱﾗﾜﾚﾀｧ!"
630 COLOR7:FORI=1TOEK:IFEH(I)>0THENPRINT"  "EN$(I)
640 NEXT:IFH(1)=0GOSUB1190:GOTO660ELSEPRINT"ﾚｼﾞｽ ﾊ ﾄﾞｳｽﾙｶ。":PRINT"[←]...ATTACK":
PRINT"[↑]...DEFENCE":PRINT"[→]...RUN AWAY"
650 K$=INKEY$(0):IFK$="G"THENST(1)=1ELSEIFK$="I"THENST(1)=2ELSEIFK$="B"THENST(1)
=3ELSE650
660 FORI=2TO4:IF(H(I)<MH(I)/SE(I)+1)*(INT(RND(1)*SE(I)/2)=0)THENST(I)=2ELSEST(I)
=1
670 NEXT:CONSOLE12,13:LOCATE0,24
680 FORJ=1TO4:IFH(J)=0THEN720
690 IFST(J)=3THEN830
700 IFST(J)=2THENCOLOR4:PRINTN$(J);" ﾊ ﾎﾞｳｷﾞｮｼﾀ。":GOSUB1190
710 IFST(J)=1THEN730
720 NEXT:IFMZ=1THENMZ=0:GOTO290ELSEMZ=0:GOTO860
730 NO=INT(RND(1)*EK)+1:IFEH(NO)<1THEN730
740 IFINT(RND(1)*M(J))<>1THEN770
750 DM=(INT(RND(1)*LV(J)*100)+1)*MK:COLOR6:PRINTN$(J);" ﾊ ｼﾞｭﾓﾝ ﾖ ﾄﾅｴﾀ!"
760 GOSUB1190:GOTO800
770 DM=INT(RND(1)*S(J))+LV(J)*10-ED(NO):GOSUB1190
780 COLOR6:PRINTN$(J);" ";SL$(INT(RND(1)*4)):GOSUB1190
790 IFDM<ED(NO)THENCOLOR4:PRINTEN$(NO);" ﾊ ";N$(NO);" ﾉ ｺｳｹﾞｷ ﾖ ﾖｹﾀ!":GOTO820
800 EH(NO)=EH(NO)-DM:COLOR5:PRINTN$(J);" ﾊ ";EN$(NO);" ﾆ";DM;" ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｱﾀｴﾀ!"
810 IFEH(NO)<1GOSUB1190:COLOR2:PRINTEN$(NO);" ﾊ ｼﾝﾀﾞ。":BEEP:NK(J)=NK(J)+10:EQ=EQ
+1:IF EQ=EK THEN990
820 GOTO720
830 COLOR2:PRINT"ﾚｼﾞｽ「ﾆｹﾞﾙｿﾞ!!」":COLOR1:FORL=2TO4:IFH(L)=0THENNR(L)=1:GOTO850
840 GOSUB1190:IFINT(RND(1)*SE(L)/3)=0THENNR(L)=1:PRINTN$(L);"「ｵｳｯ!」"ELSENR(L)=0
:PRINTN$(L);"「ｲｲﾀﾞﾈ!」"
850 NEXT:IF(NR(2)=1)*(NR(3)=1)*(NR(4)=1)THEN970ELSEGOSUB1190:GOTO720
860 FORJ=1TOEK:IF EH(J)<1 THEN960
870 NO=INT(RND(1)*4)+1:IFH(NO)=0 THEN870
880 IFINT(RND(1)*EM)<>1THEN910
890 DM=INT(RND(1)*ES*3)+1:COLOR6:PRINTEN$(J);" ﾊ ｼﾞｭﾓﾝ ﾖ ﾄﾅｴﾀ!"
900 GOSUB1190:GOTO930
910 DM=INT(RND(1)*ES)-D(NO):IFST(NO)=2THENDM=INT(DM/5)
920 IF DM<1 THENCOLOR4:PRINTN$(NO);" ﾊ ";EN$(J);" ﾉ ｺｳｹﾞｷ ﾖ ﾖｹﾀ!":GOTO960
930 COLOR3:PRINTN$(NO);" ";SL$(INT(RND(1)*4)+4):H(NO)=H(NO)-DM:GOSUB1190
940 COLOR1:PRINTEN$(J);" ﾊ ";N$(NO);" ﾆ";DM;"ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｱﾀｴﾀ!"
950 IFH(NO)<1GOSUB1190:COLOR2:PRINTN$(NO);" ﾊ ｼﾝﾀﾞ。":BEEP:H(NO)=0:MQ=MQ+1:IFMQ=4
THEN1410
960 GOSUB1190:NEXT:PLAY"A0RBR+CR+DR+CRBRARGRFRGRERDRCRERERERERCRCRCRERERERERCRCR
CRCR":GOSUB1160:GOTO630
970 COLOR2:GOSUB1190:IF(INT(RND(1)*3)=0)+(DL=1)THENPRINT"ｼｶｼ ｻｷﾏﾜﾘｻﾚﾀ!":GOSUB119
0:FORK=0TO9:BEEP:NEXT:GOTO720
980 COLOR7:PRINT"ｳﾏｸ ﾆｹﾞﾀﾞｼﾀ。。。":GOSUB1190:GOSUB1200:GOSUB1160:MZ=1:FORZ=2TO4:ST
(Z)=0:NEXT:GOTO720
990 GOSUB1190:BEEP:COLOR7:PRINT"ｼｮｳﾘ ﾖ ｵｻﾒﾀ。。。":GOSUB1190:IFDL=1THENRUN1310
1000 FORJ=1TO4:COLOR7:ZE=(INT(ES/LV(J))*EK+NK(J))*2:IFH(J)>0THENPRINTN$(J);" ﾊ";
ZE;"EXP ﾖ ｴﾀ。":EX(J)=EX(J)+ZE:GOSUB1190
1010 IFEX(J)<999THEN1050ELSEIFLV(J)<99THEN1020ELSEEX(J)=999:GOTO1050
```

```
1020 COLOR2:PRINTN$(J);" ﾊ LEVEL UP ｼﾀ!!":LV(J)=LV(J)+1:EX(J)=0:GOSUB1190
1030 MH(J)=MH(J)+INT(RND(1)*ZH(J)):S(J)=S(J)+INT(RND(1)*ZS(J))
1040 D(J)=D(J)+INT(RND(1)*ZD(J)):MM(J)=MM(J)+INT(RND(1)*ZM(J))
1050  NEXT:GOSUB1200:GOSUB1160:GOTO290
1055 '■■■■■■ QUEST ■■■■■■
1060 GOSUB1200:COLOR6:LOCATE0,13:PRINTQ$(VA)" ﾆ ﾂｳｼﾞﾙ ｶｲﾀﾞﾝ ﾗ ﾐﾂｹﾀ。":BEEP:GOSUB1
190:COLOR5
1070 PRINTQ$(VA)" ﾆ ｲｷﾏｽｶ?":GOSUB1190:COLOR3:PRINT"[←]..YES  [→]..NO"
1080 K$=INKEY$(0):IFK$=""THEN1090ELSEIFK$=""GOSUB1160:GOTO440ELSE1080
1090 F=F+Q(VA):GOSUB1160:GOTO210
1100 LOCATE0,13:PRINT"MESSAGE!!":BEEP:GOSUB1190:RESTORE1620:FORI=1TOF:READP$:NEX
T:GOSUB1160:PRINT:GOSUB1240:COLOR7:GOTO440
1110 LOCATE0,13:PRINTC$(F)" ﾉ ﾁｮｳｿﾞｳ ﾗ ﾐﾂｹﾀ。":BEEP:GOSUB1190:COLOR5:PRINT"ｼﾗﾍﾞﾏｽ
ｶ?":GOSUB1190:COLOR1:PRINT"[←]...YES  [→]...NO"
1120 K$=INKEY$(0):IFK$=""THEN1130ELSEIFK$=""GOSUB1160:GOTO440ELSE1120
1130 COLOR2:PRINT"ｶｷｯ」ﾄ ｵﾄ ｶﾞ ｼﾀ。":JU(UN(F))=1:GOSUB1190:GOSUB1190:GOSUB1160:G
OTO440
1140 COLOR2:LOCATE0,13:PRINT"ｽｲｼｮｳ ﾗ ﾃﾆｲﾚﾀ!":BEEP:LL=.1:GOSUB1190:GOSUB1190:GOSU
B1160:GOTO440
1150 COLOR2:LOCATE0,13:PRINT"ENCOUNT !!":BEEP:DL=1:NO=0:RESTORE1610:GOTO580
1155 '■■■■■■ ETC... ■■■■■■
1160 CONSOLE:COLOR7:FORI=1TO4:Z=11+5*I:LOCATEZ,3:PRINTH(I)"  ":LOCATEZ,4:PRINTMH
(I):LOCATEZ,5:PRINTS(I)
1170 LOCATEZ,6:PRINTD(I):LOCATEZ,8:PRINTEX(I);" ":LOCATEZ,9:PRINTLV(I):NEXT
1180 LOCATE37,3:PRINT"|":LOCATE34,10:PRINTF:LOCATE0,13:GOSUB1200:RETURN
1190 FORZ=99TO0STEP-1:POKE&HC7D,Z:CALL&HC25:NEXT:BEEP0:RETURN
1200 CONSOLE12,13:CLS:CONSOLE:RETURN
1210 PRINT""SAVE":BEEP:OPEN"O",#1,"FD":PRINT#1,F,X,Y,MQ,H,JU(5):FORI=1TO5:PRIN
T#1,JU(I),H(I),MH(I),S(I),D(I),SE(I),EX(I),LV(I):NEXT:CLOSE:BEEP:GOTO290
1220 PRINT""LOAD":BEEP:OPEN"I",#1,"FD":INPUT#1,F,X,Y,MQ,H,JU(5):FORI=1TO5:INPU
T#1,JU(I),H(I),MH(I),S(I),D(I),SE(I),EX(I),LV(I)
1230 NEXT:CLOSE:BEEP:GOSUB1160:FORI=1TO4:LOCATE11+5*I,7:PRINTSE(I):NEXT:GOTO210
1235 '■■■■■■ ENDING ■■■■■■
1240 COLOR7:FORI=1TOLEN(P$):PRINTCHR$(ASC(MID$(P$,I,1))-1);
1250 FORJ=1TO40:BEEP1:BEEP0:NEXTJ,I:COLOR1:PRINT:IFDL=1GOSUB1190:GOSUB1190:RETUR
N
1260 PRINT"HIT [↵] KEY."
1270 K$=INKEY$(0):IFK$=""THENBEEP:RETURNELSE1270
1280 F$="FIGHTING":COLOR6:FORJ=1TO8:A$=MID$(F$,J,1)
1290 FOR I=37 TO 13+J STEP -1:LOCATEI,11:PRINTA$;" ":NEXTI,J
1300 GOSUB1190:COLOR7:RETURN
1310 GOSUB1190:GOSUB1160:P$="ｷﾛﾘﾋ!ﾅｴﾅｴ!ｵｳｻｯ!ﾄﾇｳﾛﾁﾊﾁﾟ///":LOCATE0,13:GOSUB1240
1320 P$="ﾀｽﾄ!ｻﾊｻﾅﾋ!ｵｳﾞｽ!ﾄﾟﾞｿﾃｽﾄ!ｴｺﾃｷﾟﾛﾄｳｹﾃﾟｳｴ/":GOSUB1240
1330 BEEP:FORI=1TO9999:NEXT:FORI=1TO24:LOCATE0,24:PRINT:NEXT
1340 RESTORE1640:FORL=1TO20:READP$:GOSUB1240:NEXT
1350 COLOR7:FORI=1TO9999:NEXT:CLS
1360 FORI=1TO11:READP$,X:LOCATEX,23:PRINTP$
1370 FORJ=1TO12:PRINT:NEXT:PAUSE10
1380 FORJ=1TO12:PRINT:NEXTJ,I
1390 PAUSE30:LOCATE15,12:PRINT"THE END"
1400 PLAY"R9RRR7E0R7B0R7+D0R9RRR7E0R7B0R7+C0R7A0":GOTO1400
1405 '■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■
1410 GOSUB1190:COLOR7:PRINT"ｾﾝﾒﾂﾃﾞｽ...":FORI=1TO999:BEEP1:BEEP0:NEXT
1420 GOSUB1190:PRINT"HIT ANY KEY.":K$=INKEY$(1):RUN
1425 '■■■■■■ DATA ■■■■■■
1430 DATA ﾚｼﾞｽ,120,30,5,0,70,20,4,ｶｰｼｮ,100,25,4,7,60,17,3,ﾗｰｽﾞ,90,20,3,0,50,15,3
,ﾊｻﾝ,70,10,1,2,40,8,2
1440 DATA ｢ﾀﾀｯ!｣,｢ﾊｯ!｣,｢ｳﾘｬｯ!｣,｢KILL YOU...｣,｢ｸﾞｳｧ!｣,｢ｲﾃﾞﾃﾞｯ!｣,｢ｱﾁｬｯ!｣,｢HELP
ME!｣
1450 DATA ｸﾏ,9,6,1,,,,,ﾄﾗ,12,11,5,ﾀｶ,8,7,3,ﾘｭｳ,17,2,4
1460 DATA ,,,"  ", ,3,ｽﾗｲﾑ,36,20,0,0,1,,,"  oo  ",,,,1,3,ﾊﾞｯﾄ,45,26,1,0,1
1470 DATA " * ",***,***,,,,2,4,ｳｨｽﾌﾟ,90,20,3,3,1,,,,,,,0,,,0,,," ( ) ",6,3,ｽﾊﾟｲ
ﾀﾞｰ,100,40,0,0,1
1480 DATA ,,," ｺ|",ﾚｷ+,/ ),7,4,ｽｹﾙﾄﾝ,130,60,10,0,1
1490 DATA ," ◢  "," ◤  "," ◤  ",ﾄ。,,,,,,2,3,ｼﾞｬｲｱﾝﾄ ｸﾗﾌﾞ,500,10,50,0
,1,," ",,,,,,,,
```

MZ-1500用



いらいらドキドキのワンキー・ゲーム

ONE KEY JUMP

まてりある

★内　容

スクロールしてくる壁をジャンプでよけるワンキー・ゲームです。

★遊びかた

スペース・キーを押して放すとジャンプ。押す時間によりジャンプする高さが変わります。つまり，「R－9」の波動砲や，「たろすけ」の気合い弾のようなものです。

3回壁に突っ込むとゲーム・オーバー。全4面です。

★プログラム

リスト1が機械語，PCG定義用です。**リスト2**がメインです。

機械語データにはチェックサムを付けていますが，単純なチェックしかしていないので，あまり信用できません（まぁ，ないよりはマシ！）。

リスト2の430～440行のサブ・ルーチンは結構使えるので自作のプログラムなどに組み込んでみてください。

★参考

- Oh！MZ　'86年11月号
  「IOCS　DATA　LIST」
- 種　ともこ
  「タイムドライバーは仮免」

★　　★

CHECKER FLAG

編：このゲーム，昔ベーマガに載ったPAC　WORLDの凹を凸にしたような内容ですね。

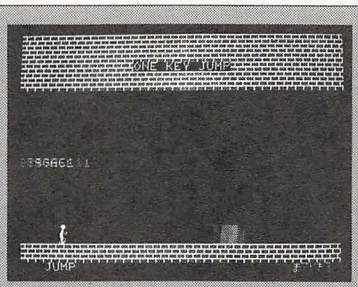
Dr.D：穴ポコを飛び越えるのではなくて，山を飛び越すというのが条件じゃからのう。

影：♬山を飛び谷を越え，僕らの町へやってきた～♬　てな感じなわけですね。そうだ！この際だからハットリ君ゲームと名付けましょう!!

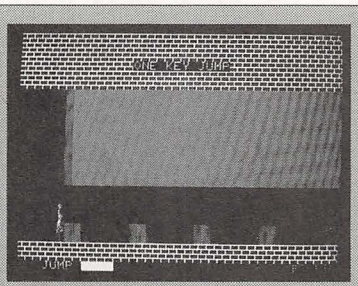
Dr.D：こらこら勝手に名付けるんじゃあない。ほらプログラムについて言及するスペースがなくなったじゃろうが…。



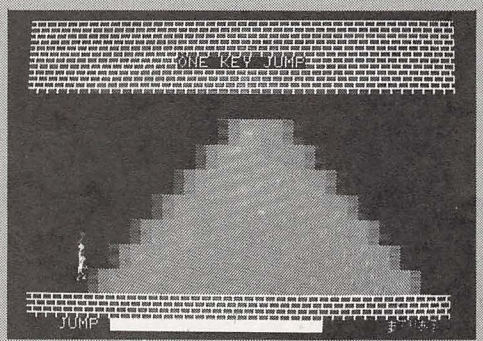
▲〈写真1〉タイトル画面。コンテイニューもできる



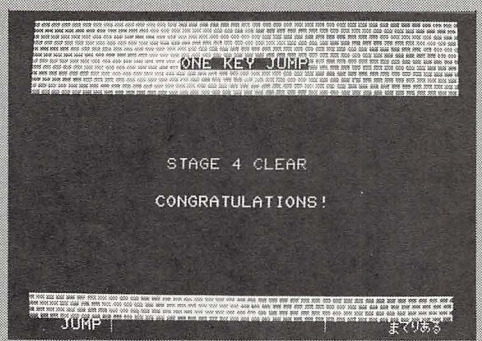
▲〈写真2〉ステージ1スタート。おもしろワンキー・ゲームだ



▲〈写真3〉キーを放すタイミングがなかなかどうしてむずかしい



◀〈写真4〉こんな階段状の壁をどうやってとびこえるんだ～



◀〈写真5〉全4面です。ここまでくるのは本当に大変なんだぞ

★この号がでるころには，X68000が手に入る。早速ベーマガに載っているプログラムを……。(宮城県塩釜市・大塚孝士16才)……【影：プログラムをどうしようというんだい。編：まさか，食べるわけないでしょ。】

《リスト1》マシン語およびPCG定義のプログラム・リスト

```
1 '  ◢◢ LIST 1 ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
2 '   ONE KEY JUMP   FOR MZ-1500 1989年
3 '   PROGRAMMED BY  TOSHIYUKI "THE MATERIAL SIDE OF COOL" NODA
10 ' ◢◢ INITIALIZE ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
20 LIMIT $BFFF:INIT "CRT:G":PRINT[6] "■■LIST 1   140-280 CHECK■■
30 ' ◢◢ DATA SET ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
40 FOR I=1 TO 4:READ RE$:FONT$(3,I)=HEXCHR$(RE$+RE$+RE$):NEXT
50 READ RE$:FONT$(3,5)=HEXCHR$(RE$)
60 FOR I=0 TO 14:READ RE$:SU=0:FOR J=0 TO 32:PO=VAL("$"+MID$(RE$,J*2+1,2))
70 POKE $C000+AD,PO:SU=SU+PO:AD=AD+1:NEXT:CH=VAL("$"+MID$(RE$,J*2+1,3))
80 IF CH<>SU THEN SOUND 60,90:PRINT[2] I+14;"0 DATA ERROR !":END
90 PRINT I+14;"0 OK.":NEXT:PRINT[4] "■■LIST 2 ﾃﾞｰﾀ ｾｯﾄｰﾄﾞﾐｽｳﾀｲ.
100 '◢◢ PCG DATA ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
110 DATA 0C1E1E0C08183975,7270504C22448EC0,183C3C1810303030,3030303030303038
120 DATA FF080808FF010101FFFFFFFFFFFFFFFFFF080808FF010101
130 '◢◢ KIKAIGO DATA ◢◢◢◢◢◢◢◢
140 DATA D3E321F1D011F0D006272293C00E107E12C501280009C1E5D11B0DC20FC02A93C0E5D
150 DATA 23ED5B93C005C8C30AC0D3E31117D12A95C00108083E46323DC080CB15CA5BC0F5F44
160 DATA 3E5A12C5012800EB097709EBC1F10DC238C0232295C0C300C0F53E0012C5012800CC0
170 DATA EB097709EBC1F1C350C000216DC07E060190CA7CC034C300C03600C32BC0D3E321FBF
180 DATA F0D80180023650230B78B1C8C389C0FFFFFFFF20A0A820A4B39A20F30000000000F84
190 DATA 800000000000000000000000C000000000000000000000000101E1010100000000225
200 DATA 000000000000000000000000000000E0C08001010101010180C0E00000000000446
210 DATA 00000000000000000000918080800000000000000000000000C300000000000002D4
220 DATA 0000000000000000000000009F1F1F1F9F1F1F1F9F1F1F1F9F1F1F1F9F1F1F1F4EC
230 DATA 0000007F3F8000000000000000000000000FE000103070F1F1F1F1F1F9F1F3CE
240 DATA 1F1F9F1E1E1C9C1818109000000000000000000000000000000000000000002A1
250 DATA 80C0E0F0F8FCFEFEFEFCF8F0E0C080000000000000000000000000000FEFEFEFFC
260 DATA 0000000000000000000000000F3000000000022120A7F020202001818006 01C262
270 DATA 00020C70001818004149494 97F000000000000000000000000000000000000249
280 DATA A5D6156BCE000000000000000000000000000000000000000000000000002C9
```

《リスト2》ONE KEY JUMPのメイン・プログラム・リスト

```
1 '  ◢◢ LIST 2 ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
10 ' ◢◢ INITIALIZE 1 ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
20 CLS 3:POKE $5C72,0:PRTY:PAL
30 ' ◢◢ TITLE ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
40 CURSOR 14,9:PRINT[6] "ONE KEY JUMP
50 CURSOR 14,17:PRINT[5] "1989  ";:PRINT[4] ".ﾏﾃﾘｱﾙ.
60 CURSOR 14,20:PRINT "[SPC] START":CURSOR 14,21:PRINT "[C]   CONT.
70 GET GE$:IF GE$<>" " AND GE$<>"C" THEN 70
80 IF GE$=" " THEN ST=0 ELSE ST=PEEK($C1EE):ST=-ST*(ST<4)
90 FOR I=0 TO 24:PRINT "":SOUND 30+I,1:NEXT
100 '◢◢ INITIALIZE 2 ◢◢◢◢◢◢◢◢
110 CLS 3:POKE $C06D,0:POKE $C095,PEEK($C1CE+ST),-$C0*(ST=<1)-$C1*(ST>1)
120 ME$="STAGE "+STR$(ST+1):X=15:Y=13:CO=5:GOSUB 430
130 CURSOR 3,24:PRINT[6] "JUMP";:PRINT[2] " |";:CURSOR 28,24:PRINT[2] "| ";
140 CURSOR 34,24:PRINT[4] ".ﾏﾃﾘｱﾙ.";
150 FOR I=0 TO 39:FOR J=0 TO 5:FPRINT[I,J] 5:NEXT:NEXT
160 FOR I=0 TO 39:FOR J=22 TO 23:FPRINT[I,J] 5:NEXT:NEXT
170 CURSOR 14,3:PRINT[6] "ONE KEY JUMP":FPRINT[14,3] 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
180 USR($C081):X=5:Y=20:EN=0:JP=0:FG=0
190 '◢◢ MAIN ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
200 GET GE$:USR($C06E):GOSUB 460
210 AD=$D005+40*Y:IF PEEK(AD)=$5A OR PEEK(AD+40)=$5A THEN 370
220 IF GE$=" " AND Y=20 THEN EN=EN-2*(EN<20):POKE $D3C7+EN-1,$43,$43:GOTO 240
230 IF JP THEN 240 ELSE JP=EN:EN=0:FG=1
240 IF FG AND JP=1 THEN GOSUB 490:FG=0
250 JP=JP+(JP>0):Y=Y+(JP>0 AND Y>6)-(JP=0 AND Y<20)
260 IF PEEK($C095)=PEEK($C1CF+ST) THEN 280 ELSE 200
270 '◢◢ STAGE CLEAR ◢◢◢◢◢◢◢◢
280 GOSUB 490:ST=ST+1
290 FOR I=5 TO 39:FPRINT[X,Y-1] 0 [X,Y] 0 [X,Y+1] 0:X=I:GOSUB 460
300 WAIT 70:Y=Y-(Y<20):NEXT:FPRINT[39,20] 0 [39,21] 0:WAIT 999
310 ME$="STAGE "+STR$(ST)+" CLEAR":X=12:Y=11:CO=4:GOSUB 430
320 IF ST<>4 THEN ME$="LET'S GO NEXT STAGE!":X=9:Y=14:CO=7:GOSUB 430 ELSE 340
330 WAIT 3000:GOTO 110
340 ME$="CONGRATULATIONS!":X=11:Y=14:CO=5:GOSUB 430
350 ST=0:WAIT 4989:CLS 3:GOTO 410
360 '◢◢ GAME OVER ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
370 MUSIC STOP:CURSOR 3,Y-1:PRINT[2] "0.UCH!.":FPRINT[3,Y-1] 0,0,0,0,0
380 MUSIC"T704A0B0D0";"T703B0#E0F0";"T702G0F0D0
390 WAIT 2000:MI=MI+1:ME$="MISS "+STR$(MI):X=16:Y=13:CO=7:GOSUB 430
400 WAIT 1500:IF MI<>3 THEN 110
410 ME$="GAME OVER":X=14:Y=13:CO=2:GOSUB 430:POKE $C1EE,ST:WAIT 3000:RUN
420 '◢◢ SUB 1 ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
430 FOR I=1 TO LEN(ME$):CURSOR X+I,Y:PRINT[CO] MID$(ME$,I,1);:PRINT "■";
440 BEEP:NEXT:PRINT " ":WAIT 333:RETURN
450 '◢◢ SUB 2 ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
460 FPRINT[X,Y-1] 5*-(Y=6) [X,Y] PC*2+1 [X,Y+1] PC*2+2 [X,Y+2] 5*-(Y=20)
470 PC=-(PC=0):SOUND=(1,0):SOUND=(0,Y*40):SOUND=(1,-15*(Y=20)):RETURN
480 '◢◢ SUB 3 ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
490 CURSOR 8,24:PRINT SPC(20);:RETURN
```

★ムサコーのマイコン部です。一番金のかかるクラブなのに部費がクラブ中最低なんだよ。生徒会に影さん文句をいってよ。(東京都世田谷区・伊藤和也14才)……【影:では"ブング"!編:読みかたまちがってますけど。】

MZ-2000/2200/2500(1Z001)用

(※2500で動かすには，2000モードで実行)



食べても食べても，まだ増える

増殖(ぞうしょく)

森田　敬太

はじめに

HAT(ハット)君を操(あやつ)って，BYO(ビョー)パワーによって増殖するBYO君を食べるというゲームです。

HOW TO PLAY

RUNをしたら，まずLEVEL(レベル)を入力してください。1が標準で，2，3とむずかしくなります。HAT君は8 2 4 6キーで上下左右に移動します。また，キーを同時に押すことで斜(なな)め移動もできます。

BYO君をすべて食べるとステージ・クリアです。しかし，BYO君が画面を全部うめつくすとゲーム・オーバーになります。

増殖について

BYO君の数が少なくなると，増殖する速さも速くなります。

BYO君の増殖パターンについては，LEVEL 1だと何もないところ(青色の部分)1マスのまわり(上下左右斜め)の8マス中にBYO君が3匹以上いると，そこにBYO君を置きます。

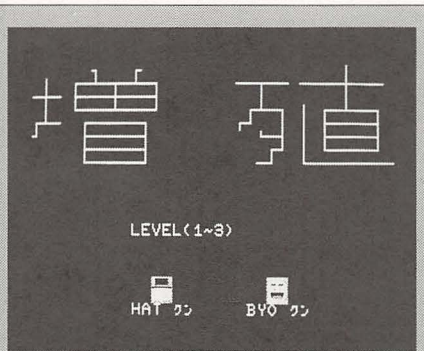
この処理をすべてのコマについて行ない増殖を行なっています。

ちなみにLEVEL 2では2匹，LEVEL 3では1匹以上いると増殖するのでかなりむずかしくなります。

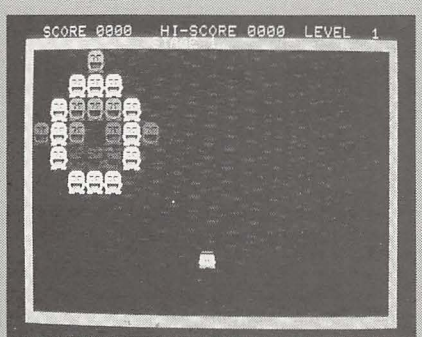
プログラムについて

マシン語はキャラクターの表示，BYO君の増殖，キー入力と音に使っています。実行するとわかりますが，MUSICの演奏による音色が今までのブーといった一定したものではなく，ブ↘と減衰(げんすい)したように聞こえると思います。

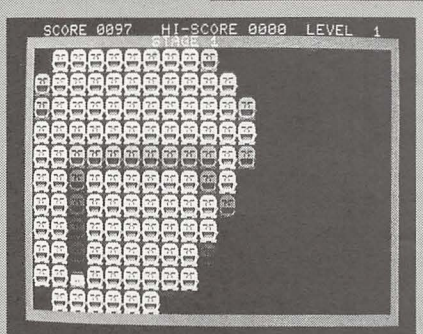
モニタを50行で書き換えているのでMUSIC文で実行させることができます。ですから今までのMUSICを使ったゲームでも動かすこ



▲〈写真1〉まずはレベルを選んでゲーム・スタート



◀〈写真2〉どんどん増えるBYO君。増える前にすべて食べろ



▶〈写真3〉ほら，ボヤボヤしてるとこんなに増えていくぞ



▼〈写真4〉画面すべてうめつくされるとゲーム・オーバー

★僕はテトリスで1列も消せなかった強者です。(茨城県勝田市・小野寺貴史16才)……【影：フッフッ，我輩はインベーダーで1機も倒せなかったことがあるゾ‼つぐ美：聞いて聞いて，私，テトリスで3千点いったの♡】

とができます。F6キーを押すとモニタをもとにもどすことができます。ちなみに$BF0Aの値を大きくすると減衰が速くなります。

むずかしい場合

LEVEL 3ではHAT君をずっと動かしていればゲーム・オーバーにはならないと思いますが，その前に指が痛くなってあきらめるということは十分に考えられます。

むずかしいと思う人はLEVEL入力のときに，0か－1を入力すると極(きわ)めて簡単になります。

最後に

HAT君のキャラクターを使わせてくれた佐竹　宏君に感謝いたします。

《第1表》変数表

X, Y	HAT君の座標
HI	ハイスコア
SC	スコア
ST	ステージ数
LE	レベル
MA$( )	キャラクタ・データ
MU$, ME$	BGM用

CHECKER FLAG

Dr.D：うむうむ，また新しいアイデアのゲームが現れたのう。いいことだ。
編：とにかく増殖するってところがおもしろいですね。
Dr.D：やはりゲームはアイデアだからのう。しかし，このBYO君ってのは誰かに似とらんか？
編：必死で止めようとしてもどうにもならないってところが？
影：うわさをすれば影。

増殖のプログラム・リスト

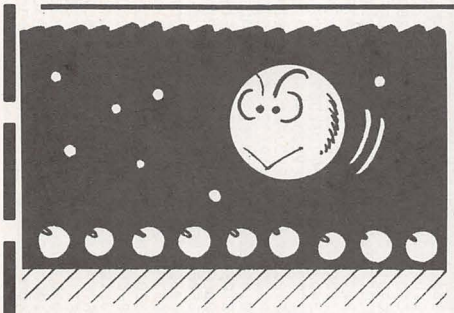
```
10 POKE &H107B,15:POKE &H107A,34
20 REM ―――――― [■■■■■■■■] ――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
30 PRINT "®":CONSOLE S1,24,C40,GN:GRAPHI1CI2CI3C0123:TEMP07:LIMIT&HBOFF
40 CURSOR 10,12:PRINT "WAIT A MOMENT !!":DIM MA$(4),MU$(57),ME$(29):GOSUB 740
50 POKE &H107A,0:POKE &H107B,191:DEF KEY(6)=POKE &H107B,15!POKE &H107A,34?
60 GOSUB 600
70 REM ―――――― [■■■■■■■■] ――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
80 PRINT"®":ST=1:POKE &HB23B,LE:SC=0
90 CURSOR  2,0:PRINT"SCORE ";RIGHT$("0000"+STR$(SC),4)
100 CURSOR 15,0:PRINT"HI-SCORE ";RIGHT$("0000"+STR$(HI),4)
110 CURSOR 30,0:PRINT"LEVEL ";4-LE
120 GRAPH 00I1CI2CI3C0123:TEMP07
130 FOR K=0 TO 1:FOR I=0TO 39:CURSOR I,1+K*23:USR(&H197,MA$(3)):NEXT I,K
140 FOR K=0 TO 1:FOR I=1TO 24:CURSOR K*39,I:USR(&H197,MA$(3)):NEXT I,K
150 FOR K=0 TO10:FOR I=0TO 18:CURSOR I*2+1,K*2+2:USR(&H138,MA$(0)):NEXT I,K
160 RESTORE 1460:USR(&H26F):FOR I=1 TO ST:READ A$:NEXT
170 FOR I=1 TO LEN(A$)/2-1:GOSUB 220
180 CURSOR A*2+1,B*2+2:POKE 46358+A+B*21,1:USR(&H138,MA$(1)):NEXT
190 I=LEN(A$)/2:GOSUB 220:X=A:Y=B:XX=X:YY=Y
200 CURSOR X*2+1,Y*2+2:USR(&H1B8,MA$(2))
210 CURSOR 14,1:PRINT "STAGE";ST:GOTO 240
220 A=ASC(MID$(A$,I*2-1,1))-65:B=ASC(MID$(A$,I*2,1))-65:RETURN
230 REM ―――――― [■■■■■■■■■■] ――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
240 MUSIC"#C2DE":MU=0:C=1:D=200
250 USR(&H286):A=PEEK(&H2C2):B=PEEK(&H2C1)
260 X=X+(A=6)*(X<18)-(A=4)*(X>0):Y=Y+(B=2)*(Y<10)-(B=8)*(Y>0)
270 CURSOR XX*2+1,YY*2+2:USR(&H1AF,MA$(0))
280 CURSOR X*2+1,Y*2+2:USR(&H1B8,MA$(2))
290 A=PEEK(&H282):SC=SC+A:CURSOR 8,0:PRINT RIGHT$("0000"+STR$(SC),4)
300 XX=X:YY=Y:ON -(C=1)+1 GOTO 240, 310
310 MU=MU+1+(MU=57)*58:MUSIC MU$(MU):IF RND(1)>0.01+D/2300 GOTO 250
320 REM ―――――― [■■■■■■■■■■■■] ――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
330 USR(&H1CD,MA$(1)):D=PEEK(&H285)
340 IF D<3 GOTO 430
350 IF D<>208 GOTO 250
360 REM ―――――― [■■■■■■■■] ――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
370 ST=ST+1:IF ST=13 GOTO 530
380 CURSOR 10,10:PRINT ST-1;" STAGE CLEAR !!"
390 MUSIC "#A5#AG3FG5#A2#A3#A#AGF3G5#G#G#F3#G#F#A5"
400 CURSOR XX*2+1,YY*2+2:USR(&H1AF,MA$(0))
410 CURSOR 10,10:PRINT STRING$(" ",19):GOTO 160
420 REM ―――――― [■■■■■■■■■■] ――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
430 FOR I=9 TO 28:FOR J=6 TO 14:CURSORI,J:USR(&H197,MA$(4)):NEXT J,I
440 IF HI<SC THEN HI=SC
450 CURSOR 10,7:PRINT "GAME OVER !!@"
460 PRINT TAB(10);"(C)key---CONTINUE@":PRINT TAB(10);"(P)key---PLAY@"
470 PRINT TAB(10);"(T)key---TITLE":TEMPO 3:I=0
480 MUSIC ME$(I):GETA$:IF A$="C" THEN PRINT"®":GOTO 90
490 IF A$="P" GOTO 80
500 IF A$="T" GOTO 60
510 I=I-(I<29):GOTO 480
520 REM ―――――― [■■■■■■■■■■■■■■] ――――――――――――――――――――――――――――――――――――
530 CURSOR 10,6:PRINT STRING$("♥",20):PRINT TAB(10);"♥ ALL ROUND CLEAR ♥"
540 PRINT TAB(10);"♥ CONGRATURATIONS! ♥":PRINT TAB(10);STRING$("♥",20)
550 FOR K=1 TO 2:FOR I=1 TO 7:OUT3 &F5,I:MUSIC"R4":NEXTI,K
560 TEMPO6:MUSIC MC$:MUSIC MC$:CURSOR 15,16:PRINT "HIT ANY KEY"
570 GET A$:IF A$="" GOTO 570
580 IF HI<SC THEN HI=SC:GOTO 60
590 REM ―――――― [■■■■■■] ――――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
600  PRINT "®":GRAPHI1CI2CI3C:REM 0.1.2.3.4.5.6.7
610  PRINT"                ┐    ┌                    │          "
620  PRINT"    │  ┌──┬──┬──┐          ┌──┬──┐  ┌──┴──┐       "
630  PRINT"   ─┼─ ├──┼──┼──┤          │  │  │  │     │       "
640  PRINT"    │  └──┴──┴──┘          └─┐└  │  └─────┘       "
```

★おれの名はふけお。右手にペンを持つ男。正統派の投稿者さ。(兵庫県西宮市・ふけお16才)……【影：まじめになっちゃだめだ。まじめにならないほうがうまくいく。さあ，レディー行こうか。つぐ美：何言ってるんでしょ。】

```
650  PRINT"  ┌─   ┌──────┐          ┌┘  │ │ ├──────┤ "
660  PRINT"  ┘    ├──────┤          └─┤ │ ├──────┤ "
670  PRINT"       ├──────┤            ┌┘ │ └──────┘ "
680  PRINT"       └──────┘            └──┘ └──────────"
690 CURSOR 14,18:USR($B138,MA$(2)):CURSOR 25,18:USR($B138,MA$(1))
700 CURSOR 12,20:PRINT "HAT ｱﾝ":CURSOR 23,20:PRINT "BYO ｱﾝ"
710 CURSOR 12,14:INPUT "LEVEL(1~3)":LE:IF (LE>4)+(LE<-4) GOTO 710
720 LE=4-LE:RETURN
730 REM ──────── [ﾒﾛﾃﾞｨｰﾃﾞｰﾀｾｯﾄ] ────────
740 RESTORE 1360:FOR I=0 TO 57:READ A$:MU$(I)=A$:NEXT
750 RESTORE 1400:FOR I=0 TO 29:READ A$:ME$(I)=A$:NEXT
760 RESTORE 1430:MC$="":FOR I=0 TO 1:READ A$:MC$=MC$+A$:NEXT
770 REM ──────── [ﾏｼﾝｺｰﾄﾞﾃﾞｰﾀｾｯﾄ] ────────
780 RESTORE 930:FOR I=0 TO 14:J=0:READ A$,C:FOR K=1 TO 32:GOSUB 900
790 POKE 45311+I*32+K,ASC(CHR$(A*16+B)):J=J+A*16+B:NEXT K
800 IF J<>C THEN PRINT "DATA Error in";930+I*10:END
810 NEXT:FOR I=0TO 3:J=0:READ A$,C:FOR K=1 TO 32:GOSUB 900
820 POKE 48895+I*32+K,ASC(CHR$(A*16+B)):J=J+A*16+B:NEXT K
830 IF J<>C THEN PRINT "DATA Error in";1090+I*10:END
840 NEXT I
850 REM ──────── [ｷｬﾗｸﾀｰﾃﾞｰﾀｾｯﾄ] ────────
860 RESTORE 1140:FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 6:READ A$:FOR K=1 TO 32:GOSUB 900
870 MA$(I)=MA$(I)+CHR$(A*16+B):NEXT K,J,I
880 I=3:FOR J=1 TO 3:READ A$:FOR K=1 TO 16:GOSUB 900
890 MA$(I)=MA$(I)+CHR$(A*16+B):NEXT K,J:MA$(4)=STRING$(CHR$(0),48):RETURN
900 A=ASC(MID$(A$,K*2-1,1))-48:A=A+7*(A>16)
910 B=ASC(MID$(A$,K*2  ,1))-48:B=B+7*(B>16):RETURN
920 REM ──────── [ﾏｼｶﾞｺﾃﾞｰﾄﾞﾃﾞｰﾀ $B100~$B2C1 ] ────────
930 DATA DBE8CBFFCBB7D3E8C9DBE8CBF7D3E8C9D5ED4BD1110411800221B0BD1910FDCB,5233
940 DATA 2109D1C9ED4BD111CB381115002101B51910FD0DCB3909C93E01D3F7F5CD49B1,3500
950 DATA F1FE032001C93C18F1CD00B1CD10B10E04E5C506101A7713D511500019D110F5,3272
960 DATA C1E1230D20EBCD09B1C93E01D3F7F5CD00B1CD81B1CD4FB1F1FE032001C93C18,4261
970 DATA EBD5ED4BB0B20411B00221B0BD1910FDCB20CB2109D1C93E023250B13E083254,3326
980 DATA B1CD38B13E043250B13E103254B1C9CD38B1CD24B13600C9CD38B1CD24B10182,3676
990 DATA B2AF561514152001C3602020C9626B223B221D1113601233602100B51100B7,2220
1000 DATA011101EDB0DD2116B716000E0B0613DD7E00B72004CD09B214DD2310F2DD23DD,2932
1010 DATA230D20E97A3285B2C9D5DD56EACD68B2DD56E8CD68B2DD56ECCD68B2DD56FFCD,5064
1020 DATA68B2DD5601CD68B2DD5614CD68B2DD5615CD68B2DD5616CD68B2FE013828C53E,4132
1030 DATA1490CB273D5F3E0C91CB27474BED4380B2ED5BB3B2CD6AB1C1DDE5E1B7D51100,4185
1040 DATA02ED52D13601D1C91514152001C3C92100B50E0DAF061577230520FB0D20FAC9,2728
1050 DATA000000000000DBE8E6E0F611D3E8DBEA21C1B23600CB5720023608DBE8E6E0F6,4059
1060 DATA12D3E8DBEACB57200236021C2B2CB67200436041804ACB77200436061802360O,2631
1070 DATAC900000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,201
1080 REM ──────── [ﾏｼｶﾞｺﾃﾞｰﾄﾞﾃﾞｰﾀ $BF00~$BF81 ] ────────
1090 DATA227BBF545DED537DBF3E043281BF79CB3FCB3FCB3FCB3F5F78CB27CB27CB27CB,3926
1100 DATA27B33C3280BF327FBFCD4CBF3E05CD3CBF3E04CD44BF0B78B120EEC9D3E31B7A,3906
1110 DATAB320FBC9D3E32B7CB520FBC9ED5B7DBF2A7BBF3A7FBF3D2804327FBFC93A80BF,4360
1120 DATA327FBF3A81BF23081B7AB32804083D20F513ED537DBF2B227BBFC90000000000,2754
1130 REM ──────── [ｷｬﾗｸﾀｰﾃﾞｰﾀﾃﾞｰﾀ] ────────
1140 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
1150 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
1160 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1170 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1180 DATA 4411441144114411441144114411441144114411441144114411441144114411
1190 DATA 4411441144114411441144114411441144114411441144114411441144114411
1200 DATA FF7F0F0703030303030000030700FFFFFFFF0000000000000000000000000FFF
1210 DATA FF000000000000000000000000000F0FFFFFEF0E0C0C0C0C0C0C00000C0E0F0FFFF
1220 DATA 0080F0F87CFCFCFCFC030307CF8F0000000FFFFFFC0BFEFEFFF0000FEFFFFF000
1230 DATA 00FFFFFF03FDF7F7FF00007FFFFF0F0000010F1F3E3F3F3F3F0C0C3E1F0F0000
1240 DATA 4491F4F97CFDFCFDFC3F3F7DFCF1FCFD44FFFFFFC0BFEFEFFF000000000FFFF1F
1250 DATA 44FFFFFF03FDF7F7FF00000000FFFFF144114F1F7E3F7F3F7FFCFC3E5F0F7F3F
1260 DATA FF3F3F3F3F3F01FFFFFFFFFFFFFF0703FF000000000000FFFFFFDFDFFFFFC0C0
1270 DATA FF000000000000FFFFFFFBFBFFFF0303FFFCFCFCFCFC80FFFFFFFFFFFFFFE0C0
1280 DATA 0000000000C000E0F0F0F0E0E0F0F8FC0000000000FF00FFFFFFDFDFFFFFF3F
1290 DATA 0000000000FF00FFFFFFFBFBFFFFFFFC0000000000030007F0F0F07070F1F3F
1300 DATA 4411041104110OF1F4F1F4FDFEF1040144000000000000FFFFFFDFDFFFFC000
1310 DATA 4400000000000FFFFFFFFBFBFFFF03014410441044100017 4F1F4F3F7F0F4000
1320 DATA 44114411441144114411441144114411
1330 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
1340 DATA 8822882288228822882288228822882288228822
1350 REM ──────── [ﾒﾛﾃﾞｨｰﾃﾞｰﾀ] ────────
1360 DATA E1,#D,E,#D,E,A,#F,E,#C,#C,#C,-B,-B,R
1370 DATA #C,-B,#C,-B,#C,E,-A,-B,#C,#C,#C,#C,R,#C,D,E
1380 DATA E,#D,E,#D,E,A,#F,E,#C,#C,#C,-B,-B,R
1390 DATA #C,-B,#C,-B,#C,E,-A,-B,-A,R,R,R,#C,D,F
1400 DATA +D4+#C1,+D4+#D1,+D5,+#C,+C4B1,+C4+D1,+C5,#A,#A4A1,#A4+C1,+D7
1410 DATA F3+D5,+#C5,+C7,+D4+#C1,+D4+#D1,+D5,+#C,+C4B1,+C4+D1,+C5,#A
1420 DATA #A4A1,#A4+C1,+D7,F3+D5,+C5,#A3F,D-#A6,R0
1430 DATA +C7+D3+E+F+G+E8+C3+C+F7+E5+G+DB+F3+F+E
1440 DATA +C263A7+C3+D2+E6+E3+D3+C2A7+D3B2+C6A3+E3+D+C+D+C9
1450 REM ──────── [ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞﾃﾞｰﾀ] ────────
1460 DATA CBDBEBBCFCBDFDBEFECFDFEFJI,CEDFCGDGEGFDHCJDLEQE
1470 DATA KBJCKCLCKDFHOHEIFIGINIDIPIFJOJKG
1480 DATA GDHDNDODFEFFIEIFMENFPEPFGGHGNGOGFIHJJJLJNJPIKA
1490 DATA CBEBGBIBKBMBOBQBCDEDGDIDKDMDODQDHKIJJIKF
1500 DATA BBBDBFBHBJCCCECGCIRDRERFFH,ODPCQCRDSESFSGRHQIPIOHHDIDHHIHDF
1510 DATA GAGBGJGKHCHIIDIHJDJHKDKHLCLIMAMBMJMKFF
1520 DATA GGGHHFHIIDIEIFIGIHIIKDKEKFKGKHKILDLGMEMFCG
1530 DATA FKHJJILHNGPFREACADAEAFBCBDBEBFCCCDCEDRDCDDEBECFAFBGAHAIAJBKCJE
1540 DATA CBDBEBGBIBLBDCGCICKCLCMCNCCDDDEDGDIDLDNDODDEIELEDFEFHFLFNFOFHI
1550 DATA FBJBNBHDJDLDDFFFHFJFLFNFFFHHJHLHFJJJNJDD
```


★㊙：OFに載る方法を発見しました。「影さんカッコイイ！」と書くのです。「ラーメンライスおごる」でもいいよ。
(埼玉県新座市・**はに丸王子14才**)……【**つぐ美**：不愉快だわ。**影**：愉快だろ。**一同**：不愉快!!　**影**：はにゃ。】

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用



これぞ，迫力のシューティング・ゲーム

STRANGE ZONE

遊座　亜紀雄

ここはどこなんだ？

君は気がついてみると，今まで見たこともない宇宙空間にいた。

「うおー，ここはどこなんだ，味方の飛行部隊は？やや，あの物体はなんだ？うおっ攻撃をしてきた」という君は，地球防衛軍少佐，スティーブ・ジャクソン。2，3日前に出撃命令を受けてM167星雲に行くはずだった。

しかし，次元転移装置が壊れていたのか，君のきたところはSTRANGE ZONE—そこから生きて帰った者は1人もいない—だった。

生きて帰るために…

自分をカーソル・キーまたはジョイスティックで動かします。スペース・キーまたはXキーまたはトリガ2で通常弾と通常弾の2倍のHPのミサイルが発射されます。ボタンを押しっぱなしにして画面下のBEAMのゲージがいっぱいのとき，ボタンを放すと，通常弾の24倍のHPの貫通弾が撃てます。

つぎに無変換キーまたはトリガ1を押すと自機の前にくっついているフォースを飛ばすことができます。ボタンを放すと，フォースはその位置に止まり，もう一度ボタンを押すと自分がフォースのところにワープします。フォースは弾を撃ってくれるだけでなく，敵の弾を防いでくれます。

自機ははじめに4機いますが3万点ごとに1機増えます。三つの空間を抜ければ，見事STRANGE ZONEを脱出したことになります。

50行のMY＝3の値を増やすと，残機が増えます。念のため。ちなみに，作者の最高得点は168900点であります。

プログラムの入力方法

まず**リスト1**を入力してセーブ。つぎに**リスト2**を入力して，ファイル名を“STRANGE.main”でセーブします。ゲームをはじめるときは**リスト1**のほうをrunします。RAM128Kの人はnew on 0と3を実行してください。

苦労した点

マシン語や，メインは，スムーズにできたのですが，作曲の苦手な僕には，BGM作りが最大の難関だった。タイトルとメインの2曲を作ってみたのだが，“BGMイメージに合わない現象“と“BGM途中で途切れる現象“に出会ってしまった（作り直すのが面倒でそのままにした）。

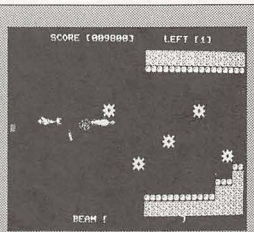
しかし，BASIC音色にLFOをかけただけのドラム(のようなもの)はなかなかだと思う。

《第1表》マシン語の説明

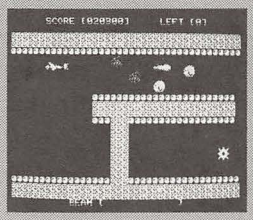
E000—E18F	…画面表示
E7A2—E864	…当たり判定
E168—E21E	…背景の作成，スクロール
E3A2—E44F	..弾発射
E21E—E970	…分岐ルーチン(ここで自機や敵の動きなどのルーチンを呼ぶ)
E864—E9A7	…敵作成
E467—E504	…効果音



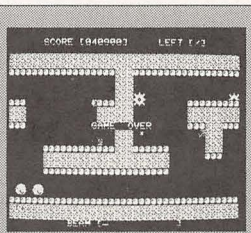
◀《写真1》きれいだね，STRANGE ZONEのタイトル



▲《写真3》BEAMゲージがいっぱいのときに発射される弾



▼《写真4》とにかくすごい。バリエーションある画面構成



▲《写真5》うわーっ，とうとう全機やられてしまった



◀《写真2》さて，まずはウヨウヨとんでくる敵を撃隊だ

★私からの希望として「つぐ美のベーマガ人生相談」を毎月連載でしてほしいと思います。よろしく!!（北海道函館市・**神生総一23才**）……**【影：つぐ美ちゃん，僕悩んでんだけど…。つぐ美：仕事をすれば忘れますよ。】**

★「このシンセサイザーの音は新鮮だな」シンセサイザーですか？」(©)羽田健太郎)さあ，はたして何人のみなさんがこのネタを理解できるか？(神奈川県横浜市・TARM15才)……【影：新鮮なシンセサイザーでしゃろ？】

《リスト1》PCG &マシン語定義プログラム・リスト

```
  10 '=============================================================
  20 '          S T R A N G E     Z O N E       Programmed by Akio.Y
  30 '=============================================================
  40 clear $C000:def int A-Z:interval 10:on interval gosub 120:interval on
  50 cls:click off:kmode:T=29:for I=128 to 172:read A$:cgpat$ (I)=hexchr$(A$)
  60 next:klist 0:for A=$E000 to $F15F step 32:read M$:C=0:E=dtl:for B=0 to 31
  70 D=val("&h"+mid$(M$,B*2+1,2)):C=C+D:poke A+B,D:next:read D$:H=val("&h"+D$)
  80 if C mod 256<>H then beep:print E;"ｷｷｮｳﾆ ﾏﾁｶｲｶﾞ ｱﾘﾏｽ":end else next
  90 for A=32 to 122:B$=cgpat$(A+$200):A$="":for B=1 to 8:D=asc(mid$(B$,B,1))
 100 A$=A$+chr$(D or D/2):next:B$=left$(A$,4)+string$(4,0):cgpat$ (A)=B$+B$+A$
 110 next:A$=cgpat$(661):cgpat$ (45)=A$+string$(8,0)+A$:run "STRANGE.main"
 120 locate 18,12:print using "ｱﾄ ## ﾋﾞｮｳ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ";T:T=T-1:return
 130 '=========================   P C G   D A T A   =========================
 140 data 0F073BF9FFFA39000F0301007D0201000F07031FF1A0100,00C0F7FBFFFE7E7000C0
F4FBFF807E7000C0F6FBFFFE7E70,000000F0FFFC000000000040FCE000000000060FFF80000
 150 data 103F00101000071000477CFEFEFC7F00103F387C7C381710,0000883EFF3E88000000
00042A0400000000000006AB060000,BA385E3D0E1E0F0600001000080804043000180000C0C0606
 160 data 004C13FFFFFF22490000000003000000000000003FF030000,002BFFFFFFFFFF130000
001FFF1F0000000003FFFFFF0300,00F8FEFFFFFFFEF8000000F8FCF800000000F8FEFFFEF800
 170 data 00000000000020005863012 4E2842CC150000000C08420005,0000000000000000485B
651112248400484801110000000,0000000000000000804568D01634C33488002090000 4C22088
 180 data 8000000000000009C26145ACA01400290240408800000000,0000000000000000000038
7C7C7C380000000038383800000,0000000000003E008040302000000008046332C1F2F007F
 190 data 003E000000000000000000000230408070002F1F2C334680,000161773F1F3EFC0001
61773F1F3EFD000161773F1F3EFC,FC3E1F3F77610100FD3E1F3F60400000FC3E1F3F77610100
 200 data 008086EEFCF87C3F008086ECF8F878B8008086EEFCF87C3F,3F7CF8FCEE868000B070
E080000000003F7CF8FCEE868000,0000071F3F7F7FEF000000000081C0C000000071F3F3F6F
 210 data FFFEFE7F3F1F00001C000000000000007F7E7E3F1F000000,0000F0FCFEFEFFFF0000
00000040E050000000F0FCFCFEFE,FFFFFF6E9CF80000A0502000000000FEFEFE6C98000000
 220 data 000000000410202000000000F3F7F7FFF000000000410 2020,0000000000000000FFFF
7F7F1F000000000000000000000,0000000000000000000F0FCFEFEFF000000000000000
 230 data 000000000000000000FFFFFEFEF8000000000000000000000,0000000000000000071F
3F1F0F070301071F3F1F0F070301,0000000000000000003070F1F3F1F070003070F1F3F1F0700
 240 data 000000000000000000E0F8FCFEFEFFFFFFE0F8FCFEFEFFFFFF,0000000000000000FFFF
FEFEFCF8E000FFFEFEFCFCF0C000,000243733F1F1F3F000243733B100A3C000243733B100B3C
 250 data FF1F1F3F67040000F902102646000000F902183646040000,002064ECF8F8FCFF0020
646C3040441F0020646C3848441F,FCFCFEFFE1602000404C1EC0E040000406C1ECEE1602000
 260 data FDB7FFDDFFB7DFFB2002800820020040FDB7FFDDFFB7DFFB,007CDEBEFEFE7C00007C
DCBCF8F000000007CDEBEFEFE7C00,0010008400002000004420010040C010046E94A33D5764A67
 270 data 000000000000000000010840140000220000121654242222424,0000000000000000020
020040018410242422424265210 1,CD0E66009 93B84E1FFEF7FB6DDBFDFF5000000000000000000
 280 data 40B0E680003B84E170FAF7F76BBFDFF5204000000000000,CD0E6600A66CE000FFEF
7FB6E6FFF6700000000040800000,0000000000000000000383838000000000387C7C7C380000
 290 '===================   M A C H I N E   D A T A   ========================
 300 data 2100C0162072237DFE7020F97CFEC320F406302100D0C5E57E878687EB4F0600,24
 310 data 2114E109E513CDFCE0D10E0206031AB728017723131 0F7790E25094F0D20EDE1,57
 320 data C11108001910CF0E162100C81100C006287EB7280112231310F7790E18094F0D,8F
 330 data 20ED2100C006503ADAD2772310FC2120C30650772310FC26C03AD7D26F3AD8D2,EC
 340 data 473E28904F3E0111 0320C5722310FC09C11D20F6118002193D28EC110 9D0CDFC,12
 350 data E036833E02F3D3B43E38D3B5FB3E162101C0115140012700ED0B02313 3D20F621,93
 360 data 0E4011D1D206031A0F0F0FE60FC63077231AE60FC63077231310EB3AD5D2C6,3A
 370 data 3032204060C21D14336202310FB3A03D021D143B7C83D362D2318F81A0F0FE6,3F
 380 data 3F4F131AE6FC6F2600E52929D1192906C0097EC900000000000808182000000,15
 390 data 830000000000840000000085000000000086878000000 8D000000000898B,C2
 400 data 008A8C00909200919300949600959700989A00999B009C9E009D9F00A0A200A1,71
 410 data A3008E00008F00002AE0D22322E0D2114001B7ED52380322E0D23E07D3BC3E10,0C
 420 data D3BDDBBDE68020F22AE0D23E0FF3D3BC7DE607473E0790D3EBD2929292933E10,7C
 430 data D3BC7CD3BDFB21DCD2347ED6052807060 0E3E310FCC9773E162101C81100C801,51
 440 data 3F00EDB023133D20F621DDD235C0ED5BDED21AE61F3C478780771A070707E607,5E
 450 data 3C4787804713 1AE6073C074F1A13ED53DED2E6F86F2600292929 1127C8193AD9,B4
 460 data D2505942772310FC3E40924F091D7BFE01D828053ADAD218EA3ADBD218E50630,69
 470 data 2100D0C5E57E11C0D1010800EDB0874F2154E2095E2356213DE2E5EBE921C0D1,19
 480 data 3AC1D1FEA03802AF77D1010800EDB0EBC110D0C970E275E2D9E235E362E335E3,6F
 490 data 89E595E7B8E530E74CE7B8E56EE77AE7066410FEC92100003E13F3D3E8DBEAFB,45
 500 data 47E64020012C78E62020012D78E60820012578E610200124DBEF47E60420022E,30
 510 data FF78E60820022E0178E6012002 26FF78E6022002 2601EB21C1D17B87873 2C4D1,F3
 520 data 86FE083805FE8D3001772 37A878786FE0C3805FE49300177C93E1CF3D3E8DBEA,F9
 530 data FBE601572805DBEFE6105701C3D10AFE017A21C1D11101D0301AB7200A3AC4D1,24
 540 data B720083C021804AF32C4D11AC60C7723131A77C9200EB728033E02027EC608FE,3E
 550 data 9CD077C9B7C0027ED60C1223137E123E0132C4D1C9060311C1D11AC60412D69C,40
 560 data 200332C0D1CD8BE311C0D1FEAC200936001AD603200912C9FEA43803AF12C910,3A
 570 data D6C921C2D111C5D11A3CFE083001128677 2B1B1A8677EBCD8BE311C0D1FEAC20,85
 580 data 04AF7712C9FEA4D8AF12C91A0F0FE63F4F131AE6FC6F2600292929295916C819,4D
 590 data 7EC93A05D0B7C03E13F3D3E8DBEA473E17D3E8DBEA07A0FBE602210 3D02806DB,34
 600 data EFE620200077E3CFE0DD077C97EB7C836002101D011C8D1010200FE0C20193E05,49
 610 data 1213EDB03E18122130D0060ACD4FE4212FEA22E2D218173E031213EDB03E0112,EE
 620 data 2130D0060ACD4FE42122EA22E2D221CAD17EC604772B7EC608773E0432C8D13E,E8
 630 data 0212133A04D0C6041213AF122110D00604CD4FE4210 9D011C8D13E0312130102,FD
 640 data 00EDB03E01122130D0060ACD4FE4C9D57EB7200BEB21C8D1010800EDB0D1C911,13
 650 data 08001910EBD1C9AF32E8D221E2D2E55E2356EBCD88E4EBE173237223E521E8D2,BD
 660 data 343E03BEE120E7C97CB5C87E3C200D5F3AE8D2C608CDD9E4210000C97EE60F87,53
 670 data 06004FEB21ECE4091A0F0F0F0FE6073C477E2366CB3C1F10FB6FEB3AE8D28747,54
 680 data CDD9E404785ACDD9E47E237EE60F5F3AE8D2C608CDD9E423C9F3D3C87BF5F1D3,57
 690 data C9FBC9F3D3C8F5F1DBC9FBC9DC1D301C9C1A1C19B4176016 1C15F013D012C011,C1
 700 data C410D00F21C8D13606233AC1D1E6FC773A01D0C60496F53002ED44CB3FCB3F47,0F
 710 data 3AC2D12381E6FC773A02D096F53002ED44CB3FCB3F4F232379878 7B830073602,1B
 720 data 233600182D915F7887BB380736022336011 81F805F7987BB300736022336 0218,CC
 730 data 117883B9380736012336021805360023360 2F130047EED44772BF130047EED44,8E
 740 data 772100D10610C34FE421C2D111C5D11A8786772B1B1A878677EBCD8BE321C1D1,2B
 750 data FEA43010 3A09D096C600FE05D0233A0AD096C02B2B3600C921C4D13AC7D1E601,75
 760 data F57EB72014343AC7D1E6064F06002122E60911C5D10E02EDB02AC5D1462322C5,3B
 770 data D121C1D178E6033D8787867723 78E60CD604D1152002ED4486773AC0D1FE0820,BB
 780 data 0978E610C80E00C304E511C1D11AC60812CD8BE311C1D11AD608127EFEA4D036,A4
 790 data ACC92AE652E6A5E6F4E6000004040808080804040000000040408080804040 4,82
 800 data 000000004040808080804140000000040404040404040404040404040404040 4,80
 810 data 040404040404040404040404040404040404040404040808080909090909190A0A,C6
 820 data 0A06060606060606060606060606060606060606060606060606060606060606,C4
 830 data 060606060604040404040404040404040404040404040404040A0A0404,9C
 840 data 040404040404040404040404040404140A0A0A0606060606060606060606060606,BE
 850 data 060606060606060606060606060606060606060606060404040404040404040404,A8
 860 data 040404040404040404040409090606060606060606090904040404040404040404,A4
 870 data 040404040404040404040404040404040421C1D17ED604773A01D0 96C604FE0CD0,07
 880 data 21C4D17EB7C0340E00C304E5060221C1D11101D01ABE280534300235352313 0,51
 890 data F321C4D1347EE60FC00E00C304E521C1D13AC7D13CED448677C93ADCD2B7C021,02
 900 data C1D17ED6047721C4D1347EE603C03AC7D14FC304E521C4D1347EFE04D8AF32C0,22
 910 data D1C93A05D0B7C01101D0CDFCE006037E23FE8D300410F81818 3E073200D0AF32,74
 920 data 04D03C3205D021D5D2352144EA22E2D2C9060E2110D0C522E9D27EB728792356,08
 930 data 235E237E4F06102180D0C5E57EFE08385E237A96C604FE103055237B96C604FE,48
 940 data 10304C237E9177380A2808 2167EA22E4D2182EE1E536072323232336002172EA,79
 950 data 22E6D221D2D27EC60127772B7ECE0027774721D4D27EB82008C603277721D5D2,32
 960 data 342AE9D27EFE052806360 0E1C11808E101080009C110932AE9D20180009C105,D4
 970 data C2D6E7C921000022CCD122CED111D6D23ADCD2B720191AB7281521D8D23D2008,B8
 980 data 357E3D200A1218073 42B352002AF12010DD32102D335C0EB2A00D33A0AD3B728,6C
 990 data 2F7EE60F3C127E232200D30F0F0F0FE60FFE063059E5D521A1E916005F19C608,05
1000 data 027ED1E10303021A3203D33E9C0B020B0A32C8D1030A0A32C9D1030A32CBD17E,5F
1010 data E60FFE0838013CC602878732CAD17E0F0F0F0FE60732CFD17E232200D3E68032,BA
1020 data 0AD33A03D3122180D00610C34FE420063E0132D6D2C9FE08300B3E2732D7D23E,43
1030 data 0232D6D2C9201F2204D32ADED22206D33ADDD23208D33ADCD23D3209D33AD8D2,BF
1040 data 3210D3C364E8FE0A302B1AFE0320063E013206D0C93D3EA701A8A628053EAA01,5F
1050 data ABA921D9D27732FFCC2370237179 32BFC83E0112C920131A3D474E23220BD33E,87
1060 data 011221A6EB02200D3C9D60C300A3E01122A0BD32200D3C987878787 8B6817C,44
1070 data C9010110083002E5CD00E0CD67E4CDA2E7CD68E1CDA2E3CD1EE2CD64E8CD67E4,7B
1080 data 2110D0010E001108007E2006E3E3E3E310FA0D20F40106D02105D07EB7283C34,1E
1090 data 7ED61E20363E0203A08D332DDD23A09D332DCD22A06D322DED22A04D32200D3,C1
1100 data 3E013202D3320AD321002822D7D23A10D3FE283E0028013C32D6D2E10A3C7706,CD
1110 data 02C9500960075108610652076205FF400E500C410D510B420B52094309530744,F0
```

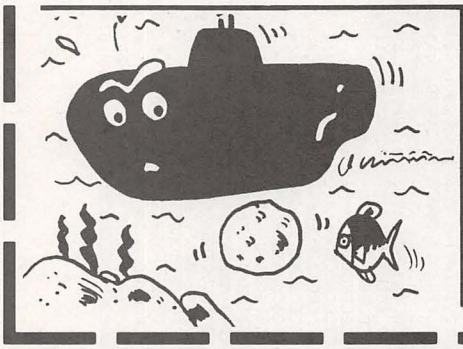
```
1120 data 075405FF3B0E390E370E340E3B0D390D370D340D3B0C390C370C370C340C3B0A,20
1130 data 390A370A340AFF510C015C510A51085007500 5FF500C540C640C500C600C570CFFFF,D2
1140 data 1F0040890F7A81390C0CE0410F46E069E631E069FF311F00E3318361003743 31,54
1150 data C261003103074031073340310507006 44C61E071E049E521E071E049E5210173,0B
1160 data 0A034231424142151F061FF611B0005040C5C4002A182217415031602030411 5C,71
1170 data 0002000321058040C8C042001409119894070403000 2D2550408040600 55C4040,E2
1180 data 4020060C4058407080037223840684028000722484078403800372484078 32B022002,7B
1190 data E06BE60BE06BE60B207C3F020A00E009E091E00A8082E00B20736104230C2009,E0
1200 data E1828164014DE201E109A003600C0305050200010491000104910000104910001,44
1210 data 409104890001409 10F892089200 9E07AE00A806B84032089 3109069111914091,3D
1220 data 0389 21494242E13B653442423249E082A06B60552446E002A00B60052606E082,3A
1230 data A06B60553F461203030303030383B0120C0C0C0C8CB00408040B09030C0487B0140103048 2B0,78
1240 data 0103030303038 3B0010C0C0C0C0C8CB00408040B09030C0487B0140103048 2B0,78
1250 data 0003050708 0A8CB0010808080808888B0014242424242 42C2B0015D5D5D5D5D5D,EC
1260 data DDB000425D425D425D425D425D425D42DDB000415E435C455A47D8B0180A0E09,FB
1270 data 0C0A0D8CB0300393C8300C9CC8B080C7A000C8A008C8A000C8A008C8A010A010,94
1280 data C8A01AC8A022C8A01AC8A022C8A01AA022A01AA0228060E9A02ACA588FA02AC8,AE
1290 data A02A594040C0A010DD4F199C5E404040C0140B090E0C08C8000B1B0B1B0B1B0B,61
1300 data 9BFFA034A034D7A034043CBCA034C8A034FFE00F884F08985003098F4F089803,9B
1310 data 3EBE140102814F08981401028 1FF2088E020058AE0200408 8B508FE02001050A,D7
1320 data 8EFF4884A010480B92A02A481883D0A02AA01048089D80FFA03AA03AC8A03AA0,47
1330 data 3ACBA0102004088BA010C8481218159DA042D0504083140A0D080B0E89500C8F,8D
1340 data C8170D0E0101010D0E8DFF2F875040038 8C00F3E3EBE120E0E0E0E0E8E5FC7FF,89
1350 data 2F0808080888D0A042C8A000D0440D0807050301171513 91A022C8A022C880FF,8D
1360 data 5F450F450F450F450F458FFFFFFF5003C7E05005C8E05007CAFFD8300387C2A0,8B
1370 data 1A0006160616061606 96421D8EA01A1406030401 85FFFFA01A140E0E8EA034A0,42
1380 data 1A180E0E8E40717375F770FFFFE08090C8A04AD0A053D0A04AD0A053D02F0589,49
1390 data D0A05CE0A05CE048121D121D129DA0108060D950C0D050C0EA508FD0508FFF28,D5
1400 data 0689A010FF4F05198750458C4F3819158AF82F0884C0A03AC2A03AC2A03AC9A0,80
1410 data 6CA06CC8A06CA06C4F049D50C04F099650408F4F050A9250C0140489504 08F4F,74
1420 data 143B081D865F400FC04F0A9550C0308650408F4F030BB7FF2F0609040B018E80,AA
1430 data D04F121C1598000717071707170797C0A01AA010D050C8D0A07650C7A07 6A07 6,2D
1440 data C040383A3CBEA022C0594 00F418E5B0D400E8F45353B7834BCC8A042A01AE840,53
1450 data 0C07030E010A1598E8A010C8A010F050038AFF2F0287C950088CFFDD500185FF,CE
1460 data 4F84D05F0F0B84E05202098FFF508BFF50408FE05F0CC3FF4F0798D016070807,5B
1470 data 0807884F0897CB5F0B8FC8208470FFFFD88091C8A07FA07FD0A010A01AA02228,36
1480 data 0B0884A01048141A173D11998060DDA0425E420E440CC6D84F0899D05F0F8CC0,70
1490 data 5088EC5E080C410F42C5C450C8FFFF3642DD5E408F3643DCC23644DBC35E408F,45
1500 data D0306263E4C8307E7DFC5F408FEA1406895F400E8FC4A02A5F400E8F3064FCF0,D9
1510 data 480688305E5DDCC2A01A80E05E0F400D420BC4FF5E0B440D428FFFA07FD0500F,1B
1520 data C04F853F06895FC0C8500FC04F030B8750C04C15091D875F0F4040C0E03022BD,07
1530 data E0300305070080A8CD080DA5E0F0E0D0E8FC85006C9D85005CAD05004CB3822BE,F1
1540 data FF5004CBD05005CA3022BED25006C9FFFFA010280B0885C2A02A403339363C31,57
1550 data 38FED030E1F35E0C4346C8D8308CE45E0F0C89C8306264E6FF70FFFFD8920134,EF
1560 data 202D1919170922082A163326352A3A2341103D0942104925 4A33403337292E16,09
1570 data 2818212120 2C2433253421012E175117541C5022432243443C4A3743372234 2,CA
1580 data 0154176F17741C75266F2E74456F4968446234593359445 4A4C444C22015922,AD
1590 data 64226825632B592A592301761A7A17861795448D4987458439763973 3B01772D,99
1600 data 812D7C24772C018B1D90179519A537A51CAA17B01BB044A64A963596410 1B21A,6B
1610 data BC17C91ACE21C727BB22B22401B23AB73EC33CC337BE37BC33BF30CF30D334CB,C5
1620 data 37CB42C748B84AAC4601CB19D417E717EC1DE622D522D325D32AD52DE02DE333,37
1630 data E138D638D33CD640E740EB45E84AD04AC54801C530C52801 3B5B40556155665 9,80
1640 data 49755E75667A5E7F3F7F3B77535E405E3B5A0168577355835785 5E8777807E72,57
1650 data 7F617D015F745F610169069737376 7B727B60725D6A600187598D55935AA171,A3
1660 data A15BA655AC5AAC79A07F926B927A8A7F857901AC57B555C655CB5BC55FB45FB2,89
1670 data 62B566BE66C26ABF6FB56FB272B475C775CC7BC77FAF7FAA7A02E70F26DA3B21,DB
1680 data D95521C67D21B68E21A6BA1DA6BA4192CE413A56592E815D408F5D4DB95900FF,56
```

《リスト2》STRANGE ZONEのメイン・プログラム・リスト

```
  10 '=======================    I N I T I A L    ============================
  20 def int A-Z:init "CRT:40,25,0":init "CRT2:":cls 2:pen:view@ (0,0)-(0,0)
  30 A1$="C>C<C>C<C>C<C>C<":A2$="F>F<F>F<F>F<F>F<":A3$="G>G<G>G<G>G<G>G<"
  40 for I=1 to 100:pset (rnd(1)*319,rnd(1)*175+16),rnd(1)*15:next
  50 MY=3:screen ,,1:cgen 1:pen 1:cls 2:on play gosub 400:L=$EFBE
  60 A=peek(L):B=peek(L+1):L=L+2:if A=1 then X=B:Y=peek(L):L=L+1:goto 60
  70 if A>2 then line (X+38,Y)-(A+38,B):X=A:Y=B:goto 60 else L=L-1
  80 A=peek(L):X=peek(L+1):Y=peek(L+2):L=L+3:B=A and 15:A=A/16:A$="":B$=""
  90 for C=0 to 3:K$=chr$(sgn(A and 2^C)*170+sgn(B and 2^C)*85):A$=A$+K$
 100 B$=B$+mirror$(K$):next:if A then paint (X+38,Y),A$+B$,15:goto 80
 110 '=========================    T I T L E    ============================
 120 pen:cls:roll@ -60:view@ (8,0)-(319,75):screen ,,,(1):play off:play init
 130 for A=1 to 60:roll@ 1:next:for A=75 to 127:view@ (8,0)-(319,A):next
 140 view@ (8,0)-(319,199):locate 11,21:print "Programmed by Akio.Y"
 150 cflash 1:locate 14,18:print "PUSH SPACE KEY!":cflash:play on:M=10:F=0
 160 play "T150@1@U104Y80,31L803","T150@10@U105L803","T150@17@U9502"
 170 tone lfo 3,0,1,40,-127,-21:key 0,"":repeat:until strig(1) or inkey$=" "
 180 play off:play init:cls:screen:poke $D300,$2E,$EC,1,0,0,0,0,0,0,1
 190 poke $D2D0,0,0,0,0,3,MY,0,0,40,165,164,165,0,16,$80,$EA,0,0,0,0,0,0,0,0
 200 for A=$CD80 to $CDFF:poke A,164:next:poke $C8BF,165:poke $CCFF,165
 210 def usr=$E9A7:locate 7:print "SCORE [       ]     LEFT [ ]":locate 11,24
 220 print "BEAM [           ]";:locate 9,9:print "Welcome to STRANGE ZONE."
 230 '=========================    M A I N    ============================
 240 play "T150@10@U105L802","T150@1Y81,31@U102L804","T150@17@U9202"
 250 for A=$D000 to $D1CF:poke A,0:next:poke $D000,1,20,44,0,0,0,0,0,2,32,44
 260 for A=0 to 23:poke $C8A8+A,peek($C8BF):poke $CCE8+A,peek($CCFF):next
 270 for A=$C8C0 to $CCBF:poke A,0:next:call $E000:tone lfo 3,0,1,40,-127,-21
 280 locate 15,11:print "GET READY!":pause 10:M=1:play on:gosub 400
 290 on usr(0) goto 290,320:play off:play init:if peek($D2D5)<255 then 240
 300 play ,,,"S14M9999<A1A1":locate 15,11:print "GAME  OVER":pause 40:goto 120
 310 '=========================    T H E   E N D    ============================
 320 for A=$D010 to $D07F:poke A,0:next:call $E000:for P!=1 to 20 step .2
 330 D=peek($D2E0)+P!:poke $D2DD,2,0,0,D and 255,peek($D2E1)+D¥256:call $E168
 340 next:sound 7,241:sound 8,15:for P!=0 to 15 step .1:sound 6,P!:next
 350 sound 12,50:sound 8,16:sound 13,0:A=peek($D001):B=peek($D002)/4+2
 360 for I=A to 148 step 8:poke $D001,I:poke $D009,I+12:call $E000:next
 370 locate ,B:print spc(40):locate 12,10:print "Congratulations!":locate 8,13
 380 print "You escaped STRANGE ZONE.":for I=-30000 to 30000:next:goto 120
 390 '=========================    B G M    ============================
 400 on M goto 410,420,430,420,440,450,460,450,470,480,490,500,490,500,510,520
 410 play A1$+"C>C<C+>C+<D>D<E>F+","L8CCE4CCE4CCECCGECL4":M=M+1:return
 420 play A1$+A1$,"E4EG1&G8FEFA","CECECE8CC8E":M=M+1:return
 430 play A2$+A2$,"E4EC1&C8E4F4","CECECE8CC8E":M=M+1:return
 440 play A3$+A3$,"GGAG1&G8A4B4>","CECEC8EC8G16E8.C":M=M+1:return
 450 play A1$+A1$,"C2&C8<B4AGZ&G4FE","CEC8C8ECEC8C8E":M=M+1:return
 460 play A2$+A2$,"D2&D8E4DC2E4F4>","CEC8C8ECEC8C8E":M=M+1:return
 470 play A3$+A3$,"G1&G1","CECEC8C8E8C8C8G8E8C8":M=2:return
 480 play "GGR>D2.<R2R4RE-E-RB-2.","GG>G<GG>G<GGG>CDC<B-AGG-E-E->E-<E-E->E-<E-E-E-G-GAGAB->C<","RCRCRCRC8C8RCRCRCRC8C8":M=M+F:F=1:return
 490 play "G2&GGAB-A4F2B-AB-2&B-B->CDC4<A2>E-D","GG>G<GG>G<GGFF>F<FF>F<FFB-B->B-<B-B->B-<B-B-AA>A<AA>A<AA>","CECECE8CC8ECECECE8CC8E":M=M+1:F=0:return
 500 play "E-2&E-CDE-D4<GZGAB-2&B-AB->C<G>G2.","E-E->E-<E-E->E-<E-E-DD>D<DD>D<DD>D<B-B->B-<B-B->B-<B-B-GGG>G<G>G<GG","CECECE8CC8ECECECE8G8E8C8":M=M+1:return
 510 play "E-2&E-DCD2.CDE-2.CDE-D4G2.","E-E->E-<E-E->E-<E-E-DD>D<DD>D<DDE-E->E-<E-E->E-<E-E-GG>G<GG>G<GG","CECE8C8CECE8E8CECE8C8CECE8E8":M=M+1:return
 520 play "E-2&E-DCD2.CDE-2.CDE-D4<G2.<","E-E->E-<E-E->E-<E-E-DD>D<DD>D<DDE-E->E-<E-E->E-<E-E-GGG>G<G>G<GG","CECE8C8CECE8E8CECE8C8CEG16E8.C":M=10:return
```

★「緑の下の力持ち」とは、OFのことだったのか。うーん。(千葉県茂原市・林 孝16才)……【影：そう，私こそはジャングルの王者ノ緑の下の力持ちなのだあ。編：たんに木の下に住んでるだけでしょう。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ1)用



ワンキー横スクロール・ゲーム

海梅（うみうめ）

木下　智豊

⊙内容

第23回「海梅の中プカシップをとばそう大会」がひらかれた。きみもやるんならやってみよう!!

※海梅とは海にある梅ぼしのことだ。

⊙遊びかた

自機（＜●]）を動かして海梅（＊）をよけながら進むというものです。

タイミングがよければ＊を食べられます（死なないだけ）。

⊙操作方法

自機の動きかたはカーソル・キーをどれでもいいから押すと上へ，何も押さないと下へいきます。

参考

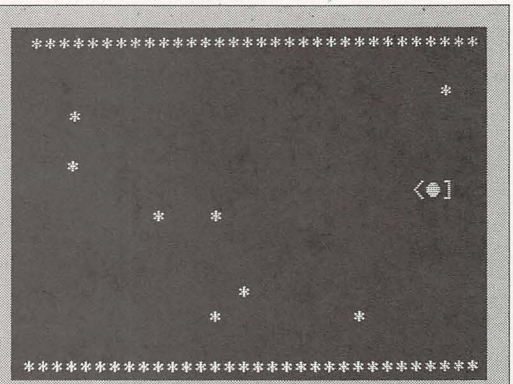
●ベーマガ1986年1月号274ページ

●ベーマガ1986年4月号～11月号

入門マシン語講座

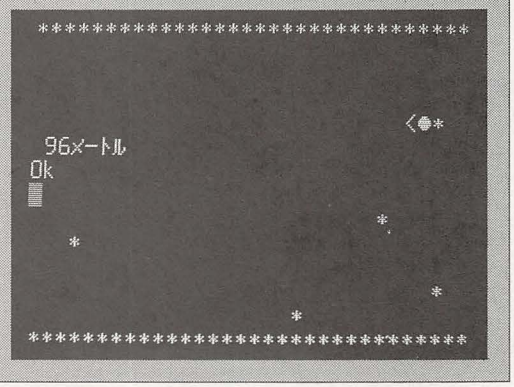
《第1表》変数表

S	得点
SC, SD, SE, SK	SCREEN関数
ST	STICK
Y	Y座標
Y1	ヨビ
K	やられた位置
I	アドレス



▲《写真1》海梅をよけながらとにかく進め進め

▼《写真2》海梅にぶつかるとゲーム・オーバー



海梅のプログラム・リスト

```
1 REM
2 GOSUB400:GOSUB100:GOSUB300
3 CLOCATE27,Y:PRINT"<●]";:S=S+1
4 IFST=0THENY1=Y+1:GOTO 40
5 Y1=ST-1
40 SC=SCREEN(27,Y1):SD=SCREEN(28,Y1):SE=SCREEN(29,Y1)
45 IFSC=32THENSC=SCREEN(26,Y1)
46 IFSC=42ORSD=42ORSE=42ORSK=42THEN200
50 LOCATE27,Y:PRINT" ":EXEC&HD000:Y=Y1
60 IFRND(1)>S/(S+100)THEN20
70 W=INT(RND(1)*11+2):LOCATE1,W:PRINT"*"
80 GOTO20
100 Y=10:SCREEN1,1,1:CONSOLE0,16,0,0:CLS:COLOR 1,2
110 LOCATE0,14:PRINT"**********"
120 LOCATE0,14:PRINT"**********"
130 RETURN
200 LOCATE27,Y:PRINT" ":IFSCREEN(26,Y1)=42THENEXEC&HD000
210 IFSC=42THENX=28
220 IFSD=42THENX=28
230 IFSE=42THENX=28
240 LOCATE27,Y1:PRINT"<●]"
250 LOCATE27,Y1:PRINT"*":GOSUB300
260 PRINT:PRINT"ﾒｰﾄﾙ:";S:FORA=0TO500:NEXT:SOUND8,0
270 END
300 SOUND7,55:SOUND6,30:SOUND12,90:SOUND8,16:SOUND13,10:RETURN
400 FORI=&HD000TO&HD017:READA$
410 POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
500 DATA21,9F,C3,1F,10,3E,0B,2B,2B,46,23,23,70,2B,2B,3D
510 DATA2,07,D0,1D,C3,05,D0
```


★今年でBASICマガジンを買いはじめて6年目です。これからもず――っと作り続けてください。（神奈川県厚木市・宮崎英悟16才）……【影：よし，寿命の限り買ってくれ，どっちが長く続くか勝負だ!!いいな。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ2)用



24個のキーで操作するんだ！

メテオライト METEORITE

長　健太

★内容

上から落ちてくる隕石(いんせき)を撃ち落とすだけです。ストーリーはめんどーだからいらねーや。

★遊びかた

上空から落ちてくる隕石を破壊してください。下の町に隕石が落ちるとダメージが増え，60%をこえるとゲーム・オーバーです。

一定時間耐(た)えれば1面クリアで，全15面です。各面ごとに少しずつ隕石が多くなり，3面ごとに移動パターンも変わります。5面からは高速で落ちるものも現れます。

それから面クリアごとに少しダメージがもどります。

このゲームには，スコアがないっ！

★操作方法

なんと，このゲームで使用するキーは24個(これだけがうりです)。といっても，むずかしいものではありません。左上すみを[2]，右上すみを[7]，左下すみを[Z]，右下すみを[N]，としたキーボード上の長方形（だいたい）内が使用キーで，その位置関係がそのまま画面上の撃つ位置関係になるわけです。

つまり[2]を押せば，画面上の左上すみを撃てるわけです。撃つとその周辺に爆風が広がり，それで隕石を撃ち落としてください。

1回につき最大3か所撃てます。こつとしては，画面だけを見て，隕石があるあたりのキーをまとめて拳(こぶし)で押すのがいいと思います。しかし，キーボードを殺さぬように。

★プログラム

一部マシン語使用ですので，必ずセーブしてください。いちおうチェックはかけております。マシン語では，爆風と隕石の処理，ダメージの計算を行なっています。

このゲーム，このままだと簡単だと思うので，難易度の変更法を書いておきます。

- 240行の　FOR R=0 TO 2
  この数は(一度に撃てる数－1)です。
- 380行の　IF R> =60 THEN
  この数はゲーム・オーバーになるダメージです。
- 390行の　IF TIME－TI<30000 THEN……
  この数はラウンド・クリアの時間です。
- 410行の　FOR R=0 TO 12
  この数はラウンド・クリア時にもどされる町のキャラ数です。

《第1表》変数表

X( ), Y( )	キー入力
M( ), M1( )	隕石の動き
C$( )	町のキャラ
C	チェック用
B$	爆発キャラ
TI	タイマ用
SO	サウンド用
RO	ラウンド数
S	隕石の種類

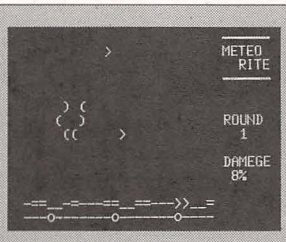
★最後に

このゲーム，普通の照準(しょうじゅん)ものだったらおもしろくなーい。そこでこうしてみました。キーボードを無理にタッチパネルのように使ってしまいました。でも適当な操作で楽しめるのはいいと思います。

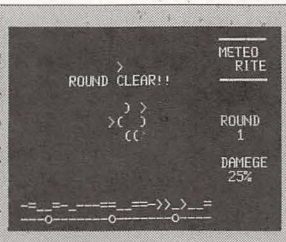
また，タイトルのときスペース・キーではじめると，死んだ面からはじめられます。

★

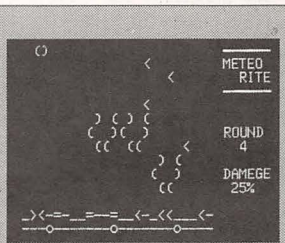
★　　★



◀《写真1》上から隕石が落ちてくる。下に着く前に破壊せよ



◀《写真2》ある程度、耐えるとステージ・クリアだ



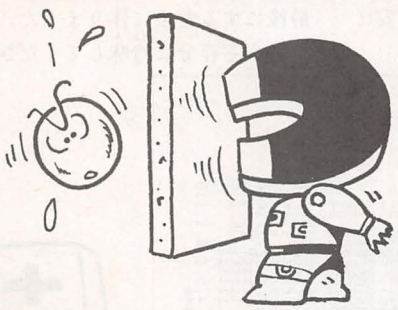
◀《写真3》面が進むと隕石の移動パターンも変わるぞ

★うおーっ!!98でドラバスがプレイできたーっ!!動きも音楽も感動!!電波新聞社さんありがとう。(大阪府柏原市・神小龍19才)……【なにわ：これからもがんばりますんでよろしく。影：ドラバスとブラバスとはちがうな。】

```
10 CLEAR 100,&HÐC00
20 ÐIM X(80),Y(80),M(5),M1(5),C$(2)
30 SCREEN 1,1,1:CØLØR 1,0,1:CØNSØLE 0,16,0,0:CLS
40 REM --- てﾞ-た- よみこみ
50 R=&HEF00:C=0:RESTØRE 730
60 READ A$:IF A$="//" THEN 80
70 A=VAL("&H"+A$):PØKE R,A:C=C+A:R=R+1:GØTØ 60
80 IF C<>9938 THEN PRINT "ÐATA ERRØR!":ENÐ
90 FØR R=0 TØ 2:FØR I=0 TØ 3
100 READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
110 B$=B$+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29):NEXT
120 FØR Y=0 TØ 9 STEP 3:FØR X=0 TØ 20 STEP 4
130 READ A$:A=ASC(A$)-48:X(A)=X:Y(A)=Y:NEXT X,Y
140 FØR R=0 TØ 4:READ M(R),M1(R):NEXT
150 REM --- しょき せってい
160 PØKE &HC1FF,&HFF:PØKE &HFAEB,&H50:PØKE &HFAEC,&HEF:CLS
170 C$(0)="=":C$(1)="-":C$(2)="_":RØ=1
180 LØCATE 0,13:PRINT "-==__-=---==__==----=__=";
190 GØSUB 630:GØSUB 530
200 GØSUB 630:TI=TIME:SØUNÐ 7,8:SØ=10:S=0
210 SØUNÐ 8,13:SØUNÐ 9,16:SØUNÐ 1,1:SØUNÐ 10,16
220 SØUNÐ 6,27:SØUNÐ 4,255:SØUNÐ 5,15:SØUNÐ 11,90:SØUNÐ 12,90
230 REM --- めいん るーちん
240 FØR R=0 TØ 2
250 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 280
260 A=ASC(A$):IF A<48 ØR A>125 THEN 280
270 A=A-48:LØCATE X(A),Y(A):PRINT B$;:SØUNÐ 13,0
280 NEXT:EXEC &H1058
290 SØUNÐ 0,SØ:SØ=SØ+4
300 IF RNÐ(1)>RØ*.05+.3 THEN 370
310 IF RNÐ(1)<.2 THEN S=RNÐ(1)*(3+(RØ<5))
320 SØ=INT(10+RNÐ(1)*10)
330 ØN S GØTØ 350,360
340 LØCATE RNÐ(1)*11,1:PRINT ">";:GØTØ 370
350 LØCATE RNÐ(1)*11+13,1:PRINT "<";:GØTØ 370
360 LØCATE RNÐ(1)*24,1:PRINT "v";
370 R=USR(0):R=INT(R/24*100):LØCATE 25,11:PRINT R;"%";
380 IF R>=60 THEN 590
390 EXEC &HEF00:IF TIME-TI<30000 THEN 240
400 LØCATE 6,4:PRINT "RØUNÐ CLEAR!!"
410 FØR R=0 TØ 12:LØCATE RNÐ(1)*24,13:PRINT C$(RNÐ(1)*3);
420 PLAY "v13l32o5e-c","v11l32o5doa"
430 FØR I=0 TØ 50:NEXT I,R:IF INT(RØ/3)=RØ/3 THEN GØSUB 460
440 RØ=RØ+1:IF RØ>15 THEN 480
450 TI=TIME:CLS:GØTØ 200
460 PØKE &HEF21,M(RØ/3):PØKE &HEF2F,M1(RØ/3)
470 RETURN
480 LØCATE 6,4:PRINT SPC(14);:LØCATE 5,4:PRINT "Mission"
490 LØCATE 8,5:PRINT "Completed"
500 LØCATE 8,7:PRINT "THE ENÐ"
510 GØTØ 510
520 REM --- たいとる
530 EXEC &H1058:LØCATE 6,6:PRINT "METEØRITE"
540 LØCATE 5,8:PRINT "Hit Any Key"
550 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 550
560 EXEC&H1058:IF A$<>" " THEN RØ=1
570 RØ=RØ-1:GØSUB 460:RØ=RØ+1:CØNSØLE 0,13:CLS:RETURN
580 REM --- げﾞーむ おーばﾞー
590 FØR R=0 TØ 20:LØCATE RNÐ(1)*24,13:PRINT "X";:SØUNÐ 13,0:NEXT
600 LØCATE 7,6:PRINT "GAME  ØVER";CHR$(7);
610 FØR R=0 TØ 1000:NEXT:CLS:GØTØ 180
620 REM --- かﾞめん せってい
630 LØCATE 25,7:PRINT "RØUNÐ"
640 LØCATE 0,14:PRINT "---o-------o-------o----";
650 LØCATE 26,8:PRINT RØ;
660 LØCATE 25,10:PRINT "ÐAMEGE"
670 LØCATE 25,1:PRINT "______"
680 LØCATE 25,2:PRINT "METEØ "
690 LØCATE 25,3:PRINT "  RITE"
700 LØCATE 25,4:PRINT "______"
710 RETURN
720 REM --- てﾞーた-
730 ÐATA 21,9f,c3,7e,fe,60,20,02,36,28,fe,28,20,02,36,20,fe,29
740 ÐATA 20,02,36,20,fe,90,20,02,36,29,fe,3c,20,0a,11,1f,00,36
750 ÐATA 20,19,36,3c,ed,52,fe,3e,20,0a,11,21,00,36,20,19,36,3e
760 ÐATA ed,52,fe,76,20,0a,11,40,00,36,20,19,36,76,ed,52,2b,7e
770 ÐATA fe,ff,c2,03,ef,c9,00,00
780 ÐATA 06,00,21,a0,c3,7e,fe,3c,20,01,04,fe,3e,20,01,04,fe,76
790 ÐATA 20,01,04,fe,20,28,04,23,c3,55,ef,26,00,68,cd,9b,39,c9,//
800 ÐATA 20,90,20,60,60,28,29,90,20,60,60,20
810 ÐATA 2,3,4,5,6,7,w,e,r,t,y,u,s,d,f,g,h,j,z,x,c,v,b,n
820 ÐATA 31,33,32,32,31,33,64,33,63,65
830 REM --- rem は とって いいです!
```


★友達とゲーム・センターへ行ったら，その友達が一つのゲームに1500円位使っていた。影さんどう思う？（石川県石川郡・ことりんす13才）……【影：テトリスに5万円ほど使い，やっと999999点いったゾ!!と言ってみたい。】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5,ページ2)用



磁石の原理を使ったパズルゲーム

MAGNET（マグネット）

清水　学志

はじまり

ロボットのマグネ君は，手を使わずに七つのROUND（ラウンド）をクリアするゲーム「MAGNET」に挑戦するそうです。

《第1表》キャラクターの説明

青	タイル……ボールは，この上しか移動できない。マグネ君は通れない
赤	ゴール……ここにボールを運ぶと1面クリア
▥	ブロック…押すことができる。あみを消せる
#	あみ……通過するとブロックになる

遊びかた

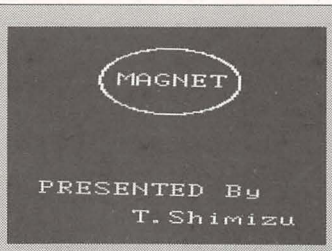
カーソル・キーでマグネ君を動かし，黄色いボールをゴールに運んでください。

ボールの動かしかたは第1図を見てください。なお，ボールの移動中はマグネ君は移動できません。

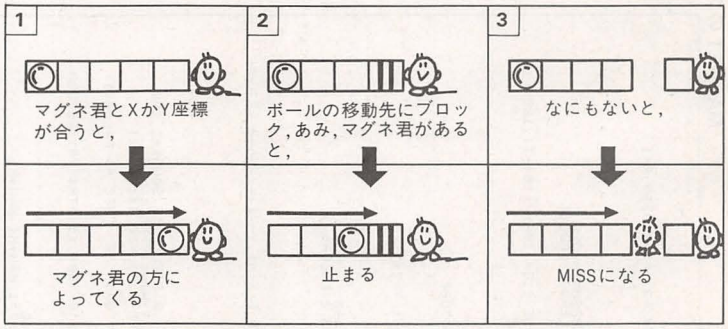
スペース・キーを押し，その後カーソルで方向を示すとタイルを置くことができます。タイルの上に，さらにタイルを置くとブロッ

《第2表》変数表

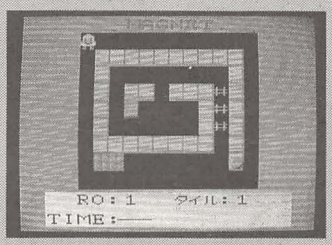
C1,C2,……機械語番地	Y1
C3,AD,R	TI$(x),……タイム
R……ラウンド	TI
D(1～17,……キャラクター番	M, N,……ボールの座標
1～14)　号収納用	MI,NI,TA
M$(x),……ラウンド・デー	TA……タイルの枚数
C$(x)　タ	WA, WF……ブロック用フラグ
X, Y, X1,…マグネ君の座標	



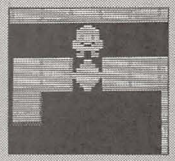
▲《写真1》タイトル画面。パズルゲームだぞ



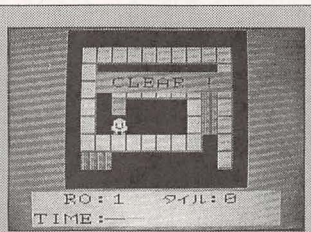
《第1図》ボールの動きかた



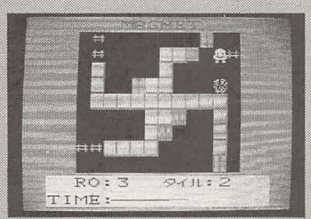
▲《写真2》さて1面。ボールをゴールに運ぶんだが…



▶《写真3》各面限られた数だけタイルを置くことができる



▲《写真4》みごとゴールに持ってくると面クリアだ



▲《写真5》3面だ。おっとボールをタイルから落としちゃった

★新しいジャンル！RPGでありシミュレーションでありアクションである。だがスタートレーダーとはちがう！こいつを送ればDr.Dが泣いて喜ぶぜ！（千葉県佐倉市・加藤義啓14才）……【Dr.D：長すぎないように注意！】

クになります。置くことのできる枚数は各面決まっています。

ミスしたり，TIMEがなくなるとやり直しです。なお，ギブアップはスペース・キーを押したのちリターン・キーです。

プログラムについて

RUNしてから約30秒後にタイトルがでます。TIMEは各面の難易度に合わせて設定してあるので目安にしてください。

おわり

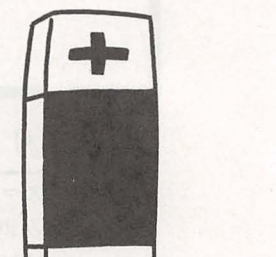
本当はMSXで作ろうと思ったのですが，P6のプログラムをこれで最後にするために作りました。

どうぞ存分に吟味してください。

MAGNETのプログラム・リスト

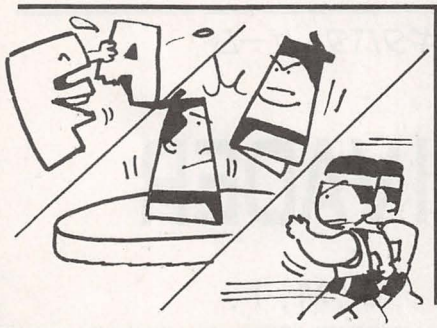
```
10 REM ********** -MAGNET- **********
20 REM ********** By T.Shimizu **********
30 CLEAR 2000,&HFFFF:DIM A(14),M$(63),C$(63):AD=&HD250:R=1
40 C$=STRING$(64,255):M$=C$:M$(0)="
50 PLAY"SM=L=8":GOSUB 1110:TIME=0VER"
60 PLAY"SM=L=8":GOSUB 1110
70 GOSUB 1050
80 REM ********** START **********
90 IF PEEK(&HD000)=&H41 THEN 1000
100 PLAY"V15":GOSUB 1180:"V10":GOSUB 1180:"V5":GOSUB 1180
110 PLAY"V15":GOSUB 1180:"V10":GOSUB 1180:"V5":GOSUB 1180
120 X=INT(RND(1)*14):Y=INT(RND(1)*14):IF X=Y THEN 120
130 M=X*16+Y:IF M=0 OR M=&HFF THEN 120
140 CLEAR 200,M*&H100:DEFINTA-Z:DEFSTRM:DIMA(14):DEFFNR(X)=INT(RND(1)*X)+1
150 FOR I=0TO14:A(I)=I:NEXT:FOR I=0TO14:J=FNR(15):SWAPA(I),A(J):NEXT
160 FOR I=0TO14:IF A(I)=14 THEN 180 ELSE NEXT
170 GOTO120
180 FOR I=0TO14:IF A(I)=13 THEN 200 ELSE NEXT
190 GOTO120
200 FOR I=0TO14:IF A(I)=12 THEN 220 ELSE NEXT
210 GOTO120
220 FOR I=0TO14:IF A(I)=11 THEN 240 ELSE NEXT
230 GOTO120
240 FOR I=0TO14:IF A(I)=10 THEN 260 ELSE NEXT
250 GOTO120
260 FOR I=0TO14:IF A(I)=9 THEN 280 ELSE NEXT
270 GOTO120
280 FOR I=0TO14:IF A(I)=8 THEN 300 ELSE NEXT
290 GOTO120
300 FOR I=0TO14:IF A(I)=7 THEN 320 ELSE NEXT
310 GOTO120
320 FOR I=0TO14:IF A(I)=6 THEN 340 ELSE NEXT
330 GOTO120
340 FOR I=0TO14:IF A(I)=5 THEN 360 ELSE NEXT
350 GOTO120
360 FOR I=0TO14:IF A(I)=4 THEN 380 ELSE NEXT
370 GOTO120
380 FOR I=0TO14:IF A(I)=3 THEN 400 ELSE NEXT
390 GOTO120
400 FOR I=0TO14:IF A(I)=2 THEN 420 ELSE NEXT
410 GOTO120
420 IF A(0)=0 THEN 530
430 Z=(S=7)-(S=3):W=(S=1)-(S=5)
440 ON X GOTO 450,460,470,480,490,500,510,520,530,540,550,560,570,580,590,600
450 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):GOTO610
460 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):GOTO610
470 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):GOTO610
480 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):GOTO610
490 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):GOTO610
500 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):GOTO610
510 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):GOTO610
520 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):GOTO610
530 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):GOTO610
540 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):GOTO610
550 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):GOTO610
560 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):GOTO610
570 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):GOTO610
580 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):GOTO610
590 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):GOTO610
600 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):GOTO610
610 X=X+Z:Y=Y+W:IF X<0 OR X>15 OR Y<0 OR Y>15 THEN 530
620 IF A(X+Y*4)=0 THEN 530
630 A(X+Y*4)=0:PLAY"S14M4000T0C8":"S14M4000T0C8":"S14M4000T0C8"
640 FOR I=0TO3:PLAY"V"+MID$(STR$(I*2+5),2):NEXT
650 GOTO 530
660 REM ********** MYSELF **********
670 PUT SPRITE 0,(X*16+8,Y*16+8),15,0
680 RETURN
690 REM ********** CLEAR **********
700 FOR I=0TO14:A(I)=I:NEXT:RETURN
710 REM ********** PUT **********
720 KANJI$=CHR$(&H16*X+2):PUT SPRITE 1,(X*16+8,Y*16+8),15,KANJI$
730 A$=STRING$(16,CHR$(&H16*X+2)):PUT SPRITE 2,(X*16+8,Y*16+8),15,A$
740 RETURN
750 REM ********** BLOCK MOVE **********
760 COLOR 11,1:CLS:LOCATE 3,3:PRINT"CONGRATULATIONS!"
770 LOCATE 4,5:COLOR 15:PRINT"Y=EXIT  N=NEXT"
780 IF INKEY$="Y" THEN 790 ELSE IF INKEY$="N" THEN RUN ELSE 780
790 COLOR 15,1,1:CLS:LOCATE 3,3:PRINT"CONGRATULATIONS!"
800 PRINT:PRINT"THANK YOU FOR PLAYING MAGNET."
810 PRINT:PRINT"BY T.SHIMIZU":PRINT:PRINT"PRESENTED BY":PRINT"T.Shimizu"
820 PLAY"T150L16O3CBDEBDEFGFGAGGGGRRRRO2C2","T150L4R4CR4CR4CR8C16C"
830 GOTO830
840 REM ********** START DEMO **********
850 SCREEN 3,2,2:CONSOLE,,,0:COLOR 4,0:CLS:LOCATE 7,6:PRINT "MAGNET
```

```
880 CIRCLE (157,65),60,8,,.5:PLAY"SM800T135L8O1","V11T135L","SM1000T135
890 SOUND 7,12:SOUND 8,15:PLAY"SM800T135L8O1","V11T135L"
900 PLAY"EFEFRFRFFF":R=1:R=R+1:IF R=4 THEN R=1
910 A$="FRR4FFR4FFR4RR4FFR4":B$="FRR4FFRR4FFR4FFR4"
920 B$=B$+"RR4":C$=A$+"CR4":C$=C$+"CR4":C$=C$+"CR4":C$=C$+"CR4":C$=C$+"CR4"
930 PLAY"V8A$#O3L4C0O20A03D#O2GA#O3D":B$="L8O1CDEFGAB":PRINT"T.Shimizu"
940 A$="FRR4FFR4FR4RR4FR4FF":B$="L8O1CDEFGAB":PRINT"PRESENTED By"
950 PLAY"V15M=1000":PLAY"V10M=1000":PLAY"V5M=1000":PRINT"MAGNET"
960 FOR I=0TO 1000:NEXT
970 CLS:DEFINTA-Z:DEFSTRM:DIMA(14),M$(63),C$(63):AD=&HD250:R=1
980 FOR I=0TO 63:C$(I)="FRR4":NEXT:C$=C$+"CR4":M$=C$:M$(0)="
990 FOR I=0TO 14:A(I)=I:NEXT:FOR I=0TO 1000:NEXT:GOSUB 1180
1000 KANJI=(15,-3+1)*16:KANJI=(15,-3+1)*16:KANJI=(15,-3+1)*16:KANJI=(15,-3+1)*16
1010 LINE(28+16*4,3)-(29*16-1,3+16*4-1),,BF:KANJI=(30,17):KANJI=(30,17):KANJI=(30,17)
1020 KANJI=(6,16):KANJI=(6,16):KANJI=(6,16):KANJI=(6,16):PRINT"TIME:"
1030 KANJI=(16,16):KANJI=(16,16):KANJI=(16,16):KANJI=(16,16):PRINT"MOVE:"
1040 RETURN
1050 DEFINTA-Z:DEFSTRM:DIMA(14),M$(63),C$(63):AD=&HD250:R=1:C$=C$+"CR4":M$=C$:M$(0)="
1060 FOR Y=1TO9:X=3:FOR V=2TO15STEP1.5:CVAL(MID$(M$(9*R-9+Y),V,1))=1
1070 XXX+1:ONX+1GOTO1100,1090,1080,1070,1060,1050,1040,1030,1020,1010,1000,990,980,970
1080 KANJI(16*X,16*Y-4),15:X=X+2:NEXT:NEXT:RETURN
1090 POKEC1,X:POKEC2,Y:POKEC3,C:EXECAD
1100 DX=V:V=C:NEXTV,Y:RETURN
1110 REM ********** DATA &#2#
1120 REM ********** TITLE **********
1130 M=0:FOR I=1TO3:M=M+A(I):NEXT:M=M+M1
1140 M=0:READA$:FOR I=0TO14:M=M+A(I):NEXT:IF M<>&H2D0 THEN 1140
1150 AVAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):M1=M1+A:POKEAC+I,A:NEXT:M=M+M1
1160 A=AC+8:NEXT:READA$:IF A$="" THEN 1180 ELSE VAL("&H"+A$):POKEA,VAL("&H"+A$):A=A+1:GOTO1160
1170 IF M<>&HD2C9 THEN PRINT"DATA ERROR":END
1180 FOR A=0TO255:IF PEEK(&HD000+A)<>PEEK(A)THEN PRINT"ERROR":END ELSE NEXT:RETURN
1190 REM ********** DATA **********
1200 FOR I=1TO7:READX(I),Y(I):NEXT:FOR I=1TO7:M(I)=N(I)*TA(I):TI(I)=M(I)*4:NEXT
1210 FOR I=1TO7:READX(I),Y(I),M(I),N(I),TA(I),TI(I):NEXT
1220 REM ********** DATA **********
1230 FOR I=0TO31STEP2:POKE &HD060+I,&HFF:POKE &HD061+I,&H80:NEXT
1240 POKE &HD060,&H3F:POKE &HD061,&HFC:POKE &HD062,&H20:POKE &HD063,&H08
1250 POKE &HD07C,INT(I/8):POKE &HD07D,I-I/8*8:NEXT
1260 FOR I=3TO16:D(I,0)=4:D(I,1)=4:D(I,2)=4:D(I,3)=4:D(16,I-2)=4:NEXT
1270 FOR I=3TO16:D(I,0)=4:D(I,1)=4:D(I,2)=4:D(I,3)=4:D(16,I-2)=4:NEXT
1280 POKE &HD258,210:OUT147,3:GOTO860
1290 REM ********** DATA **********
1300 DATA 0000080802080A0A0,0822020A2828080208,A0A02A2822222088,2E
1310 DATA 0000080802080A0A0,0822020A2828080208,A0A02A2822222088,2E
1320 DATA F8F8F8F8F8F8F8F8,F8F8F8F8F8F8F8F8,FFFFFFFFFFFFFFFF,3F
1330 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,3F
1340 DATA AAAAAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAAAAA,A0
1350 DATA AAAAAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAAAAA,F0
1360 DATA AFEFEFFFFFFFFFFF,5555555555555555,5E09AAAAAAAAAAAA,F9
1370 DATA AAAAAAAAAAAAAAA9,6A695A5555555555,55545554F47AFFC0,95
1380 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,7FC0FFFFFFFFFFFF,2B
1390 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,00
1400 DATA 0000015800140003A0,0050014000140003A0,0550055555555554,D4
1410 DATA 5555555415400550,0550055555555554,0000033C00FF03FC,A5
1420 DATA 3FFC3FFC3FFC3FFC,FFFFFFFFFFFFFFFF,3FFC0C383C383C3C,D4
1430 DATA 10F9061017102301,1A7A1203550161600,00C1105A0180180D,12
1440 DATA 0001011A0A0EE1A0,2A3A3A0A0188BEE1C3,CB0B2C3B3BE2C312,94
1450 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,00
1460 REM ********** ROUND **********
1470 DATA 1111111122222211,21111112C2C2C2C1,2111C2C2C2111C2C,3E111C
1480 DATA 1111111111111111,3C1CCC1CCC1CCC1C,3CCCE1CCCE1CCCE1,3CCF1E
1490 DATA 3CCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCF3E
1500 DATA 3CCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCF3E
1510 DATA 3CCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCF3E
1520 DATA 3CCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCF3E
1530 DATA 3CCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCF3E
1540 DATA 3CCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCF3E
1550 DATA 3CCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCF3E
1560 DATA 3CCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCF3E
1570 DATA 3CCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCF3E
1580 DATA 3CCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCCCCCCCCCCCCCC,CCCF3E
1590 DATA 4,1,4,14,8,1,14,0,4,9,13,3,2,60,10,8,9,5,2,90,4,5,6,8,1,110
```



★電波ビルを見て，影さんが実在の人物であることを知りました。(千葉県佐倉市・加藤義啓14才)……【影：うん，まさに必要十分条件にのっとった証明のしかただ。つぎはDr.Dの実在を証明してくれたまえ。Dr.D：オホン。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



おもしろショート・プログラムの3本立て

帰ってきた1行プログラム

工藤　憲

⊙はじめに

これは6月号に1行プログラムが載ったことに気をよくした僕が，またまた作ってしまったものです。ま，前回のが基本的な1行プログラムとすれば，こっちは気軽に遊べるプログラムといえるでしょう。

⊙内　容

●ミニロールプレイング・ゲーム

これは昔MAX-MACHINEで載っていたものの移植版です。RUNするとアルファベットがでてきます。Aが一番弱く，Zが一番強いことになります。

あなたははじめAです。1と3のキーで動かし，自分と同じか弱い敵をどんどん倒して成長していってください。

Zを越すか途中で自分より強い敵にぶつかるとゲーム・オーバーです。

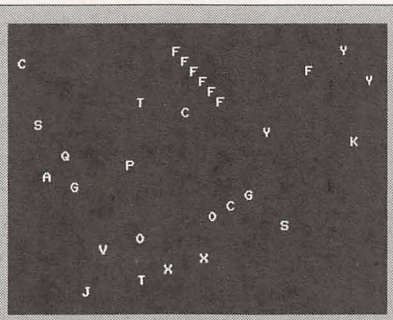
●ハイパワー・トントンズモウ

2人専用のゲームです“A”はおすもうさんが2人組み合っているところだと思ってください。右の人は1と3を，左の人はZとCを押してください。紙ずもう風に，土俵の外に押しだされると負けです。

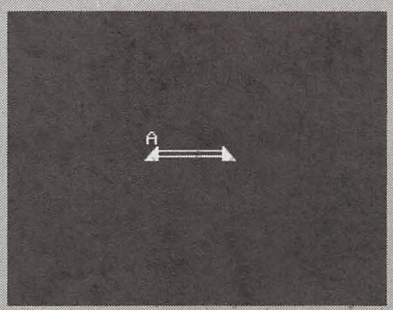
●ハイパー1行オリンピック

これも2人専用です。上の人は1と3を，下の人はZとCを押して“>”を1番右まで走らせてください。

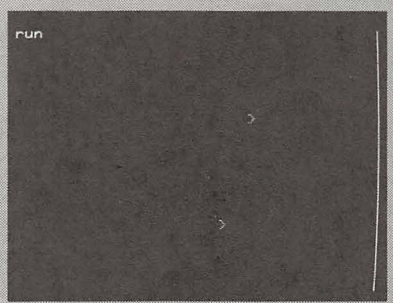
★　　★



◀《写真1》ミニロールプレイング・ゲームの画面。スクロール・ゲームだ



▶《写真2》ハイパワー・トントンズモウの画面。危ない押しだされそう



◀《写真3》ハイパー1行オリンピックの画面。右の直線まで早く走れ〜

《リスト1》ミニロールプレイング・ゲームのプログラム・リスト

```
0 CONSOLE,,0,0:N$(0)="GOOD":N$(1)="BAD":WIDTH40,25:X=-2688:FORI=65TO90:LOCATERND
(1)*40,24:PRINTCHR$(INT(RND(1)*26+65)):P=PEEK(X):POKEX,I:J=INP(0):X=X+((J=247)*(
X<-2650)-(J=253)*(X>-2728))*2:S=S+1:I=I+(P<33):Y=-(I<P):I=I+Y*26:NEXT:BEEP:PRINT
S;N$(Y)
```

《リスト2》ハイパワー・トントンズモウのプログラム・リスト

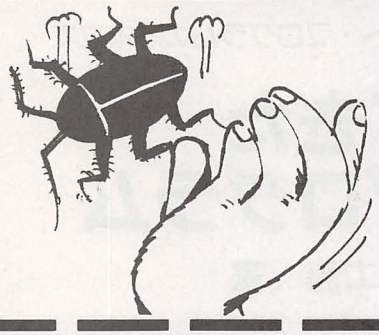
```
0 N$(0)="13":N$(1)="ZC":WIDTH40,25:LOCATE17,13:PRINT"⟷":X=-1848:FORI=0TO1:
POKEX,32:J$=INKEY$:X=X+((J$="1"ORJ$="3")-(J$="z"ORJ$="c"))*2:POKEX,65:I=-(PEEK(X
+120)<33):NEXT:BEEP:PRINTN$(-(X>-1848))
```

《リスト3》ハイパー1行オリンピックのプログラム・リスト

```
0 N$(0)="13":N$(1)="ZC":WIDTH40,25:Y=-1168:X=-2368:LINE(39,0)-(39,24),"|":FORI=0
TO1:J$=INKEY$:POKEX,32:POKEY,32:X=X-(J$="1"ORJ$="3")*2:Y=Y-(J$="z"ORJ$="c")*2:K=
PEEK(X):I=-((K>33)OR(PEEK(Y)>33)):POKEX,62:POKEY,62:NEXT:PRINTN$((K>33)+1)
```

★スナッチャーを買って本当によかった。SCCカートリッジがついているんだもの。7月号のSCC音源活用研究のプログラムを打ち込んで，鳴らしてみた。うれしかった。(東京都調布市・**武内伸一18才**)……**【編：うん。】**

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用



反射神経養成ギタバタ・ゲーム

移植版

ゴキベーダー
GOKIVADER

O.M.I.

◆内　容

P6のGOKIVADERの移植です。リストを入れてランすると，秒よみしてからはじまります。下にいるGOKISTPPER(ゴキストッパー)をf.1～f.5で動かして，上からくるGOKIVADERをつぶしてください。画面の左からf.1 f.2…f.5と対応しています。

1匹でものがすとアウトです。スペース・キーで再スタートです。

◆たわごと

おーい，荒井ー，栂ー，勝山ー，永井ー，ヒグチンクーン，見てますかー，オレだよオレ，え？わかんない？鶴高の神吉だよー。

◆あっとらすと

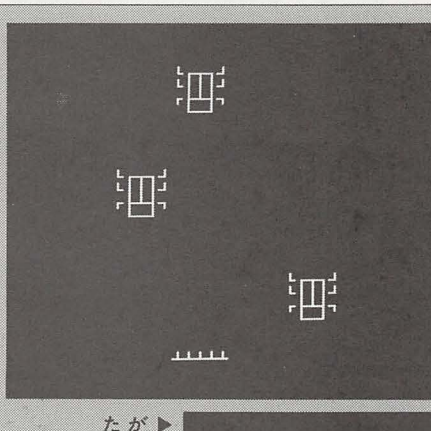
マシン語開始番地はC000h，終了番地はC00Bhです。

ベーマガ'88年11月号 末富 悟さんの「GOKIVADER」と'89年6月号　工藤 憲さんの「ショート・ショート」を参考にさせていただきました。

★　　★

《第1表》変数表

G$(1～4)	：VADERのキャラ
O$	：VADER爆発のキャラ
I,J	：汎用
V	：キー判定
A	：自機のx座標
D	：VADERのx座標
E	：当たり判定1
R	：当たり判定2
L$	：消しキャラ
S	：たおしたVADERの数



◀《写真1》上からゴキベーダーがくる。下のストッパーでつぶしていく

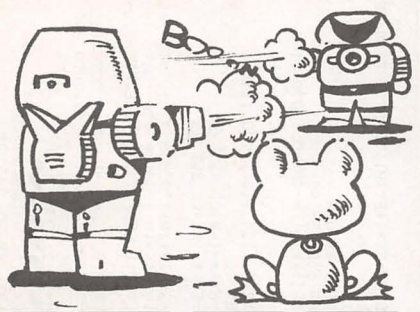
▶《写真2》うわーっ，指がこんがらっがちゃった。くそーっ熱くなる

移植版GOKIVADERのプログラム・リスト

```
10 '####  ｲｼｮｸﾊﾞﾝ GOKIVADER  ####
20 CLEAR 300,&HBFFF:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:PRINT CHR$(12):DEFINT A-Z
30 A=10:FOR I=1 TO 5:J=6-I:LOCATE 17,12:PRINT J:FOR O=0 TO 300:NEXT O,I
40 LOCATE 13,12:PRINT "Get Ready !":GOTO 180
50 '═══════ ﾒｲﾝ ═══════
60 D=RND(1)*5:D=D*5+5:FOR I=1 TO 4:LOCATE D,1:PRINT G$(I)
70 M=USR(0):E=PEEK(&HFD52+(A+1)*2):G=INP(9)
80 V=(G=253)+(G=251)*2+(G=247)*3+(G=239)*4+(G=223)*5:IF V<0 THEN A=V*(-5)
90 LOCATE A,23:PRINT "┴┴┴┴":IF E=154 THEN S=S+1 ELSE 110
100 LOCATE A,18:PRINT O$:LOCATE A,18:PRINT L$
110 FOR R=1 TO 5:IF PEEK(&HFE44+R*10)=154 THEN 140:NEXT ELSE NEXT
120 NEXT:GOTO 60
130 '═══════ ｼﾝｸﾞ ═══════
140 LOCATE 10,10:PRINT "You kill";S;"GOKIVADERs"
150 LOCATE 9,12:PRINT "Push SPACE key to replay!":FOR I=0 TO 200:NEXT
160 I=INP(9):IF I=191 THEN PRINT CHR$(12):S=0:GOTO 40 ELSE 160
170 '═══════ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ═══════
180 K$=CHR$(29):K$=K$+K$+K$+K$+CHR$(31):E$="  ":O$="  ":F$="  "
190 G$(1)=" ┌┬┐ "+K$+"  ┘ └  ":G$(2)=" └┬┘ "+K$+" ┐ │ ┌ ":G$(3)=E$+K$+E$
200 O$=O$+K$+F$+K$+O$+K$+F$+K$+O$:L$=E$+K$+E$+K$+E$+K$+E$:FOR I=0 TO 11
210 POKE &HC000+I,VAL("&h"+MID$("21c7fd11b7fe01c80aedb8c9",I*2+1,2)):NEXT
220 DEFUSR=&HC000:PRINT CHR$(12):GOTO 50
```


★ロックの音楽が聞こえてきた。「あんな曲よく聞く気になれるなー」とマジメなA.K君。しかし僕は見た。右足がノリにノっていたのを。(栃木県宇都宮市・修神丸Z14才)……【影：ただの貧乏ゆすりだったりして。】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用



白熱の2人用バトルゲーム

ロボット・シューティング

西浦　政勝

ロボット

このゲームは2人専用です。キー操作は，右の人が[4][6][8][INS]で，左の人は[D][G][R][Z]で，それぞれ左右，ジャンプ，ミサイル発射です。

タイトル画面で，対戦するラウンド（10種）を選んだら，ゲームがはじまります。

なお，ロボットはジャンプのキーを押し続けることにより，上昇が可能ですが，一度キーを放すと着地するまでは再上昇ができません。

敵

ロボットには天敵（？）がいます。2種類あり，生命力や攻撃力がちがいます。ミサイルを何発か当てるか，出現してから一定時間が過ぎるかすると，ワープして消滅します。

一見ランダムに動いているようですが，どちらかのロボットを追いかける性質があります。

爆弾

敵がいないときに限り，ワープして位置を変えるときがあります。ショックを与えると，4方向に大爆発を起こします。ロボットがこれにまき込まれるとダメージを受けます。

エネルギー入りのビン

すさまじいネーミングのこのキャラクターは，まれに出現するもので，これを取るとエネルギーが少し回復しますが，敵がぶつかると消滅してしまいます。

必勝法

爆弾を有効に使いましょう。ロボットは，ミサイルを発射した直後に限り，当たり判定がなくなるので，すぐ隣の位置から打ち込んで相手ロボットを爆発にまき込むという手があります（バグではない）。

プログラムetc.

「スピード第1」これをコンセプトとしてこのプログラムは作られています。したがって，同じような処理があちこちに見られ，大変長いものになってしまいました。

配列変数等を使えば，ずっと短くなりますが，遅くなる原因にもなるのです。

また，キャラクター表示にマシン語を使っていますので，入力したらまずセーブしましょう。

なお，ゲーム中は，やはりスピード・アップの目的でDMAをストップさせている（OUT81, 0）ため，ストップ・キーは押さないように（止めてしまった場合テキスト画面は見えませんが，そのままWIDTH 80↵と入力すれば元にもどります）。

やめるときは，タイトル画面にてストップ・キーを押しましょう。

最後に

これは2人で力を合わせて敵を倒すゲームではありません。敵は，あくまでゲームの単調化を防ぐための一要素なのです。

ちなみに，1080行の小数部分の数値をいじると，敵の追いかけの強弱が変わります。

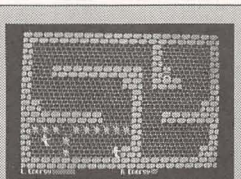
★　★　★



◀〈写真1〉タイトル画面。キー操作の説明。ラウンドが選べるぞ

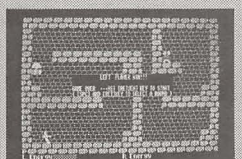


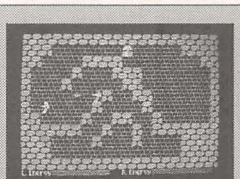
◀〈写真2〉ミサイルで相手のエネルギーをなくすのだ。じゃまな敵もいる



▲〈写真3〉爆弾が爆発！この爆風にまき込まれるとダメージが大きいぞ

▼〈写真4〉相手のエネルギーをなくすとゲーム終了！左側の勝ち！





▲〈写真5〉ラウンドは10あるからね。ほら，こんな構成のラウンドも

★いそいでいたので，切手をさかさまにはったんですけど，無事届いているでしょうか。(栃木県宇都宮市・スーパーピコ14才)……【影：郵便屋さんが逆立ちして届けてくれたんだぞ。私も逆立ちして受けとったんだ。】

ロボット・シューティングのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■■■■■■ Initialize ■■■■■■■■
20 CMD SCREEN 2,0,1: WIDTH 80,25: CONSOLE 0,25,0,1: COLOR 7,0: CMD CLS 3
30 CLEAR 500,&HDFFF: DEFINT A-Z: DIM S(19,11),EE(33),W$(10,10),W1$(10),W2$(10)
40 DEFUSR0=&HE000: DEFUSR1=&HE006: DEFUSR2=&HE00C: DEFUSR3=&HE012
50 DEFUSR4=&HE018: DEFUSR5=&HE01E: DEFUSR6=&HE024: DEFUSR7=&HE02A
60 DEFUSR8=&HE030: H8=&H8000: H1=1280 : OUT 81,0: GOSUB 1800 :GOSUB 1580
70 CMD CLS 3: ERASE S: DIM S(19,11): POKE &HE031,&H1A: POKE &HE032,&HE3
80 FOR I=&H8000 TO &HB200 STEP H1: A=USR8(I): A=USR8(I+76): NEXT
90 FOR I=&H8000 TO &H804C STEP 4: A=USR8(I): A=USR8(I+14080): NEXT
100 AD=&H8508:FOR I=1 TO 10:A$=LEFT$(W$(RO,I),2):A1$=RIGHT$(W$(RO,I),2)
110 FOR J=7 TO 0 STEP -1:IF 0<(VAL("&H"+A$) AND (2^J)) THEN A=USR8(AD+(7-J)*4):S
(9-J,I)=8 ELSE A=USR(AD+(7-J)*4)
120 IF 0<(VAL("&H"+A1$) AND (2^J)) THEN A=USR8(AD+32+(7-J)*4):S(17-J,I)=8 ELSE A
=USR(AD+32+(7-J)*4)
130 NEXT: AD=AD+H1: NEXT
140 FOR I=&H8504 TO &HB204 STEP H1: A=USR(I): A=USR(I+68): NEXT
150 A1=4: A$=W1$(RO): GOSUB 160: A1=72: A$=W2$(RO): GOSUB 160: GOTO 190
160 FOR I=1 TO LEN(A$): A=USR8(&H8500+A1+INT(VAL(MID$(A$,I,1)))*H1)
170 S(A1/4,1+VAL(MID$(A$,I,1)))=8: NEXT: RETURN
180 REM ■■■■■■■■ Set "Sub" Screen ■■■■■■■■
190 FOR I=0 TO 19:S(I,0)=8:S(I,11)=8:NEXT:FOR I=1TO 10:S(0,I)=8:S(19,I)=8:NEXT
200 CMD PUT (12,192),EE,PSET: CMD PUT (172,192),EE,PSET
210 CMD LINE (0,192)-(1,198),2,B:CMD LINE (2,198)-(4,198),2:CMD PSET(6,198),2
220 CMD LINE (160,192)-(161,198),2,B: CMD LINE(162,192)-(163,192),2
230 CMD LINE (162,195)-(163,195),2  : CMD LINE(164,193)-(164,194),2
240 CMD LINE (164,196)-(164,198),2  : CMD PSET(166,198),2:GOSUB 1310
250 REM ■■■■■■■■ Start ■■■■■■■■
260 X=15:Y=10:U1=0:X1=4:Y1=10:U2=0:Z1=-1:Z2=1:E1=100:E2=E1:EH=0:EN=0:T1=0:T2=0
270 GOSUB 770
280 REM ■■■■■■■■ Main ■■■■■■■■
290 A=USR(H8+X*4+Y*H1):S(X,Y)=0:VY=0
300 IF U1=0THENIFINP(1)=254THENVY=-1:IFS(X,Y-1)<>8THEN330ELSEVY=0:U1=1:GOTO330
310 IF S(X,Y+1)<8 THEN VY=1:U1=1:GOTO 330
320 U1=0:VY=0
330 Y=Y+VY
340 IO=INP(0):VX=(IO=239)-(IO=191):X=X+VX
350 NO=1:ON S(X,Y) GOTO 360,360,670,690,1160,1400,1270,670
360 S(X,Y)=1:IF VX=1 THEN A=USR2(H8+X*4+Y*H1):Z1=1:GOTO 390
370 IF VX=0 AND Z1=1 THEN A=USR2(H8+X*4+Y*H1):GOTO 390
380 A=USR1(H8+X*4+Y*H1):Z1=-1
390 A=USR(H8+X1*4+Y1*H1):S(X1,Y1)=0:TY=0
400 IFU2=0THENIFINP(4)=251THENTY=-1:IFS(X1,Y1-1)<>8THEN430ELSETY=0:U2=1:GOTO430
410 IF S(X1,Y1+1)<8 THEN TY=1:U2=1:GOTO 430
420 U2=0:TY=0
430 Y1=Y1+TY
440 I2=INP(2):TX=(I2=239)-(I2=127):X1=X1+TX
450 NO=2:ON S(X1,Y1) GOTO 460,460,710,680,1170,1400,1280,680
460 S(X1,Y1)=2:IF TX=1 THEN A=USR4(H8+X1*4+Y1*H1):Z2=1:GOTO 490
470 IF TX=0 AND Z2=1 THEN A=USR4(H8+X1*4+Y1*H1):GOTO 490
480 A=USR3(H8+X1*4+Y1*H1):Z2=-1
490 IF T1<>0 THEN 590
500 IF INP(8)<>247 THEN 510 ELSE MX=X:MY=Y:T1=Z1:GOTO 590
510 IF T2<>0 THEN 630
520 IF INP(5)<>251 THEN 530 ELSE NX=X1:NY=Y1:T2=Z2:GOTO 630
530 IF E1*E2=<0 THEN 830
540 IF EN>0 THEN GOSUB 1060:GOTO 290
550 IF RND(1)<.05 THEN GOSUB 960
560 GOTO 290
570 REM ■■■■■■■■ Sub Routine ■■■■■■■■
580 REM - - - - - Missile - - - - -
590 A=USR(H8+MX*4+MY*H1):S(MX,MY)=0:MX=MX+T1
600 NO=3:ON S(MX,MY) GOTO 610,700,610,610,1200,1400,610,620
610 A=USR5(H8+MX*4+MY*H1):S(MX,MY)=3:GOTO 510
620 T1=0:GOTO 510
630 A=USR(H8+NX*4+NY*H1):S(NX,NY)=0:NX=NX+T2
640 NO=4:ON S(NX,NY) GOTO 720,650,650,650,1210,1400,650,660
650 A=USR5(H8+NX*4+NY*H1):S(NX,NY)=4:GOTO 530
660 T2=0:GOTO 530
670 X=X-VX:GOTO 350
680 X1=X1-TX:GOTO 450
690 BX=X: BY=Y: GOSUB 740: E1=E1-10: GOSUB 770: T2=0: GOTO 360
700 BX=MX:BY=MY:GOSUB 740: E2=E2-10: GOSUB 770: GOTO 620
710 BX=X1:BY=Y1:GOSUB 740: E2=E2-10: GOSUB 770: T1=0: GOTO 460
720 BX=NX:BY=NY:GOSUB 740: E1=E1-10: GOSUB 770: GOTO 660
730 REM - - - - - BaBaBaBaBang!!! - - - - -
740 FOR I=1 TO 5:A=USR7(H8+BX*4+BY*H1):BEEP1:A=USR(H8+BX*4+BY*H1):BEEP0
750 NEXT:RETURN
760 REM ■■■■■■■■ Display Energy ■■■■■■■■
770 IF E1<0 THEN E1=0 ELSE IF E2<0 THEN E2=0
780 IF E1>100 THEN E1=100
790 IF E2>100 THEN E2=100
800 CMDLINE( 50,192)-(150,198),0,BF: CMDLINE( 50,192)-( 50+E2,198),1,BF
810 CMDLINE(210,192)-(310,198),0,BF: CMDLINE(210,192)-(210+E1,198),1,BF:RETURN
820 REM ■■■■■■■■ Game Over ■■■■■■■■
830 IF E1=0 THEN 870
840 CMD LINE(50,192)-(50,198),0: BX=X1: BY=Y1: FOR J=1 TO 5
850 CMD LINE(X1*16,Y1*16)-STEP(15,15),0,BF: GOSUB 740: NEXT
860 A$="RIGHT ": GOTO 890
870 CMD LINE(210,192)-(210,198),0: BX=X: BY=Y: FOR J=1 TO 5
880 CMD LINE(X*16,Y*16)-STEP(15,15),0,BF: GOSUB 740: NEXT: A$="LEFT  "
890 CMD LINE(80,80)-(240,110),0,BF: WIDTH,: LOCATE 30,10: PRINT A$;
900 PRINT "PLAYER WIN!!!";SPC(128);"GAME OVER  ･･･HIT [RETUEN] KEY TO START":
910 PRINT SPC(40);"( [SPC] AND [RET]KEY TO SELECT A ROUND )"
920 WAIT 1,128,255: OUT 81,0: IF INP(9)=191 THEN GOSUB 1580
930 GOTO 70
940 REM ■■■■■■■■ Enemy ■■■■■■■■
950 REM - - - - - Appear - - - - -
960 IF RND(1)<.1 THEN GOSUB 1250:RETURN ELSE IF RND(1)<.3 THEN 1360
970 EX=RND(1)*18+1:EY=RND(1)*10+1:IF S(EX,EY)>0 THEN RETURN
980 EF=RND(1)*2:EN=80+RND(1)*40:EH=10-EF*5:EI=RND(1)*2+1
990 POKE &HE032,&HE2:IF EF=1 THEN POKE &HE031,&H9A ELSE POKE &HE031,&H5A
1000 FOR I=1TO5:A=USR(H8+EX*4+EY*H1):A=USR8(H8+EX*4+EY*H1):BEEP1:BEEP0:NEXT
1010 S(EX,EY)=5:RETURN
1020 REM - - - - - Disappear - - - - -
1030 FOR I=1TO5:A=USR8(H8+EX*4+EY*H1):A=USR(H8+EX*4+EY*H1):BEEP1:BEEP0:NEXT
1040 S(EX,EY)=0:EH=0:EN=0:RETURN
1050 REM - - - - - Move - - - - -
1060 EN=EN-1:IF EN=<0 OR EH=<0 THEN GOSUB 1030:RETURN
1070 A=USR(H8+EX*4+EY*H1):IF S(EX,EY)=5 THEN S(EX,EY)=0
1080 IF RND(1)<.3 THEN FX=RND(1)*3-1:FY=(RND(1)*3-1)*-(FX=0):GOTO 1100
1090 ON EI GOSUB 1130,1140
1100 EX=EX+FX:EY=EY+FY
1110 NO=5:ON S(EX,EY) GOTO 1180,1180,1220,1220,1120,1400,1120,1150
1120 S(EX,EY)=5:A=USR8(H8+EX*4+EY*H1):RETURN
1130 FX=SGN( X-EX)*INT(RND(1)*2):FY=SGN( Y-EY)*-(FX=0):RETURN
1140 FX=SGN(X1-EX)*INT(RND(1)*2):FY=SGN(Y1-EY)*-(FX=0):RETURN
1150 EX=EX-FX: EY=EY-FY: GOTO 1110
1160 EN=0: BX=X : BY=Y : GOSUB 740: E1=E1-(20-EF*10): GOSUB 770: GOTO 360
1170 EN=0: BX=X1: BY=Y1: GOSUB 740: E2=E2-(20-EF*10): GOSUB 770: GOTO 460
1180 IFS(EX,EY)=1THENBX=X:BY=Y:E1=E1-(20-EF*10)ELSEBX=X1:BY=Y1:E2=E2-(20-EF*10)
1190 EN=0: GOSUB 740: GOSUB 770: GOTO 1120
1200 BX=EX: BY=EY: GOSUB 740: E1=E1+2: GOSUB 770: EH=EH-1: EI=1:GOTO 620
1210 BX=EX: BY=EY: GOSUB 740: E2=E2+2: GOSUB 770: EH=EH-1: EI=2:GOTO 660
1220 IF S(EX,EY)=3 THEN E1=E1+2: T1=0 :EI=1 ELSE E2=E2+2: T2=0: EI=2
1230 BX=EX: BY=EY: GOSUB 740: GOSUB 770: EH=EH-1: GOTO 1120
1240 REM ■■■■■■■■ Bottle of Enegy ■■■■■■■■
1250 BX=RND(1)*18+1: BY=RND(1)*10+1: IF S(BX,BY)<>0 THEN RETURN
1260 BEEP1: A=USR6(H8+BX*4+BY*H1): S(BX,BY)=7: BEEP0: RETURN
```

★僕は誌上公開質問派への質問ハガキのだしかたがわかりません。どうか教えてください。(奈良県北葛城郡・田代泰行12才)……【編：マイコンBASICマガジン「誌上公開質問派」係に送ってください。住所わかるよね。】

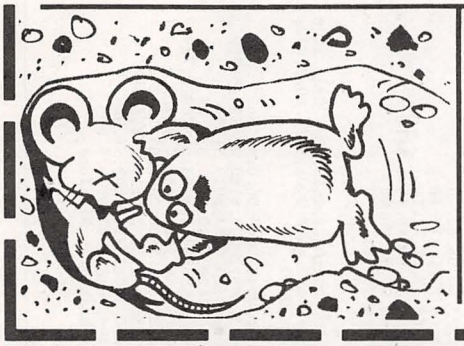
```
1270 BEEP1: E1=E1+5: GOSUB 770: BEEP0: GOTO 360
1280 BEEP1: E2=E2+5: GOSUB 770: BEEP0: GOTO 460
1290 REM ▀▀▀▀▀▀▀▀ Bomb ▀▀▀▀▀▀▀▀
1300 ' Appear
1310 PX=RND(1)*18+1: PY=RND(1)*10+1: IF S(PX,PY)<>0 THEN 1310
1320 S(PX,PY)=6: GOSUB 1380
1330 FOR I=1 TO 5:A=USR(H8+PX*4+PY*H1):BEEP1:A=USR8(H8+PX*4+PY*H1)
1340 BEEP0:NEXT:POKE&HE031,J:RETURN
1350 ' Disappear
1360 GOSUB 1380: FOR I=1 TO 5:A=USR8(H8+PX*4+PY*H1):BEEP1
1370 A=USR(H8+PX*4+PY*H1):BEEP0:NEXT:POKE&HE031,J:S(PX,PY)=0:GOSUB1310:RETURN
1380 J=PEEK(&HE031):POKE &HE032,&HE2:POKE &HE031,&HDA:RETURN
1390 ' Explode!
1400 GOSUB 1440:ON NO GOSUB 1500,1510,1530,1540,1550
1410 P1=-1:P2=0
1420 FOR K=1 TO 8:GOSUB 1440:J=P1:P1=-P2:P2=J:GOSUB 1460:NEXT
1430 GOSUB 1360:ON NO GOTO 360,460,620,660,1120
1440 QX=PX:QY=PY:RETURN
1450 S(QX,QY)=0:BX=QX:BY=QY:GOSUB 740:RETURN
1460 QX=QX+P1:QY=QY+P2:IF K<5 THEN ON S(QX,QY) GOSUB 1500,1510,1530,1540,1550
1470 IF S(QX,QY)=8 THEN RETURN
1480 BEEP1:IF K<5 THEN A=USR7(H8+QX*4+QY*H1) ELSE A=USR(H8+QX*4+QY*H1)
1490 BEEP0:GOTO 1460
1500 E1=E1-30:GOTO 1520
1510 E2=E2-30
1520 GOSUB 1450:GOSUB 770:RETURN
1530 T1=0:GOTO 1560
1540 T2=0:GOTO 1560
1550 EH=0
1560 GOSUB 1450:RETURN
1570 REM ▀▀▀▀▀▀▀▀ Title ▀▀▀▀▀▀▀▀
1580 CMDCLS3:FORI=0TO11:FORJ=0TO19:A=USR(H8+J*4+I*H1):NEXTJ,I:RESTORE1710:J=48
1590 READ A$: IF A$="r" THEN J=J+16: GOTO 1590 ELSE IF A$="e" THEN 1630
1600 CMD PSET (J+VAL(LEFT$(A$,1))*4, 16+VAL(MID$(A$,2,1))*4)
1610 FOR I=3 TO LEN(A$)-1 STEP 2: A1$=MID$(A$,I,2)
1620 CMD LINE-(J+VAL(LEFT$(A1$,1))*4,16+VAL(RIGHT$(A1$,1))*4),2: NEXT: GOTO1590
1630 FOR I=1 TO 13: READ J1: CMD PAINT(J1,18),1,2: NEXT: CMD PAINT(159,41),1,2
1640 CMD PAINT(255,32),1,2: A=USR4(&H9E10): A=USR1(&H9E3C): A=USR5(&H9E20)
1650 A=USR4(&H9E10): A=USR1(&H9E3C): A=USR5(&H9E20)
1660 LOCATE 15,10: PRINT "[R]      [Z]";SPC(24);"[INS]     [8]"
1670 LOCATE 24,11: PRINT "        \   /                  "
1680 LOCATE 12,12: PRINT "[D]     [G]";SPC(34);"[4]     [6]"
1690 WIDTH,: LOCATE 26,16: INPUT "PLEASE SELECT A ROUND(1-10)";RO
1700 IF RO<1 OR RO>10 THEN BEEP: GOTO 1690 ELSE OUT 81,0:RETURN
1710 DATA 001043441447481518080O,11331311,r,00104348380500,1133371511,r
1720 DATA 001043441447480800,11331311,15371715,r,00104348380500,1133371511,r
1730 DATA 00444523281812O100,r,r,131144431000024648380504373S,r
1740 DATA 001013353243483836141605O0,r,00104348380500,1133371511,r
1750 DATA 00104348380500,1133371511,r,00444523281812O100,r
1760 DATA 00104344222648380504151100,r,10160500103848433238,r
1770 DATA 00104344111627373625244648280600,e
1780 DATA 49,65,81,97,113,145,161,177,193,209,227,241,257
1790 REM ▀▀▀▀▀▀▀▀ Read Data ▀▀▀▀▀▀▀▀
1800 RESTORE 1850: FOR I=&HE000 TO &HE359: READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$): NEXT
1810 FOR I=0 TO 33: READ A$: EE(I)=VAL("&H"+A$): NEXT
1820 FOR I=1 TO 10: FOR J=1 TO 10:READ W$(I,J): NEXT J
1830 READ W1$(I),W2$(I): NEXT I: RETURN
1840 REM - - - - - Machine Language (Put Chr.) DATA - - - - -
1850 DATA 11,5a,e0,c3,33,e0,11,9a,e0,c3,33,e0,11,da,e0,c3,33,e0,11,1a,e1,c3,33
1860 DATA e0,11,5a,e1,c3,33,e0,11,9a,e1,c3,33,e0,11,da,e1,c3,33,e0,11,1a,e2,c3
1870 DATA 33,e0,11,5a,e2,ed,53,3b,e0,5e,23,56,21,5a,e0,d3,5c,3e,10,01,04,00
1880 DATA ed,b0,f5,0e,4c,7b,81,5f,7a,88,57,f1,3d,c2,41,e0,d3,5f,c9,00,00,00
1890 REM - - - - - Character DATA - - - - -
1900 DATA c0,00,00,00,00,00,00,30,00,c0,00,00,00,00,00,30,00 :'Space
1910 DATA cc,cc,cc,cc,03,00,00,00,00,00,00,c0,03,00,00,00
```

```
1920 DATA 00,00,00,c0,03,00,00,00,cc,cc,cc,cc,00,00,00,00
1930 DATA 00,0c,00,0c,00,00,00,00,00,0c,00,0c,33,33,33,33
1940 DATA c0,02,a8,00,00,0f,fa,00,c0,0f,fa,00,00,0f,ea,10 :'Man (Right) 1
1950 DATA 40,02,ab,64,5f,ff,ff,d8,5f,ff,ff,e4,40,06,9f,d8
1960 DATA 00,06,9f,64,03,02,a8,10,cc,ca,a8,10,00,0a,a0,00
1970 DATA 00,2a,a0,0c,00,af,80,00,03,ff,c0,0c,0f,ff,c3,33
1980 DATA c0,2a,80,00,00,af,f0,00,c0,af,f0,00,04,ab,f0,00 :'Man (Right) 2
1990 DATA 19,ea,80,01,27,ff,ff,f5,1b,ff,ff,f5,27,f6,90,01
2000 DATA 19,f6,90,c0,04,2a,80,00,c4,2a,a0,cc,00,0a,a0,00
2010 DATA 00,0a,a8,0c,00,02,fa,00,00,03,ff,c0,33,33,ff,f3
2020 DATA c0,03,fc,00,00,05,5f,00,c0,05,5f,00,00,05,7f,10 :'Man (Left) 1
2030 DATA 40,03,ff,74,5a,aa,aa,9c,5a,aa,aa,b4,40,07,da,9c
2040 DATA 00,07,da,74,03,03,fc,10,cc,cf,fc,10,00,0f,f0,00
2050 DATA 00,3f,f0,0c,00,fa,c0,00,02,aa,80,0c,0a,aa,83,33
2060 DATA c0,3f,c0,00,00,f5,50,00,c0,f5,50,00,04,fd,50,00 :'Man (Left) 2
2070 DATA 1d,bf,c0,01,36,aa,aa,a5,1e,aa,aa,a5,36,a7,d0,01
2080 DATA 1d,a7,d0,c0,04,3f,c0,00,c4,3f,f0,cc,00,0f,f0,00
2090 DATA 00,0f,fc,0c,00,03,af,00,00,02,aa,80,33,32,aa,a3
2100 DATA c0,00,00,00,00,00,00,00,c0,01,40,00,00,10,05,00 :'Missile
2110 DATA c3,09,60,14,00,27,d8,00,8e,9d,76,b2,00,27,d8,00
2120 DATA 14,09,60,c0,00,50,04,00,cc,01,40,cc,00,00,00,00
2130 DATA 00,0c,00,0c,00,00,00,00,00,0c,00,0c,33,33,33,33
2140 DATA c0,a0,0a,00,00,20,08,00,c0,20,08,00,00,2f,f8,00 :'Bottle
2150 DATA cc,23,38,cc,00,2c,c8,00,00,a3,3a,00,02,88,ce,80
2160 DATA 0a,23,33,a0,28,8c,cc,e8,23,33,33,38,2c,cc,cc,c8
2170 DATA 2b,33,33,28,0a,cc,cc,a0,02,b3,32,80,30,aa,aa,03
2180 DATA 00,00,40,00,40,10,40,08,11,01,08,20,08,02,00,40 :'Bang!
2190 DATA 06,41,81,01,42,56,64,00,00,bf,58,50,02,77,ee,00
2200 DATA 95,7d,d8,00,02,6f,d5,95,00,95,58,00,01,27,74,08
2210 DATA 28,0c,19,00,00,0c,22,40,10,84,00,90,40,04,04,05
2220 DATA c1,10,11,00,05,54,55,40,c9,58,95,80,0a,aa,aa,80 :'Enemy (Frog)
2230 DATA 0a,aa,aa,8c,2a,aa,aa,a0,2a,ae,ea,a0,29,aa,a9,a0
2240 DATA 2a,6a,a6,a0,0a,95,5a,80,c3,aa,ab,0c,02,cc,ce,00
2250 DATA 0a,aa,aa,8c,0a,8a,8a,80,0a,a2,2a,8c,02,a8,aa,03
2260 DATA 02,a0,2a,00,0b,a8,ab,80,2a,a8,aa,a0,2a,a8,aa,a0 :'Enemy (Zako)
2270 DATA 0a,a0,2a,80,00,14,50,00,01,75,55,00,15,d5,55,50
2280 DATA 55,55,55,54,00,00,00,00,55,55,55,54,05,55,55,40
2290 DATA 00,bb,b8,00,0b,bb,bb,80,0b,80,0b,80,fb,80,0b,bc
2300 DATA 00,ff,ff,00,03,ef,ff,c0,0f,ff,ff,f0,3e,ff,ff,fc :'Bomb
2310 DATA 3b,ff,ff,fc,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,00,06,60,00
2320 DATA 00,09,90,00,f7,ff,77,ff,dd,ff,dd,fd,f7,ff,77,ff
2330 DATA dd,ff,dd,fd,f7,ff,77,ff,dd,ff,dd,fd,37,ff,77,fc
2340 DATA 09,99,99,80,26,66,66,60,99,99,99,94,66,66,66,64 :'Wall
2350 DATA 99,99,99,94,26,66,65,50,09,99,95,40,00,00,00,00
2360 DATA 66,60,02,66,99,98,09,99,66,65,26,66,99,99,19,99
2370 DATA 66,65,26,66,99,54,09,99,65,50,02,66,00,00,00,00
2380 ' - - - - - Font of "Energy" - - - - -
2390 DATA 0046,0007,80aa,0000,0000,0000,a000,a00a,0a2a,2a28,088a,0aa0,a008
2400 DATA 808a,8aa0,aa08,080a,8aa0,a000,088a,0aa0,aa08,000a,822a,a0a8,080a
2410 DATA 0aa0,0000,0880,8aaa,2a08,008a,022a,00a0
2420 ' - - - - - Pattern of ROUND - - - - -
2430 DATA 0010,0010,7fd0,00dc,0040,0040,fc4f,0040,0040,00c0,56,569
2440 DATA c000,0018,1021,3820,03e0,0007,fe03,e061,c000,0180,016789,56789
2450 DATA 0000,0000,c0e3,0600,3018,0001,c00c,0de0,0003,8010,9,05
2460 DATA 0300,6180,1080,d060,1000,ffc2,4000,0020,e000,0000,038,89
2470 DATA 8003,0f00,11c0,20c0,0260,0420,0990,f25f,8443,8003,016789,01789
2480 DATA 0000,300c,198e,1008,9018,120c,300f,7818,181a,1c38,03459,3
2490 DATA 03f0,28e0,28c0,2809,2c38,eff8,0c18,1808,7808,0008,056,0
2500 DATA 0304,2010,2111,3f11,03d2,225c,2218,fa11,c213,0f13,078,6789
2510 DATA 0800,8840,849e,4720,404f,5880,41f0,4608,7808,0008,56,04
2520 DATA 0000,0500,1020,7c3e,1048,1088,5408,5410,1000,01c0,9,89
2530 ' Completed : In January 30,1987   by Masakatsu Nishiura
2540 END
```

★ベーマガを買いはじめて1年と5か月になるが、今月はじめてこのハガキがとじ込んであるのを知った大ボケものです。(栃木県河内郡・ちいたあ16才)……[影：とうとうみつかったようだな。つく美：そのようね。]

PC-8001 mk II

PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)用



ミミズをつかまえて巣に帰るパズルだ

モグラの穴掘りゲーム

久保田

内容

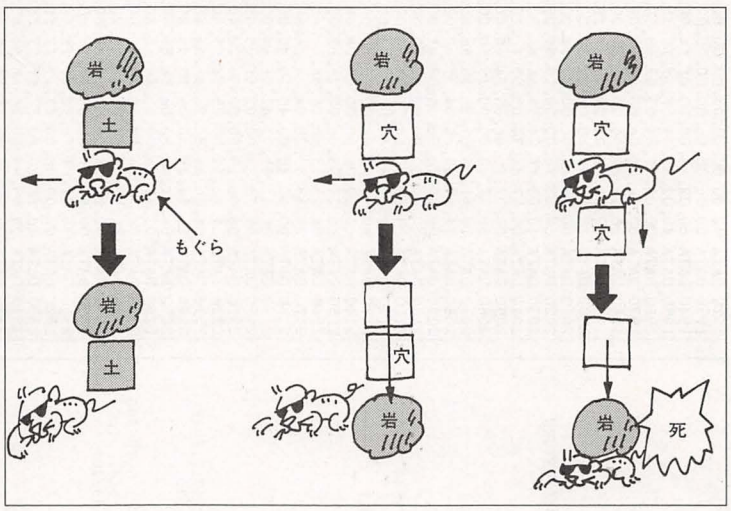
おなかをすかせたモグラ君は，大好物のミミズを食べにでかけた。しかしそこは岩や壁に囲まれた危険地帯であった。

子モグラ達も，おなかをすかせて待っているのです。早く子モグラにエサを与えないと……。

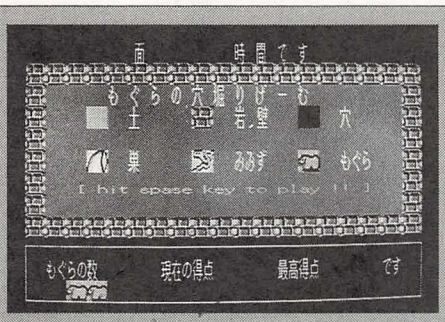
使いかた

テンキーの2468キーを使って，モグラを動かし，ミミズを5匹つかまえたら，巣に帰ってください。早く巣に帰ったほうが得点が高いです。

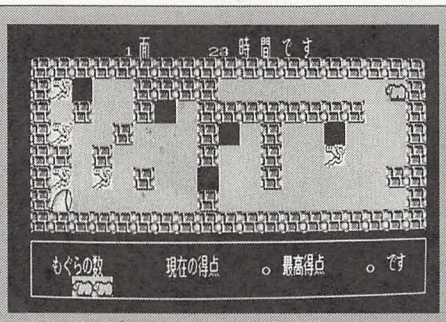
壁と岩の見わけはつきません。穴を掘って落ちてくるのが岩で，落ちないのが壁です。岩は，最高二つまで落下してきます。



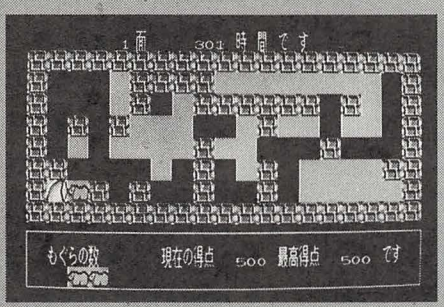
《第1図》岩の落下



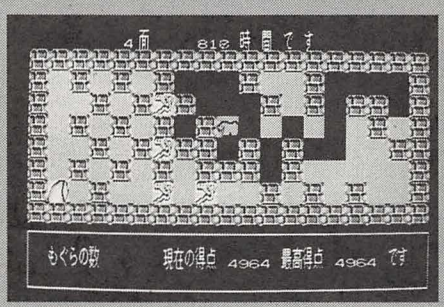
◀《写真1》タイトル画面。キャラクターの説明です



◀《写真2》さあ時間内にミミズを5匹つかまえて巣に帰るパズルゲームだ



◀《写真3》ほーら、このとおり。おみごと。先は長いぞ、がんば！



◀《写真4》4面です。岩と壁は区別がつかないから気をつけよう。あら、行きづまった

★ゲームのCD予約したら金欠病でゲーム・センターに行けなくなっちまった！(東京都府中市・TNT田中17才)……【編：金がないという相談なら影さんの出番ですね。影：そのCD，質屋に持ってけばいいんじゃない。】

```
1180 LINE(64,32)-(608,128),2,BF:COLOR 7
1190 X=4:FOR Y= 1 TO 10:X=X+1:PUT@(32*X,32),KANJI(K(Y)):NEXT Y
1200 X=3:FOR Y=11 TO 15:X=X+1:PUT@(16*X,160),KANJI(K(Y)):NEXT Y
1210 X=14:FOR Y=16 TO 20:X=X+1:PUT@(16*X,160),KANJI(K(Y)):NEXT Y
1220 X=25:FOR Y=21 TO 24:X=X+1:PUT@(16*X,160),KANJI(K(Y)):NEXT Y
1230 X=35:FOR Y=25 TO 26:X=X+1:PUT@(16*X,160),KANJI(K(Y)):NEXT Y
1240 X=10:FOR Y=27 TO 30:X=X+1:PUT@(32*X,1    ),KANJI(K(Y)):NEXT Y
1250 PUT@(128,48),C%,PSET:PUT@(192,48),KANJI(&H455A)
1260 PUT@(200,1),KANJI(&H4C4C):LINE(32,150)-(639,192),7,B
1270 PUT@(288,48),D%,PSET:PUT@(352,48),KANJI(&H3464)
1280 PUT@(448,48),B%,PSET:PUT@(512,48),KANJI(&H376A):PUT@(386,48),KANJI(&H4A49)
1290 PUT@(128,80),A%,PSET:PUT@(192,80),KANJI(&H4163):LOCATE 23,7:PRINT ",";
1300 PUT@(288,80),F%,PSET:FOR A=31 TO 33:PUT@((A-9)*16,80),KANJI(K(A)):NEXT
1310 PUT@(448,80),E%,PSET:FOR A=1 TO 3:PUT@((A+31)*16,80),KANJI(K(A)):NEXT:A=1
1320 MGR=3:H=4:FOR A=3 TO 4:PUT@(A*32,11*16),E%,PSET:NEXT:'ﾓｸﾞﾗ ﾉ ｶｽﾞ ﾃﾞｰﾀ
1330 LOCATE 7,13:COLOR A:PRINT "[ hit spase key to play !! ]";
1340 FOR S=1 TO 200:NEXT:A=A+1:IF A=>7 THEN A=1
1350 IF INP(9)<>191 THEN 1330 ELSE COLOR 7:CLS
1360 FOR A=1 TO 20:B=B+1:IF B=>7 THEN B=0
1370 LINE(64,32)-(608,128),B,BF:NEXT A
1380 '**********************************
1390 T=2:Y=18:T1=0:Y1=0:P2=0:F=0:MMZ=0
1400 '**********************************
1410 IF MN>=5 THEN CMD PLAY "t50cdefcdefcdefo6bcdefgabo4t225":MN=0:GOTO 1130
1420 MN=MN+1:FOR Z=1 TO 8:READ A$:FOR X=1 TO 20:B$=MID$(A$,X,1)
1430 IF B$="1" THEN PUT@(X*32,Z*16),D%,PSET:M(X,Z)=1:GOTO 1480
1440 IF B$="2" THEN PUT@(X*32,Z*16),D%,PSET:M(X,Z)=2:GOTO 1480
1450 IF B$="0" THEN PUT@(X*32,Z*16),C%,PSET:M(X,Z)=0:GOTO 1480
1460 IF B$="," THEN PUT@(X*32,Z*16),F%,PSET:M(X,Z)=5:GOTO 1480
1470 IF B$="9" THEN PUT@(X*32,Z*16),B%,PSET:M(X,Z)=9
1480 NEXT X,Z:PUT@(2*32,7*16),A%,PSET
1490 '**********************************
1500 IF INP(1)=254 THEN T1=-1: Y1=0
1510 IF INP(0)=239 THEN Y1=1: T1=0
1520 IF INP(0)=191 THEN Y1=1: T1=0
1530 IF INP(0)=251 THEN T1= 1: Y1=0
1540 IF Y1=0 AND T1=0 THEN F2=0:GOTO 1610
1550 IF M(Y+Y1,T+T1)=1 OR M(Y+Y1,T+T1)=2 THEN T1=0:Y1=0:GOTO 1640
1560 IF M(Y,T+T1)=2 THEN T1=0
1570 IF M(Y+Y1,T+T1)=5 THEN SC=SC+100:MMZ=MMZ+1:CMD PLAY "cefcdefgab"
1580 PUT@(Y*32,T*16),B%,PSET:F2=1:M(Y,T)=9
1590 IF T+T1=7 AND Y+Y1=2 AND MMZ<=4 THEN T1=0:Y1=0
1600 T=T+T1:Y=Y+Y1
1610 PUT@(Y*32,T*16),E%,PSET:     M(Y,T)=1:GOTO 1640
1620 FOR A=1 TO 600:NEXT
1630 '**********************************
1640 IF F=1 AND F2=1 THEN ELSE GOTO 1710
1650 PUT@(HY*32,HT*16),D%,PSET:M(HY,HT)=2:F=0
1660 PUT@(HY*32,(HT-1)*16),B%,PSET:M(HY,HT-1)=9
1670 IF HY=Y AND HT+1=T THEN ED=1
1680 IF T=HT AND Y=HY AND P=0 AND P2=0 THEN ED=1
1690 HT=HT+1:IF M(HY,HT)=9 THEN GOTO 1650
1700 IF M(HY,HX+1=2 THEN HT=HX+1:GOTO 1650
1710 IF M(Y,T-1)=2 THEN HY=Y:HT=T:HX=HT-2:F=1
1720 IF M(Y,T-2)=2 AND M(Y,T-1)=9 THEN HY=Y:HT=T-1:HX=HT-3:F=1
1730 '**********************************
1740 TM=TM+1:LOCATE 15,1:PRINT USING"######";TM;
1750 LOCATE 10,1:PRINT MN;
1760 '**********************************
1770 IF ED=1 THEN CMD PLAY "@20cdefg@0":GOTO 1870
1780 IF INP(8)=254 THEN ED=1:GOTO 1880
1790 LOCATE 19,21:PRINT USING"######";SC;:LOCATE 29,21:PRINT USING"######";HI;
1800 IF SC>HI THEN HI=SC
```

岩の落下は，**第1図**を参照してください。

ようするに，土が上にあれば，岩は落ちませんが，穴があいていれば，動きかたによっては死にます。画面消去キーで，降参(こうさん)です。

苦労した点

岩の落下に苦労しました。全部岩が落ちるようにしようと思ったのですが，なんとなく，おもしろ味にかけるので，二つにしました。そうすることによって，スピードも増しますから。

プログラム

単純なのに長いです。最初の，PUT・漢字$の部分を，REM文にしてもいいです。

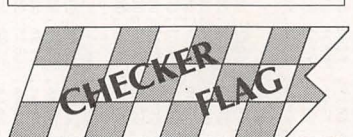
改造ですが，DATA文のマップの部分は数値によって，キャラを設定しています。**第1表**を見てください。

●参考にしたもの

- PC-8801／PC-8001プログラム大全集
- BASICマガジン
- PC-8801 FAのマニュアル

《第1表》マップのデータ

×	ミミズ
0	土
1	壁
2	岩
9	穴



Dr.D：穴を掘るって重労働なもんじゃから，モグラはいつも飢えているんじゃ。

編：じゃあ影さんみたいなものですね。いつもサイフの中が飢えている……。

影：でも私は，労働しないだろうに。

Dr.D：モグラよりもしまつにおえんとは…，トホホ。とりあえず1010行と，PLAY文を省けばSR以前でも動くぞ！

モグラの穴掘りゲームのプログラム・リスト

```
1000 '**********************************
1010 NEW CMD :CMD PLAY "t255 r64 l64"
1020 SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:CLS 3
1030 DIM A(99),B(99),C(99),D(99),E(99),F(99),M(19,8),K(33)
1040 '**********************************
1050 FOR I=0 TO 99:READ A$:A%(I)=(VAL("&h"+A$)):NEXT
1060 FOR I=0 TO 99:READ A$:B%(I)=(VAL("&h"+A$)):NEXT
1070 FOR I=0 TO 99:READ A$:C%(I)=(VAL("&h"+A$)):NEXT
1080 FOR I=0 TO 99:READ A$:D%(I)=(VAL("&h"+A$)):NEXT
1090 FOR I=0 TO 99:READ A$:E%(I)=(VAL("&h"+A$)):NEXT
1100 FOR I=0 TO 99:READ A$:F%(I)=(VAL("&h"+A$)):NEXT
1110 FOR A=1 TO 33:READ A$:K(A)=VAL("&h"+A$):NEXT
1120 '**********************************
1130 LINE (0,0)-(639,199),0,BF:RESTORE 2650:TM=0:HI=SC:SC=0
1140 FOR A=1 TO 19:PUT@(A *32,1*16),D%,PSET:NEXT
1150 FOR A=1 TO 8 :PUT@(1 *32,A*16),D%,PSET:NEXT
1160 FOR A=1 TO 8 :PUT@(19*32,A*16),D%,PSET:NEXT
1170 FOR A=1 TO 19:PUT@(A *32,8*16),D%,PSET:NEXT
```

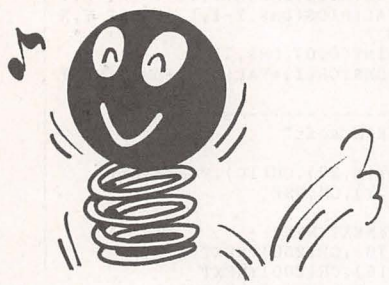
★わーん，ワルキューレのバカー。オーダインが消えたあ。これもシステムIIの宿命か…。(神奈川県横浜市・**ワルキューレファンのびし君**)……【**影**：それは大変だ，ちゃんと警察に届けたかい？行方不明なんだろ。】

★このごろ，うちの68Kに変なことが……。(大阪府泉南郡・西浦太一15才)……【つく美：変なことが起こるだけましよ／うちのパソコンなんか影さんがことごとく壊しちゃって。編：よっ破壊の帝王!!影：照れるな—。】

```
1810 IF (Y=2)+(T=7)+(MMZ>=5)=-3 THEN CMD PLAY "cdefgo5cdefgo7cdefo4" ELSE 1850
1820 SCB=(500/TM)*200:IF TM>=300 THEN SCB=1:SC=SC-501
1830 FOR A=1 TO SCB:LOCATE 19,21:PRINT USING "######";SC;
1840 SC=SC+1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:TM=0:CMD PLAY "cdefg><cdefg":GOTO 1390
1850 IF T=HT AND Y=HY AND P=0 AND P2=1 THEN ED=1
1860 T1=0:Y1=0:GOTO 1500
1870 '******************************** ｼﾝﾀﾞﾄｷ ﾏﾀﾊ ｹﾞｰﾑ ﾉ ｼｭｳﾘｮｳ
1880 IF ED=1 THEN ON MN GOTO 1890,1900,1910,1920,1930 ELSE GOTO 1940
1890 RESTORE 2650:MN=0:GOTO 1940
1900 RESTORE 2730:MN=1:GOTO 1940
1910 RESTORE 2810:MN=2:GOTO 1940
1920 RESTORE 2890:MN=3:GOTO 1940
1930 RESTORE 2970:MN=4:GOTO 1940
1940  CMD PLAY "cdefgabcdefgabcdefgabcdefgabcdegfacdefgabcdefgacdegafcfdgea"
1950 ED=0:MGR=MGR-1:IF MGR=<0 THEN MN=0:GOTO 1120
1960 PUT@(H*32,11*16),B%,PSET:H=H-1:GOTO 1390
1970 '******************************** ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ﾃﾞｰﾀｰ
1980 DATA 0020,0010:'*************** a ﾏﾙ
1990 DATA 5f55,0d00,ffff,0f00,5f55,0d00, f8aa,023f,f8ff,2300,f8aa,2200
2000 DATA 4155,01fe,c0ff,7100,4055,7100, 0faf,01fe,00ff,7100,00af,7156
2010 DATA 7f5c,01fc,00fc,f900,025c,f9ac, ffb9,01fc,00f8,f900,15b8,f95c
2020 DATA ff73,00f8,00f0,fc01,2b70,fcf9, ffe7,00f8,00e0,fc01,56e0,fcf9
2030 DATA ff4f,00f8,00c0,fc01,af40,fcf9, ffcf,00f8,00c0,fc01,5bc1,fcf9
2040 DATA ff9f,01fc,0080,f900,bf82,f9fc, ff9f,01fc,0080,f900,6f85,f9f8
2050 DATA ff3f,03fe,0000,7300,ff0a,73fe, ff3f,02fe,0000,7300,bf15,72ec
2060 DATA ff3f,07ff,0000,2700,ff15,27fa, ff3f,8eff,0000,0f00,7f15,0ed4
2070 DATA 0000,0000
2080 DATA 0020,0010:'*************** b ｸﾛ
2090 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000, 0000,0000,0000,0000,0000,0000
2100 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000, 0000,0000,0000,0000,0000,0000
2110 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000, 0000,0000,0000,0000,0000,0000
2120 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000, 0000,0000,0000,0000,0000,0000
2130 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000, 0000,0000,0000,0000,0000,0000
2140 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000, 0000,0000,0000,0000,0000,0000
2150 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000, 0000,0000,0000,0000,0000,0000
2160 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000, 0000,0000,0000,0000,0000,0000
2170 DATA 0000,0000
2180 DATA 0020,0010:'*************** c ﾚﾝｶﾞ
2190 DATA aaaa,aaaa,5555,5555,aaaa,aaaa, 5555,5555,aaaa,aaaa,5555,5555
2200 DATA aaaa,aaaa,5555,5555,aaaa,aaaa, 5555,5555,aaaa,aaaa,5555,5555
2210 DATA aaaa,aaaa,5555,5555,aaaa,aaaa, 5555,5555,aaaa,aaaa,5555,5555
2220 DATA aaaa,aaaa,5555,5555,aaaa,aaaa, 5555,5555,aaaa,aaaa,5555,5555
2230 DATA aaaa,aaaa,5555,5555,aaaa,aaaa, 5555,5555,aaaa,aaaa,5555,5555
2240 DATA aaaa,aaaa,5555,5555,aaaa,aaaa, 5555,5555,aaaa,aaaa,5555,5555
2250 DATA aaaa,aaaa,5555,5555,aaaa,aaaa, 5555,5555,aaaa,aaaa,5555,5555
2260 DATA aaaa,aaaa,5555,5555,aaaa,aaaa, 5555,5555,aaaa,aaaa,5555,5555
2270 DATA 0000,0000
2280 '
2290 DATA 0020,0010:'*************** d ﾃｷ
2300 DATA ff0f,f0ff,0000,0000,0000,0000, 3800,3800,00f0,0f00,0000,0000
2310 DATA 1ae8,9b00,0000,0000,0000,0000, 13d2,5d00,1fff,1fff,0000,0000
2320 DATA 1ae8,9b00,1fff,1fff,0000,0000, 1cd2,5d00,1fff,1fff,0000,0000
2330 DATA 1c00,1c00,1fff,1fff,0000,0000, ff0f,f0ff,1fff,1fff,0000,0000
2340 DATA 0007,0007,00f0,0f00,0000,0000, 00eb,1703,0000,0000,0000,0000
2350 DATA 80d3,0b0b,ffe3,ffe3,0000,0000, 40eb,1713,ffe3,ffe3,0000,0000
2360 DATA 80d3,0b0b,ffe3,ffe3,0000,0000, 8003,8003,ffe3,ffe3,0000,0000
2370 DATA ff0f,f0ff,ffe3,ffe3,0000,0000, 00f0,0000,00f0,0f00,0000,0000
2380 DATA 0000,0000
2390 '
2400 DATA 0020,0010:'*************** e ｼﾛ
2410 DATA aaaa,aaaa,5555,5555,aaaa,aaaa, 5555,5555,aaaa,aaaa,5555,5555
2420 DATA aaaa,aaaa,5555,5555,aaaa,aaaa, 0050,0254,ffaf,fdab,0050,0254
2430 DATA 00b0,0000,004c,07fe,00b0,0000, aa40,a000,44b1,5100,aa40,a000
```

```
2440 DATA 5505,5455,8ac2,a8aa,5505,5455, 8a08,aaaa,5511,5455,8a08,aaaa
2450 DATA 1555,5455,aa2a,aaaa,1555,5455, 2a0a,aaaa,1515,5455,2a0a,aaaa
2460 DATA 9500,5455,2ac0,aaaa,9500,5455, 2a00,aaaa,55ff,5445,2a00,aaaa
2470 DATA 55a8,5445,2a57,a88a,55a8,5445, 2a54,a882,15ab,5105,2a54,a882
2480 DATA 00a8,0100,8057,0230,00a8,0100, 0055,0000,0000,0000,0055,0000
2490 DATA 0000,0000
2500 DATA 0020,0010:'*************** f ﾋﾄ
2510 DATA 00e0,f0ef,00e0,f0ef,00e0,00e0, 0048,3f28,ffcf,ff2f,ff4e,c027
2520 DATA cedc,0dac,cfdc,0fac,01c0,0220, fe5f,ecad,ffdf,eead,0140,e221
2530 DATA 09c8,6d8a,ffcf,6d8e,06c0,6104, 0e60,9554,0fe0,9dd7,0160,0983
2540 DATA e3ff,62a1,e3ff,ebe1,e0ff,8a40, 7855,a7f0,f8ff,e7fe,7855,470e
2550 DATA aeaa,aele,feff,efle,aeaa,4e00, 5855,ad00,f8ff,ef00,5855,4d00
2560 DATA f3ab,aaf0,f3ff,eef0,f0ab,4a00, 0656,dd1f,07fe,deff,0156,1de0
2570 DATA e6bc,1a19,fefc,1f1f,18bc,1a06, 38c1,f5c0,f8c1,ffc0,c0c0,f5c0
2580 DATA 831c,aaff,831f,ffff,0303,aaff, 7de2,5555,effe,ffff,701c,5555
2590 DATA 0000,0000
2600 '******************************** ﾓｼﾞ ﾃﾞｽ
2610 DATA 2462,2430,2469,244e,376a,ab59,246a,2432,213d,2460,2462
2620 DATA 2430,2469,244e,3f74,383d,3a5f,244e,4640,4540,3a47,3962
2630 DATA 4640,4540,2447,2439,3b7e,3456,2447,2439,245f,245f,243a
2640 '******************************** ﾏｯﾌﾟ ﾉ ﾃﾞｰﾀｰ
2650 DATA 1111111111111111
2660 DATA 1x90022220000000001
2670 DATA 1020029022222222001
2680 DATA 1x00200290200900001
2690 DATA 12020000200200x0001
2700 DATA 1x0x020090020000011
2710 DATA 1000000020000000001
2720 DATA 1111111111111111111
2730 DATA 1111111111111111111
2740 DATA 1x20200000000000001
2750 DATA 1020002222222222221
2760 DATA 10202020220x2000x21
2770 DATA 10202000000020x2221
2780 DATA 1020202222022222001
2790 DATA 100020000200000000x1
2800 DATA 1111111111111111111
2810 DATA 1111111111111111111
2820 DATA 1212000000000021201
2830 DATA 100002021100000x201
2840 DATA 11092000x0210001901
2850 DATA 19999020100x2001001
2860 DATA 102910000221900x021
2870 DATA 10001x00000x9200001
2880 DATA 1111111111111111111
2890 DATA 1111111111111111111
2900 DATA 1020202020100100201
2910 DATA 100201x1x2010202001
2920 DATA 1020202020202000201
2930 DATA 100202x2x02x0000021
2940 DATA 1020202020002000001
2950 DATA 100200x0x0020202001
2960 DATA 1111111111111111111
2970 DATA 1111111111111111111
2980 DATA 1x00200120000000901
2990 DATA 102090x000200102201
3000 DATA 10999121119021x0201
3010 DATA 100x900000902011901
3020 DATA 111111000122900 9x1
3030 DATA 10000000000x91009x1
3040 DATA 1111111111111111111
```

PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)用



とびはねるボールを利用したアクション

Ball Balls

ボール　ボールズ

宮地　清和

ストーリー

ここは，小さな玉のような生き物の住む世界。この世界には2種類の人(玉)種が存在した。一方は空を飛ぶことができたが，他方は飛べぬかわりに跳ねることができた。

この2種族は，いつも対立してきた。しかし，あるとき，飛べない種族の守り神ともいうべき天空のクリスタルが，その光を消した。

そして，この種族は今や滅びようとしていた。しかし，それを防ぐ方法があるという。飛べる種族の守り神である，光の羽の力を使えば，その者を天空へといざない，世界を救えるという。それを聞き1人の勇者が羽を求め旅立った……。

ゲーム内容

このゲームは，一般にボールをはずまさせたときの軌跡を物理的に近似してみようという発想から生まれました。ゲームは簡単で，単に跳ねながら敵を上からふめばよいのです。

でも跳ねる高さは徐々に小さくなりますから，そうしたら，スプリングに乗りましょう。また大きく跳ねることができます。また面ごとに重力もちがいますから，跳ねる最大の高さもちがってきます。

面クリアには画面の上部のポイントが，いっぱいになるまで，敵をふめばよいのです。下から敵にぶつかったりすると，バイタリティが減り，画面上部のVITALのバーがすべてなくなるとゲーム・オーバーです。

後は慣れです。がんばってエンディングを見てください。これはバグなんですが，たまにスプリングがきかないときがあります。

なお，敵の追いかけパターンも3種類ほどあります。

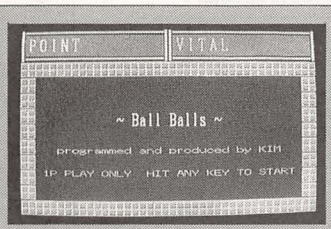
キー操作

4，6で，左右に動けます。使うキーはそれだけです。ゲーム・オーバーになって，リプレイしたいときはスペース・キーを押してください。

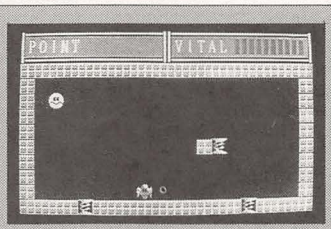
最後に

ぼくも，ついに今年の春，某一流大学の学生となり18才も終わろうとしている。うーん今思うとベーマガを買いはじめて5年近くたった。昔は紙がむきだしだった表紙も，今やビニール・コーティングされ，色もカラフルになり，内容も濃厚になった。

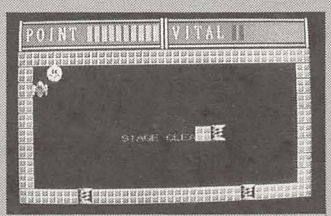
月日のたつのは本当に早い。その間，ベーマガにはよくお世話になりました。これからも読者のため，初心者のため，すばらしい誌面を創り続けてほしいなぁー，と思うしだいです。



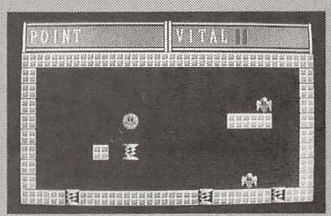
◀〈写真1〉タイトル画面。適当なキーでスタート



◀〈写真2〉丸いボールみたいなのが自分だ。敵を上からふむんだぞ



◀〈写真3〉画面上部のポイントがいっぱいになると面クリアだ



◀〈写真4〉2面では敵が2匹出現。スプリングでうまく飛び跳ねろ

★おもしろそうなプログラムが載っていて，プログラム作りにすごくやりがいを感じる。これからも楽しみです。
(静岡県賀茂郡・磯谷　晃16才)……【編：負けずに楽しい作品を投稿してくださいね。影：たのんます。】

Ball Ballsのプログラム・リスト

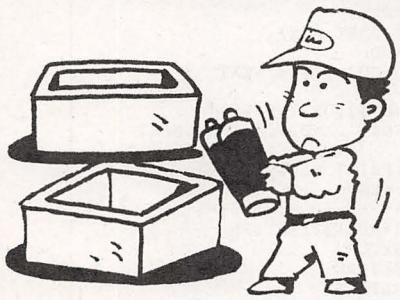
```
10   ' ----- BALL BALLS  Copyright 1989  by Kiyokazu Miyachi ------------
20   ' ----- initialize ------------------------------------------------
30 NEW CMD:CMD BGM 1:SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
40 DIM DVRAM(19,9),VRAM(40,20),CH(20),CR(499),MU$(12)
50   ' ----- initialize 2 ----------------------------------------------
60 FOR Y=0 TO 1:READ DM$:FOR X=0 TO 8:PSET(X,Y),VAL(MID$(DM$,X+1,1)):NEXT X,Y
70 FOR X=0 TO 1:READ DM$:FOR Y=2 TO 6:PSET(X,Y),VAL(MID$(DM$,Y-1,1)):NEXT Y,X
80 GET(0,0)-(8,1),CH(0):GET(0,2)-(1,6),CH(10):CLS 3
90 DM$="ｪ"+CHR$(0)+CHR$(0)+"U"+CHR$(0)+CHR$(0):PAINT(0,0),DM$,7
100 GET(0,0)-(31,15),CR(0):FOR I=100 TO 499:READ DM$:CR(I)=VAL("&h"+DM$):NEXT
110 FOR I=0 TO 12:READ DM$:MU$(I)=DM$:NEXT
120  ' ----- screen draw ----------------------------------------------
130 COLOR 6:LOCATE 7,12:PRINT "Copyright 1989 by KIM soft"
140 SCREEN ,2:CLS 2:LINE(0,0)-(639,31),1,BF
150 FOR X=0 TO 638 STEP 2:PUT(X,0),CH(10),PSET:PUT(X,27),CH(10),PSET:NEXT
160 FOR Y=0 TO 30 STEP 2:PUT(0,Y),CH,PSET:PUT(311,Y),CH,PSET
170 PUT(320,Y),CH(0),PSET:PUT(631,Y),CH,PSET:NEXT
180 FOR Y=3 TO 10:FOR X=1 TO 18:PUT(X*32,Y*16),CR:NEXT:NEXT
190 FOR X=0 TO 19:PUT(X*32,32),CR(200):PUT(X*32,176),CR(200):NEXT
200 FOR Y=3 TO 10:PUT( 0,Y*16),CR(200):PUT(608,Y*16),CR(200):NEXT
210 FOR I=0 TO 4:READ DM1$,DM2$:DM1=VAL("&h"+DM1$):DM2=VAL("&h"+DM2$)
220 FOR J=0 TO 2:PUT(16+I*24+J,8),KANJI(DM1),OR,7,1
230 PUT(336+I*24+J,8),KANJI(DM2),OR,5,1:NEXT J,I
240 FOR I=0 TO 13:READ DM$:DM=VAL("&h"+DM$):FOR J=0 TO 2
250 PUT(208+I*16+J,85),KANJI(DM),OR:NEXT:NEXT
260 CLS:CMD BGM 0:GOSUB 1040:CMD BGM 1:SCREEN ,0
270 COLOR 5:LOCATE  5,15:PRINT "programmed and produced by KIM":C=1
280 COLOR C:LOCATE  3,18:PRINT "1P PLAY ONLY  HIT ANY KEY TO START"
290 IF INKEY$="" THEN C=C+1+(C=7)*7:GOTO 280
300 CMD BGM 0:CMD PLAY MU$(10)+MU$(12):CMD BGM 1
310 CLS:FOR X=0 TO 319:LINE(X,32+X/4)-(639-X,199-X/2),0,B:NEXT
320  ' ----- game start initialize etc. -------------------------------
330 VI=10:PO=0:ST=1:VX=0:VY=4:V0=4:EH!=.85:GOSUB 800:GOSUB 620:COLOR 7
340 LOCATE 15,12:PRINT "GAME START":CMD BGM 0:GOSUB 1050:CMD BGM 1:CLS
350  ' ----- main routine ----------------------------------------------
360 VX=VX-(INP(0)=&HEF)*(VX<>-1)+(INP(0)=&HBF)*(VX<>1)
370 DX=VX:VY=VY+GR:DY=SGN(VY):DF=DY
380 IF VRAM(X+VX,Y)=2 OR VRAM(X+VX,Y)=3 THEN DX=0:VX=-VX:IY=Y:DY=0:GOTO 400
390 FOR IY=Y+DY TO Y+VY STEP DY:IF VRAM(X+DX,IY)<>0 THEN 400 ELSE NEXT
400 IF VRAM(X+DX,IY)=2 THEN VY=-VY*EH!
410 IF VRAM(X+DX,IY)=3 THEN VY=-DY*V0-DY:CMD PLAY MU$(10)+MU$(9)
420 IF VRAM(X+DX,IY)=4 AND DF>0 THEN PO=PO+1:GOSUB 1080:GOSUB 580:VY=-VY
430 IF VRAM(X+DX,IY)=4 AND DF=<0 THEN GOSUB 1090:GOSUB 590:VY=-VY
440 PUT(X*32,32+Y*16),CR,PSET:X=X+DX:Y=IY-DY:PUT(X*32,32+Y*16),CR(100),PSET
450  ' ///// enemy move etc ////////////////////////////////////////////
460 FOR TM=0 TO TN
470 ON TD(TM,2) GOSUB 540,550,560
480 IF TD(TM,0)=X AND TD(TM,1)-1=Y THEN EX=RND*2-1
490 IF VRAM(TD(TM,0)+EX,TD(TM,1)+EY)<>0 THEN EX=0:EY=0
500 VRAM(TD(TM,0),TD(TM,1))=0:PUT(TD(TM,0)*32,32+TD(TM,1)*16),CR,PSET
510 TD(TM,0)=TD(TM,0)+EX:TD(TM,1)=TD(TM,1)+EY
520 VRAM(TD(TM,0),TD(TM,1))=4:PUT(TD(TM,0)*32,32+TD(TM,1)*16),CR(400),PSET
530 NEXT:GOTO 360
540 EX=(RND*2-1)*((RND>.5)+1):EY=(RND*2-1)*((RND>.1)+1):RETURN
550 EX=SGN(X-TD(TM,0)):EY=SGN(Y-TD(TM,1)):RETURN
560 EX=SGN(TD(TM,0)-X)*((RND>.5)+1):EY=SGN(TD(TM,1)-Y)*((RND>.5)+1):RETURN
570  ' ----- point and vitality draw ----------------------------------
580 LINE(137+PO*16,8)-(146+PO*16,23),6,BF:IF PO=10 THEN 650 ELSE 600
590 LINE(451+VI*16,8)-(460+VI*16,23),1,BF:VI=VI-1:IF VI=0 THEN 720
600 RETURN
610  ' ----- score sub -------------------------------------------------
620 LINE(147,8)-(306,23),1,BF
630 FOR DM=1 TO VI:LINE(451+DM*16,8)-(460+DM*16,23),2,BF:NEXT:RETURN
640  ' ----- stage clear -----------------------------------------------
650 GOSUB 1060:FOR I=0 TO 50
660 COLOR (I MOD 6)+1:LOCATE 14,15:PRINT "STAGE CLEAR!"
670 FOR J=1 TO 20:NEXT:NEXT:CLS:IF ST=7 THEN 930
680 FOR I=0 TO 319:LINE(I,32+I/4)-(639-I,199-I/4),0,B:NEXT
690 ST=ST+1:PO=0:GOSUB 620:GOSUB 800:COLOR 7:LOCATE 12,12
700 PRINT "STAGE";ST;"START !":CMD BGM 0:GOSUB 1050:CMD BGM 1:CLS:GOTO 360
710  ' ----- game over -------------------------------------------------
720 FOR I=1 TO 21:ROLL -8:NEXT
730 COLOR 7:DM$="GAME OVER":FOR X=16 TO 24:FOR Y=1 TO 12
740 LOCATE X,Y:PRINT MID$(DM$,X-15,1):LOCATE X,Y-1:PRINT " ":NEXT:NEXT
750 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOSUB 1070:FOR CO=7 TO 0 STEP -1
760 COLOR CO:LOCATE 16,12:PRINT DM$:FOR I=0 TO 500:NEXT:NEXT
770 COLOR 7:LOCATE 16,12:PRINT DM$:IF INP(1)<>&H7F THEN 770
780 CLS:FOR I=1 TO 21:ROLL 8:NEXT:GOTO 330
790  ' ----- stage draw ------------------------------------------------
800 RESTORE 1540:FOR I=1 TO ST:READ SCD$:NEXT
810 FOR DY=0 TO 9:FOR DX=0 TO 19:VRAM(DX,DY)=2:NEXT:NEXT
820 FOR DY=1 TO 8:FOR DX=1 TO 18:VRAM(DX,DY)=0:NEXT:NEXT
830 NB=VAL(LEFT$(SCD$,2))-1:TN=VAL(MID$(SCD$,3,1))-1:GR=VAL(MID$(SCD$,4,1))
840 X=VAL(MID$(SCD$,5,2)):Y=VAL(MID$(SCD$,7,2))
850 FOR DM=0 TO TN:TD(DM,0)=VAL(MID$(SCD$,9+DM*4,2))
```


★T&E SOFTの名称の由来は，社会党の土井委員長が提案したから「提案土井」(テーアンドイ)だそうです。
(石川県加賀市・**菅野くんだじょー15才**)……【影：元巨人の土井かもしれないじゃないか。えーっ。】

```
860 TD(DM,1)=VAL("&h"+MID$(SCD$,11+DM*4,1)):TD(DM,2)=VAL(MID$(SCD$,12+DM*4,1))
870 VRAM(TD(DM,0),TD(DM,1))=4:NEXT
880 FOR DM=0 TO NB:DK=VAL(MID$(SCD$,(TN+DM)*4+13,1))
890 VRAM(VAL(MID$(SCD$,(TN+DM)*4+15,2)),VAL(MID$(SCD$,(TN+DM)*4+14,1)))=DK
900 NEXT:FOR DX=0 TO 19:FOR DY=0 TO 9
910 PUT(DX*32,32+DY*16),CR(VRAM(DX,DY)*100),PSET:NEXT:NEXT:RETURN
920  ' ----- ending ----------------------------------------------------
930 FOR CO=1 TO 7:FOR I=0 TO 300:NEXT:COLOR=(CO,0):NEXT
940 CLS 3:FOR X=0 TO 618 STEP 32:PUT(X,184),CR(200),PSET:NEXT
950 LINE(0,0)-(639,183),6,BF:PUT(304,168),CR(100),AND
960 PUT(304,168),CR(100),OR:FOR CO=0 TO 7:COLOR=(CO,CO),(1,6):NEXT
970 RESTORE 1620:FOR I=0 TO 15:READ WD$
980 FOR J=0 TO 2:PUT(128+I*24+J,4),KANJI(VAL("&h"+WD$)),OR,7,6:NEXT
990 FOR J=0 TO 2:PUT(128+I*24+J,4),KANJI(VAL("&h"+WD$)),AND,4,6:NEXT:NEXT
1000 FOR DM=0 TO 16:READ X,Y,CO,WD$
1010 FOR VX=1 TO LEN(WD$):COLOR CO:LOCATE X+VX-1,Y:PRINT MID$(WD$,VX,1)
1020 FOR I=0 TO 300:NEXT:NEXT:NEXT:DM=0:WHILE DM=0:WEND
1030 ' ----- music and sound -------------------------------------------
1040 CMD PLAY MU$(10)+MU$(0),MU$(10)+MU$(1),MU$(10)+MU$(2):RETURN
1050 CMD PLAY MU$(10)+MU$(3),MU$(10)+"r32"+MU$(3):RETURN
1060 CMD PLAY MU$(10)+MU$(4),MU$(10)+"r32"+MU$(4):RETURN
1070 CMD PLAY MU$(10)+MU$(5),MU$(10)+"r32"+MU$(5):RETURN
1080 CMD PLAY ,,,MU$(11)+MU$(6):RETURN
1090 CMD PLAY ,,,MU$(11)+MU$(7):RETURN
1100 ' ----- data ------------------------------------------------------
1110 DATA 070777070,007777700,07770,00700
1120 DATA 0020,0010,BFAA,AAFE,0500,0054,3F00,00FC,FF57,D5FF,0200,40AD,FF03
1130 DATA C0FF,FFAF,FAFF,0000,A057,FF0F,F0FF,FF7F,FDFF,0000,D429,FF3F,FCFF
1140 DATA F1FF,FEE3,0000,2A01,F17F,FEE3,C37F,FF87,0000,9402,C37F,FE87,C3FF
1150 DATA FF87,0000,4A00,C3FF,FF87,E1FF,FFC3,0000,0500,E1FF,FFC3,FFFF,FFFF
1160 DATA 0000,0000,FF7F,FFFF,3FF0,1FFC,C00F,E003,3FB0,1FFC,C3CF,E6E3,3C30
1170 DATA 181C,C34F,E6E3,FC7F,F91F,0300,06E0,FC2F,F81F,FFBF,FEFF,0000,0000
1180 DATA FF15,FCFF,FF5F,F5FF,0000,0000,BF0A,F0FF,FFAB,EAFF,0000,0000,5701
1190 DATA C0FF,3F55,55FD,0000,0000,2A00,00AC,0000,0000,0020,0010,AAAA,AAAA
1200 DATA 0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,5555,5555,FDFF,FDFF,FFFF
1210 DATA FFFF,0080,0080,55F5,55F5,FFFF,FFFF,0100,0100,A9EA,A9EA,FFFF,FFFF
1220 DATA 0080,0080,55F5,55F5,FFFF,FFFF,0100,0100,A9EA,A9EA,FFFF,FFFF,0080
1230 DATA 0080,01E0,01E0,FFFF,FFFF,0100,0100,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,AAAA,AAAA
1240 DATA FDFF,FDFF,FFFF,FFFF,0100,0100,A9EA,A9EA,FFFF,FFFF,0080,0080,55F5
1250 DATA 55F5,FFFF,FFFF,0100,0100,A9EA,A9EA,FFFF,FFFF,0080,0080,55F5,55F5
1260 DATA FFFF,FFFF,0100,0100,01E0,01E0,FFFF,FFFF,0080,0080,FFFF,FFFF,FFFF
1270 DATA FFFF,5555,5555,0000,0000,0020,0010,0084,AF0A,BFAF,FFFF,BFAF,FFFF
1280 DATA 0050,FD15,EF15,FCFF,EF15,FCFF,40AA,EA2B,FF02,C0FF,FF02,C0FF,6855
1290 DATA 5515,2D00,0050,3F00,00F8,2AA8,AAA3,C003,000F,C003,000F,5551,D52A
1300 DATA 000C,C07F,000C,C07F,00A8,AA02,FF03,00FC,FF03,00FC,2D55,5555,7800
1310 DATA 0000,7800,0000,2AA8,AAA3,8003,000F,8003,000F,5551,D52A,000C,C07F
1320 DATA 000C,C07F,00A8,AA02,FF03,00FC,FF03,00FC,2D55,5555,7800,0000,7800
1330 DATA 0000,D4AA,AA0A,5500,0048,7F00,00F8,0054,D502,7F05,C0FF,7F05,C0FF
1340 DATA 00A0,7E05,DF2B,FCFF,DF2B,FCFF,0040,AA02,7F57,FFFF,7F57,FFFF,0000
1350 DATA 0000,0020,0010,A1AA,AA5A,0100,0050,0F00,00F0,4255,55B9,0200,00B8
1360 DATA 3F00,00FC,81AA,AA5C,0100,005C,7F00,00FE,0025,55AA,0070,0EAA,FF70
1370 DATA 0EFF,0054,AA05,00FE,7F05,F9FE,7FCF,008A,550A,00DF,F70A,F3DF,F79F
1380 DATA 0055,A200,00DD,B700,F1DD,B78F,00A8,5100,00ED,7B00,F9ED,7BCF,0054
1390 DATA 2A00,00DE,7B00,FFDE,7BFF,002D,1101,8069,9A01,FF69,9AFF,80DA,A200
1400 DATA 1C71,9670,6371,968E,4025,5501,2370,0E8C,1C70,0E70,80CA,AA02,0060
1410 DATA 0600,3F60,06FC,4015,5505,0040,0200,1F40,02F8,A0AA,AA0A,0000,0000
1420 DATA 0F00,00F0,5455,5515,0000,0000,0300,00C0,0000,0000
1430 ' ----- music data ------------------------------------------------
1440 DATA "@59o4cdefgab>cc.c.c.dc","@59o4rcdefgab>cc.c.c.dc"
1450 DATA "@58o4cr4cr4cr4cr4","@48o5cc64d64e64r4dd64e64f64r4ee64f64g64r4edc"
1460 DATA "@10o4l32gabo5fgggr9gr9gr9gr9gr20g18"
1470 DATA "@40o3cde.l32v15cv14dv13ev12fv11f.cdf","o5bagrba","o3cdefgab"
1480 DATA "@58o8e","@18o4c","t130v15l8","t130s1m255v15l64"
1490 DATA "@13o8c32v14d32v13e32v12f32v11g32v10c16.c"
1500 ' ----- title data -----------------------------------------------
1510 DATA 2350,2356,234F,2349,2349,2354,234E,2341,2354,234C,2141,2321,2342
1520 DATA 2361,236C,236C,2321,2342,2361,236C,236C,2373,2321,2141
1530 ' ----- stage data -----------------------------------------------
1540 DATA 041102030781390425123513391 5
1550 DATA 092210021531158139032605260536073912241424152416391 7
1560 DATA 072103030933168139033005390930103915301639 18
1570 DATA 102105010681177239012603250434053907251136122713281439 16
1580 DATA 072201031331168235053506350739093012241224 13
1590 DATA 072207021582168339053907390935112611271128 11
1600 DATA 102111040222162339043905390639073908390939143915391639 17
1610 ' ----- ending data ----------------------------------------------
1620 DATA 2343,234F,234E,2347,2352,2341,2354,2355
1630 DATA 234C,2341,2354,2349,234F,234E,2353,212A
1640 DATA 4,3,0,"You reached",16,3,1,"Sacred Precincts of"
1650 DATA 1,5,1,"the Ball World.",18,5,0,"It had",25,5,3,"the Crystal of"
1660 DATA 1,7,3,"Peace.",9,7,0,"Poured the Holy Water, it got"
1670 DATA 1,9,0,"back the brightness.",23,9,1,"The Ball World"
1680 DATA 1,11,0,"was veiled in it. And you could get no"
1690 DATA 1,13,0,"sights. But you felt warmth and tender-"
1700 DATA 1,15,0,"ness. Thanks to you,the world got back"
1710 DATA 1,17,0,"peace. And the History of",27,17,2,"A New Ball"
1720 DATA 1,19,2,"World",7,19,0,"starts now...",23,21,0,"—— THE END ——"
```


★我が電波学園(実在するよ)のコンピュータ学科の求人欄に奥村印刷があった。しかも初任給がトップクラス。電波新聞社の名がなかったよ。(東京都豊島区・**北浦隆宏18才**)……**【やすきよ**：いっしょにがんばろう。】

PC-88VA/2/3(N88日本語BASIC V3.0)用



電池を運ぶアクション・パズル

移植版

WORK MAN（ワーク マン）

岩崎　隆志

このプログラムは，'88年5月号のPC-98シリーズ用「WORK MAN」のVAシリーズ用への移植版です。

VAシリーズ用のソフトが少ないので移植してみました。

遊びかた

オリジナル版とは異なり，8方向へ移動でき，8方向へハート・ブロックと電池を動かせます。その他は，オリジナル版とルールはいっしょです。

上下左右へは4 6 8 2のテンキーで，左上，右上，左下，右下へは4と8，6と8，4と2，6と2のテンキーがそれぞれ対応しています。

それらのキーで敵をかわしながら電池を電池ボックスまで運ぶことがゲームの目的です。

面は10面まであります。

電池の運びかたですが，やってみるとわかりますが，ハート・ブロックを使って一つ移動させるごとにパワーが1減ります。

しかし，直接電池を運ぶと1000減ります。ですから各面のパワーの値を考えて値内で運ばなくてはならないので注意してください。

敵につかまるかタイムが0，あるいは，パワーがなくなるとワーカーが1人減り，その面をはじめからやり直します。ワーカーがすべてなくなったらゲーム・オーバーです。

改造

面データは2430行からパワーとタイムのデータは2830行からです。

面データは**第2表**のようになっています。これを参考に自分で面を作ってみてください。

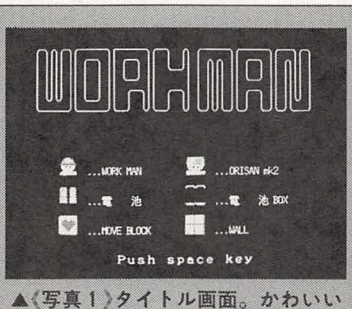
また，パワーとタイムのデータは，パワー，タイムという順に並

《第1表》変数表

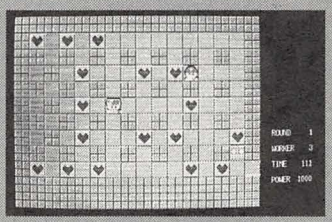
X，Y……主人公の座標
OX，OY…敵の座標
PW……パワー
TM……制限時間

《第2表》面データの内容

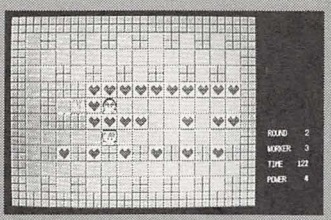
1……壁
2……ハートのブロック（動かせる）
3……電池
4……電池ボックス
5……敵
6……主人公



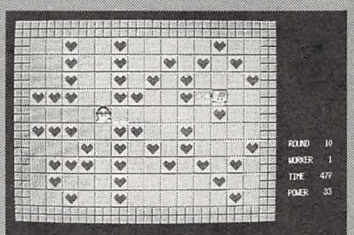
▲《写真1》タイトル画面。かわいいキャラクターですね



▲《写真2》1面。電池をボックスに入れるアクション・パズル



▲《写真3》ブロックで電池を押すワークマン。敵も追いかけてくる



▲《写真4》これは10面。パワーがないから十分考えて行動しよう

★[：@－￥＃＋>。火星・影の父105才より。(岡山県御津郡・前田勝二15才)……【影：なになに，つぐ美ちゃんを嫁にもらってもいいだって？火星に住む父から許しがもらえたぞ。つぐ美：<；=ⓐ／へ？？？】

移植版WORK MANのプログラム・リスト

```
100 SCREEN WIDTH 6,320,8,320,8
110 COMPOSE 1,2,,,15:CLS 3
120 'OUT &H100,INP(&H100) OR &H40:'走査線が消える
130 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1
140 SPRITE SCREEN 0:DEFINT A-Z
150 STOPM:BGM 0:RM=1
160 ON STOP GOSUB *SR:STOP ON:'STOP ﾜﾘｺﾐ
170 '---------------------- パレット設定
180 PALETTE MODE 0
190 DEF FNC!(G,R,B)=(G*4096)-(G>0)*3072+(R*64)-(R>0)*32+(B*2)-(B>0)
200  FOR I=1 TO 13
210      READ G,R,B:PALETTE I,FNC!(G,R,B)
220  NEXT
230 '---------------------  キャラクタデータを読み込む
240 DIM CH(129,6)
250  FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 129
260      READ A$:CH(J,I)=VAL("&H"+A$)
270  NEXT J,I
280 '---------------------- スプライトパターン登録
290 PUT PATTERN 1,CH(0,4),4:PUT PATTERN 2,CH(0,5),4
300 '---------------------- 床描画
310 BUFFER=8
320  FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 15
330      PUT (J*16,I*16),CH(0,6),PSET
340  NEXT J,I
350 BUFFER=0
360 '---------------------- デモ
370 LOCATE 0,2:COLOR 11
380  PRINT "
390  PRINT "
400  PRINT "
410  PRINT "
420  PRINT "
430  PRINT "
440  PRINT "
450 LOCATE SPRITE 2,112,104,2:LOCATE 20,14:PRINT "...WORK MAN"
460 LOCATE SPRITE 1,320,104,1:LOCATE 46,14:PRINT "...ORISAN mk2"
470 PUT @(56,128),CH(0,2):LOCATE 20,17:PRINT "...電　池"
480 PUT @(160,128),CH(0,3):LOCATE 46,17:PRINT "...電　池 BOX"
490 PUT @(56,152),CH(0,1):LOCATE 20,20:PRINT "...MOVE BLOCK"
500 PUT @(160,152),CH(0,0):LOCATE 46,20:PRINT "...WALL"
510 TURN ON SPRITE:COLOR 7
520 IF RM THEN GOSUB *RMAP
530 LOCATE 26,23:PRINT "Push space key"
540 IF INP(&H9)<>&HBF THEN 540
550 GOSUB *DMM:M=0:MY=3:RESTORE 2840:GOTO 650
560 *RMAP:'---------------------- マップデータを読み込む
570 DIM G(15,11,9),L(15,11,9)
580  LOCATE 28,23:PRINT "しばらく　お待ち下さい"
590      FOR M=0 TO 9:FOR Y=0 TO 11
600          READ A$:FOR X=0 TO 15
610          G(X,Y,M)=VAL(MID$(A$,X+1,1))
620      NEXT X,Y,M
630  LOCATE 28,23:PRINT SPC(26)
640 RM=0:GOSUB *MVM:RETURN
650 '----------------------------  画面表示
660 READ DPW,DTM
670 TURN OFF SPRITE:SCREEN ,2:COMPOSE 1,2,3:CLS 3:CLEA=0:GI=0
680 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 15:L(J,I,M)=G(J,I,M):NEXT J,I
690 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 15
700     IF L(J,I,M)=1 THEN PUT (J*16,I*16),CH(0,0),PSET
710     IF L(J,I,M)=2 THEN PUT (J*16,I*16),CH(0,1),PSET
720     IF L(J,I,M)=3 THEN PUT (J*16,I*16),CH(0,2),PSET
730     IF L(J,I,M)=4 THEN PUT (J*16,I*16),CH(0,3),PSET
740     IF L(J,I,M)=5 THEN OX=J:OY=I:LOCATE SPRITE 1,OX*32,OY*16,1
750     IF L(J,I,M)=6 THEN  X=J: Y=I:LOCATE SPRITE 2,X*32,Y*16,2
760 NEXT J,I:SCREEN ,0:PW=DPW:TM=DTM:L(X,Y,M)=0
770 '---------------------------- メイン
780 TURN ON SPRITE
790 WHILE 1
800  GOSUB *KEYS1:IF INP(&H9)=&HFD THEN GI=1
810  TM=TM-1:GOSUB *STATE:IF CLEA=1 THEN *CLEARS
820  IF OX=X AND Y=OY OR TM=0 OR PW<=0 OR GI=1 THEN IF MY=0 THEN *OVER
     ELSE MY=MY-1:GOSUB *DEM:GOTO 670
830  FOR W=0 TO 925:NEXT
840 WEND
850 '---------------------------  キー処理ルーチン
860 *KEYS1
870   KC=INP(0) AND INP(1)
880   IF KC=238 THEN A=-1:B=-1:GOTO 970
890   IF KC=190 THEN A=1:B=-1:GOTO 970
900   IF KC=235 THEN A=-1:B=1:GOTO 970
910   IF KC=187 THEN A=1:B=1:GOTO 970
920   IF KC=251 THEN A=0:B=1:GOTO 970
930   IF KC=239 THEN A=-1:B=0:GOTO 970
940   IF KC=191 THEN A=1:B=0:GOTO 970
950   IF KC=254 THEN A=0:B=-1:GOTO 970
960  RETURN
970   GOSUB *KEYS2:GOTO *TEKI
980 *KEYS2
990   IF L(X+A,Y+B,M)=2 THEN GOTO 1030
1000    IF L(X+A,Y+B,M)=3 THEN GOTO 1130
1010    IF L(X+A,Y+B,M)=0 THEN GOSUB *MAN
1020   RETURN
1030    IF L(X+A*2,Y+B*2,M)=3 THEN GOTO 1080
1040    IF L(X+A*2,Y+B*2,M)=0 THEN 1060
1050   RETURN
1060    PW=PW-1:GOSUB *BLOCK:GOSUB *MAN:GOSUB *MVM
1070   RETURN
1080    IF L(X+A*3,Y+B*3,M)=0 OR L(X+A*3,Y+B*3,M)=4 THEN 1100
1090   RETURN
1100     IF L(X+A*3,Y+B*3,M)=4 THEN CLEA=1
1110    PW=PW-1:GOSUB *DEN:GOSUB *BLOCK:GOSUB *MAN:GOSUB *MVM
1120   RETURN
1130    IF L(X+A*2,Y+B*2,M)=0 OR L(X+A*2,Y+B*2,M)=4 THEN 1150
1140   RETURN
1150     IF L(X+A*2,Y+B*2,M)=4 THEN CLEA=1
1160    PW=PW-1000:X=X-A:Y=Y-B
1170    PUT @((X+A*2)*16,(Y+B*2)*16),CH(0,2)
1180    GOSUB *DEN:X=X+A:Y=Y+B:GOSUB *MAN:GOSUB *MVM
1190   RETURN
1200 *TEKI:'------------------------  敵　移動
1210    IF OX>X THEN OA=-1 ELSE IF OX<X THEN OA=1 ELSE OA=0
1220    IF OY>Y AND OA<>-1 THEN OB=-1 ELSE IF OY<Y AND OA<>1 THEN OB=1 ELSE OB=0
1230    IF L(OX+OA,OY+OB,M)=0 THEN 1250
1240    RETURN
1250     L(OX,OY,M)=0:OX=OX+OA:OY=OY+OB:L(OX,OY,M)=5
1260     LOCATE SPRITE 1,OX*32,OY*16,1
1270   RETURN
1280 *BLOCK:'-----------------------  BLOCK　移動
1290    PUT @((X+A)*16,(Y+B)*16),CH(0,1)
1300    PUT @((X+A*2)*16,(Y+B*2)*16),CH(0,1),PSET
1310    L(X+A,Y+B,M)=0:L(X+A*2,Y+B*2,M)=2
1320   RETURN
1330 *DEN:'------------------------  電池　移動
1340    PUT @((X+A*3)*16,(Y+B*3)*16),CH(0,2),PSET,,,1
1350    L(X+A*2,Y+B*2,M)=0:L(X+A*3,Y+B*3,M)=3
1360   RETURN
1370 *MAN:'-----------------------  WORKMAN　移動
1380    X=X+A:Y=Y+B:LOCATE SPRITE 2,X*32,Y*16,2
1390   RETURN
1400 *STATE:'---------------------------  各状態表示
1410     LOCATE 67,14:PRINT USING "ROUND    ##";M+1
1420     LOCATE 67,16:PRINT USING "WORKER    #";MY
1430     LOCATE 67,18:PRINT USING "TIME   ####";TM
1440     LOCATE 67,20:PRINT USING "POWER  ####";PW
```

んでいます。自分にあうように変えてください。

苦労した点

VA用に新たにキャラクターを考えたときデータの大きさや色の使いかたなどで苦労しました。ピクセル・サイズ8を使ったわりにはうまくできていないかもしれません。はじめてというより使い慣れていないもんで。

最後に

この頃，X68000用のソフトがでるたびに，どうしてVAにでないのかなぁ？と思ってしまいます。

★自ら大ボケ役を演じる天才の孤独。俺には痛いほどわかるぞ，影さん。(香川県高松市・パルパルッ16才)……

【影：どこか痛むんだ。頭か？腰か？編：影さんといると痛いとこだらけですよ。影：そんなにうれしいのか？】

A<88-CP

```
1450   RETURN
1460 *OVER:'------------------------- ゲームオーバー処理
1470       GOSUB *DEM:TURN OFF SPRITE:COMPOSE 1,2:CLS 3
1480       WIDTH 40,10:LOCATE 16,5:PRINT "GAME  OVER"
1490       FOR I=0 TO 32766:NEXT:WIDTH 80,25:GOTO 360
1500 *CLEARS:'---------------------- クリア処理
1510       PLAY "@59T140V13O4L8CCDDEEFFGG4","@76T130V15O5L8EEFFGGAABB>CC4","@75T
140V13O4L8GGGGCCCCDDDD4"
1520       IF M<>9 THEN M=M+1:GOTO 660
1530       TURN OFF SPRITE:COMPOSE 1,2:CLS 3
1540       WIDTH 40,10:LOCATE 14,5:PRINT "御苦労様でした"
1550       FOR I=0 TO 32766:NEXT:WIDTH 80,25:GOTO 360
1560 *DMM:'------------------------- 効果音
1570       PLAY "@79T120V15L20O6EGB>DFA.","T120V12L22O6CEGB>DF.":RETURN
1580 *MVM:  STOPM:PLAY "@42V15O3C16":BGM 0:RETURN
1590 *DEM:  PLAY "@71T120V14L8O4FEFGF":RETURN
1600 *SR:   SCREEN WIDTH 4,640,16:CLS 3:'STOP ﾜﾘｺﾐ ｼｮﾘ
1610       PALETTE MODE 2,0:PALETTE:ERASE PATTERN ALL:END
1620 '------------------------- パレットデータ
1630 DATA 6,6,13,0,13,0,10,15,8,2,10,2,7,11,6,8,15,8,15,15
1640 DATA 15,13,13,13,2,7,11,1,6,7,13,0,13,10,0,10,0,0,1
1650 '------------------------- キャラクタデータ
1660 '              WALL
1670 DATA 0010,0010,F6F6,F6F6,F6F6,89F6,F6F6,F6F6,F6F6,89F6,C2F6,C2C2,C2C2,89C2
1680 DATA C2F6,C2C2,C2C2,89C2,C2F6,C2C2,C2C2,89C2,C2F6,C2C2,C2C2,89C2,C2F6,C2C2
1690 DATA C2C2,89C2,C2F6,C2C2,C2C2,89C2,C2F6,C2C2,C2C2,89C2,C2F6,C2C2,C2C2,89C2
1700 DATA C2F6,C2C2,C2C2,89C2,C2F6,C2C2,C2C2,89C2,C2F6,C2C2,C2C2,89C2,C2F6,C2C2
1710 DATA C2C2,89C2,8989,8989,8989,8989,8989,8989,8989,8989,F6F6,F6F6,F6F6,89F6
1720 DATA F6F6,F6F6,F6F6,89F6,C2F6,C2C2,C2C2,89C2,C2F6,C2C2,C2C2,89C2,C2F6,C2C2
1730 DATA C2C2,89C2,C2F6,C2C2,C2C2,89C2,C2F6,C2C2,C2C2,89C2,C2F6,C2C2,C2C2,89C2
1740 DATA C2F6,C2C2,C2C2,89C2,C2F6,C2C2,C2C2,89C2,C2F6,C2C2,C2C2,89C2,C2F6,C2C2
1750 DATA C2C2,89C2,C2F6,C2C2,C2C2,89C2,C2F6,C2C2,C2C2,89C2,8989,8989,8989,8989
1760 DATA 8989,8989,8989,8989
1770 '              MOVE  BLOCK
1780 DATA 0010,0010,FE00,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,00FE,DDFE,DDDD,DDDD,DDDD
1790 DATA DDDD,DDDD,DDDD,90DD,DDFE,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,90DD,DDFE,DDDD
1800 DATA 3838,DDDD,DDDD,3838,DDDD,90DD,DDFE,38DD,3838,DD38,38DD,3838,DD38,90DD
1810 DATA DDFE,3838,381C,3838,3838,3838,3838,90DD,DDFE,1C38,3838,3838,3838,3838
1820 DATA 3838,90DD,DDFE,3838,3838,3838,3838,3838,3838,90DD,DDFE,38DD,3838,3838
1830 DATA 3838,3838,DD38,90DD,DDFE,DDDD,3838,3838,3838,3838,DDDD,90DD,DDFE,DDDD
1840 DATA 38DD,3838,3838,DD38,DDDD,90DD,DDFE,DDDD,DDDD,3838,3838,DDDD,DDDD,90DD
1850 DATA DDFE,DDDD,DDDD,38DD,DD38,DDDD,DDDD,90DD,DDFE,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD
1860 DATA DDDD,90DD,DDFE,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,90DD,9000,9090,9090,9090
1870 DATA 9090,9090,9090,0090
1880 '              電   池
1890 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,B6B6,B6B6,0000
1900 DATA 0000,B6B6,B6B6,0000,3A00,3A3A,3A3A,0036,3A00,3A3A,3A3A,0036,3A00,3A3A
1910 DATA 3A3A,0036,3A00,3A3A,3A3A,0036,3A00,DD3A,3ADD,0036,3A00,DD3A,3ADD,0036
1920 DATA 3A00,FEDD,DDFE,0036,3A00,FEDD,DDFE,0036,DD00,FEFE,FEFE,0090,DD00,FEFE
1930 DATA FEFE,0090,3A00,FEDD,DDFE,0036,3A00,FEDD,DDFE,0036,3A00,DD3A,3ADD,0036
1940 DATA 3A00,DD3A,3ADD,0036,3A00,3A3A,3A3A,0036,3A00,3A3A,3A3A,0036,FF00,FFFF
1950 DATA FFFF,00DB,FF00,FFFF,FFFF,00DB,3A00,3A3A,3A3A,0036,3A00,3A3A,3A3A,0036
1960 DATA FF00,FFFF,FFFF,00DB,FF00,FFFF,FFFF,00DB,3A00,3A3A,3A3A,0036,3A00,3A3A
1970 DATA 3A3A,0036,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1980 DATA 0000,0000,0000,0000
1990 '              電   池 BOX
2000 DATA 0010,0010,FF00,FFFF,FFFF,00FF,FF00,FFFF,FFFF,00FF,00FF,0000,0000,FF00
2010 DATA 00FF,0000,0000,FF00,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2020 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2030 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2040 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2050 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2060 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2070 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2080 DATA 0000,0000,00FF,DBDB,DBDB,FF00,00FF,DBDB,DBDB,FF00,FF00,FFFF,FFFF,00FF
2090 DATA FF00,FFFF,FFFF,00FF
2100 '              ORISAN  mk2
2110 DATA 0020,0010,DD00,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,DDDD,00DD,D100,1111,1111,1111
2120 DATA 1111,1111,1111,001D,D100,2424,6466,6466,2424,2424,2424,001D,210D,4642
2130 DATA 4666,4266,4242,4242,4242,D012,21D4,6624,6664,2464,2424,2424,2424,4D12
2140 DATA 21D4,6646,6646,4242,4242,4242,4242,4D12,21D4,6411,6466,2424,2424,2424
```

```
2150 DATA 1124,4D12,2C0D,11CC,1111,1111,1111,1111,CC11,D0C2,DC00,CCBB,CCCC,CCDD
2160 DATA CDCC,CCDC,BBCC,00CD,0D00,BBCB,BCBB,CBDD,CDBB,BBDC,BCBB,00D0,0000,BBDC
2170 DATA BBBB,BBBB,BBBB,BBBB,CDBB,0000,DD00,DDDD,A9D9,A9A9,A9A9,A9A9,DDDD,DODD
2180 DATA 870D,7877,BB9A,BBBB,BBBB,BABB,9A9A,BD99,77D8,7777,BA89,9A9A,9A9A,B99A
2190 DATA A9A9,9BA9,870D,7877,BB9A,BBBB,BBBB,BABB,9A9A,9A9A,DD00,DDDD,DDDD,DDDD
2200 DATA DDDD,DDDD,DDDD,DDDD
2210 '              WORK  MAN
2220 DATA 0020,0010,0000,0000,DD00,DDDD,DDDD,00DD,0000,0000,0000,0000,D4DD,4444
2230 DATA 4444,DD4D,0000,0000,0000,DD00,2444,2B24,24B4,4424,00DD,0000,0000,440D
2240 DATA 4242,BBBB,BBBB,4242,D044,0000,0000,24D4,2424,2B24,24B4,2424,4D24,0000
2250 DATA DD00,4242,4242,4B42,42B2,4242,4442,00DD,440D,4444,4444,4444,4444,4444
2260 DATA 4444,D044,DD00,5555,5555,5555,5555,5555,5555,00DD,0D00,3353,3D33,35DD
2270 DATA DD53,33D3,3533,00D0,0000,33D5,3333,35BD,3B53,33D3,5D33,0000,0000,530D
2280 DATA 3333,3333,3333,3333,D035,0000,0000,DD00,1111,B111,111B,1111,DDDD,00DD
2290 DATA 0D00,87DD,7877,1111,12B1,1221,1121,00BD,D100,7718,7777,1181,2211,2222
2300 DATA 1122,D01B,D100,8711,7877,1111,11B1,2222,1111,D011,DD00,DDDD,DDDD,DDDD
2310 DATA DDDD,DDDD,DDDD,00DD
2320 '                床
2330 DATA 0010,0010,B3B3,B3B3,B3B3,B3B3,B3B3,B3B3,B3B3,B3B3,6FB3,6F6F,6F6F,6F6F
2340 DATA 6F6F,6F6F,6F6F,4A6F,6FB3,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,4A6F,6FB3,6F6F
2350 DATA 6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,4A6F,6FB3,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,4A6F
2360 DATA 6FB3,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,4A6F,6FB3,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F
2370 DATA 6F6F,4A6F,6FB3,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,4A6F,6FB3,6F6F,6F6F,6F6F
2380 DATA 6F6F,6F6F,6F6F,4A6F,6FB3,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,4A6F,6FB3,6F6F
2390 DATA 6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,4A6F,6FB3,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,4A6F
2400 DATA 6FB3,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,4A6F,6FB3,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F
2410 DATA 6F6F,4A6F,6FB3,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,6F6F,4A6F,4A4A,4A4A,4A4A,4A4A
2420 DATA 4A4A,4A4A,4A4A,4A4A
2430 '              ROUND   1
2440 DATA 1111111111111111,1202020000000001,1101010101010101,1010200020260001
2450 DATA 1101010101010101,1010205000020001,1101010101010101,1010200020200021
2460 DATA 1101010101010131,1202020000020204,1111111111111111,1111111111111111
2470 '              ROUND   2
2480 DATA 1111111111111111,1010101010101011,1000000000000001,1001010101010101
2490 DATA 1011122222222221,1014000000000001,1011122223320221,1500000000006001
2500 DATA 1012121212121211,1000000000000001,1010101010101011,1111111111111111
2510 '              ROUND   3
2520 DATA 1111111111111111,1000000000000001,1060000000000501,1002202222202201
2530 DATA 1000000000200001,1000000040200001,1000000000200001,1002202222202201
2540 DATA 1000000030000001,1000000000000001,1000000000000001,1111111111111111
2550 '              ROUND   4
2560 DATA 1111111111111111,1020000000002001,1002000000020001,1000200200206001
2570 DATA 1000020202000001,1000050000000001,1002220402220001,1000000000300001
2580 DATA 1000020202000001,1000200200200001,1002000000020001,1111111111111111
2590 '              ROUND   5
2600 DATA 1111111111111111,1141000000001001,1101200000021601,1101000320001001
2610 DATA 1100000020000001,1100222222220111,1110000020000011,1000000020000011
2620 DATA 1001050020001011,1001200000021011,1001000000001011,1111111111111111
2630 '              ROUND   6
2640 DATA 1111111111111111,1101012002100001,1016110020100001,1101010200100001
2650 DATA 1010010020100001,1101120000050111,1202020200000111,1020202222100001
2660 DATA 1022020220100001,1202020202100001,1000032000100001,1411111111111111
2670 '              ROUND   7
2680 DATA 1111111111111111,1100100000000001,1020101032010101,1001000201000001
2690 DATA 1101010020021601,1001040100200001,1020100220120101,1102020220220001
2700 DATA 1001010100011201,1010001005020101,1100000010001011,1111111111111111
2710 '              ROUND   8
2720 DATA 1111111111111111,1010020010000011,1002000202000201,1100030000020011
2730 DATA 1002010010101201,1000001114002001,1101010010200011,1000201100102001
2740 DATA 1200110020001011,1011000012100201,1106101000050101,1111111111111111
2750 '              ROUND   9
2760 DATA 1111111111111111,1111111111111111,1100100101011111,1100030200451111
2770 DATA 1100220010000111,1100001221001011,1100200202022001,1101001002020611
2780 DATA 1100010020200111,1111010010001111,1111111111111111,1111111111111111
2790 '              ROUND  10
2800 DATA 1111111111111111,1002002000002001,1002002002020201,1002002020200021
2810 DATA 1222002200235001,1000064000002001,1222002200200001,1000202020200021
2820 DATA 1022202002020201,1020002000002001,1002002000000201,1111111111111111
2830 '              POWER  &  TIME
2840 DATA 1000,150,1010,200,1010,150,1010,200,3010,200
2850 DATA 50,400,1010,200,15,250,20,230,33,500
```

だと思わず熱くなったりします。どうか電波のみなさんVAにアターバーナーを，よろしくお願いします。

参考にしたもの

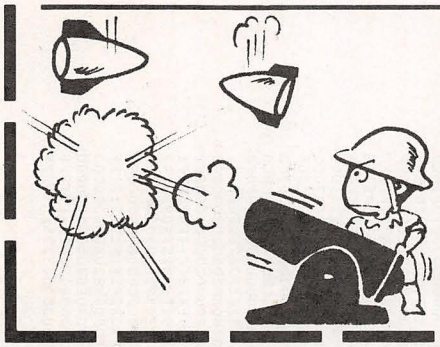
- PC-Tech Know 8800mkII
  平松達雄・八木良一 共著
- oh!/PC「元気一杯/VA」
  大島 篤 連載開始号

- ベーマガ1988年5月号
  PC-9800シリーズ用「WORK MAN」LCA氏

★　★

★僕の家は山奥なので，ベーマガを買いに7kmはなれた町まで行かなくてはいけない。(広島県神石郡・武島健二=17才)……【影：往復14kmの山道は，いい駅伝コースだ。編：何人かでリレーして買いに行くとか？】

PC-9801/286シリーズ(N88日本語BASIC(86))用



落ちてくる爆弾を撃ち落とせ

爆弾が落っこちる日

水谷　雅宏

◉はじめに

今，ベーマガ星人の超大型爆撃船が上空に現れました。彼らは，あなたの星を破壊するつもりです。

ついにきました。爆弾が落っこちる日が！

◉遊びかた

画面下中央にある砲台が，あなたの唯一の武器です。4 6で砲を左右に回転させて，スペース・キーでミサイル発射です。SHIFTキーと一緒に4 6を押すと，回転が速くなります。ミサイルは，画面に9発までです。

爆弾が10発落ちるとあなたの負け，スコアが1000になると，あなたの勝ちです。

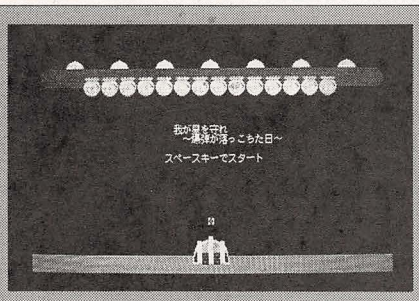
◉プログラム

REM文でいちいち説明してあります。PUT文のデータを読むのに時間がかかりますが，入力はこのほうが楽だと思います。ちなみに，このデータは，X1のPCGのデータと同じです。

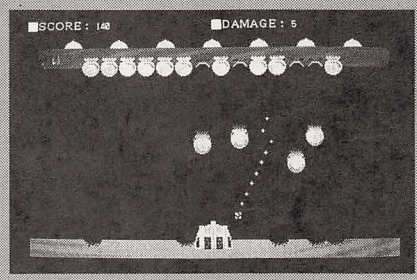
◉最後に

テクニックもなく，98の速さに頼っているゲームです。

★



◀〈写真1〉タイトル画面。ここでスペース・キーを押す



▶〈写真2〉上から爆弾が落ちてくる。砲台で応戦だ



◀〈写真3〉うわーっ負けてしまった。よし今度こそ

★　★

爆弾が落っこちる日のプログラム・リスト

```
10 '
20 '*******  爆弾が落っこちる日  *******
30 '
40 '  平成元年5月      水谷 雅宏
50 '
60 SCREEN 0,0:CLS 3:DEFINT A-Y:DIM PT(25,23),BK(99),ZAX(9),ZAY(9),ZTX(9),ZTY(9)
70 DIM BA(14),BY(14):GOSUB 1000
80 SC=0:DM=0:BP=0:TM=0:GOSUB 850:RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
90 FOR I=0 TO 9:ZAX(I)=0:ZAY(I)=0:ZTX(I)=0:ZTY(I)=0:NEXT
100 ZCOS=COS(3.14159/24):ZSIN=SIN(3.14159/24)
110 ZX=0:ZY=-2:FOR I=1 TO 5:ZTX(I)=0:ZTY(I)=0:ZAX(I)=0:ZAY(I)=0:BP(I)=0:NEXT
120 FOR I=1 TO 14:BA(I)=0:BY(I)=32:NEXT:BPM=1
130 '
140 '*******  照準を動かす  *******
150 '
160 S=INP(&HE0):IF S=255 THEN 260
170 T=SGN(S-200):FOR I=0 TO -(INP(&HE8)=191)
```

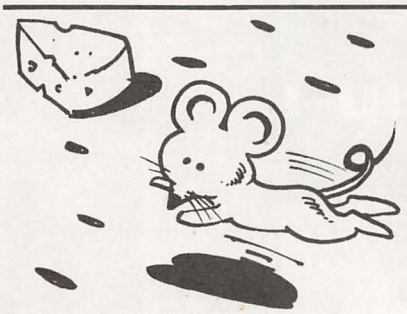
★これが載らないということは，影さんが仕事をさぼっているということだ。(静岡県引佐郡・つぐ美命15才)……

【影：ふっふっふっ，載ったということは私が仕事をしているということだね。編：寝言は寝て言ってください。】

★だれかプレゼントに当選するコツを教えてくれ～っ！（神奈川県横浜市・RBO23才）……【編：それがわかれば年末ジャンボも買うんだが…。影：なあに買いしめればどれか当たるさ／編：宝くじ1枚買うのもやっとでしょ。】

```
180 ZX1=ZCOS*ZX+ZSIN*ZY*T:ZY1=-ZSIN*ZX*T+ZCOS*ZY
190 IF ZY1>0 THEN ZX1=ZX:ZY1=ZY
200 PUT@(ZX*30+316,ZY*15+182),PT(0,20),XOR:ZX=ZX1:ZY=ZY1
210 PUT@(ZX*30+316,ZY*15+182),PT(0,20),XOR
220 NEXT
230 '
240 '******  ミサイル発射  ******
250 '
260 IF TM=9 OR INP(&HE9)<>191 THEN 320
270 TM=TM+1:ZAX(TM)=ZX*6:ZAY(TM)=ZY*6:ZTX(TM)=316+ZX*30:ZTY(TM)=182+ZY*15
280 BEEP 1:PUT@(ZTX(TM),ZTY(TM)),PT(0,21),XOR:BEEP 0
290 '
300 '******  ミサイル移動  ******
310 '
320 FOR I=1 TO 9
330 PUT@(ZTX(I),ZTY(I)),PT(0,21),XOR:ZTX(I)=ZTX(I)+ZAX(I):ZTY(I)=ZTY(I)+ZAY(I)
340 IF ZTY(I)<48 AND ZTY(I)>0 THEN 390
350 IF ZTX(I)<0 OR ZTX(I)>624 THEN 390
360 IF POINT(ZTX(I),ZTY(I)) THEN 420
370 PUT@(ZTX(I),ZTY(I)),PT(0,21),XOR
380 NEXT:GOTO 460
390 SWAP ZAX(I),ZAX(TM):SWAP ZAY(I),ZAY(TM):SWAP ZTX(I),ZTX(TM)
400 SWAP ZTY(I),ZTY(TM):ZAX(TM)=0:ZAY(TM)=0:ZTX(TM)=0:ZTY(TM)=0:TM=TM-1
410 GOTO 330
420 P=INT(ZTX(I)/32)-2:PUT@(P*32+64,BY(P)),BK:SC=SC+10:LOCATE 14,0:PRINT SC
430 IF SC=1000 THEN 820
440 BA(P)=0:BP=BP-1:BPM=INT(SC/50)+1:IF BPM>4 THEN BPM=4
450 GOSUB 840:BY(P)=32:PUT@(P*32+64,32),BK:GOTO 390
460 '
470 '******  爆弾落下  ******
480 '
490 IF BP=BPM THEN 530
500 R=RND(1)*1000:IF R>300 THEN 530
510 R=INT(RND(1)*14)+1:IF BA(R) THEN 510
520 BA(R)=INT(RND(1)*2)*2+2:BP=BP+1
530 FOR I=1 TO 14:IF BA(I)=0 THEN 570
540 PUT@(I*32+64,BY(I)),BK,XOR:BY(I)=BY(I)+BA(I):PUT@(I*32+64,BY(I)),BK,XOR
550 IF BY(I)>175 THEN 610
560 IF (I=7 OR I=8) AND BY(I)>159 THEN 660
570 NEXT:GOTO 160
580 '
590 '******  爆弾が落ちた  ******
600 '
610 BA(I)=0:BP=BP-1:FOR O=1 TO 10:BEEP 1:ROLL 1:ROLL -1:BEEP 0:NEXT:GOSUB 840
620 PUT@(I*32+64,BY(I)),BK:PUT@(I*32+64,32),BK:PUT@(I*32+64,184),PT(0,22),PSET
630 PUT@(I*32+80,184),PT(0,23),PSET:BY(I)=32
640 DM=DM+1:LOCATE 56,0:PRINT DM:IF DM=10 THEN 730
650 GOTO 570
660 FOR I=0 TO 100
670 RX=INT(RND(1)*62)+288:RY=INT(RND(1)*32)+160:RC=INT(RND(1)*7)+1
680 RS=INT(RND(1)*8)+RX:RT=INT(RND(1)*4)+RY
690 BEEP 1:LINE(RX,RY)-(RS,RT),RC,BF:BEEP 0:NEXT
700 '
710 '******  負けた
720 '
730 FOR I=0 TO 75:BEEP 1:BEEP 0:ROLL -2:NEXT
740 LOCATE 20,8:PRINT"あなたの星は、ベーマガ星人のものとなった。"
750 LOCATE 22,11:PRINT"GAME  OVER"
760 LOCATE 22,14:PRINT"スペースキーで再ゲーム""
770 IF INP(&HE9)<>191 THEN ROLL 1:ROLL -1:GOTO 770
780 GOTO 80
790 '
800 '******  勝った  ******
810 '
820 FOR I=0 TO 75:BEEP 1:BEEP 0:ROLL 2:NEXT
830 LOCATE 20,8:PRINT"あなたは、自分の星を、守り通した。":GOTO 750
840 FOR O=0 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 0:NEXT:RETURN
850 '
860 '******  画面を書く  ******
870 '
880 CLS 3:LINE(0,184)-(639,199),4,BF:CIRCLE(32,32),16,2,1.57,4.71,.5
890 CIRCLE(608,32),16,2,4.71,1.57,.5:LINE(32,24)-(608,24),2
900 LINE(32,40)-(608,40),2:PAINT(32,32),2,2
910 FOR I=3 TO 16:PUT@(I*32,33),PT(0,0),PSET:PUT@(I*32+16,33),PT(0,1),PSET
920 NEXT:FOR I=0 TO 6:PUT@(I*80+64,16),PT(0,2):PUT@(I*80+80,16),PT(0,3):NEXT
930 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 3:PUT@(I*16+288,J*8+168),PT(0,I+J*4+8),PSET
940 NEXT I,J:PUT@(316,152),PT(0,20),XOR
950 FOR I=3 TO 16:PUT@(I*32,32),BK,XOR:NEXT
960 LOCATE 32,9:PRINT"我が星を守れ":LOCATE 34,10:PRINT"～爆弾が落っこちた日～"
970 LOCATE 30,12:PRINT"スペースキーでスタート"
980 IF INP(&HE9)<>191 THEN ROLL 1:ROLL -1:GOTO 980
990 CLS:PRINT"■SCORE:";SC:LOCATE 40,0:PRINT"■DAMAGE:";DM:RETURN
1000 '
1010 '******  キャラクター定義  ******
1020 '
1030 CLS:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0:PRINT:PRINT"しばらくお待ち下さい。"
1040 RESTORE 1200:FOR J=0 TO 23:READ A$
1050 FOR I=0 TO 2:FOR I1=0 TO 7
1060      B=VAL("&h"+MID$(A$,I1*2+I*16+1,2))
1070      C1=0:C2=0:FOR I2=7 TO 0 STEP -1
1080      IF B<2^I2 THEN 1110
1090      B=B-2^I2:IF I2=7 THEN C1=-32768!+2^(2*I2):GOTO 1110
1100      C1=C1+2^(2*I2)+2^(2*I2+1)
1110      NEXT
1120      C$=RIGHT$("000"+HEX$(C1),4):C1$=RIGHT$(C$,2):C2$=LEFT$(C$,2)
1130      PT(I1*3+I+2,J)=VAL("&h"+C1$+C2$)
1140 NEXT I1,I
1150 PT(0,J)=16:PT(1,J)=8:PUT@(0,0),PT(0,J),PSET
1160 NEXT J
1170 PUT@(0,0),PT(0,4),PSET:PUT@(16,0),PT(0,5),PSET:PUT@(0,8),PT(0,6),PSET
1180 PUT@(16,8),PT(0,7),PSET:GET@(0,0)-(31,15),BK
1190 RETURN
1200 DATA 00000000070810200FFEBD7FFFFF8F0200000000007081020
1210 DATA 00000000E0100804FFEBD7FFFF1F0F0400000000E0100804
1220 DATA 0001071F3F7F7FFF000000000000000000001071F3F7F7FFF
1230 DATA 0080E0F8FCFEFEFF0000000070180800080E0F8FCFEFEFF
1240 DATA 0000151F3F7F7FFF0000151F000002042D7F2A003F6A57AE
1250 DATA 000050F0F8FCFCFE000050F00000A01068FCA800F8ACF4BA
1260 DATA FFFFFF7F7F3F1F0700040004020000000D5AED56E572A1D07
1270 DATA FEFEFEFCFCF8F0C020402010A000000076EA76BCF4A870C0
1280 DATA 000000000F090F09000000000F090F09000000000F0F0F0F
1290 DATA 0302031E7FFEFFFE030203020B16AB560303031F73C30303
1300 DATA C040C078FE7FFF7FC040C040D068D56AC0C0C0F8CEC3C0C0
1310 DATA 00000000F090F09000000000F090F09000000000F0F0F0F0
1320 DATA 1F193F393F794F490F090F091F090F391F1F3F2F2F6F4F4F
1330 DATA FFFEFFFEFFFE0302AB56AB56AB560376030303030303030303
1340 DATA FF7FFF7FFF7FC040D56AD56AD56AC06EC0C0C0C0C0C0C0C0C0
1350 DATA F898FC9CFC9EF292F090F090F890F09CF8F8FCF4F4F6F2F2
1360 DATA 4F898F898F898FF93F095F590F797F094F8F8F8F8F8F8FFF
1370 DATA 0302030203020302770 2DFDE0376770203030303030303
1380 DATA C040C040C040C040EE40FB7BC06EEE40C0C0C0C0C0C0C0C0C0
1390 DATA F291F191F191F19FFC90FA9AF09EFE90F2F1F1F1F1F1F1FF
1400 DATA D8882088D8000000D8882088D8000000D8882088D8000000
1410 DATA 40E040000000000000400000000000040E0400000000000
1420 DATA 00000000000000000000000000000000000080E0D1FAF7FFFF
1430 DATA 0000000000000000000000000000000000003295FF7FFFF
```

S1用



キーボード・タッチの練習にもなるんだ

CHU-(チュー)! CHU-(チュー)!

ねくすと　あい

あらすじ

私は主人からある仕事を頼まれた。ネズミ退治である。そして，主人は私に「この家にはネズミが60匹いて，家をあらしまわっている」からと仕事を頼んだわけである。

そう，私の名前はタマ。この家の飼いネコである。そしてコンピュータの扱える天才ネコである。

私は3個あるチーズでネズミをおびきだしてコンピュータを使ってネズミ退治をするわけである。

遊びかた

いたって簡単。"PUSH KEY"のところにでてくる文字を押せばいいのです。ネズミとチーズの間が遠いほど点が高く，またネズミがチーズのところまでいくとミスとなり，チーズを取られてしまいます。

「なーんだ。アホらしい」なんて思う人がいるかもしれませんが，そうはイカの…おっとっと。簡単にはいかないのです。まあやってみてください。きっとエキサイトしますよぉ。

SAVE，LOAD方法

まずリスト1を打ちこみSAVEそしてリスト2を打ちこみ，SAVEします。

LOADするときはリスト1をLOAD，RUNした後，[!]↵[J]↵[7]↵[Y]↵[0]↵[9]↵[6]↵[N]（↵：リターン・キー）の順に打って，つぎにリスト2をLOAD，RUNします。

またリスト1を打ちこまなくてもゲームはできるようになっています。

おわりに

えー，べつに悪気があったんじゃないんですけど，'85年3月号のMZ-1500用の「ちゅちゅちゅ」と非常に作品が似てしまって…。へのへのへ太郎君ゴメンナサイ！

それと，このプログラム，INKEY$で処理しているため，ときどき押してもいないのにネズミがやられますが，ごかんべんください。

《第1表》主な変数表

SC($)	得点
HI($)	最高得点
PT($)	ネズミの数(面数)
KY$	押すキーの文字
PO	ネズミをやっつけたときの得点
CH	残り回数
X	ネズミのX座標



評…ワシは曲芸師か(Dr.D)

by 深田郎



評…絵よりネタで勝負！(影)

by ワイスン

CHECKER FLAG

編：何かトム＆ジェリーを思いだすゲームですね。

Dr.D：単なるキーボード早打ちゲームも，キャラをかわいくするとか，ストーリーとかのくふうで立派なゲームに育つものだということを勉強させられたゲームじゃの。

編：ところで画面左上の「NEXT～」って何なんです？

Dr.D：つぎにでる英文字の予告かな？？？

影：単なる作者の名前です。

★Dr.Dは東大卒でしょ！だって頭が灯台のようにまぶしいもの。(福岡県春日市・CARP12才)……【一同：愉快だ！Dr.D：不愉快だ！影：失礼だ！Dr.D：おお影君良くわかっておる。影：たかが灯台などと……。Dr.D：…。】

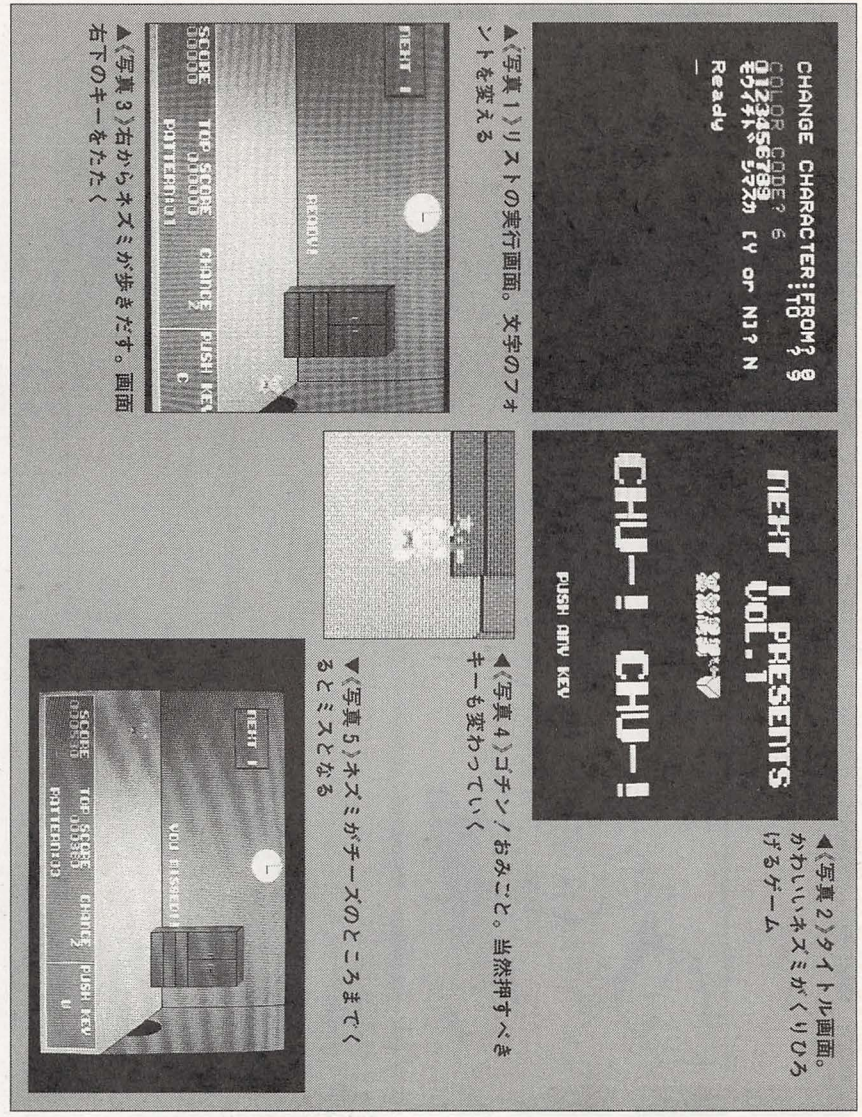
★友人がパソコンを買いはじめました。みんな88のユーザーです。ま、これからもよろしく！（滋賀県彦根市・Blue Dragon14才）……【影：みんなこれからもよろしく。編：影さんだけにはさわらせません。】

《リスト1》文字フォント作成のプログラム・リスト

```
10 '------------------------------------------------------------ LETTERING CHANGE
20 '------------------------------------------------------- COPYRIGHT BY NEXT I
30 DIM A$(60)
40 RESTORE 280:FOR I=0 TO 60:READ A$(I):NEXT I
50 SCREEN 0,0,1:COLOR 7,0,1:WIDTH 40:COLOR 5:INPUT"CHANGE CHARACTER:FROM";FR$
60 IF LEN(FR$)>1 AND LEFT$(FR$,1)="#" THEN FR=VAL(MID$(FR$,2,LEN(FR$)-1)):GOTO 8
0
70 FR=ASC(FR$)
80 IF FR<33 OR FR>93 THEN BEEP:GOTO 50
90 COLOR 6:INPUT"                    :TO  ";T$
100 IF LEN(T$)>1 AND LEFT$(T$,1)="#" THEN T=VAL(MID$(T$,2,LEN(T$)-1)):GOTO 120
110 T=ASC(T$)
120 IF T<33 OR T>93 OR T<FR OR T>FR+61THEN BEEP:GOTO 50
130 COLOR 4:INPUT"COLOR CODE";C
140 IF C<1 OR C>7 THEN BEEP:PRINT CHR$(30);:GOTO 130
150 FOR I=FR TO T
160 ON C GOTO 170,180,190,200,210,220,230
170 IG$(I)=STRING$(16,"0"),STRING$(16,"0"),A$(I-33):GOTO 240
180 IG$(I)=A$(I-33),STRING$(16,"0"),STRING$(16,"0"):GOTO 240
190 IG$(I)=A$(I-33),STRING$(16,"0"),A$(I-33):GOTO 240
200 IG$(I)=STRING$(16,"0"),A$(I-33),STRING$(16,"0"):GOTO 240
210 IG$(I)=STRING$(16,"0"),A$(I-33),A$(I-33):GOTO 240
220 IG$(I)=A$(I-33),A$(I-33),STRING$(16,"0"):GOTO 240
230 IG$(I)=A$(I-33),A$(I-33),A$(I-33)
240 COLOR ,,1:PRINT CHR$(I);:NEXT I
250 COLOR 7,,0:PRINT:INPUT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｼﾏｽｶ [Y or N]";Q$
260 IF Q$="Y" THEN 50 ELSE IF Q$="N" THEN END ELSE BEEP:PRINT CHR$(30);:GOTO250
270 '------------------------------------------------------------ CHARACTER DATA
280 DATA 3B3B3B3B3B003B00,EEEE66CC00000000,7474FE74FE747400,107EF07C1EFC1000
290 DATA C6CE1C3B70E6C600,78E4E070E2E47A00,3B3B1B3000000000,0E1C3B3B3B1C0E00
300 DATA E0703B3B370E0000,B64E3C3B78E4C200,3B3B3BFE3B3B3B00,0000003B3B1B3000
310 DATA 000000FE00000000,0000000003B3B00,060E1C3B70E0C000,7C8E8E8E8E8E7C00
320 DATA 3C1C1C1C1C1C1C00,7CBE0E1C3B70FE00,7CBE0E1C1C0EBE7C00,1C3C5C9C9CFE1C00
330 DATA FEE0E0FC0E8E7C00,7CE2E0FCE2E27C00,FE0E1C3B3B3B3B00,7C8E8E7C8E8E7C00
340 DATA 7CBE8E7E0E8E7C00,003B3B003B3B0000,003B3B003B1B3000,1C3B70E0703B1C00
350 DATA 0000FE00FE000000,70381C0E1C3B7000,7C8E0E1C38003B00,7C8E0E4EAEAE7C00
360 DATA 7CBE8E8E8EFE8E00,FCE2E2FCE2E2FC00,7CE2E0E0E0E27C00,FCE2E2E2E2E2FC00
370 DATA FEE0E0F8E0E0FE00,FEE0E0E0F8E0E000,7CE2E0E0EAE27C00,E2E2E2FEE2E2E200
380 DATA 3B3B3B3B3B3B3B00,0E0E0E0E0E0EBE7C00,E2E4EBF0EBE4E200,E0E0E0E0E0E0FE00
390 DATA 74EAEAEAEAEAEA00,FCE2E2E2E2E2E200,7CE2E2E2E2E27C00,FCE2E2E2FCE0E000
400 DATA 7CE2E2E2EAE47A00,FCE2E2E2FCE2E200,7CE2E07C0EBE7C00,FE3B3B3B3B3B3B00
410 DATA 8EBEBE8E8E8E8E7C00,E2E2E2E2E2643B00,E2EAEAEAEAEA7400,E2E2E27CE2E2E200
420 DATA E2E2E2E27C3B3B00,FE0E1C3B70E0FE00,7C70707070707C00,E27438FE38FE3B00
430 DATA 7C1C1C1C1C1C7C00
```

《リスト2》CHU-！/CHU-！のメイン・プログラム・リスト

```
10 '------------------------------------------------------------ CHU-! CHU-!
20 '------------------------------------------------------- COPYRIGHT BY NEXT I
30 '------------------------------------------------------------ INITIALIZE
40 RANDOMIZE(TIME):DEFINT A-Z:DIM C1(4),C2(4),C3(4),C4(4),C5(2),C6(4),CL(4)
50 HI=0
60 SCREEN 1,0,1:COLOR 7,0,1:CONSOLE 0,25,0:WIDTH 40
70 CLS:GOSUB 610
80 SC=0:CH=3:PT=1
90 GOSUB 1050:GOSUB 1330
100 '------------------------------------------------------------------ MAIN
110 PUT@C(1,14),C6
120 PUT@C(34,14),C1
130 LOCATE 17,11:PRINT"READY!":PLAY"MFT120O5L16CEGBEECT200":LOCATE 17,11:PRINT"
    "
```



▲〈写真1〉リストの実行画面。文字のフォントを変える

▲〈写真2〉タイトル画面。かわいいネズミがくりひろげるゲーム

▲〈写真3〉右からネズミが歩きだす。画面右下のキーをたたく

▲〈写真4〉ゴチン！おみごと。当然押すべきキーも変わっていく

▼〈写真5〉ネズミがチーズのところまでくるとミスとなる

```
140 KY$=CHR$(RND(1)*25+65)
150 LOCATE 34,22:PRINT KY$
160 FOR X=34 TO 4 STEP -2
170 PUT@C(X+1,14),CL
180 PUT@C(X,14),C3
190 PLAY"A64"
200 IF INKEY$=KY$ THEN 490
210 FOR J=0 TO (60-PT):NEXT J:IF INKEY$=KY$ THEN 490
220 PUT@C(X,14),CL
230 PUT@C(X-1,14),C4
240 PLAY"E64"
250 IF RND(1)(.4 THEN KY$=CHR$(RND(1)*25+65):LOCATE 34,22:PRINT KY$
260 FOR J=0 TO (60-PT):NEXT J,X
270 '------------------------------------------------------------------- MISS!
280 PUT@C(X+1,14),C1
290 CH=CH-1:GOSUB 1330:IF CH=0 THEN 400
300 LOCATE 14,11:PRINT"YOU MISSED!!":PLAY"MFT120L12E8.GFEFE8."
310 FOR I=3 TO 1 STEP -2
320 PUT@C(I+1,14),CL:PUT@C(I,14),C3:PLAY"A64"
330 FOR J=0 TO 100:NEXT J
340 PUT@C(I,14),CL:PUT@C(I-1,14),C4:PLAY"E64"
350 FOR J=0 TO 100:NEXT J
360 NEXT I
370 PUT@C(0,14),CL
380 LOCATE 14,11:PRINT"              ":FOR I=0 TO 500:NEXT I:GOTO 110
390 '------------------------------------------------------------------- GAME OVER!
400 LOCATE 12,9:PRINT"YOU ALL MISSED!!"
410 LOCATE 15,11:PRINT"GAME OVER":PLAY"MFT120O5L8A4FAG4E4AAB06DC4"
420 FOR I=0 TO 1500:NEXT I:IF SC)HI THEN HI=SC:GOSUB 1330
430 LOCATE 12,9:PRINT"                ":LOCATE 15,11:PRINT"          "
440 LOCATE 8,11:PRINT"PLAY AGAIN (Y OR N)?";:A$=INPUT$(1)
450 IF A$="Y" THEN 80
460 IF A$="N" THEN COLOR ,0,0:CLS:END
470 GOTO 440
480 '------------------------------------------------------------------- HIT!
490 PUT@C(X,13),C5
500 FOR I=1 TO 10:PUT@C(X,14),C1:PLAY"C64"
510 PUT@C(X,14),C2:PLAY"G64":NEXT I
520 PO=X*10:LOCATE X-1,12:PRINT PO
530 SC=SC+PO:GOSUB 1330:IF PT=60 THEN 580
540 PT=PT+1:GOSUB 1330
550 FOR I=1 TO 300:NEXT I:LOCATE X,12:PRINT"   ":LOCATE X,13:PRINT"  ":PUT@C(X,1
4),CL
560 GOTO 110
570 '------------------------------------------------------------ CONGRATULATIONS!
580 LOCATE 12,9:PRINT"CONGRATULATIONS!"
590 PLAY"MF05L8EEGGA4G4DDGGA4G4CEDFEGFAGEFDC"
600 GOTO 420
610 '------------------------------------------------------------------ READ IG DATA
620 RESTORE 830
630 FOR I=97 TO 118
640 READ R$,G$,B$
650 IG$(I)=R$,G$,B$
660 NEXT I
670 LOCATE 14,10:PRINT"abefijmnqrst"
680 LOCATE 14,11:PRINT"cdghklop  uv"
690 GET@C(14,10)-(15,11),C1
700 GET@C(16,10)-(17,11),C2
710 GET@C(18,10)-(19,11),C3
720 GET@C(20,10)-(21,11),C4
730 GET@C(22,10)-(23,10),C5
740 GET@C(24,10)-(25,11),C6
750 GET@C(26,10)-(27,11),CL
760 SYMBOL(80,32),"NEXT I PRESENTS",4,2,,PSET
```

```
770 SYMBOL(240,48),"VOL.1",4,2,,PSET
780 SYMBOL(56,130),"CHU-! CHU-!",6,3,3,PSET
790 PLAY"MFT120O5L16GR16GBAR16O6CBO5GBEDCBDBGGFFEEDDABBBO6C8"
800 LOCATE 14,23:PRINT"PUSH ANY KEY"
810 IF INKEY$="" THEN 810 ELSE RETURN
820 '------------------------------------------------------------------IG DATA
830 DATA 0038383000000000,387C7B772D1D1D0F,387C7B772D1D1D0F
840 DATA 001C1C0C00000000,1C3EDEEEB4B8B8F0,1C3EDEEEB4B8B8F0
850 DATA 0000010001030000,071B3E6F6F1F1F3E,071B3B6B691F1F3E
860 DATA 0000800080C00000,E0D87CF6F6F8F87C,E0D81C1696F8F87C
870 DATA 0038383000000000,387C7B7729DED96F,387C7B7729DED96F
880 DATA 001C1C0C00000000,1C3EDEEE947B9BF6,1C3EDEEE947B9BF6
890 DATA 0000012071735020,371B1E3F7F7F7F27,371B1B3B797F7F27
900 DATA 000080048ECE0A04,ECD878FCFEFEFEE4,ECD81B1C9EFEFEE4
910 DATA 000C0B0000100000,0E1D1B150A0A1F00,0E1D1B150A0A1F00
920 DATA 000E0E0E06060000,3EDFEFFFFFFFFEFC,3EDFEFFFFFFFFEFC
930 DATA 0004000407060000,3B1F277777777720,3B1C2074777777720
940 DATA 0000000000000000,F8FFFFF8FEF68F3E,F8FFFFF8FEF68F3E
950 DATA 000C0B0000100000,0E1D1B150D0D1F01,0E1D1B150D0D1F01
960 DATA 000E0E0E06060000,3EDFEFFFFFFFFEFC,3EDFEFFFFFFFFEFC
970 DATA 0000000403000000,07383F073B7F3F1E,07383F043B7F3F1E
980 DATA 0000000000000000,F8FDFDFCFDFBF706,F8FDFDFCFDFBF706
990 DATA 107C383844100E01,107C383B44100E01,0000000000000000
1000 DATA 0000008F8F000000,000000BF8F000000,0070707070707000
1010 DATA FFFF7F7FBFBFDFEF,FFFF7F7FBFBFDFEF,0000000000000000
1020 DATA FEFDFBF7EFDFBF7F,FEFDFBF7EFDFBF7F,0000000000000000
1030 DATA F6F9FD7D7D3D1D0D,F6F9FD7D7D3D1D0D,0000000000000000
1040 DATA FEFCF8F0E0C08000,FEFCF8F0E0C08000,0000000000000000
1050 '------------------------------------------------------------ SET SCREEN
1060 COLOR ,3:CLS:LINE(7,155)-(631,195),PSET,7,B
1070 PAINT(8,156),1,7
1080 LINE(475,155)-(475,195),PSET,7
1090 CONNECT(0,101)-(557,101)-(639,151),0,PSET
1100 PAINT(0,0),4,0
1110 LINE(557,0)-(557,101),PSET,0
1120 CIRCLE(592,122),20,0,5.9,2.8,1.3,PSET
1130 PAINT(600,122),0,0
1140 LINE(28,13)-(130,41),PSET,2,BF
1150 LINE(32,15)-(126,39),PSET,1,BF
1160 CIRCLE(300,15),30,6,,,.42,PSET
1170 PAINT(300,15),7,6
1180 CONNECT(300,3)-(300,15)-(315,15),0,PSET
1190 LINE(420,40)-(520,110),PSET,2,BF
1200 CONNECT(520,40)-(510,35)-(410,35)-(410,35)-(410,105)-(420,110),2,PSET
1210 PAINT(414,106),2,2
1220 LINE(420,40)-(520,110),PSET,0,B
1230 LINE(420,40)-(410,35),PSET,0
1240 FOR I=80 TO 100 STEP 10
1250 LINE(420,I)-(520,I),PSET,0
1260 NEXT I
1270 LINE(470,40)-(470,80),PSET,0
1280 LINE(460,60)-(460,63),PSET,6
1290 LINE(480,60)-(480,63),PSET,6
1300 LOCATE 2,3:PRINT"NEXT I"
1310 LOCATE 2,20:PRINT"SCORE   TOP SCORE   CHANCE  PUSH KEY"
1320 RETURN
1330 '------------------------------------------------------------ PRINT SCORE
1340 SC$=RIGHT$("000000"+RIGHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))-1),6)
1350 HI$=RIGHT$("000000"+RIGHT$(STR$(HI),LEN(STR$(HI))-1),6)
1360 PT$=RIGHT$("00"+RIGHT$(STR$(PT),LEN(STR$(PT))-1),2)
1370 LOCATE 1,21:PRINT SC$;TAB(13);HI$;TAB(26);CH
1380 LOCATE 10,23:PRINT"PATTERN:";PT$
1390 RETURN
```

★サイバースティックを23,800円にしたのは誰だ？　予価は19,800円のはずだったぞ！（福島県白河市・仲山秀樹16才）……【影：予価はあくまで予価であって、熊本弁ではない。編：うーん、なるほどといってごまかす。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)用



アルファベットの早取り競争

デューダ・ドーダ

椋野　俊英

1．内　容

デューダ君とドーダ君は仲良く英語を勉強していました。２人はどちらの英語力が上なのかを知りたがっていたので，あるときアルファベット早取り競争をすることになりました。

2．操作方法

デューダ(ドーダ)君を[8][2][4][6]とジョイスティックで上下左右に操作し，順番にアルファベットを取っていってください。

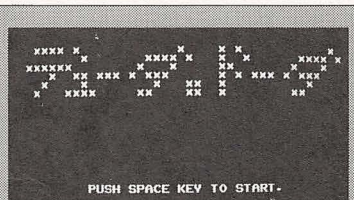
このとき，アルファベットはなぜか取られるのがイヤで画面上のどこかに逃げる場合があります。そのときはもう一度取りにいくか，それより近くにあるのを取りにいくかして，とにかく相手よりも早くＺまで取ったほうが勝ちです。

3．最後に

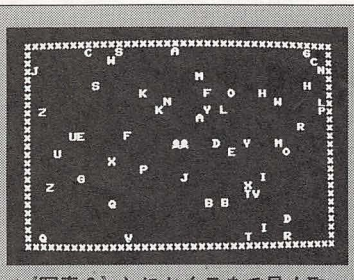
タイム表示がありますが，もし80秒台で全部取ることができたらすごいと思う。

デューダ・ドーダのプログラム・リスト

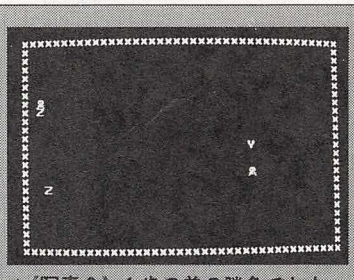
```
10 '-------------[ INIT ]--------------
20 INIT:WIDTH40:DEFINT A-Z:DIM X(1),Y(1),Z(1):CGEN1:CLICKOFF:'GOTO 100
30 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("00000000003C18810038547C38C300003C7E567E3C3C7EC3")
40 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("00000000000000000000183C3C18000000667E3C3C7E6600")
50 FOR I=32 TO 90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):C$=""
60 FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(A$,J,1))
70 A=A OR A*2:C$=C$+CHR$(A):NEXT J
80 DEFCHR$(I)=C$+C$+C$:NEXT I
90 '-------------[ TITLE ]-------------
100 CLS4:RESTORE:FOR I=4 TO 9:READ A$:LOCATE 0,I:PRINT A$:NEXT:SOUND 7,56
110 LOCATE 8,20:PRINT"PUSH SPACE KEY TO START."
120 S=STRIG(0):IF S=0 THEN 120
130 '------------[ START ]-------------
140 CLS4:X(0)=19:Y(0)=12:X(1)=20:Y(1)=12:Z(0)=65:Z(1)=65:C=1
150 FOR I=0 TO 1:LOCATE X(I),Y(I):PRINT"a":NEXT
160 LINE(0,0)-(39,24),"b",B
170 FOR I=65 TO 90:FOR J=0 TO 1
180 X=INT(RND(1)*39+1):Y=INT(RND(1)*24+1)
190 IF SCRN$(X,Y,1)<>" " THEN 180
200 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(I):NEXT J,I:TIME=0
210 '-------------[ MAIN ]-------------
220 P=C-1:S=STICK(P):XX=(S=4)-(S=6):YY=(S=8)-(S=2)
230 S=ASC(SCRN$(X(P)+XX,Y(P)+YY,1))
240 IF S=Z(P) GOSUB 370 ELSE IF S=32 THEN 250 ELSE 280
250 X(P)=X(P)+XX:Y(P)=Y(P)+YY
260 LOCATE X(P),Y(P):PRINT"a"
270 LOCATE X(P)-XX,Y(P)-YY:PRINT" "
280 IF Z(P)=91 THEN 330
290 C=(C MOD 2)+1:IF C<>1 THEN 220
300 READ M$:IF M$="RET" THEN RESTORE 520:GOTO 300 ELSE M=VAL("&H"+M$)
310 SOUND 0,M:SOUND 1,0:SOUND 8,16:SOUND 11,174:SOUND 12,15:SOUND 13,0
320 GOTO 220
330 '------------[ WINNER ]------------
340 T=TIME:PAUSE 10:CLS4:A$="WINNER IS"+STR$(P+1)+"PLAYER.":SOUND 7,87
350 FOR I=1 TO LEN(A$):LOCATE I+9,12:PRINT MID$(A$,I,1);:PLAY"V16C0":NEXT
360 LOCATE 15,16:PRINT"TIME";T:PAUSE 30:GOTO 100
370 '------------[ AVOID ]-------------
380 R=INT(RND(1)*3)+1:IF R<>1 THEN Z(P)=Z(P)+1:RETURN
390 RX=INT(RND(1)*39+1):RY=INT(RND(1)*24+1)
400 IF SCRN$(RX,RY,1)<>" " THEN 390
410 LOCATE X(P)+XX,Y(P)+YY:PRINT" "
420 LOCATE RX,RY:PRINT CHR$(Z(P))
430 RETURN
440 '----------[ TITLE DATA ]----------
450 DATA" bbbb b              b    b b          b "
460 DATA"      b       bbbb b   b  b      bbbb b"
470 DATA"bbbbbb        b   b     bb       b   b  "
480 DATA"   b  bb bbb b bbb      b b bbb b bbb   "
490 DATA"  b    b        b   bb  b         b    "
500 DATA" b   bbbb     bb    bb  b        bb    "
510 '----------[ SOUND DATA ]----------
520 DATA 9F,9F,BE,9F,8E,9F,BE,0,BE,D5,0,0,BE,D5,0,0
530 DATA 9F,9F,BE,9F,8E,9F,BE,0,D5,0,BE,D5,EF,0,0,0,RET
```



▲〈写真１〉デューダ・ドーダのタイトル画面



▲〈写真２〉とにかくＺまで早く取ったほうの勝ち



▲〈写真３〉１歩の差の勝負でした…うーん

★となりのOFに告ぐ。OFなんかを書くひまがあるんだったら俺の弟を見ならって少しは遊びなさい！（兵庫県神戸市・影のあんちゃん14才）……【影：そのとおり，では，ワタシはこれで。編集長：う，うーん。コレコレ。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



2人で競うルービック・キューブの平面板

KURU(クル) KURU(クル)

中村　理

●どうやるの？●

2人用のゲームです。箱が並んでいるのでそれをきまった順に先に並びかえたほうが勝ち。

まず,RUNさせると「プレイヤーの名前」を聞いてくるので入力してください。つぎに「色の数」を入れます。これは「3」とすれば3色です。そして「動かす回数」で画面をどのくらいくずすかということです。あまり数を大きくしても時間がかかるだけです。

そのつぎには,「動かない色の数」を打ち込みます。前に入力した「色の数」のうち何色が動かないかということです。最後に,「ちょっとややこしくするか」とたずねてきますので,ややこしくしたくなければ「0」と打ちます。これでゲーム・スタートです。

白い箱のできそこないのようなヤツを操作します。そして横にある数字の色の順番に箱を並べます。数字の持っている意味は,その数字と同じ色の箱がその数字の方向(テンキーに対応)に1箱分回転するということです。

箱を動かすには,キーボードでは5,ジョイスティクはトリガボタンを押します。

たとえば,白い箱のできそこないを操作して,青い箱のところへもっていきトリガを押したとします。このとき,青の数字が「2」であれば,その縦の列は下の方向へ回転します。

もし,順番どおりにそろったらスペース・キーを押してください。そうすると終わりです。

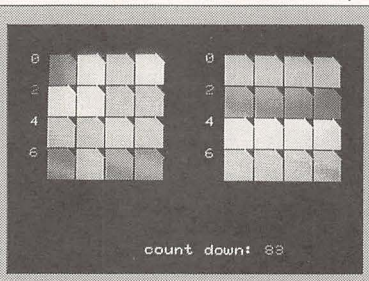
それから,「ややこしくしたくなければ」というのがありましたが,これは「0」にすると各色に対する方向が一定で「1」にすると,1回動かすごとに各色に対する方向が変わるという物です。慣れるまでこの値は「0」が良いでしょう。

とにかく,やればすぐわかります。

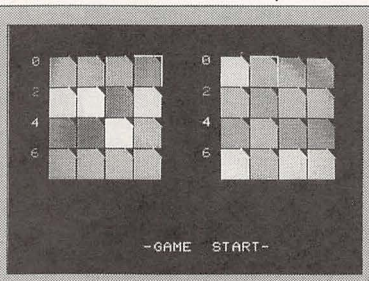
★　　★

リスト中の矢印のだしかた

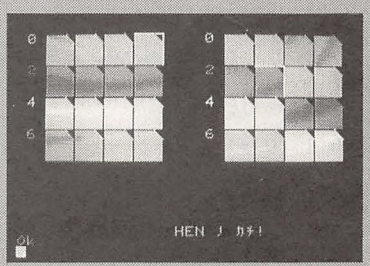
POKE＆H01A2,＆HB7↵とダイレクトで打ち込んだ後,ESCキーを1回押すごとに,その方向と同じカーソル・キーを押してください。



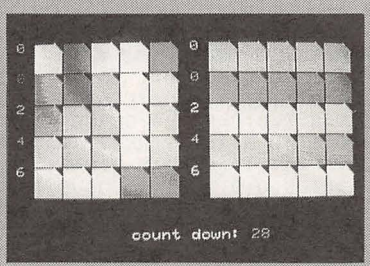
◀〈写真1〉カウント・ダウン!画面をくずしています



◀〈写真2〉さあ、もとの色と同じように並びかえるんだ



◀〈写真3〉2人で競うからこれがまた白熱するぞ

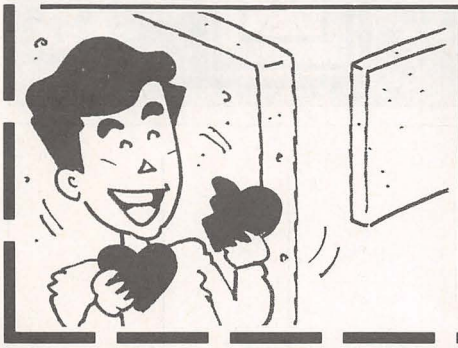


◀〈写真4〉5色でもできるぞ。慣れたらやってみよう

★PC88VAで作ったゲーム・ミュージックは投稿していいのでしょうか。88のゲーム・ミュージックはみなSRシリーズで載っているので。(宮崎県延岡市・**中尾誠15才**)…【**編**：VAでもSRでも初代でもいいよ。】

```
10  GOTO 480
20  '■■■
```

X1turboシリーズ(CZ-8FB02 V1.0)用



画面上のハートをすべて食べるんだが……

みゃっくんぽっぷ

ぴいしい

内　容

テンキーで，みゃっくんを４方向に動かし，敵につかまらないように，画面上のハートを全部食べれば１面クリアです。

緑の壁は掘ることができますが，掘ると中からハートがでてきてしまうので，それを食べなければなりません。なるべくよけいなところを掘らないようにするのがコツです。

どうですか？わかりましたか。では，がんばってください。

プログラムについて

１行１行が短いので，少しは見やすいリストになったと思います。

敵移動ルーチンに，ちょっとしたヒネリ技を使っているのでわからないところがあるかもしれませんが，あとは，基本的なことしかやってないので簡単に理解できるでしょう。

《第１表》変数表

SC＝点数
hs＝最高点数
ro＝面
Lv＝ゲームレベル
Le＝残りの数
x,y＝みゃっくんの座標
tx( ),ty( )＝敵の座標
ra＝敵の壁ぬけのしない確率
hu＝HURRYUPの時間
m1$,m2$＝みゃっくんを消すキャラ
h1$＝敵を消すキャラ
W＝時間
do＝残りのハートの数
VX,VY＝みゃっくんの移動方向

改造のアドバイス

○新しい面の作りかた

LINE文とSYMBOL文の使いかたがわかれば簡単に作れます。"hu"にHURRYUPの時間，raに敵が壁をぬけない確率を入れてください。

○その他

一度通ると青壁になって，通れなくなる壁なんか作ってみるとどうでしょう？プログラムの性質上，けっこう簡単にできます。

パワーエサやボーナス・ステージなどもいいかもしれませんね。

After word

各面の難易度の調節には力をいれています。全６面を楽しんでください。

やっぱし，スピードの速い機種はいいですね。最初，Ｐ６時代のくせがぬけなくて敵を１匹で作ったら速すぎた。ついにＰ６がこわれた。エーン。

しかし，Ｘ１のPLAY文は使いにくい。

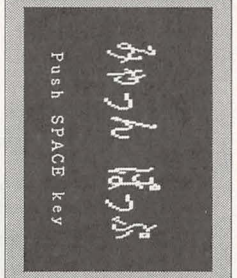
協力してくれたみんな！ありがとうございました。

みゃっくんぽっぷのプログラム・リスト

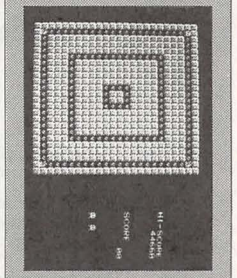
```
10 '////////////////////// みゃっくんぽっぷ
20 '                    平成元年　五月　二十三日　火曜日
30 '          Programed by ぴいしい
40 '
50 GOSUB "PC SYS"                    '共通初期設定
60 GOSUB 1530                        '専用初期設定
70 GOTO 1890                         'タイトル画面
80 sc=0:le=3:ro=1:lv=0:CLS
90 '------------------------ ゲーム画面を作る ------------------------
100 LINE(0,0)-(200,199),PSET,1,bf
110 LINE(0,0)-(23,23),"I",bf
120 LINE(0,0)-(23,23),"ｵ",b
130 LINE(1,1)-(22,22),"ﾛ",b
140 LOCATE 30,5 :PRINT "HI-SCORE"
150 LOCATE 30,10:PRINT "SCORE"
160 LOCATE 32,6 :PRINT USING "######0";hs
170 LOCATE 32,11:PRINT USING "######0";sc
180 LOCATE 30,15:PRINT STRING$(le-1,"ｱ ")
190 GOSUB 1150:ra=ra-lv*5:hu=hu-lv*10
200 x=1:y=1:tx(0)=22:ty(0)=22:m1$=" ":m2$=" "
210 tx(1)=1:ty(1)=22:tx(2)=22:ty(2)=1:w=0:vv=0
220 GOSUB 1390
230 LINE(0,0)-(200,199),PSET,0,bf
240 PLAY"g1rgredcgrgredrcrcrcdefgabc5crcrcrc4"
250 '------------------------ 中心部分 ------------------------
260 st=STICK(0):IF st=0 THEN 290
270 vx=(st=6)*(x<22)-(st=4)*(x>1)
```

★もっと時間がほしい。週休2日制にしてほしい。(高知県中村市・小川涼二32才)…【影：もっと時間も休みもお金も仕事もほしい。ムリ？：仕事ならたくさんあげますよ。影：うん？し，しまった。ついロばしっちゃった。】

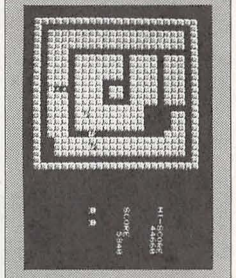
```
280 vy=(st=2)*(y<22)-(st=8)*(y>1)
290 a$=CHARACTER$(x+vx,y+vy):m2$=" "
300 IF a$<>" " THEN GOSUB 520
310 LOCATE x,y:PRINT m1$;
320 x=x+vx:y=y+vy:m1$=m2$
330 LOCATE x,y:PRINT "ｱ";
340 '
350 FOR i=0 TO lv+vv
360  m=(m+1) MOD 3
370  zx=SGN(x-tx(m)):zy=SGN(y-ty(m))
380  IF RND(1)<.5 THEN zx=0 ELSE zy=0
390  a$=CHARACTER$(tx(m)+zx,ty(m)+zy)
400   IF a$=" " OR a$="ｳ" THEN 440
410   IF a$="ｲ" THEN 470
420   IF a$="ｱ" THEN 910
430   IF RND(1)<ra/100 THEN 470          '壁ぬけをするかどうかきめる
440  LOCATE tx(m),ty(m):PRINT n1$(m);
450  tx(m)=tx(m)+zx:ty(m)=ty(m)+zy
460  n1$(m)=a$:IF n1$="ｲ" THEN n1$(m)=" "
470  LOCATE tx(m),ty(m):PRINT "ｲ";
480 NEXT i
490 w=w+1:IF w=hw THEN GOSUB 680
500 GOTO 260
510 '---------- 当たり判定 ----------
520 IF a$="ｲ" THEN 910
530 IF a$="ｳ" THEN 620
540 IF a$="ｵ" OR a$="ｱ" THEN vx=0:vy=0:m2$=m1$:RETURN
550 '---------- 壁を掘る！ ----------
560 m2$="ｳ"
570 do=do+1:sc=sc+1
580 MUSIC@ "c0"
590 LOCATE 32,11:PRINT USING "######0";sc
600 RETURN
610 '---------- えさを食べた！ ----------
620 do=do-1:sc=sc+3
630 LOCATE 32,11:PRINT USING "######0";sc
640 MUSIC@ "g0"
650 IF do=0 THEN 740
660 RETURN
670 '---------- さっさとしろ！ ----------
680 LOCATE 30,22:PRINT "HURRY UP!";
690 PLAY "o4b0agfbagfbagfcdefg"
700 vv=vv+1:ra=ra-5:w=0
710 LOCATE 30,22:PRINT "          ";
720 RETURN
730 '---------- 一部屋おわり ----------
740 LINE(1,1)-(22,22)," ",bf
750 LOCATE 6, 5:PRINT "NICE  CLEAR"
760 LOCATE 6,10:PRINT "BONUS POINT"
770 bo=ro*100
780 LOCATE 10,12:PRINT USING "######0";bo
790 PLAY "c0defrcdefrcdefrcdef"
800 FOR i=bo TO 0 STEP -10
810  LOCATE 10,12:PRINT USING "######";i
820  sc=sc+10:PLAY"c0"
830  LOCATE 32,11:PRINT USING "######0";sc
840 NEXT i
850 ro=ro+1:LOCATE 4,15
860 IF ro=7 THEN ro=1:lv=lv+1:PRINT "LEVEL UP! UP!"
870 PAUSE 10
880 le=le-(le<5)                        '一匹追加。五匹まで増える
890 GOTO 100
900 '---------- 死亡ですな。はっきり言って。 ----------
910 FOR i=0 TO 100                      '
920  a=(a+1) AND 3                      ' ぐるぐる回す処理
930  DEFCHR$(177)=HEXCHR$(ch$(a))       '
940 PAUSE 0:NEXT i                      '
950 DEFCHR$(177)=HEXCHR$(ch$(0))
960 LOCATE x,y:PRINT m1$;
970 PLAY "b2agfed3r1d4cdedc
980 le=le-1
990 IF le=0 THEN 1040
1000  FOR i=0 TO 3:LOCATE tx(i),ty(i):PRINT n1$(i);:NEXT
1010 LOCATE 30,15:PRINT STRING$(le-1,"ｱ");"  ";
1020 GOTO 200
1030 '---------- 遊戯終了。おしまいです。 ----------
1040 LINE(1,1)-(22,22),"ｵ",bf
1050 LOCATE 8,10:PRINT "GAME OVER"
1060 PLAY "c3rcrc1rfrfrfrd3rdrc"
1070 IF sc>hs THEN hs=sc
1080 '---------- タイトル画面 ----------
1090 SYMBOL (20,50),"みゃっん　ぼっぶ",2,4,2
1100 SYMBOL (19,49),"みゃっん　ぼっぶ",2,4,6
1110 CLS
1120 SYMBOL (32,160),"Ｐｕｓｈ　ＳＰＡＣＥ　ｋｅｙ",1,1,7
1130 IF INKEY$<>" " THEN 1130
```



▲〈写真1〉タイトル画面はこんなイメージ



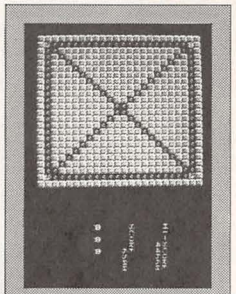
▲〈写真2〉ゲーム画面はこんなイメージです。



▲〈写真3〉ステージクリアーを throughout 画面です。

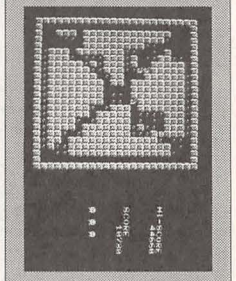
```
1140 CLS 4:GOTO 80
1150 '---------- 画面作製 ----------
1160 ON ro GOTO 1180,1210,1240,1280,1310,1350
1170 ' room 1----------
1180 LINE( 5, 5)-(18,18),"ウ",b :LINE(10,10)-(13,13),"ウ",b
1190 ra=90:hu=250:RETURN
1200 ' room 2----------
1210 LINE( 1, 1)-(22,22),"ウ"   :LINE(22, 1)-( 1,22),"ウ"
1220 ra=90:hu=250:RETURN
1230 ' room 3----------
1240 LINE( 1, 1)-(22,22),"ウ",bf:LINE( 1, 1)-(22,22),"オ"
1250 LINE(22, 1)-( 1,22),"オ"   :LINE( 8, 8)-(15,15),"I",bf
1260 ra=95:hu=350:RETURN
1270 ' room 4----------
1280 SYMBOL(5,2),"P",1,1,7,,"ウ":SYMBOL(12,7),"C",1,1,7,,"ウ"
1290 ra=70:hu=200:RETURN
1300 ' room 5----------
1310 LINE( 5, 5)-(18,18),"ウ",b
1320 SYMBOL(5,2),"X",1,1,7,,"オ":SYMBOL(12,7),"1",1,1,7,,"オ"
1330 ra=60:hu=150:RETURN
1340 ' room 6----------
1350 LINE( 3, 3)-(20,20),"ウ",bf
1360 SYMBOL(5,4),"※",1,1,7,,"オ"
1370 ra=70:hu=300:RETURN
1380 '---------- キャラ表示----------
1390 do=0
1400 LOCATE 1,1:PRINT "ア";
1410 FOR i=0 TO 2
1420  LOCATE tx(i),ty(i):PRINT "イ";
1430  n1$(i)=" "
1440 NEXT i
1450 '---------- えさの勘定----------
1460 FOR zx=1 TO 22
1470  FOR zy=1 TO 22
1480   a$=CHARACTER$(zx,zy)
1490   IF a$="ウ" THEN do=do+1
1500  NEXT zy
1510 NEXT zx
1520 RETURN
1530 '---------- 初期設定
1540 PALET 1,0:PRW 2:CGEN 1    :KEY 7,"Width 80"+CHR$(13)
1550 hs=0
1560  FOR i=1 TO 3
```

```
1570   READ ch$(i)
1580  NEXT i
1590 RESTORE 1860:READ ch$(0)
1600 RETURN
1610 '---------- PC SYSTEM Version 0.5
1620 LABEL "PC SYS"
1630 WIDTH 40,25,0,1:INIT:CLS 4:CLICK OFF:KLIST 0:KMODE 1
1640 DEFINT a-z
1650 PRINT "PC System setting....."
1660 FOR o=32 TO 90:a$="":FOR l=1 TO 8
1670   a=ASC(MID$(CGPAT$(o),l,1))
1680   a$=a$+CHR$(a)        :NEXT L
1690  c1$=CHR$(0,0)+MID$(a$,3,3)+CHR$(0,0,0)
1700  c2$=CHR$(0)+MID$(a$,2,5)+CHR$(0,0)
1710 DEFCHR$(o)=c1$+a$+c2$
1720 NEXT o
1730 '---------- Character data set (P.C.G)
1740 RESTORE 1860
1750 FOR i=177 TO 181
1760  READ a$:DEFCHR$(i)=HEXCHR$(a$)
1770 NEXT i
1780 '---------- PC Title
1790 PALET 1,0:CLS
1800 SYMBOL (72,96),"Presented by びいしい",1,1,1
1810 FOR i=1 TO 7
1820  PALET 1,i
1830 PAUSE 1:NEXT i:PAUSE 10
1840 CLS 4:RETURN
1850 '---------- P.C.G data
1860 DATA 0000000000000000 3CFFDBDBFF7E24E7 3C7E5A5A7E7E0000
1870 DATA 0080CC7E0E76FE7F 3078300402000000 0000000402000000
1880 DATA 0000002000000000 0000343C3C180000 0000002000000000
1890 DATA 7ED580C080C08040 7ED580C080C08040 7EFFFDFEFDFED56A
1900 DATA 7EFFFDFEFDFED56A 7ED580C080C08040 7ED580C080C08040
1910 DATA 0000000000000000 3CFEBFBEFF7E24E7 3CF0A0A0F07C0000
1920 DATA 0000000000000000 3CFFFFFFFF7E24E7 3C7E3C7E3C7E0000
1930 DATA 0000000000000000 3C7FFD7DFF7E24E7 3C0F05050F3E0000
1940 '          協力してくれた人々
1950 'TEST PLAYER & DEBUGER
1960 '     ◎ＲＳＣ 吉田    ○ＫＭＮ 小松崎    ○加納 康正
1970 '     ○ヨッシー寺子屋
```



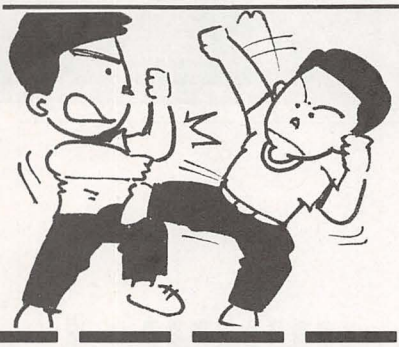
◀《写真４》なめ移動ができないからちょっときびしい面

▶《写真５》思わず掘らなくてもいい壁を掘っちゃうと大変



★私はＯＦに何度か載っているがいまだにつぐ美さんに返答してもらったことがない。オーイ！つ・ぐ・みさんいるなら返事して。(茨城県取手市・671860　17才)…【影：ああ，つぐ美ちゃんのでるスペースが……。】

X68000用



2人でも遊べるデカキャラ格闘ゲーム

負(ま)けじ魂(たましい)

岩田　雅之

ゲーム内容

なんか渋いタイトルがついているので，どんなゲームかと思うかもしれませんが，要するに，なぐる！ける！の格闘(かくとう)ゲームです。

あそびかた

ジョイスティックで行ないます。

まず，タイトル画面で1人プレイか2人プレイかを選択します。1人プレイのときはランク（1がやさしい）も選択してください。

スティックで左右の移動，スティックの下でしゃがみます。しゃがんでいる間は攻撃を受けません。

Aボタンでキック，Bボタンでパンチです。キックとパンチのちがいはというと，キックはダメージは大，そのかわり動きがのろくなり，スキができてしまいます。パンチはその逆です。

3ポイント先取で勝ちとなります。

プログラムについて

キャラのアニメはHOME関数を使っています。

他にはこれといったテクニックは使っていないと思います。はじまる前に時間がかかりすぎると思う人がいるかもしれません。じつは絵を描くのがのろいのです（そのかわり，ちゃんとふちどりがついていますが）。

これをなんとかしたいと思ったら，自力で，絵をディスクに落としてやって，つぎからはこれを読むようにするといいと思います。本当はやろうと思ったのですが，これ以上長いのも考えものですし……。

入力の注意

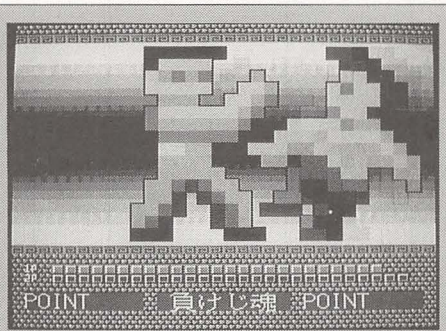
英文字の大文字と小文字は意味があります。ちゃんとわけて入力してください。

最後に

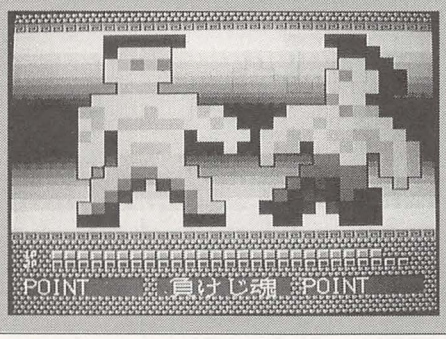
じつは，このゲームは最初は2人プレイだったのですが，古いべ



◀《写真1》1人でも2人でも遊べるぞ。ジョイスティック2本用意して



▶《写真2》このデカキャラを見て見て。これが一応アニメしてる



◀《写真3》それパンチ！ギャーッ！熱くなるぞこの格闘ゲームは



▶《写真4》3ポイント先取したほうの勝利。うーん，なかなか

★くっ，まにあわなかったか。くやしいっ!!（東京都港区・**佐治康之13才**）……【**編**：くっ，やはり影さんの原稿は間に合わなかったか。**つぐ美**：影さん悪気はないだろうけど単に忘れちゃうんですよね，頼まれたこと……。】

```
180 if ST=2 and STF(PT)=0 then P(PT)=3        :PC(PT)=0:STF(PT)=1 :return()
190 if TR>0 and TRF(PT)=0 then P(PT)=TR mod 3:PC(PT)=0:TRF(PT)=TR:return()
200 X(PT)=X(PT)+((ST=4)-(ST=6))*4:PC(PT)=(PC(PT)-(ST=4)-(ST=6)) and 1
210 i=X(PT):X(PT)=i*(i>0)*(i<129)-128*(i>128):endfunc
220 /*=============================================( ﾃｷ ﾉ ｳｺﾞｷ              )
230 func enemy_move():int s,p,c,i,j:s=X(1)-X(0):p=P(0):c=PC(0)
240 ST=0:TR=0:i=(s<64):j=(s<70):while s>50:ST=4:break:endwhile
250 while ((p=1)*(c>4)+(p=2)*(c>4)+(p=4))*j:TR=1:break:endwhile
260 while ((p=0)+(p=1)*(c<3)+(p=3)*(c>1))*i:TR=2:break:endwhile
270 while ((p=1)*(c>3)+(p=2)*(c>2))*j       :ST=2:break:endwhile
280 while (i=0)*(s<78)*(p=0)*(rnd()<0.2#)   :TR=1:break:endwhile
290 while rnd()>RANK:ST=rnd()*3+4:TR=rnd()*4:break:endwhile:endfunc
300 /*=============================================( ﾜｻﾞ                   )
310 func waza():int h1,h2,dm,max,p:PC(PT)=PC(PT)+1:p=PC(PT)
320 switch P(PT):case 1:HX=256:HY=KY(p-1):HP=0:h1=4:h2=0:dm=3:max=6:break
330               case 2:HX=  0:HY=PY(p-1):HP=1:h1=3:h2=4:dm=1:max=4:break
340               case 3:HX=  0:HY=336    :HP=0:h1=0:h2=0:dm=0:max=2:endswitch
350 while p=h1 or p=h2:DM(PT)=dm:break:endwhile:if p=1 then m_play(PT*2+6)
360 while p>max:HX=0:HY=0:HP=0:P(PT)=0:PC(PT)=0:break:endwhile:endfunc
370 /*=============================================( ﾊﾝﾃｲ                  )
380 func check():int i,dm,p,np:p=PT:np=NPT:if X(1)-X(0)>64 then return()
390 for PT=0 to 1:NPT=PT xor 1:dm=DM(NPT):if P(PT)>2 or dm=0 then continue
400 while dm>LF(PT):dm=LF(PT):break:endwhile:HX=0:HY=336:HP=1:chr_put()
410 for i=1 to dm:bg_put(0,3+LF(PT)-i,25+PT,41):next:i=PT*2+6:m_stop(i)
420 m_play(i-1):P(PT)=4:PC(PT)=0:LF(PT)=LF(PT)-dm:next:PT=p:NPT=np:endfunc
430 /*=============================================( ﾀﾞﾒｰｼﾞ                )
440 func damage():PC(PT)=PC(PT)+1:HX=0:HP=1:HY=336
450 X(PT)=X(PT)+(PT*2-1)*4*(X(PT)<>0)*(X(PT)<>128)
460 while PC(PT)>3:P(PT)=0:PC(PT)=0:break:endwhile:endfunc
470 /*=============================================( 1ｼｱｲ ｵﾜﾘ              )
480 func game_end():int i,j,k,l:if LF(1)=0 then PT=0 else PT=1
490 NPT=PT xor 1:PO(PT)=PO(PT)+1:PC(PT)=0:P(PT)=0
500 locate 7+21*PT,14:color 10+PT:print string$(PO(PT),"□")
510 mes(4,5,14+PT," -  PLAYER"+str$(PT+1)+" WON !!  - ",0)
520 for i=0 to 100:for j=0 to 10:next:if P(PT)=0 then P(PT)=rnd()*2+1
530 waza():chr_put():next:mes(10,9,14+PT," = PUSH BUTTON! = ",1):endfunc
540 /*=============================================( ｹﾞｰﾑ ｾｯﾄ              )
550 func game_set():int i:m_stop():m_block(1):m_play(1,2,3,4):m_block(0)
560 mes(3,3,9," -  G A M E  S E T  - ",0):for i=0 to 2000:next
570 mes(2,5,14+PT," - WINNER IS PLAYER"+str$(PT+1)+" !! - ",0)
580 mes(11,9,14+PT," = PUSH BUTTON! = ",1):m_stop():endfunc
590 /*=============================================( ﾒｯｾｰｼﾞ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ        )
600 func mes(x,y,c,s;str,w):int sl,i,j,k:sl=len(s)-1:m_block(1):m_play(5)
610 locate x,y:color c:print s;:y=y*2:for i=0 to sl*2:for j=0 to 3
620 bg_put(1,x+(j+1 shr 1 and 1)+i*2,y+(j mod 2),41):for k=0 to 400:next
630 next:next:m_stop(5):m_block(0):if w=0 then return()
640 repeat:until strig(1)+strig(2)=0:repeat:until strig(1)+strig(2)
650 bgb(1,0,2,31,22,552):endfunc
660 /*=============================================( ﾒﾝ ﾉ ｼｮｷｶ             )
670 func round_init():int i
680 for i=3 to 30:for j=0 to 1:bg_put(0,i,j+25,295-j):next:next
690 X={ 16,112 }:P={ 0,0 }:PC={ 0,0 }:LF={ 28,28 }:endfunc
700 /*=============================================( ｹﾞｰﾑ ﾉ ｼｮｷｶ           )
710 func game_init():color[65535,31710,62,1984]:sp_disp(1):color 9
720 vpage(13):home(0,496,496):home(2,400,496):home(3,256,496):PO={0,0}:VP=13
730 locate 1,14:print "POINT      負けじ魂  POINT    ":con(1):endfunc
740 /*=============================================( ﾀｲﾄﾙ                  )
750 func title():dim g1(8191),g2(4095),g3(8191),i,j,k,l,m,n,o:dim str s(5)
760 for i=0 to 4:s(i)="1P PLAY  RANK"+str$(i+1):next:s(5)="   2P PLAY    "
770 con(0):sp_disp(0):color [0,,,64808]:vpage(7):color:cls
780 apage(0):get(0,0,255,255,g1):fill(0,0,255,255,11)
790 sym2(8,30,"=負けじ魂=",2,2,11,0):sym2(64,220,"PUSH BUTTON",2,0,3,1)
```

《第1表》変数表

X	プレイヤーのX座標
LF	プレイヤーのライフ
P	プレイヤーのパターン
PC	プレイヤーのアニメのカウント
DM	プレイヤーのダメージ
PO	プレイヤー・ポイント
ST.TR	ジョイスティック関係
STF.TRF	ジョイスティックのフラグ
PT	処理しているプレイヤー
NPT	処理していないプレイヤー
VP	表示しているページ
HP	キャラを表示するページ
HX	キャラを表示するX座標
HY	キャラを表示するY座標
MD	1人プレイか2人プレイか
KY	キックのアニメのデータ
PY	パンチのアニメのデータ
RANK	1人プレイのときの難度

CHECKER FLAG

Dr.D：いやはや，これだけのデカキャラを動かすとは大したものじゃのう。

影：でもでも，キャラのでかいわりにはパンチとキックのリーチが短すぎません？接近しないとあたんないし。

Dr.D：だからこそむずかしさが増していいのじゃよ。

編：キャラがでかいわりには何か単純なグラフィックですね。

Dr.D：複雑な絵にすると，とてもDATAがこれだけではすまんのじゃよ。まあ投稿上のテクニックってものかのう。

★　★

ん も改造してみてもよいのではないでしょうか。

★参考

●ベーマガ'89年9月号
「A・JAX」栗田氏
●ベーマガ'88年11月号
「グラディウスII 4面」川野氏

★　★

負けじ魂のプログラム・リスト

```
 10 dim X(1),LF(1),P(1),PC(1),DM(1),PO(1),ST,TR,TRF(1),STF(1)
 20 dim PT,NPT,VP,HP,HX,HY,MD,KY(7),PY(5):float RANK=0.1#
 30 KY={0,0,168,336,168,168,0}:PY={0,0,168,168,0}:init()
 40 /*=============================================( ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ              )
 50 while 1:title():game_init():m_play(1,2,3,4):repeat:round_init():repeat
 60 for PT=0 to 1:NPT=PT xor 1:DM(PT)=0:ST=stick(PT+1):TR=strig(PT+1)
 70 if P(PT)=0 then if MD or PT=0 then move() else enemy_move():move()
 80 while P(PT)>0 and P(PT)<4:waza():break:endwhile:if P(PT)=4 then damage()
 90 chr_put():STF(PT)=STF(PT)*(ST=2):TRF(PT)=-TRF(PT)*(TRF(PT)=TR):next
100 check():if X(1)-X(0)<32 then P(0)=4:P(1)=4:PC(0)=0:PC(1)=0
110 until LF(0)=0 or LF(1)=0:game_end():until PO(PT)>2:game_set():endwhile
120 /*=============================================( ｷｬﾗ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ           )
130 func chr_put():VP=VP and (3 shl NPT*2):VP=VP+pow(2,PT*2+HP)
140 if (VP and 8)=0 then VP=VP or 8:home(3,256,496)
150 home(HP+PT*2,(HX+512-X(PT)) mod 512,(HY+496) mod 512):vpage(VP):endfunc
160 /*=============================================( ﾌﾟﾚｲﾔｰ ﾉ ｳｺﾞｷ          )
170 func move():int i:HP=0:HX=0:HY=168*PC(PT)
```

★影さん，「アニメじゃない」というアニメの曲があるのを知っていますか？（北海道旭川市・古川秀司13才）……

【影：昔，「この本を読むな」と書いた週刊誌がよく売れたという話があるけどベーマガでもやりますか。】

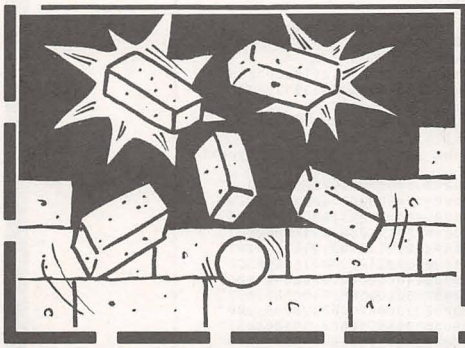
★表紙の「だれでも～45本掲載」というのが小さく書かれるようになった。それが一番大きくていいはず。2，3年前はそうだった。それが「ベーマガ」じゃないのか。(神奈川県横浜市・佐藤勝也16才)……【一同：うーん。】

```
 800 apage(1):get(0,0,255,127,g2):fill(0,0,255,127,0):fill(0,0,255,78,11)
 810 apage(2):get(0,0,511,127,g3):fill(0,0,511,127,0)
 820 for i=0 to 3:home(i,0,0):j=pow(1.32#,3-i)*8
 830 fill(0,80-k,511,80-k-j,15-i):mesh(79-k-j/2-j,j,14-i):k=k+j:next
 840 for i=0 to 5:color 7-8*(i=0):locate 9,6+i-(i=5):print s(i):next:con(1)
 850 for i=0 to 50:line(32+i,32,i,79,4):next:palet(4,65535):apage(0)
 860 i=0:j=0:repeat:i=i-(i<98):j=j+8:home(1,0,i¥2):home(2,511-j and 511,0)
 870 k=stick(1):while k:l=l-(k=8)*(l>0)+(k=2)*(l<5):n=l+(l>0):o=l-(l<5):k=0
 880 for m=n to o:color 7-8*(m=l):locate 9,6+m-(m=5):print s(m):next:endwhile
 890 until strig(1):RANK=l/5#:MD=(l=5):con(0):put(0,0,255,255,g1):apage(1)
 900 put(0,0,255,127,g2):apage(2):put(0,0,511,127,g3):palet(4,4740):endfunc
 910 /*=================================================( ｼｮｷｶ                )
 920 func init():screen 0,1,1,1:window(0,0,511,511)
 930 sp_init():sprite_set():bg_set(0,0,1):bg_set(1,1,1)
 940 m_init():music_set():gr_set():endfunc
 950 /*=================================================( ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ﾉ ｶｷｺﾐ      )
 960 func gr_set() :dim i,j,k,pl(15)
 970 pl={     0,   32,   48,22590, 4740,46954,42598,36128
 980     , 1024, 1536,24512,    0,33560,44064,54568,65072}
 990 for i=0 to 15:palet(i,pl(i)):next
1000 vpage(0):apage(3):for i=0 to 3:j=168*i:k=0:for l=0 to 3:m=pow(1.5#,3-l)*8
1010 fill(0,j+k,511,j+k+m,15-l):fill(0,j+167-k,511,j+167-k-m,15-l)
1020 mesh(j+k+m/1.5#,m,14-l):mesh(j+168-k-m/1.5#-m,m,14-l):k=k+m:next:next
1030 for i=0 to 1:for j=0 to 8:apage(i*2+j¥6)
1040 w_put(((j¥3) mod 2)*256+i*(-2)+1,(j mod 3)*168+4,i xor 1,j):next:next
1050 bg_fill(1,298):bg_fill(0,41):bg_put(0,1,25,292):bg_put(0,1,26,293)
1060 bgb(1,0,1,31,1,296):bgb(1,0,2,31,22,552):bgb(1,0,23,31,23,296)
1070 bgb(1,1,28,9,29,41):bgb(1,11,28,20,29,41):bgb(1,22,28,30,29,41):endfunc
1080 /*=================================================( ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾉ ﾃｲｷﾞ       )
1090 func sprite_set():int i,j,k,cwc,dwc,dc:dim char cw(5000),c(255)
1100 dim str w1,w2,w3,dw(5000)[1],d$(21)[68]={
1110 /*2-4-6-8-A-C-E-0-2-4-6-8-A-C-E-0-2-4-6-8-A-C-E-0-2-4-5-8-A-C-E-0:SUM
1120 "G7K5GAL34GA76765GAL4GBM2G9L7G556L26L266G35655M4565G2L30L4056G35G:F11",
1130 "25M25055G7J4055G6J2223305G5332101233G6321G2123G5332G4123G4K2G4K2:DE8",
1140 "G7K5GAL34GA76765GAL4GBM2G9L7G556L26L266G35655M4565G2L30L4056G35G:F11",
1150 "25M25055G7J4055G6332213205G63221332G81213321G9111321GAK4W5DK2GAK2:E17",
1160 "54G9445575GB7L2G95655665G7L266L3G5556L465G556335J265G63313321O6G:E3C",
1170 "63213321G8K20K2GAK2GDK2GC5544GA575544G9L344G975544G8L2766G8556L4:E9C",
1180 "G65565M355G4556033656655G3560J350065G612233G26G711233GA331344G83:DCB",
1190 "22144G9K2GEK2GDK2GC5544GA575544G9L344G975544G7L3766G7L26L4G4L266:ED4",
1200 "5M355G4660335656655G5J3550065G5321J2G26G4331I21G7K20321GB322GCK2:E23",
1210 "W10K2G340055G454400430L400575K2J20M2556L24401233G2656L2440012330:DBD",
1220 "56556644G31233556L2G6122355655G7112356655G7112360655G7123G265G71:D9B",
1230 "23G265G8133G26G8123GC122GDK2GBK2GDK2GC5544GA575544G9L344G975544G:EB1",
1240 "7L3766G7L26L4G555665M355G4566055656656G36G2335506656G6J40656G53I2:E34",
1250 "33006G532212321G6422102211G744G2K2G8K5GAL34G66G276765G565500L4G5:E0D",
1260 "765500M2G776L57G77M57G8N5GB6655GBJ3GAJ4G93321233G733210133G73210:E67",
1270 "01233G6321G2123G5K2G3K2G94G3K3G55G45K3G3550400575554G4L2004557505:E10",
1280 "G36L206L2055G46L3M2556G566L56G7656L26G8665M2G8J2556G8J6G733I3J2G:EC9",
1290 "5332H32233G34221G31223G444G5123GCK2G9L7FF10V215V541F10F1F15FL3E4:E69",
1300 "0F10F1F15FL3E40F10V215FL3E40F10FH25FL3E4V21F1005FU44H5005K6G7J7V:EF5",
1310 "21V213V5211F1F1F13FJ3E200F1F1F13FJ3E2V21V213FJ3E2FH2FH23FJ3E2V21:EF7",
1320 "F1003FU42H5003I6J71FEE1FEEL631U21U2J5531EE11EE13L3353H735355353E:EB2",
1330 "E1FEE1F35J353EE1U21E3L53E11EE11EJ7H7WFF----------------------:DC9"}
1340 repeat:j=0:for i=1 to 64:dw(dwc)=mid$(d$(dc),i,1):j=j+asc(dw(dwc))
1350 dwc=dwc+1:next:j=j and 4095:j=j-sh(right$(d$(dc),3)):dc=dc+1
1360 while j:print "Err";dc*10+1110:beep:end:endwhile:until dw(dwc-1)="-"
1370 for i=0 to dwc-1:j=asc(dw(i)):w1=dw(i):w2=dw(i+1):w3=dw(i+2)
1380 if j=45 then break else if j<'G' then cw(cwc)=sh(w1):cwc=cwc+1:continue
1390 if j<'W' then k=sh(w2):j=j-'G':i=i+1 else k=sh(w2+w3):j=j-'W':i=i+2
1400 for m=0 to k:cw(cwc)=j:cwc=cwc+1:next:next:k=(cwc-1)¥256
1410 for i=0 to k:for j=0 to 255:c(j)=cw(i*256+j):next:sp_def(i,c):next
```

```
1420 for i=0 to 15:sp_color(i,0,2):next:endfunc
1430 /*=================================================( ｵﾝｶﾞｸ ﾉ ﾃｲｷﾞ          )
1440 func music_set():int i,j:dim str w[256],p(10)[256]:dim char v(4,10),o(14)
1450 for i=1 to 16:m_alloc(i,1000):next:m_block(0):m_tempo(150)
1460 v={58,15,0,0,0,0,0,0,0,3,0,18,4,2,5,2,30,0,0,0,0,0,0,24,14,12,7,6,38,0,6,0,
1470   +0,0,24,8,6,7,6,24,0,0,0,0,0,0,31,10,6,8,5,4,0,0,0,0,0,0}:m_vset(70,v)
1480 p(0)="    |:255@70o3l8v15q7p1y48,31":p(1)="    |:255@70o3l8v15q7p2y49,47"
1490 p(2)="r16|:255@70o3l8v13q7p2y50,63":p(3)="r16|:255@70o3l8v13q7p1y51,79"
1500 p(4)="c.g.<c>c.g.b-c.g.<c>c.g.b-"
1510 w=">a-.<a-.>a-a-4<a-4>g.<g.>gg4<g4>g-.<g-.>g-g-4<g-4>"
1520 p(5)=w+"f.<f.>fg-4<g4":p(6)=w+"v15g.<g.>gg4<g4>g<g16>g16<g16>g<g16>g<ggg"
1530 p(7)="cc16c16<c16>cc16c<c>d<d>e-e-16e-16<e-16>e-e-16e-<e->>b-<b->
1540 p(8)="a-a-16a-16<a-16>a-a-16a-<a->a-<a->gg16g16<g16>gg16g<g>g<g
1550 p(9)=">b-<b->b-<b->b-<b->b-<b->g<g>g<g>g<g>g<g"
1560 p(10)=">b-<b->b-<b->b-<b->b-<b->f<f>g<g>a-<a->b-<b-:|"
1570 o={0,4,4,4,4,4,4,4,5,6,7,8,7,8,9,10}
1580 for i=0 to 3:o(0)=i:for j=0 to 14:m_trk(i+1,p(o(j))):next:next
1590 w="o1v15l32@47g@45cv14cv12cv10cv8cv6cv4cv2c":m_trk(5,w):m_trk(7,w)
1600 w="@68l48v15o4|:6c:|":m_trk(6,w):m_trk(8,w)
1610 p(4)="c4.c4c4cc4.c4c4cc4.c4c4cc4.c4c4cd4.d4dddd4.d4dddc4.c4cccc4.c4ccc"
1620 p(5)="b-4.b-4b-b-b-b-4.b-4b-b-b-a4.a4aaaa4.a4aaaa4.a4aaaa-4.a-4a-a-a-"
1630 p(6)="b-4.b-4b-b-b- g4.g4ggggg-ga-gagg:|"
1640 for i=0 to 3:m_trk(9+i,p(i)):for j=4 to 6:m_trk(9+i,p(j)):next:next
1650 m_trk(13,"v13@63o1y48,20p3|:256c64&a32:|"):endfunc
1660 /*=================================================( ｶﾝｽｳ
1670 func int sh(s;str):return(val("&H"+s)):endfunc
1680 func sym2(x,y,s;str,b,f,c1,c2) :int i,j,k,l
1690 for i=0 to 1:for j=0 to 1:k=(i=0)+i:l=(j=0)+j
1700 symbol(x+k,y+l,s,b,b,f,c2,0):next:next:symbol(x,y,s,b,b,f,c1,0):endfunc
1710 func con(c) :int i :contrast(c*15) :for i=0 to 2000 :next :endfunc
1720 func mesh(y,h,c):int i
1730 for i=0 to h:line(0,i+y,511,i+y,c,&H5555 shl (i and 1)):next:endfunc
1740 func w_put(x,y,v,cn)
1750 dim char c(255):int i,j,k,l,m,n,o,p,q,r,s,t:sp_pat(cn,c)
1760 for i=0 to 15:for j=0 to 15:k=i*16+15*v+j*(v*(-2)+1):t=c(k)
1770 l=x+j*8:m=y+i*10:n=l+7:o=m+9:p=l-1:q=m-1:r=n+1:s=o+1:if t=0 then continue
1780 p=p+(c(k+(1-v*2)*(j>0))<>0)*(j>0):q=q+(c(k+16*(i>0))<>0)*(i>0)
1790 r=r-(c(k-(1-v*2)*(j<15))<>0)*(j<15):s=s-(c(k-16*(i<15))<>0)*(i<15)
1800 t=t-7*(v=0)*(t>0)*(t<4):box(p,q,r,s,11):fill(l,m,n,o,t):next:next:endfunc
1810 func bgb(p,x1,y1,x2,y2,cn):int i,j,k,l
1820 for i=x1 to x2:for j=y1 to y2:bg_put(p,i,j,cn):next:next:endfunc
1830 func m_block(n):int i:for i=n*8+1 to n*8+8:m_assign(i-n*8,i):next:endfunc
```


評…私は知ーらない(影)
by TOHT is DEAD
あまなつ
——
まったくもって
まったく
なんてこと
だ
ふぅ
ちょっと
ちょっと
ちょっと

X68000用



立体型ブロックくずし

BLOCK(ブロック) BUSTER(バスター)

高橋　潤

内容

ブロックくずしが立体になったものです。全部で15面まであります。むずかしいゲームですが，コンティニューもつけておきましたので，がんばってクリアしよう。

遊びかた

RUNしてしばらくすると，タイトル画面がでます。1面からはじめたいときは[S]キーを，コンティニューをしたいときは[C]キーを押してください。

そして，しばらくすると画面にブロックがでてきて音楽がかかりますので，マウスボタンを押すとスタートします。

あとは，マウスでレンガを操作して赤いブロックを全部こわせばクリアです。白いブロックは1UP，6面からの黄色いブロックは破壊できません。全面クリアすると65,536色モードによるグラフィック・デモ(?)を見ることができるので，がんばってクリアしよう。

改造法

このプログラムは，Cコンパイラでマシン語にすることが可能ですので，玉の動きを細かく（10倍くらいがよい）して，それからマシン語にしよう。とても動きがなめらかになります。

《第1表》変数表

R	ラウンド・データ
rd	プレイしているステージ
X，y，z	玉の位置
gx，gy	玉の画面上の位置
mx，my	自分の位置
SC	点数
me	自機の数
vx,vy,vz	玉の移動量
tc	赤いブロックの数

CHECKER FLAG

編：こりゃあ，めずらしい。立体版ブロックくずしですね。

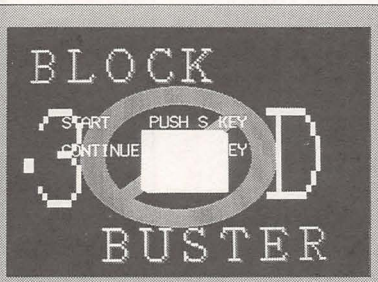
Dr.D：うむ，マウス対応のX68000だからこそできるゲームと言っていいのう。

編：ええ確かに。このゲーム内容だとマウスが使えなかったらそれなりに痛いですね。

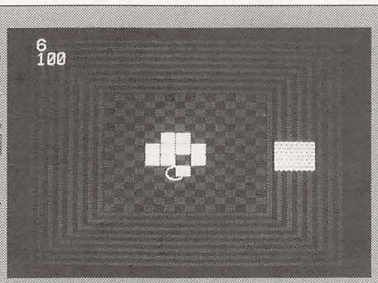
Dr.D：というよりゲームにならんことじゃろうな。移植を考える人もそこのところを重視してかかってくれたまえ。

影：ところで，やはりつぎは立体版テトリスですかねェ？

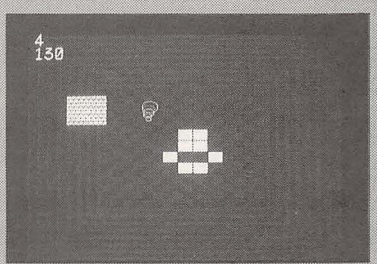
Dr.D：きびしいところじゃな。



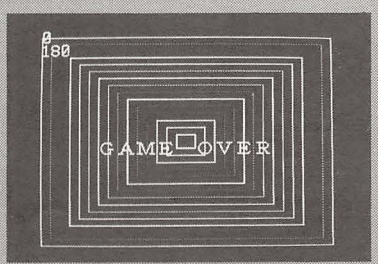
◀《写真1》Sキーで最初から，Cキーでコンティニュー



◀《写真2》立体的なブロックくずしなんてこりゃはじめて



◀《写真3》バックのグラフィックがまたこってるんだ



◀《写真4》こりゃむずかしいぞ。ゲーム・オーバーだ

★X68000EXPERT-HDがほしい私はMZ-1500ユーザーである。(北海道函館市・船越直弥16才)……【影：サイフに50円しかなかった私は，これでは電車にも乗れない，どうしようと思いつつゲーム・センターへ。】

BLOCK BUSTERのプログラム・リスト

```
 10 /*---- B l o c k  b u s t e r s  3 D programed by Jun.Takahashi ----*/
 20 /*---- 変数宣言 ----*/
 30 dim char pat(63),vo(4,10),po(50):dim int pl(15),si(47),SI(47),rd,ss,br
 40 dim str pd(20)[255],dt(3)[64],R(29)[64],sr,vd[200]:int gx,gy,mx,my
 50 for i=1 to 13:m_alloc(i,3000):next:/*MS_ENDING():end
 60 /*---- キャラクタ と 画面の設定 ----*/
 70 screen 0,1,1,1:mouse(0):msarea(0,0,223,223):sp_init():sp_disp(1):sp_off()
 80 pl={0,1530,1300,960,52850,42280,31710,52840,32020,21440
 90    ,53180,0,0}:for i=0 to 12:palet(i,pl(i)):next
100 dt(0)="11121112111211121112111233323332121112111211211121112111321332333 3"
110 dt(1)="11221111122111111221111122211111122111111221111133323333333233333"
120 mouse(2):mouse(4):bg_set(0,0,1):bg_fill(0,257):for i=0 to 63
130 pat(i)=val(mid$(dt(int(i/64)),i+1-int(i/64)*64,1)):next:sp_def(0,pat,0)
140 pl={0,32370,21480,20}:for i=0 to 3:sp_color(i,pl(i),1):next
150 bg_scroll(0,255,255):for x=0 to 3:for y=0 to 3:bg_put(0,x,y,256):next:next
160 /*---- ラウンドデータ ----*/
170 R(0)= "000000000000000000000000000000000000000000000000000001400000055000"
180 R(1)= "0005D0000001400000000000000000000000000000000000000000000000000000"
190 R(2)= "4000000110000004040000100100004000400100001004000004100000014000"
200 R(3)= "0001400000041000001004000040030001000040040000101000000440000001"
210 R(4)= "5555555540000001400000014000000140555501404001014040010140414101"
220 R(5)= "4043410140400101404001014055550140000001400000014000000155555555"
230 R(6)= "0555555001555540005555000015540000055000000140000000C00000004000"
240 R(7)= "0001000000030000000140000005500000155400005555000155554005555550"
250 R(8)= "5500005755000055550005555000055000000000000000005500000055000"
260 R(9)= "0005500000055000000000000000005500005555000055550000555D5000055"
270 R(10)="0008000000089400000881400008801000088004000880040058804050880 10"
280 R(11)="1008814040089400400880004088001008800005088000058800000 0C000"
290 R(12)="0002800000820000020080000800200008302000020080000820000028000"
300 R(13)="0001400000014000000140000001400000014000000140000001400000014000"
310 R(14)="0004000001041000010410000144 10C0004440400044410000444400 30AAA800"
320 R(15)="14AAA80014AAA80014AAA80015AAA80005AAA80001AAA00000AA800000AA8000"
330 R(16)="000000000000000000000000000000000055560005D556005A555A8165555A8"
340 R(17)="555556AA555556AAAAAAAAAA555556AA155556A8015556A0000556000000000"
350 R(18)="000000001012A0540448010101 0AA054044809011012A0540000000000000000"
360 R(19)="0A8150A8202406022024060222024060220240602202406022406020A8150A800000000"
370 R(20)="0000000000000000000000002A002A00AA80AA80AA80AA82AAA2AAA2AAA2AAA"
380 R(21)="2AA96AAA0AA5AAA802A96AA000AA6A800029AA00000A6800000260000000C000"
390 R(22)="0000000000000000000540000035500000155000005554000055540000555400"
400 R(23)="00AAA80000AAA800002AA000002AA000000A8000000A8000000200000020000"
410 R(24)="000000000000000E80A80ACA829A0A810A5681010A5681015A5695000AAA800"
420 R(25)="00AAA80000AAA80001A9A90005A9A94015A9A95054A9A8545051141400000000"
430 R(26)="0000000000054000005A940001AAA90006AAAA401AAAAA901AAAAA906AAAAAA4"
440 R(27)="6AABAAA46AAAAAA41AAAAA901AAAAA9006AAAA4001AAA900005A940000054000"
450 R(28)="0000000055555555555555555555555500000000AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
460 R(29)="AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAFFFFFFFF"
470 for i=0 to 47:si(i)=hsv(i*4,30,12)
480 if i*4+50>191 then h=i*4-141 else h=i*4+50
490 SI(i)=hsv(h,30,12):next:m_init()
500 /*---- メイン ループ ----*/
510 SOUND():VOICE():while 1:TITLE():BACK():GAME():if rd=15 then break
520 GAMEOVER():endwhile:ENDING():end
530 /*---- V O I C E  S E T -----*/
540 func VSET(v):for x=0 to 4:for y=0 to 10
550 vo(x,y)=val(mid$(vd,x*22+y*2+1,2)):next:next:m_vset(v,vo):endfunc
560 /*---- S E T  M M L  T O  T R A C K -----*/
570 func TRK(t):r=0:while po(r)<255:m_trk(t,pd(po(r))):r=r+1:endwhile:endfunc
580 /*---- S E T  S C R E E N ----*/
590 func SCRN(r):apage(1):dim char RR(1):str rr[128]:rr=R(r*2)+R(r*2+1)
600 for i=0 to 127:RR(0)=val("&h"+mid$(rr,i+1,1)):RR(1)=RR(0)-int(RR(0)/4)*4
610 RR(0)=int(RR(0)/4):for j=0 to 1:y=int(i/8):x=2*(i-y*8)+j:switch RR(j)
620 case 1:co=1:tc=tc+1:break:case 2:co=7:break:case 3:co=4:break:endswitch
630 if RR(j)>0 then { fill(42+12*x,42+12*y,42+12*x+10,42+12*y+10,co)
640 line(42+12*x+11,42+12*y,42+12*x+11,42+12*y+11,co+1)
650 line(42+12*x,42+12*y+11,42+12*x+11,42+12*y+11,co+2) }
660 next:next:endfunc
670 /*---- タイトル 画面 ----*/
680 func TITLE():vpage(15):for i=0 to 3:apage(i):wipe():next
690 circle(127,127,80,2):circle(127,127,60,2):paint(127,57,2)
700 line(166,78,78,166,2):line(176,88,88,176,2):paint(127,127,2)
710 fill(97,97,163,163,4):for i=1 to 4:line(163+i,97+i,163+i,163+i,5)
720 line(97+i,163+i,163+i,163+i,6):next:symbol(2,2,"B L O C K",2,3,1,9,0)
730 symbol(0,0,"B L O C K",2,3,1,8,0):symbol(63,207,"B U S T E R",2,3,1,9,0)
740 symbol(61,205,"B U S T E R",2,3,1,8,0):symbol(0,64," 3 ",4,8,1,1,0)
750 symbol(191,64,"D",4,8,1,1,0):locate 4,5:print"START    PUSH S KEY":sr=""
760 locate 4,7:print"CONTINUE PUSH C KEY":while sr<>"s" and sr<>"c":sr=inkey$
770 endwhile:if sr="s" then rd=0
780 wipe():cls:endfunc
790 /*---- G R A P H I C S ----*/
800 func BACK():for i=0 to 15:co=11+(i mod 2)
810 box(63-4*i,63-4*i,192+4*i,192+4*i,co):paint(64-4*i,64-4*i,co)
820 next:for x=0 to 15:for y=0 to 15:co=11+(x*17+y) mod 2
830 fill(64+x*8,64+y*8,71+x*8,71+y*8,co):next:next:endfunc
840 /*---- G A M E ----*/
850 func GAME():sc=0:me=5:while rd<15:snd(8):SCRN(rd):MS_GAME():SOUND()
860 bg_scroll(0,383,383):locate 0,0:print me:locate 0,1
870 print sc:ap=0:apage(0):mouse(1):setmspos(128,128):mouse(2)
880 x=0:y=0:z=12:bt=0:bb=0:while bt=0:msstat(bb,bb,bt,bt):endwhile
890 vx=0:vy=0:vz=-1:s=0:br=0:while 1:mspos(mx,my)
900 if abs(x+vx)>128 then vx=-vx:snd(11)
910 if abs(y+vy)>128 then vy=-vy:snd(11)
920 bg_scroll(0,511-mx,511-my):if z=0 then vz=1:snd(11)
930 move():if z=7 then {ix=(gx-42+int(mx/12))/12:iy=(gy-42+int(my/12))/12
940 apage(1):switch point(gx+int(mx/12),gy+int(my/12))
950 case 4:case 5:case 6:tc=tc+1:me=me+1:sc=sc+90:locate 0,0:print me
960 case 1:case 2:case 3:sc=sc+10:tc=tc-1:locate 0,1:if tc=0 then br=1
970 fill(42+ix*12,42+iy*12,42+ix*12+11,42+iy*12+11,0):print sc:vz=-vz:snd(9)
980 break:case 7:case 8:case 9:snd(10):vz=-vz:break:endswitch:apage(ap)
990 if vz=-1 then ap=2 else ap=0
1000 circle(gx,gy,z,0):apage(ap)}
1010 mspos(mx,my):bg_scroll(0,511-mx,511-my):move()
1030 if z=12 then {vz=-1:vx=(gx-16)-mx:vy=(gy-16)-my:vx=vx/3:vy=vy/3
1040 if abs(vx)>12 or abs(vy)>12 then {
1050 me=me-1:snd(13):for ii=my to 256:bg_scroll(0,511-mx,511-ii)
1060 next:circle(gx,gy,z,0):x=0:y=0:z=12:ap=0:apage(0)
```


★先月からパソコン・レクチャーに影さんがもどってきたけれど，やっぱりボケてますね。(大阪市・波平直芳13才)……【つぐ美：影さんはけっしてボケているわけではありません。影さんなりに正常なんです。あれで…。】

```
1070 vx=0:vy=0:vz=-1:bg_scroll(0,mx,my):locate 0,0:print me
1080 if me=0 then br=1
1090 } else {snd(12)}}
1100 if br=1 then break
1110 if s=47 then s=0 else s=s+1:palet(11,si(s)):palet(12,SI(s))
1120 home(1,int(mx/12),int(my/12)):endwhile:if me=0 then break
1130 rd=rd+1:wipe():apage(1):wipe():endwhile:endfunc
1140 /*---- G A M E  O V E R ----*/
1150 func GAMEOVER():for i=0 to 3:apage(i):wipe():next:m_init():MS_GOVER()
1160 for i=1 to 15:box(i*8,i*8,255-i*8,255-i*8,i):next:tc=0
1170 locate 7,8:print "G A M E  O V E R":while m_stat(1):endwhile
1180 wipe():cls:endfunc()
1190 /*---- E N D I N G ----*/
1200 func ENDING():screen 1,3,1,1:console ,,0:palet(31,30):MS_ENDING()
1210 for i=0 to 20:fill(0,431+i*4,511,431+i*4+3,rgb(i,0,int(i/2))):next
1220 for i=0 to 20:fill(0,20*i,511,20*i+19,rgb(i,0,15)):next
1230 for i=0 to 511:s=410+10*sin(i*3.14159#/100#):line(i,430,i,s,rgb(6,5,0))
1240 next:symbol(4,16,"T H E  E N D",3,3,2,31,0):for x=4 to 508
1250 for y=16 to 88:if point(x,y)<>31 then pset(x,y,rgb(rnd()*20,0,15)) else{
1260 pset(x,y,rgb(20+rnd()*10,0,0)) }
1270 y=y+1:next:x=x+1:next:while 1:endwhile:endfunc
1280 /*---- M A K E  S O U N D ----*/
1290 func SOUND()
1300 m_trk(8,"@54v15l16o4q8y15,0b-<cde-fgab-1")
1310 m_trk(9,"@53v15l32o1|:2c<c<c:|")
1320 m_trk(10,"@54v15o6l64c&c+&d&d+&e&f&f+&g&g+&a&a+&b")
1330 m_trk(11,"@54v15o5l12gv11gv7g")
1340 m_trk(12,"@54v15o4l12gv11gv7g")
1350 m_trk(13,"@32v15o3l64c&>b&a&g&f&e&d&c&>b&a&g&f&e&d&c")
1360 endfunc
1370 /*---- S O U N D  O U T  P U T ----*/
1380 func snd(t):m_assign(8,t):m_play(8):endfunc
1390 /*---- V O I C E  D A T A -----*/
1400 func VOICE()
1410 vd="621500000000000000003003100001500220001000000312016150800000000000"
1420 vd=vd+"312820151000001500030031201715060000000100":VSET(70)
1430 vd="621500000000000000003003100001500080001000300311814150500000000000"
1440 vd=vd+"312018150400000100010031231315090000030000":VSET(71)
1450 vd="581500000000000000003003100111500570008030000311206150266000 5000000"
1460 vd=vd+"310009150015020003000031150815080001010700000":VSET(72)
1470 vd="581500000000000000003002214001508380004030000311600150420000 2070000"
1480 vd=vd+"160008150035000103000018150915040000001070000":VSET(73)
1490 vd="601500000000000000003003100001500500014070300311816150305000 2030000"
1500 vd=vd+"300600150135000203000031000715000000002070000":VSET(74)
1510 vd="601500000000000000003003100001500430000030000150008150010000 2070000"
1520 vd=vd+"310000150040000207000031201115030000002030000":VSET(75):endfunc
1530 /*---- M U S I C  D A T A ----*/
1540 func MS_GAME():m_init():for i=1 to 7:m_assign(i,i):next
1550 pd(0)="t130@v127q8o3l16|:255":pd(1)="@70c4@71c4@70c4@71c4"
1560 pd(2)="@70c4@71c4@70c4bgec":pd(3)="@70c4@71c8.@70c8.c8@71c4"
1570 pd(4)="@70c4@71c8.@70c8.c8bgec":pd(5)="@70c8.c8.c4c8@71c4":pd(7)=":|"
1580 pd(6)="@70c4c4r2":po={0,1,1,1,1,2,3,3,3,3,3,3,3,4,5,5,5,5,5,5,5,5,
1590 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,6,3,4,7,255}:TRK(1)
1600 pd(0)="@53p1v11q8o4l8|:255":pd(1)="cg.ccgc16cc"
1610 pd(2)="{ccc}c16ccccc16{ccc}c16c16":pd(3)=":|":po={0,1,1,1,1,1,1,1,1,
1620 1,1,1,1,2,2,2,2,2,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,255}:TRK(2)
1630 pd(0)="@72v15q8o3|:255":pd(1)="l16r1r1r1r1":pd(6)="e-.e-.e-&e-2"
1640 pd(2)="e-8.>b-b-b-4<e-8.>b-b-4<d8.>gg4<d8.>gg4<c8.>gg4<c8.>gg4"
1650 pd(3)="b-8.ff4b-8.ff4<":pd(4)="b-4.b-8&b-2<":pd(7)="e-.e-16&e-2d-4"
1660 pd(5)="18e-.e-.e-&e-2e-.e-.e-&e-2c+.c+.c+&c+2":pd(8)="a-.a-.e-a-.a-.e-"
1670 pd(8)=pd(8)+"a-.a-.e-a-.a-.e-e-.e-.>b-<e-.e-.>b-<e-.e-.>b-<e-.e-.>b-"
1680 pd(8)=pd(8)+"b-.b-.fb-.b-.f":pd(10)="b-rb-rr2"
1690 pd(9)="b-.b-.fb-.b-.f<e-.e-.>b-<e-.e-.>b-<e-.e-.>b-<e-4d-4"
1700 pd(10)=pd(10)+"<e-.>b-16b-4<e-.>b-16b-4<e-.>b-16b-4<e-4>r4:|"
1710 po={0,1,2,3,2,4,5,6,5,7,8,9,8,10,255}:TRK(3)
1720 pd(0)="@75v13q8l1o5|:255r1r1r1r1":pd(1)="e-dcde-dcd2d2e-e-c+e-e-e-c+e-2"
1730 pd(2)="d-2e-&e-e-&e-d&de-&e-2d-2e-&e-e-&e-dre-&e-8e-8e-16e-8e-16e-4r4:|"
1740 po={0,1,2,255}:TRK(4)
1750 pd(0)="@75p1v14q8l1o4|:255r1r1r1r1":pd(1)="b-b-a-b-b-b-a-b-2a-2"
1760 pd(2)="b-b-a-b-b-b-a-b-":pd(3)="<c&c>b-&b-b-&b-b-&b-"
1770 pd(4)="<c&c>b-&b-b-rb-&b-8b-8b-16b-8b-16b-4r4:|"
1780 po={0,1,2,3,4,255}:TRK(5)
1790 pd(0)="@75p2v14q8l1o4|:255r1r1r1r1":pd(1)="gge-fgge-fggfgggfg"
1800 pd(2)="a-&a-g&gf&fg&ga-&a-g&gfrg&g8g8g16g8g16g4r4:|":po={0,1,2,255}
1810 TRK(6):pd(0)="@73v15q8o4l16|:255r1r1r1r2.b-a-gf":pd(3)="b-2<d2"
1820 pd(1)="e-4<e-2&e-8dc>b-1<c8.>b-8.a-8<c8.>b-8.a-8":pd(2)="b-1"
1830 pd(4)="o4gga-gr8b-8&b-2gga-gr8e-8&e-2ffgfr8a-8&a-2g8."
1840 pd(6)="e-&e-2e-4":pd(7)="o5c1&c4e-4d4c4>b-1&b-1a-1&":pd(5)="a-8.b-8&b-2"
1850 pd(8)="a-4f4b-4a-4g1&g2.e-4":pd(9)="a-4r4a-8.g8.f8e-1&e-1:|"
1860 po={0,1,2,1,3,4,5,4,6,7,8,7,9,255}:TRK(7):m_play(1,2,3,4,5,6,7):endfunc
1870 func MS_ENDING():m_init():for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
1880 pd(0)="@v12714q8o3r16|:255":pd(1)="@70c@59c@71c@59c8@70c8"
1890 pd(2)="@70c@59cc8@71c8.@70b16g8:|":po={0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1900 1,1,1,2,255}:TRK(1):pd(0)="t70@72v15q8o2l1r16|:255":pd(1)="b-fe-e-2f2"
1910 pd(1)="b-fe-e-2f2":pd(2)="gde-e-2f2:|":po={0,1,1,2,255}:TRK(2)
1920 pd(0)="@75p2v15q8o5l1r16|:255":pd(1)="dcdd2c2":pd(2)="dcdd2c2:|":TRK(3)
1930 pd(0)="@75p2v15q8o4l1r16|:255":pd(1)="b-ab-b-2a2":pd(2)="b-ab-b-2a2:|"
1940 TRK(4):pd(0)="@75p1v15q8o4l1r16|:255":pd(1)="aggg2f2":pd(2)="gfgg2f2:|"
1950 TRK(5):pd(1)="ffe-e-2f2":pd(2)="fde-1e-2f2:|":TRK(6)
1960 pd(0)="@74v15q8l16q8o4b-|:255":pd(1)="a8fd&d4.>b-8<d8b-8a8b-<c8>b-af&f4."
1970 pd(2)="de-f8e->b-&b-4.g8b-8<e-8d4&de-dc&c4.":pd(3)="&cb-":pd(4)=">b-<c"
1980 pd(5)="d2&d8>b-8<d8b-8a8fd&d2.>b-2&b-8g8b-<e-8.d4&de-dc&c4.&cb-:|"
1990 po={0,1,2,3,1,2,4,5,255}:TRK(7):pd(0)="@74v10q8l16r32q8o4y55,60b-|:255"
2000 TRK(8):m_play():endfunc
2010 func MS_GOVER():pd(0)="v15@75p1o5l16q8e-rrdrre-rrdrre-rdre-rrdrre-"
2020 m_trk(1,pd(0)):pd(0)="v15@75p2o5l16q8c>rrb-rr<c>rrb-rr<c>rb-r<c>rrb-rr<c"
2030 m_trk(2,pd(0)):pd(0)="v15@75p1o4l16q8b-rrarrb-rrarrb-rarb-rrarrb-"
2040 m_trk(3,pd(0)):pd(0)="v15@75p2o4l16q8grrfrrgrrfrrgrfrgrrfrrg"
2050 m_trk(4,pd(0)):pd(0)="v15@75o3l16q8c>rrb-rr<c>rrb-rr<c>rb-r<c>rrb-rr<c"
2060 m_trk(5,pd(0)):pd(0)="v15@72o3l16q8c>rrb-rr<c>rrb-rr<c>rb-r<c>rrb-rr<c"
2070 m_trk(6,pd(0)):pd(0)="@v127o3l8q8@70g.c.g.c.gcg.c.g.":m_trk(7,pd(0))
2080 for i=1 to 7:m_assign(i,i):next:m_play():endfunc
2100 /*** move ****
2110 func move():x=x+vx:y=y+vy:circle(gx,gy,z,0):z=z+vz
2120 gx=128+int(x*(12+z)/24#):gy=128+int(y*(12+z)/24#):circle(gx,gy,z,10)
2130 endfunc
```


★ホットコーヒーをストローで飲んで舌にヤケドをしたのは僕だけではないはずだ。(埼玉県新座市・はに丸王子14才)……【影：なぜ自分だけでないとわかる。私はワカメスープであって，コーヒーではヤケドしてないゾ!!】

PB-100シリーズ用

記憶力がものをいう

Remember（リメンバー）

玉手　秀一



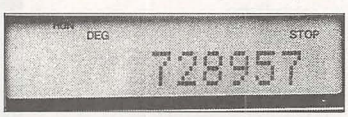
●はじめに

このプログラム，パソコンとはおよそ無縁の母にやらせてみたところ「ボケ防止にいいんじゃない」とかいいながらけっこう熱中していたので，思いきって投稿しました。

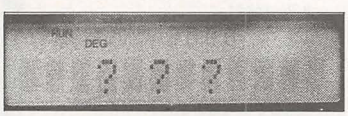
●あそびかた

タイトルを見れば見当がつくと思いますが，このゲームは自分の記憶力＋応用力をためすものです。画面に数字が表示されますので，まずはその数を憶えておいてください。このつぎに「？」のマークがでますので，今憶えた数を入力してください。

ただし，ここで注意しなければならないことがあります。それは，憶えた数を大きい順に並び替えて入力しなければならないということです。遊べばすぐに慣れることですが，やはり20点を越すことは至難の技でしょう。



▲《写真１》問題がでました



▲《写真２》？がでました



▲《写真３》入力してみましたがまちがいのようです

●プログラムについて

ズバリ，このプログラムのポイントは数の並び替えでしょう。90行から110行にかけてがその部分です。これは，もちろん普通のパソコンにも使用できるものなので，ユーザーは一見の価値があります。

●最後に

仙台などのゲーム・センターでTAMという名前を見かけたら，気軽に声をかけてください。

●参考資料

・某高等専門学校の教科書

・意外にもテトリス

```
46032
64320
```

上が出題されたときの数で，
下が並び替え後入力する数

《第１図》こんなぐあいにするのだ

《第１表》変数表

A	文字の数
B	表示時間
C, D	並び替えた文字列作成用
E	並び替えた文字列
F	入力値
H	点数
I～O	ループ用
Q	文字列用（乱数）

Rememberのプログラム・リスト

```
P0
 10 A=2:B=100:E=0:H
    =0
 20 PRINT "**Rememb
    er**",
 30 FOR I=0 TO 2
 40 PRINT "SCORE:";
    H;: GOSUB #2: P
    RINT : PRINT "
     Ready !",
 50 FOR J=0 TO A:Q(
    J)= INT( RAN#*1
    0): NEXT J
 60 FOR L=0 TO A
 70 PRINT CSR9-L;Q(
    L);
 80 NEXT L: FOR K=0
     TO B: NEXT K
 90 FOR M=0 TO A-1:
     FOR O=M+1 TO A
100 IF Q(M)>Q(O);P=
    Q(M):Q(M)=Q(O):
    Q(O)=P
110 NEXT O: NEXT M
120 FOR N=0 TO A
130 C=Q(N):D=C*10↑N
    :E=E+D
140 NEXT N
150 PRINT : INPUT "
       ? ? ",F: PRI
    NT
160 IF E<>F; PRINT "
       No !";: GOSU
    B #2: GOTO #1
170 PRINT "   Good
    !!";: GOSUB #2:
    B=B-15:E=0: PRI
    NT
180 H=H+1: NEXT I:A
    =A+1:B=100
190 IF A<10 THEN 30
200 PRINT "Perfect
    Clear !!","SCOR
    E:";H
210 PRINT "Congratu
    lations ! ";: G
    OTO 210

P1
 10 FOR I=0 TO 1
 20 PRINT CSR1;E; C
    SR0;"C:";: GOSU
    B #2
 30 PRINT CSR1;F; C
    SR0;"Y:";: GOSU
    B #2
 40 NEXT I
 50 PRINT " GAME OV
    ER";: GOSUB #2:
     PRINT "SCORE:"
    ;H;: GOTO #0

P2
 10 FOR Z=0 TO 200:
     NEXT Z: PRINT
    : RETURN
```


★PCエンジンを持っている先輩がCDのケースを見てこう言った。「このゲーム見たことないなあ。ボン・ジョヴィっていうゲームか？」(兵庫県神戸市・ばっどめぢしんLSR16才)……【編：その逆もありそうー。】

PB-100シリーズ(要増設RAM)用

マニアック・パズルゲーム

リフレクション REFLEC-TION



シャロマーSOFT

はじめに

PBユーザーのみなさんこんにちは，シャロマーSOFTです。このパズルは私が3年前に作ったものをバージョン・アップしたものです。LET'S REFLECT！

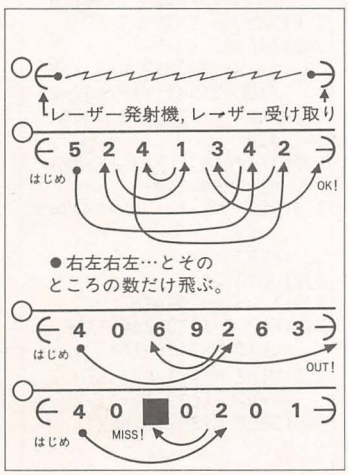
パズルのルール

複雑のようで簡単です。4，6キーでカーソルを左右に動かし，スペース・キーでカーソルのところの数が1増えます（9のつぎは0）。

第1図のような感じでレーザーを流せばよいわけですが，レーザー発射機に再びレーザーをもどしてしまったり，はみださせてはいけません。また，途中でででてくる壁"■"にも当ててはいけません。やっていただけば，よくわかります。

基本テク

これは数をきちんとさせてからレーザーを流すのではなく，数を



《第1図》REFLECTIONの遊びかた

いじっている間にもレーザーが流れていることになっているので注意してください。

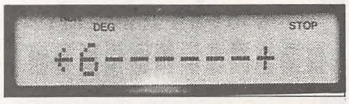
①"0"…ゼロ，つまり右にも左にもレーザーが反射しない(飛ばない)ものです。うまく使いましょう。

②ループ　例 ⟨4020200⟩

例のように同じところをくりかえすようにしておけば，他のところは心配なく数を変えれます。



▲《写真1》レーザーを左から右にうまく流すのだが



▲《写真2》数字をうまく変えてレーザーを流そう

その他

スペース・キーを押したときの反応が悪いですが自動判定ルーチンが働いているためなので許してください。

それからゲーム前に好きな面をセレクトできます(全32面)。また，時間や回数制限はありません。

REFLECTIONのプログラム・リスト

```
P0
  2 PRINT : PRINT "
    =====//=====";:
    GOSUB #9:$="*R
    EFLECTION*"
  3 FOR Q=6 TO 11:
    PRINT CSRQ; MID
    (Q+1,1); CSR11-
    Q; MID(12-Q,1);
  4 GOSUB #8: NEXT
    Q: GOSUB #9: PR
    INT : INPUT "ST
    ART(1-32)";R
  5 $="01234567890"
    : FOR Q=1 TO 11
    :A$(Q)= MID(Q,1
    ): NEXT Q:X=2
 10 GOSUB #1:$=" "+
    $+" ": PRINT :
    PRINT "*ROUND*"
    ;R;
 15 GOSUB #9: PRINT

 20 PRINT CSR1;"←";
     MID(2,7);"→";
 30 IF KEY="4": IF
    X>2:X=X-1
 35 IF KEY="6": IF
    X<8:X=X+1
 40 IF KEY+" ": PRI
    NT CSRX;"_";: G
    OTO 20
 42 W$= MID(X,1): I
    F W$="■" THEN 2
    0
 45 Q=2+ VAL(W$):W$
    =A$(Q)
 50 $= MID(1,X-1)+W
    $+ MID(X+1):P=2
 55 FOR Q=1 TO 7:W$
    = MID(P,1): IF
    W$="■" THEN 70
 57 P=P+ SGN( FRAC(
    Q/2)-.2)* VAL(W
    $)
 60 IF P=9; GOSUB #
    2: GOTO 120
 65 IF P>1: IF P<9;
    NEXT Q: GOTO 2
    0
 70 GOSUB #2: PRINT
    CSRP;"*";: GOS
    UB #8
 75 Y=P:Z=Y: FOR Q=
    1 TO 11:W$="":
    IF Y>0;Y=Y-1:W$
    ="("
 80 N$="": IF Z<11;
    Z=Z+1:N$=")"
 85 PRINT CSRY;W$;
    CSRZ;N$;: NEXT
    Q: GOSUB #9
 90 PRINT : PRINT "
    Out of Zone!";:
     GOSUB #9: GOTO
     10
120 FOR Q=0 TO 25:
    PRINT CSR9;" ";
     CSR9;"■"; CSR9
    ;"→";: NEXT Q
125 GOSUB #8: PRINT
    : PRINT "  *CL
    EAR!*";: GOSUB
    #9:R=R+1
130 IF R<33 THEN 10
132 $=" ALL CLEAR!
    ": PRINT : PRIN
    T " !!! !!!!!!"
    ;
135 FOR Q=0 TO 11:
    PRINT CSRQ;"I";
    : GOSUB #8
140 PRINT CSRQ; MID
    (Q+1,1);: GOSUB
     #8: NEXT Q: GO
    SUB #9
150 PRINT : PRINT "
    TRY AGAIN!";:
    GOSUB #9:R=1: G
    OTO 10

P1
   5 GOTO R*10
  10 $="6600000": RE
     TURN
  20 $="2419649": RE
     TURN
  30 $="6420135": RE
     TURN
  40 $="6341142": RE
     TURN
  50 $="3693219": RE
     TURN
  60 $="0296721": RE
     TURN
  70 $="4412249": RE
     TURN
  80 $="2412426": RE
     TURN
  90 $="5387119": RE
     TURN
 100 $="5312431": RE
     TURN
 110 $="4412133": RE
     TURN
 120 $="6231225": RE
     TURN
 130 $="5312431": RE
     TURN
 140 $="2■29172": RE
     TURN
 150 $="42■2393": RE
     TURN
 160 $="512■33■": RE
     TURN
 170 $="34■2■29": RE
     TURN
 180 $="2■262■2": RE
     TURN
 190 $="4■2■27■": RE
     TURN
 200 $="42■214■": RE
     TURN
 210 $="3■■34■■": RE
     TURN
 220 $="512■33■": RE
     TURN
 230 $="432■26■": RE
     TURN
 240 $="4■2■44■": RE
     TURN
 250 $="4■■■42■": RE
     TURN
 260 $="56■611■": RE
     TURN
 270 $="433■24■": RE
     TURN
 280 $="3■211■6": RE
     TURN
 290 $="34■211■": RE
     TURN
 300 $="2■21■21": RE
     TURN
 310 $="4■2213■": RE
     TURN
 320 $="000■■■■": RE
     TURN

P2
   5 PRINT CSR2; MID
     (2,7); RE P=2:
     FOR Q=1 TO 7
   7 W$= MID(P,1): I
     F W$="■": RETUR
     N
  10 T= VAL(W$): FOR
     U=1 TO T:S= SG
     N( FRAC(Q/2)-.2
     )
  20 PRINT CSRP;"-";
     :P=P+S
  22 IF P≥0; IF P≤11
     ; NEXT U: PRINT
      CSRP;"+";: GOS
     UB #8
  25 PRINT CSR2; MID
     (2,7);: IF P=9;
      RETURN
  30 IF P>1; IF P<9;
      NEXT Q
  35 IF P>11;P=P-1
  40 IF P<0;P=P+1
  45 RETURN

P8
   5 FOR V=0 TO 20:
     NEXT V: RETURN

P9
   5 FOR V=0 TO 200:
     NEXT V: RETURN
```

★連想ゲーム：サングラス。ラーメンライス。バグ。エラー。さてなんでしょう？(東京都八王子市・大田智道15才)……【編：うーん，これは簡単だね。つぐ美：影さん，何だかわかる？影：簡単！カタカナでしょう。】

PC-E500用

ポケコン初登場！投稿待ってます

いもむし

山本　克稔



内　容

あなたはこのゲームにおいて，何もしなくても体が長くなってくる「イモムシ」の役目をはたさなくてはなりません。要するにスタートからゴールまで行けばいいということです。と，いうと単純そうに思えるけど，けっこうややっこしい(と思う)んですよ。

遊びかた

前にもいったようにスタート(左にある点)からゴール(右にある点滅してる四角)まで行くだけでいいんですが，操作がむずかしい!!

テンキーの[8]で＋9°(時計と反対回り)移動し，[2]で－9°(時計と同じ)移動します。まあ，やってみるのが一番です(スペース・キーでスタート)。

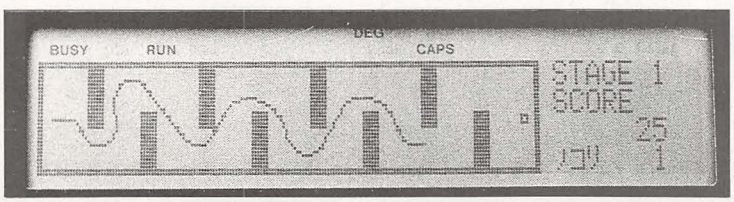
壁や自分の体(軌跡)に当たると残りが一つ減ります。残りがないときに当たるとゲーム・オーバーになります。なお全5面クリアすると感動(？)のエンディングが見られます。

最後に

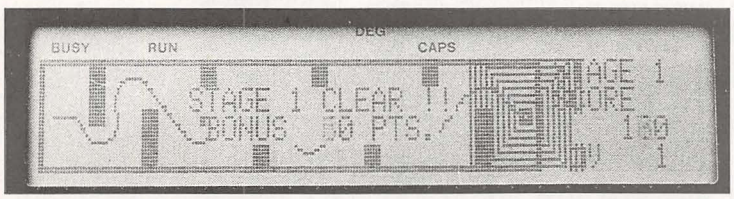
全5面クリアできたら，あなたは「超人」だ！

では，最後にテスト・プレイヤーになってくれた県立横浜立野高校2年1組の一部の人達に感謝！

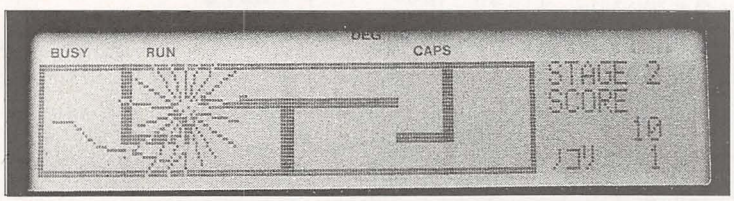
★　　★



▲《写真1》1面はカンタン！右にゴールが見える



▲《写真2》やった！クリアだ。どんなもんだい



▲《写真3》しまった！2面でゲーム・オーバーだ

いもむしのプログラム・リスト

```
10:' ********************
   ************
20:' *          -- イモムシ -
   -          *
30:' *    1989/6/27 K.YA
   MAMOTO     *
40:' ********************
   ************
50:CLS :CLEAR
60:FOR I=1 TO 160:PRINT
   CHR$ 236;:NEXT :LINE
   (72,7)-(166,24),R,BF
70:LOCATE 15,1:PRINT "--
   イモムシ --"
80:LOCATE 12,2:PRINT " P
   USH SPACE KEY "
90:IF INKEY$ <>" " GOTO
   90
100:CLS
110:ST=1:CH=2
120:CLS
130:LOCATE 12,1:PRINT US
    ING "STAGE # START !
    !";ST
140:FOR I=1 TO 5:FOR J=1
    00 TO 200 STEP 10:BE
    EP 1,J,5:NEXT :NEXT
    :CLS
150:LINE (0,0)-(180,31),
    B:LINE (1,1)-(179,30
    ),B
160:GOSUB 790
170:ON ST GOSUB 840,880,
    930,1000,1070
180:K=9:F=1:T=0:C=0
190:PSET (X,Y)
200:GOSUB 750
210:IF INKEY$ <>" " THEN
     200
220:BEEP 1,200,150
225:' ----- MAIN

230:K$=INKEY$ :GOSUB 750
240:IF K$="2" THEN C=C+9
    :IF C=369 THEN C=9
250:IF K$="8" THEN C=C-9
    :IF C=-9  THEN C=35
    1
260:T=T+1:IF T/50=INT (T
    /50)THEN S=S+5*ST:GO
    SUB 820:BEEP 1,50,50
270:XX=COS C:YY=SIN C
280:PRESET (X,Y)
290:IF X+XX<GX+2 AND X+X
    X>GX-2 AND Y+YY<GY+2
     AND Y+YY>GY-2 THEN
    420
300:IF POINT (X+XX,Y+YY)
    =1 THEN 340
310:PSET (X,Y):X=X+XX:Y=
    Y+YY
320:PSET (X,Y)
330:GOTO 230
335:' ----- CRASH
340:FOR I=1 TO 360 STEP
    20:D=RND 10+15
350:LINE (X,Y)-(X+(SIN I
    )*D,Y+(COS I)*D),X
360:BEEP 1,30,10:NEXT
```


★高校でパソコンのクラブに入っているので，ベーマガがとても役立ちます。これからもがんばってください。
(埼玉県幸手市・やなこ16才)……【影：え，部活？　あっそうか，ベーマガが役立つといえば剣道部だな。】

```
370:CH=CH-1:IF CH=-1 THE
    N 570
380:GOSUB 790
390:FOR I=1 TO 255 STEP
    5:BEEP 1,I,3:NEXT
400:LOCATE 0,0:FOR I=1 T
    O 160:PRINT " ";:NEX
    T
410:GOTO 130
415:' ----- STAGE CLEAR
420:LINE (GX-1,GY-1)-(GX
    +1,GY+1),B:FOR  I=25
    5 TO 1 STEP -1:BEEP
    1,I,1:NEXT
430:FOR I=10 TO 1 STEP -
    1:BEEP 2,50+I*7,I+10
440:DD=(11-I)*2:LINE (GX
    -DD,GY-DD)-(GX+DD,GY
    +DD),B:NEXT :BEEP 1,
    50,100
450:LOCATE 9,1:PRINT USI
    NG "STAGE # CLEAR !!
    ";ST
460:T=VAL (RIGHT$ (STR$
    (T),1))
470:BO=T*10+ST*100
480:LOCATE 10,2:PRINT US
    ING "BONUS ### PTS."
    ;BO
490:FOR I=1 TO 255 STEP
    2:BEEP 1,I,5:NEXT
500:LOCATE 10,2:PRINT US
    ING "BONUS ### PTS."
    ;BO
510:BO=BO-10:S=S+10:IF B
    O>-10 THEN GOSUB 820
    :BEEP 1,30,10:GOTO 5
    00
520:IF ST/2=INT (ST/2) T
    HEN CH=CH+1:GOSUB 79
    0:BEEP 1,2,100
530:FOR I=1 TO 1000:NEXT
540:IF ST=5 THEN FOR I=1
     TO 1000:NEXT :GOTO
    620
550:LOCATE 0,0:FOR I=1 T
    O 160:PRINT " ";:NEX
    T
560:S=S-10:ST=ST+1:GOTO
    130
565:' ----- GAME END
570:FOR I=1 TO 10:FOR J=
    100+I*10 TO I*10 STE
    P -10:BEEP 1,J,10:NE
    XT :NEXT
580:LINE (57,0)-(127,31)
    ,R,BF
590:LOCATE 10,1:PRINT "-
    GAME OVER":LOCATE 10
    ,2:PRINT "PUSH SPACE
    -"
600:LINE (58,1)-(126,30)
    ,B
610:IF INKEY$ <>" " THEN
     610 ELSE 50
615:' ----- ENDING
620:FOR CD=135 TO 128 ST
    EP -1
630:LOCATE 0,0:FOR I=1 T
    O 160:PRINT CHR$ CD;
    :NEXT :BEEP 1,CD/10,
    10:NEXT
640:LOCATE 0,0:FOR I=1 T
    O 160:PRINT " ";:NE
    XT :BEEP 1,50,50
650:LOCATE 12,1:PRINT "C
    ONGLATURATION !!"
660:LOCATE 8,2:PRINT "YO
    U CLEARED ALL STAGES
    ."
670:FOR I=10 TO 1 STEP -
    1:BEEP 2,I*4 ,100:NE
    XT
680:FOR ST=1 TO 5:CLS
690:LOCATE 15,1:PRINT US
    ING "STAGE # !!";ST
700:FOR A=1 TO 5:FOR B=1
    00 TO 200 STEP 10:BE
    EP 1,B,5:NEXT :NEXT
    :CLS
710:LINE (0,0)-(180,31),
    B:LINE (1,1)-(179,30
    ),B
720:ON ST GOSUB 840,880,
    930,1000,1070
730:FOR B=1 TO 255 STEP
    2:BEEP 1,B,5:NEXT
740:NEXT :GOTO 580
745:' ----- SUB
750:K=K+1:IF K=11 THEN F
    =1-F:K=0
760:IF K<>10 THEN RETURN
770:IF F=0 THEN LINE (GX
    -1,GY-1)-(GX+1,GY+1)
    ,X,B:RETURN
780:IF F=1 THEN LINE (GX
    -1,GY-1)-(GX+1,GY+1)
    ,X,B:RETURN
790:LOCATE 31,0:PRINT US
    ING "STAGE #";ST
800:LOCATE 31,3:PRINT US
    ING "ﾉｺﾘ  ##";CH
810:LOCATE 31,1:PRINT "S
    CORE"
820:LOCATE 32,2:PRINT US
    ING "######";S
830:RETURN
835:' ----- STAGE MAKE
840:FOR I=20 TO 140 STEP
     40
850:LINE (I-2,0)-(I+3,18
    ),BF
860:LINE (I+17,14)-(I+22
    ,32),BF:NEXT
870:GX=175:GY=16:X=5:Y=1
    6:RETURN
880:LINE (30,0)-(33,19),
    BF:LINE (150,0)-(147
    ,19),BF
890:LINE (88,31)-(92,10)
    ,BF
900:LINE (50,10)-(130,12
    ),BF
910:LINE (30,20)-(50,22)
    ,BF:LINE (130,20)-(1
    50,22),BF
920:GX=175:GY=16:X=5:Y=1
    6:RETURN
930:LINE (60,0)-(140,10)
    ,BF:LINE (60,31)-(14
    0,21),BF
940:LINE (30,0)-(31,26),
    BF:LINE (20,5)-(21,3
    1),BF
950:FOR I=60 TO 140 STEP
     8:LINE (I,10)-(I,21
    ):NEXT
960:FOR I=60 TO 140 STEP
     16:LINE (I,13)-(I,1
    5),R
970:LINE (I+8,16)-(I+8,1
    8),R:NEXT
980:LINE (20,17)-(21,20)
    ,R,BF:LINE (30,12)-(
    31,15),R,BF
990:GX=175:GY=16:X=5:Y=1
    6:RETURN
1000:LINE (50,0)-(51,20)
     ,BF:LINE (59,31)-(6
     0,10),BF
1010:LINE (140,31)-(139,
     10),BF:LINE (131,0)
     -(130,20),BF
1020:LINE (50,20)-(54,20
     ):LINE (56,10)-(60,
     10)
1030:LINE (130,20)-(134,
     20):LINE (136,10)-(
     140,10)
1040:FOR I=72 TO 112 STE
     P 10:FOR J=0 TO 31
     STEP 5:PSET (I,J):N
     EXT
1050:FOR J=2 TO 32 STEP
     5:PSET (I+5,J):NEXT
      :NEXT
1060:GX=160:GY=16:X=20:Y
     =16:RETURN
1070:LINE (30,0)-(30,25)
     :LINE -(140,25):LIN
     E (150,31)-(150,6):
     LINE -(40,6)
1080:FOR I=35 TO 130 STE
     P 5:LINE (I,25)-(I,
     31):NEXT
1090:FOR I=50 TO 145 STE
     P 5:LINE (I,0)-(I,6
     ):NEXT
1100:FOR I=35 TO 130 STE
     P 10:LINE (I,26)-(I
     ,27),R
1110:LINE (I+5,28)-(I+5,
     29),R:NEXT
1120:FOR I=50 TO 145 STE
     P 10:LINE (I,5)-(I,
     4),R
1130:LINE (I+5,3)-(I+5,2
     ),R:NEXT
1140:LINE (139,25)-(140,
     10),B:LINE (40,6)-(
     41,21),B
1150:LINE (55,11)-(140,1
     0),B:LINE (40,21)-(
     125,20),B
1160:FOR I=60 TO 120 STE
     P 10:FOR J=12 TO 19
      STEP 3:PSET (I,J):
     NEXT :NEXT
1170:FOR I=65 TO 115 STE
     P 10:FOR J=14 TO 21
      STEP 3:PSET (I,J):
     NEXT :NEXT
1180:GX=170:GY=16:X=20:Y
     =16:RETURN
```

★8月号162ページのYATSUON，私の学校なんかパソコンは5人に1台当たるかどうかなのに，ゼータク言ってんじゃなーい!!（北海道釧路市・HYPER FUS.17才）……【編：何台も壊した影さんは一番のゼータク!!】

M5(BASIC-I)用



キミもやったことあるでしょ。あの遊びがパソコンで

移植版 しりずもう

藤本　博之

はじめに

これは84年7月号MSX用「しりずもう」を移植したものです。

遊びかた

赤の人はZキー，青の人は→キーを使ってください。

ルールは，相手よりも，3ポイント多くとれば勝ちということです。

ポイントは，自分のキャラクターの下にでます。

改造のアドバイス

変数Qは赤のポイント。変数Wは青のポイントです。

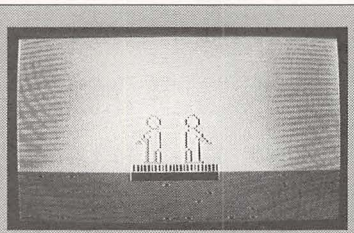
3ポイント先取では，おもしろくないという人は，320行のQ＝W＋3と430行のW＝Q＋3の3を変えてください。

BASIC-Gでやる人は，PLAY文で音楽をつけてもいいでしょう。

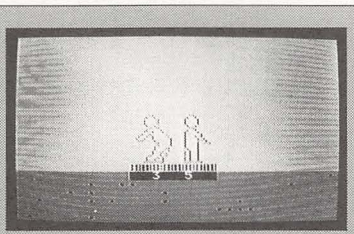
それから，これは2人でしかできないので1人でもできるようにしてもいいと思います。

《第1表》プログラムのしくみ

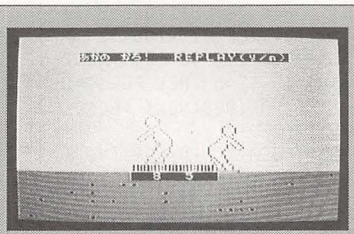
10～40……画面設定	
50～60……赤のキャラクター	メイン・ルーチン
70……赤の勝ちか？	メイン・ルーチン
80～90……青のキャラクター	メイン・ルーチン
100……青の勝ちか？	メイン・ルーチン
300～330……赤が勝ったとき	メイン・ルーチン
400～430……青が勝ったとき	メイン・ルーチン
500～540……終わり，REPLAY	
1000～1480…キャラクターのセット	



▲《写真1》2人で遊ぶおもしろしりずもう。ハッケヨイノコッタ



▲《写真2》このおしりをだしたかっこうがいい。それそれ



▲《写真3》3ポイント相手より多くとったほうの勝ち。どうだ

移植版しりずもうのプログラム・リスト

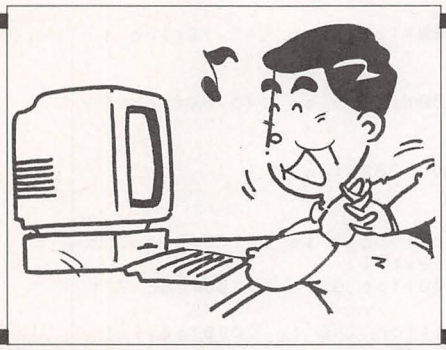
```
10 Print "URL":mag 3:goto 1000
15 for I=0 to 16:Print cursor(0,I)"♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
♠♠♠♠♠♠♠":next I
20 for I=17 to 22:Print cursor(0,I)"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■■■■":next I
25 let Q=0:let W=0:Print "■";
30 for I=0 to 20:vPoke &3800+32*(rnd(5)+17)+rnd(29)+1,&A5:ne
xt I
31 Print cursor(11,17)"          ";
40 Print cursor(11,16)"OOOOOOOO";
45 loc 2 to 89,78:loc 3 to 89,108:loc 6 to 300,300:loc 7 to
300,300:loc 0 to 118,78:loc 1 to 118,108:loc 3 to 300,300
46 loc 4 to 300,300:let A=0:let B=0
50 let A=0:if inP(&34)=&01 then loc 2 to 300,300:loc 3 to 30
0,300:loc 6 to 88,78:loc 7 to 88,108:let A=1
60 if A=0 then loc 6 to 300,300:loc 7 to 300,300:loc 2 to 89
,78:loc 3 to 89,108
70 if B=1 and A=1 then goto 300
```


★トイポップを98に移植すること！これは命令だ!!(熊本県水俣市・**田中智彦16才**)……【**影**：命令されちゃあしょうがない。私が全身全霊をかけて移植しましょう。**編**：影さん98は壊さないでください……ネッネッネッ。】

```
80 let B=0:if inP(&36)=&40 then loc 0 to 300,300:loc 1 to 30
0,300:loc 4 to 119,78:loc 5 to 119,108:let B=1
90 if B=0 then loc 4 to 300,300:loc 5 to 300,300:loc 0 to 11
8,78:loc 1 to 118,108
100 if A=1 and B=1 then goto 400
110 goto 50
300 loc 4 to 300,300:loc 5 to 300,300:loc 0 to 145,78:loc 1
to 145,108:Print "■"
305 for I=0 to 2000:next I
310 loc 0 to 300,300:loc 1 to 300,300:loc 4 to 145,86:loc 5
to 145,116:Print "■"
313 let Q=Q+1
315 Print cursor(12,17);Q;:for I=0 to 2000:next I
320 if Q=W+3 then goto 500
330 goto 45
400 loc 6 to 300,300:loc 7 to 300,300:loc 2 to 63,78:loc 3 t
o 63,108:Print "■":for I=0 to 2000:next I
410 loc 2 to 300,300:loc 3 to 300,300:loc 6 to 63,86:loc 7 t
o 63,116:Print "■"
420 let W=W+1:Print cursor(15,17);W;:for I=0 to 2000:next I
430 if W=Q+3 then goto 500 else goto 45
500 if Q=W+3 then Print cursor(6,3)"あかの かち!  REPLAY(y/n)"
510 if W=Q+3 then Print cursor(6,3)"あおの かち!  REPLAY(y/n)"
515 out &20,&80:for G=0 to 1:out &20,&90:for I=0 to 1000:nex
t I:out &20,&9F:for T=0 to 800:next T:next G
516 for I=0 to 800:out &20,&90:for I=0 to 4000:next I:out &2
0,&9F
520 if Peek(&702B)=22 then goto 10
530 if Peek(&702B)=38 then Print "■":end
540 goto 520
1000 stchr "0000010204040402" to &20,0
1010 stchr "0102040404040404" to &21,0
1020 stchr "0000804020202040" to &22,0
1030 stchr "8040201050283428" to &23,0
1040 stchr "0404040205050505" to &24,0
1050 stchr "0507000000000000" to &25,0
1060 stchr "2e20202020202020" to &26,0
1070 stchr "20f0000000000000" to &27,0
1080 stchr "0000010204040402" to &28,0
1090 stchr "010204080a142c54" to &29,0
1100 stchr "0000804020202040" to &2A,0
1110 stchr "8040202020202020" to &2B,0
1120 stchr "6404040404040404" to &2C,0
1130 stchr "040f000000000000" to &2D,0
1140 stchr "20202040a0a0a0a0" to &2E,0
1150 stchr "a0e0000000000000" to &2F,0
1160 stchr "0000010204040402" to &30,0
1170 stchr "0508112041818284" to &31,0
1180 stchr "0000804020202040" to &32,0
1190 stchr "8040209048241800" to &33,0
1200 stchr "8484426251292414" to &34,0
1210 stchr "121f000000000000" to &35,0
1220 stchr "0000000000008040" to &36,0
1230 stchr "40f0000000000000" to &37,0
1240 stchr "0000010204040402" to &38,0
1250 stchr "0102040912241800" to &39,0
1260 stchr "0000804020202040" to &3A,0
1270 stchr "a0108804828141 21" to &3B,0
1280 stchr "0000000000000102" to &3C,0
1290 stchr "0207000000000000" to &3D,0
1300 stchr "212142468a941428" to &3E,0
1310 stchr "48f8000000000000" to &3F,0
1320 for I=1 to 3:stchr "2020202020202020" to &80,I+3:stchr
"0202020202020202" to &A5,I+3
1330 stchr "ff9292929292ff" to &81,I:stchr "ffffffffffffff
ff" to &82,I:next I
1400 scod 0,&20:scol 0,&04
1410 scod 1,&24:scol 1,&04
1420 scod 2,&28:scol 2,&08
1430 scod 3,&2C:scol 3,&08
1440 scod 4,&30:scol 4,&04
1450 scod 5,&34:scol 5,&04
1460 scod 6,&38:scol 6,&08
1470 scod 7,&3C:scol 7,&08
1480 goto 15
```

★ありがとうございます。ありがとうございます。この庭山，5度の没にもくじけず投稿しました。もしこのハガキが載れば……。(北海道札幌市・**わに庭山14才**)……【**影**：私に何をくれるのかな？うーん，楽しみだ。】

PC-9801シリーズ(N88-BASIC(86))用



これは便利。ファイル名入力不用だ！

ロードラン プログラム

井野&井沢

はじめに

“ほんとうはカタカナのファイル名にしたいんだけど，ロードするとき打ち込むのめんどくさいし～”とか“もっと楽にプログラムをロードした～い”と思ったことはありませんか。その悩みを解消してくれるのがこのプログラムです。

プログラムについて

オール・BASICなので普通に打ち込んでください。ファイル名を“run”にしてSAVEしておくと，ファンクション・キーのF1 F5 F5でたちあがるので楽です(load“run↵ run↵となるので，これからロードラン・プログラムと名付けた)。POKE文とかありますがVRAMをいじくっているだけなので，打ちまちがっても暴走することはないでしょう。

使いかた

このプログラムを，runします。するとドライブ（ロードしたいディスクの入ってるドライブ）を聞いてきますので，入力してください(ドライブ1～4まで対応)。

するとずらずらとファイル名がでますので，カーソル・キーでカーソルをロードしたいプログラムの上まで動かして，リターンを押すとロード，コントロール・キーを押しながらリターン・キーを押すとロードしてランします(BASIC命令で言うload“ファイル名”とrun“ファイル名”のちがいです)。

いつでもHELPキーを押すとキー操作の説明がでます。**第1表**に表としておきましたので，そちらも見てください。

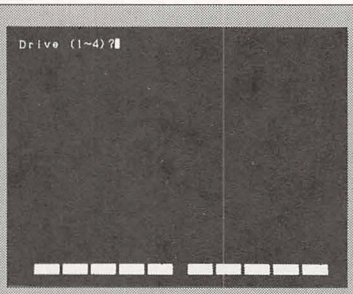
さいごに

結構使えるプログラムだと思いますが，どうでしょうか。あまり長くないので打ち込んでください。今回も中田カウス，飯塚なんちゃん，井沢純ちゃん達に世話になりました。どうもね！

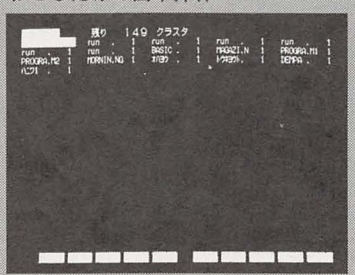
★　★

《第1表》ファイルがずらずらっとでているときのキー操作

キー	動作
カーソル・キー	カーソルを動かす
リターン	そのプログラムをロード
コントロール＋リターン	そのプログラムをロード＋ラン
エスケープ	ドライブ入力にもどる
ヘルプ	キー操作の表示



▲《写真1》ロードしたいディスクの入っているドライブ番号を入力



▼《写真2》カーソルをロードしたいファイルに合わせるだけの簡単操作



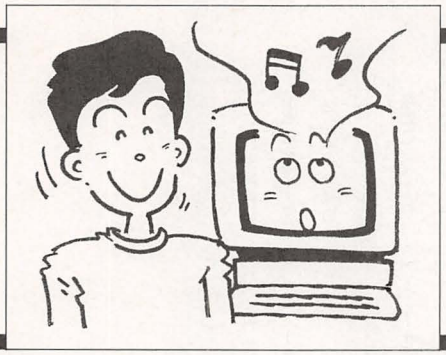
▲《写真3》HELPキーでキー操作の説明が見れる。忘れたときにどうぞ

★8月号のパソコン・レクチャーにでているDEMPA-60RXはDr.Dのように賢いのだろうか。それとも影さんみたいに……。(新潟市・**近藤和彦14才**)……【**影**：私みたいに賢いんだろう。**つぐ美**：ついでに個性的よね。】

```
1 '       save "1:run
2 '    LOAD "run  ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ Ver.4.00     By K.Ino
3 '                                   H.1 6.12
100 WIDTH 80,25 :CONSOLE 0,25
110 ON STOP GOSUB *STO :STOP  ON
120 ON HELP GOSUB *HEL :HELP ON
130 CLS 3
140 PRINT "Ｄｒｉｖｅ　（１～４）？";
150 DR$=INPUT$(1)
160 IF DR$<"1" OR DR$>"4" THEN 150
170 ON ERROR GOTO *ER
180 CLS
190 OUT &H74,0
200 NO=DSKF(VAL(DR$))
210 PRINT "[Drive ";DR$;"]      残り  ";AKCNV$(STR$(NO));"  クラスタ"
220 KI=&HA5 :X=0 :Y=0 :MO=9 :GOSUB *COL
230 FILES VAL(DR$)
240 FOR I=1 TO 16
250 OUT &H74,I :GOSUB *TIM
260 NEXT I
270 DEF SEG=&HA000
280 X=0 :Y=1 :MO=13 :LO=1
290 *MAIN
300 GOSUB *KAKU
310 KE0=INP(&HE1) :KE1=INP(&HE8) :KE2=INP(&HE9) :KE3=INP(&HEA)
320 IF (KE1 OR &HFD)=&HFD THEN GOSUB *KESU :Y=Y-1  :IF Y<1  THEN Y=23
330 IF (KE1 OR &HFB)=&HFB THEN GOSUB *KESU :X=X+16 :IF X>64 THEN X=0
340 IF (KE3 OR &HFD)=&HFD THEN GOSUB *KESU :Y=Y+1  :IF Y>23 THEN Y=1
350 IF (KE3 OR &HFB)=&HFB THEN GOSUB *KESU :X=X-16 :IF X<0  THEN X=64
360 IF (KE2 OR &H7F)=&H7F THEN GOSUB *KEYCLR :GOTO 100
370 IF (KE0 OR &H7F)<>&H7F THEN *MAIN
380 IF (KE1 OR &H7F)=&H7F THEN LO=0
390 FI$=""
400 FOR I=0 TO 10
410 FI$=FI$+CHR$(PEEK(X*2+Y*160+I*2))
420 NEXT I
430 IF MID$(FI$,7,1)=" " THEN MID$(FI$,7,1)="."
440 IF MID$(FI$,7,1)="*" THEN MID$(FI$,7,1)="." :GOTO *MACHINE
450 *BASIC
460 IF LO=1 THEN LOAD DR$+":"+FI$
470 RUN DR$+":"+FI$
480 *MACHINE
490 CLS
500 GOSUB *KEYCLR
510 INPUT "SEG =";SE$
520 IF LEFT$(SE$,2)<>"&H" THEN SE$="&H"+SE$
530 IF LEN(SE$)<>6 THEN 510
540 SE=VAL(SE$)
550 DEF SEG=SE
560 BLOAD DR$+":"+FI$
570 END
580 *COL
590 DEF SEG=&HA200
600 FOR I=0 TO MO-1
610 POKE X*2+Y*160+I*2,KI
620 NEXT I
630 DEF SEG=&HA000
640 RETURN
650 *ER
660 OUT &H74,16
670 PRINT "Ｄｉｓｋが入っていません！"
680 BEEP
690 RUN
700 *TIM
710 FOR J=0 TO 30
720 NEXT J
730 RETURN
740 *KESU
750 KI=&HE1 :GOSUB *COL
760 RETURN
770 *KAKU
780 KI=&HE5 :GOSUB *COL
790 RETURN
800 *KEYCLR
810 IF INKEY$<>"" THEN 810
820 RETURN
830 *HEL
840 HELP OFF
850 CLS
860 LOCATE 0,23
870 PRINT "                    <ＫＥＹ　操作>
880 PRINT
890 PRINT "              ＥＳＣ　キー　・・・　ドライブ入力に戻る
900 PRINT
910 PRINT "              カーソルキー　・・・　カーソルの移動
920 PRINT
930 PRINT "            リターンキー　・・・　ＬＯＡＤ
940 PRINT
950 PRINT "             CTRL+RET　　・・・　ＬＯＡＤ＋ＲＵＮ
960 PRINT
970 PRINT "              ヘルプキー　　・・・　キー操作の表示
980 PRINT
990 PRINT "                  ＨＩＴ　ＡＮＹ　ＫＥＹ！
1000 FOR I=0 TO 5
1010 PRINT
1020 NEXT I
1030 GOSUB *KEYCLR
1040 WHILE INKEY$="" :WEND
1050 FOR I=0 TO 20
1060 LOCATE 0,25 :PRINT
1070 NEXT I
1080 HELP ON
1090 RETURN 100
1100 *STO
1110 STOP OFF :HELP OFF
1120 END
```

★最近おもしろいゲームが少ないと思うんですけど……。(宮城県泉区・斉藤　勲17才)……[影:そうかなあ？私にとってはすべてがゲームだ。仕事もゲーム感覚で。編：ベーマガにもおもしろゲームがたくさんあるよ。]

FM77AV(F-BASIC V3.3)用



FMのVGMにカツを入れるゾ!!

TONE CHANGER FM

(トーン チェンジャー エフエム)

GORRY

元気がないぞ!

こんにちは, GORRYです。みなさんは元気してますか?

しかし, 元気のないのがFMのVGMです。7月号ではサイバリオンが載りましたが, ホントひさしぶりでしたし…。

というわけで, FMにカツを入れるべく「TONE CHANGER FM」を発表します。

プログラムの使いかた

まず, このプログラムは7月号のサイバリオン(M-ICHI氏)のプログラムを参考にさせていただきましたことを報告しておきます。

さて, 使いかたですが, **999行**までがTONE CHANGER FM(以下TCFMと略します)のプログラム, **1000行**からが音色データ, **10000行**からがMMLとなっています。

1080行を見てください。VNは音色番号です。A%(4, 10)に音色データを入れ, VNに音色番号を入れて**GOSUB 500**とすれば定義されます。

音色データは以下の二つを除いてはBASICとコンパチです。

(0, 1): BASICではオペレータ・マスクとなっていますが, TCFMでは何の意味ももちません。

(0, 10): BASICでは空いていますが, TCFMではLFOに関係します。LFOをかけるときは4または6, その他は0を指定してください。

MMLワンテク

88ではT177でズレがなくなりましたが, FMではT119, 150が便利です。

T119: L 1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16, 24, 32, 48, 64はズレません。

T150: L 1, 2, 4, 8, 16, 32はズレません。

また, 88ではできなかった本当の&コマンドが使えます。X68Kと同じようにドラムで

L32F&E&E−&D

といったことができます。有効に使いましょう。

TONE CHANGER FMのプログラム・リスト

```
10 '  TONE CHANGER FM   FROM Basic Magazine 89/07 SYVALION(BY M-ICHI)
20 '
40 PLAY OFF
50 '
60 CLEAR ,&H3FFF
70 PA=PEEK(&HFD84):POKE &HFD84,&H0F
80 POKE &H4EB2,&HFF:POKE &H4EB3,&HFF
90 POKE &H4EB4,&H01:POKE &H4EB5,&H01
100 POKE &HFD84,PA
110 '
120 POKE &HFD10,2
130 FOR I=&HEFFC TO &HF003:POKE I,&H12:NEXT
140 FOR I=&HF017 TO &HF01E:POKE I,&H12:NEXT
150 CLEAR ,&H6BFF:DEFINT A-Z:DIM A%(4,10),P(3):P(0)=1:P(1)=3:P(2)=2:P(3)=4
160 '
170 GOTO 1000
500 'TONE CHANGER MAIN
510 IF VN<1 OR VN>78 THEN PRINT"VOICE NO. ERROR!":BEEP:STOP
520 AD=&H6C00+(VN-1)*34
530 POKE AD+24,A%(0,0)              :POKE AD+27,A%(0,7)*16+A%(0,8)
540 POKE AD+25,A%(1,9)*128+A%(3,9)*64+A%(2,9)*32+A%(4,9)*16+A%(0,10)
550 POKE AD+26,A%(1,10)*64 +A%(3,10)*16+A%(2,10)*4 +A%(4,10)
560 POKE AD+28,A%(0,6)              :POKE AD+29,A%(0,5)
570 POKE AD+30,A%(0,4)              :POKE AD+31,A%(0,9)
580 POKE AD+32,A%(0,2)              :POKE AD+33,A%(0,3)
590 FOR I=0 TO 3:P=P(I):A%(P,8)=A%(P,8) AND 7
600 POKE AD,A%(P,8)*16+A%(P,7)   :POKE AD+4,A%(P,5)
610 POKE AD+8,A%(P,6)*64+A%(P,0):POKE AD+12,A%(P,1)
620 POKE AD+16,A%(P,2)              :POKE AD+20,A%(P,4)*16+A%(P,3)
630 AD=AD+1:NEXT
640 RETURN
999 '
1000 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS DLY SY2
1010 DATA  44, 15,  2,  0, 40, 35,  0,  1,  0, 40,  4
1020 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL KSR  ML  DT KSC KSD
1030 DATA  31,  0,  0,  2,  0, 22,  0,  2,  3,  0,  0
1040 DATA  31,  0,  0,  7,  0,  0,  0,  8,  3,  0,  0
1050 DATA  31,  0,  0,  2,  0, 21,  0,  4,  7,  0,  0
1060 DATA  31,  0,  0,  7,  0,  0,  0,  4,  7,  0,  0
1070 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1080 VN=1:GOSUB 500
1090 '-----------------------------------------------
1100 '      AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS DLY SY2
1110 DATA  16, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  4
1120 '      AR  DR  SR  RR  SL  TL KSR  ML  DT KSC KSD
1130 DATA  31, 18,  0,  6,  2, 36,  0, 10,  0,  0,  0
1140 DATA  31, 14,  0,  6,  2, 45,  0,  0,  3,  0,  0
1150 DATA  31, 10,  0,  6,  2, 19,  1,  0,  7,  0,  0
1160 DATA  31,  8,  3,  7,  2,  0,  1,  0,  0,  0,  0
1170 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1180 VN=2:GOSUB 500
1190 '-----------------------------------------------
10000 T$="T119":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
11010 A1$="l4q7o4
11020 A2$="@1cdefgab>c<@2cdefgab>c<"
20000 PLAY A1$
20010 PLAY A2$
20020 GOTO 20000
20090 'ﾎﾝﾄﾊﾅﾆｶ ｻﾝﾌﾟﾙ ﾂｸﾘﾀｶｯﾀﾝﾀﾞｹﾄ･･･ ｶﾅｼｷﾓﾉﾊ ｼﾒｷﾘﾅﾘ･･･
```


★やい影!!もう1年だし続けてもOFに載らないぞ! どーゆーことだ。説明してもらおうか。(千葉市・やい, 切手かえせっ14才)……【影: 載ったじゃないか! じゃ今度載るのはまた1年後だな。がんばってくれたまえ。】



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

SPACE HARRIER

スペース　ハリアー

メインテーマ　©SEGA

川野　俊充

みなさん，こんにちは。「はちみつ川野」です。さて，今月のプログラムは「名曲よ！　蘇れ！」てな感じで「SPACE HARRIER」よりメインテーマをお届けします。リストはいつもより短めなので入力もしやすいと思います。ただ音色が結構多いのでパラメータを打ちまちがえないよう，気をつけてくださいね。

今月はためになるプログラム解説

では，なぜ，いまどき「スペハリ」なのか説明しましょう。それは昼下がりの電波のマイコン・ルームでのことだったのです。

はちみつは別冊「ゲーム・プログラム大全集」のためにプログラム・チェックを一生懸命しておりました。しかし，いくらやってもつぎからつぎへとでてくる投稿の山はなかなか減りません。しかし，その中でもひときわ目立ったのが「スペハリ」の投稿だったのです。「さすがに名曲なんだなぁ」と感心していたわけなのですが，これだけ多機種で送られている「スペハリ」がどうしてX68000で発表されないのかと思うと不思議ですよね。

そこで，それならこのボクが…と思い，作ってみたのがこれなのです。新しいテクニックこそ使っていませんが，とくに音の細かい設定に気を配ってプログラムしました。

たとえば，ドラムの設定です。いきなり3チャンネル割り当てています(う〜む，ぜーたくだなー)。うちわけは，ハイハット，バスドラとスネアのノイズ，バスドラとスネアのトーンにそれぞれ1声ずつです。

いつもはスネアを1声ですませているのですが，あのサンプリング・ドラムの迫力をだすためにあえてそうしました。ノイズもアルゴリズム5番を用いて第8チャンネルのノイズ・ジェネレータとともに発声させて厚みをだしましたが，パラメータの指定によってはもっと良くなるかもしれません。できる人はいろいろといじってみてくださいね。

それから結構苦労したのがベースの音です。アーケード版はどうやらサンプリングを使ってだしているようで(ボクはFM音源だと思ってたんだけどね) なかなかあの太い音がでませんでした。結局は一般的なエレキベースの音色でまとめましたが，いかがなもんでしょうか。

ほかにもハイハットが割り込みで別のチャンネルにいったりきたりしているので，入力の際，気をつけてください。

話題も転じて福となす

なんてったっていま一番おもしろいのはアタリの「ハードドライビン」でしょう。あの気持ち悪くなるほどリアルな操縦感覚が気持ちいいんですよね(?)。筐体は動かないものの，そんじょそこらの体感ゲームよりもずっと臨場感がありますしね。なんてったってあのキックバックするハンドルがいい。

いまのところスコアは38万点台でそろそろ限界かなという感じです（ここまでくると腕よりも運ですね)。コースの「ずる」ができればもっといくだろうけど……。

あとチャンピョンシップラップ(このへんな日本語も好き)は1分21秒73がいまんとこの記録です。なかなかのもんでしょ。もちっと速くなりそうだけど。

あっ，「ハードドライビン」やりにいこう。ではここらへんでごきげんよう。

SPACE HARRIER－メインテーマ－のプログラム・リスト

```
 1 /*                                                    sa."harrier
10 /*ただだだだ
```

```
 90 /*どたどたどたどたどたどたどたどたどたどたどたどたどたどたどたどたどたど/*
1000 dim char v(4,10)={
1010 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN       しんせ 1
1020      59,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1030 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1040      31,   0,   3,   3,   0,  27,   1,   2,   0,   0,   0,
1050      31,   0,   0,   3,   0,  23,   0,   2,   0,   0,   0,
1060      31,   0,   3,   3,   0,  26,   1,   2,   0,   0,   0,
1070      31,   0,   0,   8,   0,   0,   0,   2,   0,   0,   0}
1080 m_vset(1,v)
1090 /*
1100 v={
1110 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN       新鮮  2
1120      53,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1130 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1140      30,   0,   0,   0,   0,  21,   3,   2,   5,   0,   0,
1150      30,   3,   0,  12,   2,   0,   3,   2,   0,   0,   0,
1160      30,   3,   0,  12,   2,   6,   3,   3,   2,   0,   0,
1170      30,   3,   0,  12,   2,   6,   3,   4,   0,   0,   0}
1180 m_vset(2,v)
1190 /*
1200 v={
1210 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN       親切  3
1220      59,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1230 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1240      31,   0,   3,   1,   0,  27,   1,   2,   0,   0,   0,
1250      31,   0,   0,   1,   0,  23,   0,   2,   0,   0,   0,
1260      31,   0,   3,   1,   0,  26,   1,   2,   0,   0,   0,
1270      31,   0,   5,   7,   0,   0,   0,   2,   0,   0,   0}
1280 m_vset(3,v)
1290 /*
1300 v={
1310 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN    E．Bass
1320      58,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1330 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1340      31,  11,   5,   7,   3,  32,   0,   0,   0,   0,   0,
1350      31,  11,   5,   7,   3,  35,   0,   4,   0,   0,   0,
1360      31,  11,   5,   7,   3,  46,   0,   0,   0,   0,   0,
1370      31,   6,   5,   7,   5,   0,   0,   1,   0,   0,   0}
1380 m_vset(4,v)
1390 /*
1400 v={
1410 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN  BassDrum
1420      37,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1430 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1440      31,  25,   0,  15,  15,   5,   0,   0,   0,   1,   0,
1450      31,  19,  18,  15,  10,   0,   0,   1,   0,   0,   0,
1460      31,  19,  18,  15,  10,   0,   0,   1,   0,   0,   0,
1470      31,  19,  18,  15,  10,   0,   0,   1,   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      58,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1530 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1540      31,  15,  13,   5,  13,   0,   0,  15,   3,   1,   0,
1550      26,  16,  10,   5,  10,   0,   0,  10,   3,   2,   0,
1560      25,  16,  10,   5,  10,   0,   0,   3,   0,   3,   0,
1570      31,  17,  13,   7,  10,   0,   0,   1,   6,   0,   0}
1580 m_vset(6,v)
1590 /*
1600 v={
1610 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN      Noise
1620      61,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1630 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1640      31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   7,   0,   0,   0,
1650      31,  16,  15,   9,   7,   1,   0,  15,   3,   3,   0,
1660      31,  16,  15,   9,   7,   1,   0,   0,   7,   0,   0,
1670      31,  19,  19,  15,   7,   1,   0,   0,   0,   0,   0}
1680 m_vset(7,v)
1690 /*
1700 v={
1710 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN     Snare
1720      37,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1730 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1740      31,  25,  24,  15,   5,   0,   0,   0,   0,   0,   0,
1750      31,  15,  13,   7,   5,   0,   0,   1,   0,   0,   0,
1760      31,  15,  13,   8,   7,   0,   0,   1,   0,   0,   0,
1770      31,  15,  13,   6,   7,   0,   0,   1,   0,   0,   0}
1780 m_vset(8,v)
1790 /*
1800 v={
1810 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN    Tom-Tom
1820      62,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1830 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1840      31,   0,   0,   0,   0,   0,   0,  15,   0,   3,   0,
1850      31,  19,  15,   6,   7,   0,   0,   1,   0,   1,   0,
1860      31,  15,  11,   8,   5,   0,   0,   2,   0,   0,   0,
1870      31,  15,  11,   8,   5,   0,   0,   1,   0,   0,   0}
1880 m_vset(9,v)
1890 /*
1900 v={
1910 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN  Tom-Tom 2
1920      62,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
1930 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
1940      31,  15,  11,   0,   1,   0,   0,   1,   0,   0,   0,
1950      31,  22,  11,   6,  10,   0,   0,   1,   0,   0,   0,
1960      31,  15,  11,   8,   5,   0,   0,   1,   0.   0.   0.
```


★バイクのポスターを見て「ニール・マッケンジーだ!!」と言うと，友人のMは「あれぇ，新沼謙治って歌手じゃなかったの？」と言った。(茨城県つくば市・長谷川俊昭17才)……【影：私は影です。脚気(かっけ)ではない。】

```
 1970      31,  15,  11,   8,   5,   0,   0,   1,   0,   0,   0}
 1980 m_vset(10,v)
 1990 /*
 2000 v={
 2010 /*   AF   OM   WF   SY   SP  PMD  AMD  PMS  AMS  PAN       P S G
 2020      61,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   3,   0,
 2030 /*   AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML  DT1  DT2  AME
 2040      31,   0,   0,   0,   0,  24,   0,   2,   0,   0,   0,
 2050      31,   0,   0,   8,   0,  19,   0,   1,   0,   0,   0,
 2060      31,   0,   0,   8,   0,  19,   0,   1,   0,   0,   0,
 2070      31,   0,   0,   8,   0,  19,   0,   1,   0,   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 sd[256],sdn[256],t1[256],t2[256],t3[256],sd2[256],sdn2[256],bd[256],sd
3[256]
 9050 str sdn3[256],t4[256],t5[256],t6[256],sd4[256],sdn4[256],bd2[256]
 9060 sd="@8<@v127d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-&c&>b&b-<v14@5
 9070 sd2="@8<@v127d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-&f&e&e-&dv14@5
 9080 sd3="@8<@v127d-&c&>b&b-&a&a-&g&g-v14@5
 9085 sd4="@8<@v127d-&c&>b&b-v14@5
 9090 sdn="@7y15,254c&y15,253c&y15,252c&y15,251c&y15,250c&y15,249c&y15,248c&y15,
247c&y15,246c&y15,245c&y15,244c&y15,243c&y15,242c&y15,241c&y15,240c&y15,239c
 9100 sdn2="@7y15,254c&y15,253c&y15,252c&y15,251c&y15,250c&y15,249c&y15,248c&y15
,247c&y15,246c&y15,245c&y15,244c&y15,243c
 9110 sdn3="@7y15,254c&y15,253c&y15,252c&y15,251c&y15,250c&y15,249c&y15,248c&y15
,247c
 9115 sdn4="@7y15,254c&y15,253c&y15,252c&y15,251c
 9120 t1="v15<d&d-&c>&bv14
 9130 t2="v15b-&a&a-&gv14
 9140 t3="v15g-&f&e&e-v14
 9150 bd="y15,0@5c4@7"
 9160 t4="v15<d&d->v14
 9170 t5="v15b-&av14
 9180 t6="v15g-&fv14
 9190 bd2="y15,0@5c16@7"
10000 /*
10010 /*
10020 a="t156 [d.c.] [coda] o3 l8   @1 p3 q8   v14 y48,00
10030 b="c2.cc&c1c2&ccrc&c1
10040 c="<c2.cc&c1c2&ccrc&c1
10050 d="c2.cc&c1dddrrdrcr1
10060 e="@2l4|:2f.e8e1>ga<f.e8e1&erf.e8e1def1a-.g.f:|
10070 f="e1&e>eg<dd-2.>b-a2&a6g6f6ef8d1d8e8fg8a2.a-<f2d2
10080 g="e1&e>eg<dl8d-&d-1ed->b-agfed2.e4f6e6f6g6f6g6a2.g<g&g2l16ab-b<cc+dd+ev15
10090 h="e1&e>eg<dl8d-&d-1ed->b-agfed2.e4f6e6f6g6f6g6a2.g<g8&g1
10100 j="|:16r1:|@11|:2a1&a&c&d&e&g&e&d&c4&c1&g>&a&<c&e&>a&<c&d&&d4&d1&c4&>b4&<c
4&>q4bagaq8r1r2:|
10110 z="[*]
11020 m_trk(1,a)
11030 m_trk(1,b)
11040 m_trk(1,b)
11050 m_trk(1,c)
11060 m_trk(1,d)
11070 m_trk(1,e)
11080 m_trk(1,f)
11090 m_trk(1,g)
11100 m_trk(1,e)
11110 m_trk(1,f)
11120 m_trk(1,h)
11130 m_trk(1,j)
11140 m_trk(1,e)
11150 m_trk(1,f)
11160 m_trk(1,h)
11170 m_trk(1,z)
12000 /*
12010 /*
12020 a="     [d.c.] [coda] o2 l8   @1 p3 q8   v14 y49,10
12030 b="g2.ga&a1a-2&a-a-rg&g1
12040 c="<g2.ga&a1a-2&a-a-rg&g1
12050 d="g2.ga&a1a-a-a-rra-rgr1
12060 e="@2o4y49,24v10l4f8.&|:2f.e8e1>ga<f.e8e1&erf.e8e1def1a-.g.f:|
12070 y="l4|:2f.e8e1>ga<f.e8e1&erf.e8e1def1a-.g.f:|
12080 g="e1&e>eg<dl8d-&d-1ed->b-agfed2.e4f6e6f6g6f6g6a2.g<g&g2l16ab-b<cc+dd+ev11
12090 h="e1&e>eg<dl8d-&d-1ed->b-agfed2.e4f6e6f6g6f6g6a2.g<g2...
12100 j="@v127o3@3q4|:2aagar2.reeq6e4q4raagar2.rffq6f4q4rbbabr2.rggq6g4q4raagar1
r2:|
12110 k="<cc>b<cr1r2cc>b<cr1r2>bbab<r2r4q8v15c4>b4<c4q4@v127>bagar1r2
12120 l="<cc>b<cr1r2cc>b<cr1r2>bbab<r2r4q8v15c4>b4<c4q4@v127>bagar2raarbq6b4.q8
13020 m_trk(2,a)
13030 m_trk(2,b)
13040 m_trk(2,b)
13050 m_trk(2,c)
13060 m_trk(2,d)
13070 m_trk(2,e)
13080 m_trk(2,f)
13090 m_trk(2,g)
13100 m_trk(2,y)
13110 m_trk(2,f)
13120 m_trk(2,h)
13130 m_trk(2,j)
13140 m_trk(2,k)
13150 m_trk(2,l)
```


★影さんをいじめるなー，つぐ美さんのバカ……。(奈良県橿原市・**神のきまぐれ14才**)…【**影**：つぐ美ちやんが私に手をだすのは好きである反動なのさ！大人の世界ってむずかしいからね。**つぐ美**：オロオロオロ。】

```
13160 m_trk(2,e)
13170 m_trk(2,f)
13180 m_trk(2,h)
13190 m_trk(2,z)
14000 /*
14010 /*
14020 a="     [d.c.] [coda] o2 l8   @1 p3 q8   v14 y50,20
14030 b="e2.ef&f1f2&ffre&e1
14040 c="<e2.ef&f1f2&ffre&e1
14050 d="e2.ef&f1fffrrfrer1
14060 e="l8@3v14|:2c4.>br4<d4.cr4>b<cr4c4.>b-r4<d4.cr4>b-<cr4c4.>br4<d4.cr4>b4<c
4c2&cded2&dc4d4:|
14070 f="14e1&e2.dc+1>a+2ag<d2.dc2d2c1d2f2e1&e2.dc+1>a+2ag<d2.dc2d2c2.c8g8&g1
14080 g="@v127l8o3@3q4|:2eeder2.rccq6c4q4rffefr2.rccq6c4q4rggfgr2.rddq6d4q4reede
r2r1:|
14090 h="aagar1r2aagar1r2ggfgr2.q8v15g4g4g4q4@v127eeder1r2
14100 j="aagar1r2aagar1r2ggfgr2.q8v15g4g4g4q4@v127eeder2rffrgq6g4.q8
15020 m_trk(3,a)
15030 m_trk(3,b)
15040 m_trk(3,b)
15050 m_trk(3,c)
15060 m_trk(3,d)
15070 m_trk(3,e)
15080 m_trk(3,f)
15090 m_trk(3,e)
15100 m_trk(3,f)
15110 m_trk(3,g)
15120 m_trk(3,h)
15130 m_trk(3,j)
15140 m_trk(3,e)
15150 m_trk(3,f)
15160 m_trk(3,z)
16000 /*
16010 /*
16020 a="     [d.c.] [coda] o2 l8   @1 p3 q8   v14 y51,30
16030 b="c2.cc&c1c2&ccrc&c1
16040 c="<c2.cc&c1c2&ccrc&c1
16050 d="c2.cc&c1dddrrdrcr1>
16060 e="l8@3v14|:2g4.gr4g4.gr4ggr4g4.gr4g4.gr4ggr4a4.ar4a4.ar4a4a4f1a-2f4f4:|
16070 f="14g1&g1e1e2eef2.ff2f2f1g+2g+2g1&g1e1e2eef2.ff2f2f2.f8g8&g1
16080 g="@v127l8o3@3q4|:2cc>b<cr2.r>ab<q6c4q4rcc>b<cr2.r>ab<q6c4q4rddcdr2.r>b<cq
6d4q4rcc>b<cr1r2:|
16090 h="eeeer1r2ffffr1r2ddddr2.q8v15d4d4d4q4@v127cc>b<cr1r2
16100 j="eeeer1r2ffffr1r2ddddr2.q8v15d4d4d4q4@v127cc>b<cr2rccrdq6d4.>q8
17020 m_trk(4,a)
17030 m_trk(4,b)
17040 m_trk(4,b)
17050 m_trk(4,c)
17060 m_trk(4,d)
17070 m_trk(4,e)
17080 m_trk(4,f)
17090 m_trk(4,e)
17100 m_trk(4,f)
17110 m_trk(4,g)
17120 m_trk(4,h)
17130 m_trk(4,j)
17140 m_trk(4,e)
17150 m_trk(4,f)
17160 m_trk(4,z)
18000 /*
18010 /*
18020 a="     [d.c.] [coda] o2 l8   @4 p3 q8 @v127 y52,40
18040 b="|:56c<c>:|ccrrcrcr1
18050 c="|:8c<c>:||:8b-<b->:||:8a<q4aq8>:||:8f<f>:|
18060 d="|:8e<e>:||:8a<q4aq8>:||:8d<d>:||:8f<f>:||:8e<e>:||:8a<q4aq8>:||:8d<d>:|
|:4f<f>:|g<g>g+<g+>a<a>b<b>
18070 e="|:8e<e>:||:8a<q4aq8>:||:8d<d>:||:8f<f>:||:8e<e>:||:8a<q4aq8>:||:8d<d>:|
|:4f<f>:||:4g<g>:|
18080 f="|:8a<q4aq8>:||:8f<f>:||:8g<g>:||:8a<q4aq8>:|
18090 g="|:8a<q4aq8>:||:8f<f>:||:8g<g>:||:4a<q4aq8>:|rffrgg4.
19020 m_trk(5,a)
19030 m_trk(5,b)
19040 m_trk(5,c)
19050 m_trk(5,c)
19060 m_trk(5,d)
19070 m_trk(5,c)
19080 m_trk(5,c)
19090 m_trk(5,e)
19100 m_trk(5,f)
19110 m_trk(5,f)
19120 m_trk(5,f)
19130 m_trk(5,g)
19140 m_trk(5,c)
19150 m_trk(5,c)
19160 m_trk(5,e)
19170 m_trk(5,z)
20000 /*
20010 /*
20020 a="     [d.c.] [coda] o5 l16  @6 p3 q8   v14 y53,20
20040 b="|:112c<<<c>>>:|crcrcrrrrrcrrrc|:17r:|
20050 c="v13o5l16@6|:256c<<<c>>>:|
20060 d="v13|:8<<<c>>>rcc<<<c>>>rcc<<<c>>>rcc<<<c>>>rcc<<<c>>>rcc<<<c>
>>rcccccc:|
20070 e="@11v10l8a8.&|:2a1&a&c&d&e&g&e&d&c4&c1&g>&a&<c&e&>a&<c&d&&d4&d1&c4&>b4&<
c4&>q4bagaq8r1|1r2:|r4r16
21020 m_trk(6,a)
21030 m_trk(6,b)
21040 m_trk(6,c)
```


★電車の中でゲームボーイするのもいいが，トイレの中でやるのもいいぞ！（東京都八王子市・**ダビデ像**）……

【**影**：トイレの中でゲームボーイするのもいいが，トイレの中で食事するのはもっと…。**編**：よくないよくない。】

```
21050 m_trk(6,c)
21060 m_trk(6,d)
21070 m_trk(6,e)
21080 m_trk(6,c)
21090 m_trk(6,z)
22000 /*
22010 /*
22020 a="     [d.c.] [coda] o2 l64  @5 p3 q8   v14 y54,20
22040 b="|:29c4:|"+sd+"c8c16c16"+sd2+"@10p2"+t3
22050 c="|:12@5c4"+sd+":||:3"+sd3+":|@10"+t1+"p2"+t2+"p1"+t3+"r16"
22060 d="|:2"+bd+":|r8@10|:2"+t4+":||:3"+t1+":|p2|:2"+t5+":||:3"+t2+":|p1|:2"+t6
+":||:3"+t3+":|
22070 e="|:31v14@5c4"+sd+":|
22080 f="@5c4|:4"+sd4+":|
22090 g="@10p2|:2"+t1+":|p1|:2"+t2+":|p3|:2"+t3+":||:2"+bd2+":|
22100 h="|:7@5c8.c16c8c8"+sd+"r4@5c8.c16c8c4c16c16"+sd+":|
22110 j="@5c8.c16c8c8"+sd+"r4
22120 k="|:4"+bd2+":|"+sd3+"|:2"+bd2+":|@5c8c8"+sd4+bd2+"@5c8"
22130 l="|:7@5@v127c8.c16c8c8v14"+sd+"r4@5@v127c8.c16c8c4c16c16v14"+sd+":|
22140 m="@5@v127c8.c16c8c8v14"+sd+"r4@5l8rccrccl64@10"+t1+t1+"p2"+t2+"p1"+t3
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,e)
23090 m_trk(7,g)
23100 m_trk(7,e)
23110 m_trk(7,f)
23120 m_trk(7,e)
23130 m_trk(7,g)
23140 m_trk(7,h)
23150 m_trk(7,j)
23160 m_trk(7,k)
23170 m_trk(7,l)
23180 m_trk(7,m)
23190 m_trk(7,e)
23200 m_trk(7,f)
23210 m_trk(7,e)
23220 m_trk(7,g)
23230 m_trk(7,z)
24000 /*
24010 /*
24020 a="     [d.c.] [coda] o2 l64  @5 p3 q8   v14 y55,80 y15,0
24040 b="|:29c4:|@7"
24050 c=sdn+bd
24060 d=sdn2+"y15,0@9"+t3
24070 e="|:12"+bd+sdn+":|
24080 f="|:3"+sdn3+":|y15,0@9"+t1+t2+t3+"r16
24090 g="|:2"+bd+":|r8@9|:2"+t4+":||:3"+t1+":||:2"+t5+":||:3"+t2+":||:2"+t6+":||
:3"+t3+":|
24100 h="|:31v14"+bd+sdn+":|
24110 j=bd+"|:4"+sdn4+":|
24120 k="@9y15,0|:2"+t1+":||:2"+t2+":||:2"+t3+":||:2"+bd2+":|
24130 l="|:7@5y15,0c8.c16c8c8"+sdn+"r4@5y15,0c8.c16c8c4c16c16
24140 m=sdn+":|
24150 n="@5y15,0c8.c16c8c8"+sdn+"r4
24160 o="|:4"+bd2+":|"+sdn3+"|:2"+bd2+":|@5c8c8"+sdn4+bd2+"@5c8"
24170 p="|:7@6v13y15,0o5c8c16c16c8c16c16o2v14@7"+sdn+"v13@6y15,0o5c8c16c16c8c16c
16c8c16c16c8c16c16@7v14o2
24180 q=sdn+":|
24190 r="|:7@6v13y15,0o5c8c16c16c8c16c16o2v14@7"+sdn+"v13@6y15,0o5c8c16c16o2@5l8
rccrcc@9l64
24200 s=t1+t1+t2+t3
25020 m_trk(8,a)
25030 m_trk(8,b)
25040 m_trk(8,c)
25050 m_trk(8,d)
25060 m_trk(8,e)
25070 m_trk(8,f)
25080 m_trk(8,g)
25090 m_trk(8,h)
25100 m_trk(8,j)
25110 m_trk(8,h)
25120 m_trk(8,k)
25130 m_trk(8,h)
25140 m_trk(8,j)
25150 m_trk(8,h)
25160 m_trk(8,k)
25170 m_trk(8,l)
25180 m_trk(8,m)
25190 m_trk(8,n)
25200 m_trk(8,o)
25210 m_trk(8,p)
25220 m_trk(8,q)
25230 m_trk(8,r)
25240 m_trk(8,s)
25250 m_trk(8,h)
25260 m_trk(8,j)
25270 m_trk(8,h)
25280 m_trk(8,k)
25290 m_trk(8,z)
60000 /*
60010 /*
60020 m_play()
```


★愛機(88)の2ドライブを壊してしまいました。修理にはどのくらいかかるでしょうか？影さん教えて。
(東京都北区・天地を喰らう命!!14才)……【影：うーん。そういう質問をこの私にしてくるとは……。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2/MSX2+(32K以上,要FM PAC)用

スーパー・アレンジ「OUT RUN」

Passing Breeze

©SEGA

木村　洋行

たとえば，市販のゲーム音楽レコードなどでも「アレンジ・バージョン」といったらオリジナルよりもすぐれたハードでかっこよくしてしまうものですが，今回は逆なのです。アウトランをOPLLで，しかも原形がよくわからないスーパー・アレンジという，超なめた作品なのです。

どこがスーパー・アレンジか

正直言いますと，完全なオリジナルがどうしても手に入らなかったんです。楽譜と某B誌のソノシート（全然ちがう）しかないので「えーい，わからないところはアレンジだ！」と勝手に作ってしまいました。

まず，ドラムはほとんど自分で変えました。Eパートからのベースラインも手を加えてみました。音色は自分の好みですが，一応ゲームをやりながらとってみました。メインはずっとWAVE(PSG+FM×デチューン）です。それから音楽的にみてひねくれているところ(コードがメロディーより16分早く入るなど）は素直にしました。

はじめはサンバにしようと思ってホイッスルだのコンガだの作ったんですが，マイナー調のサンバなんて全然ノレないので，やめました。アゴゴはその名残りです。

ききどころ

Yコマンドでのポルタメント(譜面でグリスになっているところ）を2か所やっています。ちなみに＃55マシーンをグリスアップ，＃27ハーモ・ドラムをグリスダウンにするとそれぞれ「車がアクセルをふかすところ」「つづみ」の音になります。やってみてください(このプログラムには入れられなかった)。

Eからのコードの音色はすごいでしょ？＃53でこんなことができたんですね。

最後に

自己分析してしまいますけど，川野先生も言っていたように本来似ていなくては誌面に載せられないというのは，よくわかります。星の数ほどある音楽ジャンルの中から，おそらく読者の中で一番愛好者が多いのはゲーム音楽であろうということでこのコーナーは成り立っています。別のジャンルの音楽では「こんな曲知らない」という人がほとんどで，知らない曲はだれも打ち込む気にはならないはずです。

アレンジにしても同じことで，その人たちの自己満足のアレンジは読者の感覚とあうとはかぎらず，せっかく苦労して打ち込んだ読者が「なんじゃこりゃ」とアレンジに対して不満をもつということが十分ありうるわけです。

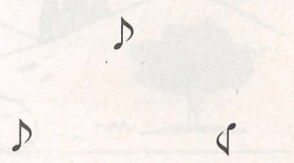
しかし仮にそれほど難のあるプログラムがこのように誌上に載ることができたとすれば，それは編集部の先生方が公平な目で見た判断によるものであり，オリジナルに比べてひけをとらないということであります。それは私にとってこれほど光栄なことはなく，読者のみなさんに絶望させないことうけあいなのであります。

参考にしたもの

- 日本ソフトバンク「Beep」よりソノシート「Passing Breeze」
- ベーマガ'87年1月号　楽譜
- ベーマガ'89年6月号　Yコマンドについて
- Bill Sharp「ドンセイザットアゲイン」のドラムス

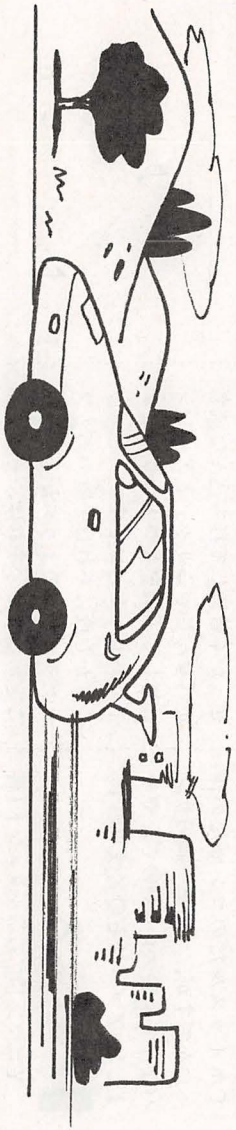
GORRY先生より一言

これは今までにない形のすばらしさをもった曲です。FMPACに「移植」したのではなく「作り直した」のです。音色やドラム・パターンなど原曲とかなりちがいますが，そんなことは全然気になりません。逆に原曲のイメージはそのまま頭の中へ入ってきます。ちまたに「アレンジ」なるものがあふれていますが，こういうのが真の「アレンジ」というものではないでしょうか。



★Dr.D，ゲームをするのもマウスが一番ですよ。サイバー・スティックだってマウスの変形なのだから。(東京都豊島区・香川　玄21才)……【影：やはりマウスの中の玉でピンポンするのが通というものでしょう。】

スーパー・アレンジ「OUTRUN」—Passing Breeze—のプログラム・リスト



```
10 ''''''''''''''''''''
20 '' <SUPER ARRANGE>''
30 ''  XY    RY     ''
40 ''  VVVVU TSVVTY  ''
50 ''  Z[Z[Z QZZ[QZ  ''
60 ''-PASSING BREEZE-''
70 ''   (C)1986 SEGA  ''
80 ''Prg. by H.KIMURA''
90 ''''''''''''''''''''
100 '
110 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CALL PITCH(442):SOUND 7,63-1-2-4
120 ''''''''''''''''''''
130 '' ｲﾝﾄﾛ (Perc.) ''
140 ''''''''''''''''''''
150 A0$="T130L16"
160 G0$="T130V13"
170 PLAY#2,A0$,A0$,A0$,A0$,A0$,A0$,G0$,A0$,A0$,A0$
180 E1$="V12@28O7R4R4R4R8G24G24G24"
190 E2$="G8D8D8GG8D8DD8GG"
200 G1$="BM16M24M24M24M16BM16M16B16B16"
210 G2$="CB8C16B16CB16C8C16B16C16C16B16BC16C8C16"
220 PLAY#2,"","","","","",F1$,G1$
230 PLAY#2,"","","","","",G2$
240 PLAY#2,"","","","",E1$,"",G2$
250 PLAY#2,"","","","",E2$,"",G2$
260 PLAY#2,"","","","",E2$,"",G2$
270 ''''''''''''''''''''
280 ''   [A] PART   ''
290 ''''''''''''''''''''
300 A1$="@41V12O5E1&E4EER16ER4F+4"
310 A2$="G1&G4GGR16GR4F4"
320 A3$="O4@6R16A8A4&A2B1"
330 B1$="@41V12O5C+1&C+4C+C+R16C+R4C+4"
340 B2$="E1&E4EER16ER4D4"
350 B3$="O4@6R8R16BR16>D8&D2E1"
360 C1$="@41V12O4B1&B4BBR16BR4B4"
370 C2$=">C1&C4CCR16CR4C4"
380 C3$="O5@6R4R8R16F+8AR16>C+4E1"
390 D1$="@41V12O4G+1&G+4G+G+R16G+R4G+4"
400 D2$="A1&A4AAR16AR4A4"
410 D3$="O6@6R2R4D8D+E1"
420 E3$="@28V12O7R16G8G8G8G8G8G16G8G G8G8G16D8D16D8G8G16D8D16"
430 E4$="G8D8D8G16G8D8D16D8G16G16 G8D8D8G16G8D8D16D8G16G16"
440 F1$="V13@33O2A8&A>EE8&E<AA8&A>EE8&E<AA8&A>EE<AR16AR4>E4"
450 F2$="V13@33O2F8&F>CC8&C<FF8&F>CC8&C<FF8&F>CC<FR16FR4>C4"
460 F3$="R16<E8E8E8E8E8E8E >E16&E4 @6Y37,24 Y21,00@W64Y21,20@W64Y21,40@W64Y21,60@W64Y21,80@W64Y21,100 @W64Y21,120@W64Y21,130@W64Y21,140@W64Y21,150@W64Y21,160@W64Y21,170@W64Y21,180@W64Y21,190@W64Y21,200@W64Y21,210@W64Y21,217@W4..Y37,10"
470 G1$="CB8C16B16CB16C8C16B16C16C16B16BC16C8C16 CB8C16B16CB16CS!8CB!S!16R8R16B32B32BS4"
480 G3$="B16SB8SB8MB8MB8B8B16B8B16B4B4B4B4"
490 G4$="B4B4B4B4B4B4B8S8BS8SMB8"
500 H3$="V7O4R16C+2C+4C+8EE2."
510 I3$="V7O3R16A2A4A8BB2."
520 J3$="V7O3R16D2D4D8EE2."
530 FOR T=1 TO 2
540 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,"",F1$,G1$
550 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,"",F2$,G1$
560 NEXT
570 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G3$,H3$,I3$,J3$
580 PLAY#2,"","","","",E4$,"",G4$
590 ''''''''''''''''''''
600 ''   [B] PART   ''
610 ''''''''''''''''''''
620 U=0
630 FORY=1TO2
640 A1$="@9O5V15E2&E4C+8&C+<G+&G+2R8F+8G+8A8"
650 A2$="G+2&G+4F+8&F+F+&F+2&F+4"
660 A3$=">F+2&F+4D8&D<B&B2&B4R8G+A"
670 A4$="A+2&A+4&A+8&A+B&B2&B4"
680 A5$="O6E2&E4C+8&C+<G+&G+2R8F+8G+8A8"
690 B1$="@41O5V12E1&E2G+4E4"
700 B2$="E1&E2G+4E4"
710 B3$="D1&D2E4F+4"
720 B4$="D2&D4&D8&DD&D1"
730 C1$="@41O5V12C+1&C+2C+4C+4"
740 C2$="C+1&C+2C+4C+4"
750 C3$="C+1&C+2C+4C+4"
760 C4$="<B2&B4&B8&BB&B1"
770 D1$="@41O4V12B1&B2B4B4"
780 D2$="A1&A2A4A4"
790 D3$="A1&A2A4A4"
800 D4$="A2&A4&A8&AG+&G+1"
810 E1$="@41O4V12G+1&G+2G+4G+4"
820 E2$="F+1&F+2F+4F+4"
830 E3$="F+1&F+2F+4F+4"
840 E4$="F+2&F+4&F+8&F+E&E1"
850 F1$="V13@33O2A8&A>EE8&E<AA8&A>EE8&E<AA8&A>EE8&E<AA8&A>EE8<A8"
860 F2$="F+8&F+>C+C+8&C+<F+F+8&F+>C+C+8&C+<F+F+8&F+>C+C+8&C+<F+F+8&F+>C+C+8<F+8"
870 F3$="B8&B>F+F+8&F+<BB8&B>F+F+8&F+<BB8&B>F+F+8&F+<BB8&B>F+F+8<B8"
880 F4$="E8&EBB8&BEE8&EBB8&BEE8&EBB8&BEE8&EBB8E8"
890 G1$="V13CB8C16B16CB16C8C16B16C16C16B16BC16C8C16CB8C16B16CB16C8C16B16C16C16SB16BSC16C16SM16C16"
900 H1$="O5V8E2&E4C+8&C+<G+&G+2R8F+8G+8A8"
910 I1$="O4V8E2&E4C+8&C+<G+&G+2R8F+8G+8A8"
920 J1$="O3V8E2&E4C+8&C+<G+&G+2R8F+8G+8A8"
930 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,"",F1$,G1$,H1$,I1$
940 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,"",F2$,G1$,A2$,A2$
950 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,"",F3$,G1$,A3$,A3$
960 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,"",F4$,G1$,A4$,A4$
970 PLAY#2,A5$,B1$,C1$,D1$,"",F1$,G1$,H1$,I1$,J1$
980 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,"",F2$,G1$,A2$,A2$,A2$
990 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,"",F3$,G1$,A3$,A3$,A3$
1000 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,"",F4$,G1$,A4$,A4$,A4$
1010 ''''''''''''''''''''
1020 ''   [C] PART   ''
1030 ''''''''''''''''''''
1040 A1$="@6V10O6F+8&F+ER4R4F+8&F+E"
1050 A2$="R2A8&AG+R8E8&E1&E2D8C+8<B>C+8&C+"
1060 A3$="R2A8&AG+R8E8&E2&E4&E8&E>C+&C+1"
1070 A4$="R2A8&AG+R8>C+8&C+2&C+4&C+8&<BAG+2"
1080 A5$="A8&AG+8&G+F+8&F+2&F+4&F+8&F+G+&G+2&G+4E8&E"
1090 A6$="F+&F+1&F+2@6A8&AG+&G+8F+E"
1100 B1$="@6V10O5E8&EER4R4E8&EE"
1110 B2$="R2E8&EER8E8&E1 >R8EEEER8E8&EER4"
1120 B3$="R2E8&EER8E8&E1 >R8ER8ER8E4R4"
1130 B4$="R2E8&EER8E8&E1&E4E8"
1140 B5$="O5E8&EE-8&E-D8&D2&D4&D8&DE&E2&E4&E8&E"
1150 B6$="F+&F+1 >R16F+R16F+R16F+R16F+R2"
1160 C1$="@6V10O5C+8&C+C+R4R4C+8&C+C+"
1170 C2$="R2C+8&C+C+R8C+8&C+1 >R8C+C+C+C+R8C+8&C+C+R4"
1180 C3$="R2C+8&C+C+R8C+8&C+1 >R8C+R8C+R8C+4R4"
1190 C4$="R2C+8&C+C+R8C+8&C+1&C+4C+8"
1200 C5$="O5C+8&C+C+8&C+<B8&B2&B4&B8&BB&B2&B4&B8&B"
1210 C6$="C+&C+1 >R16C+R16C+R16C+R16C+R2"
1220 D1$="@6V10O4A8&AAR4R4A8&AA"
1230 D2$="R2A8&AAR8B8&B1 >R8BBBBR8B8&BBR4"
1240 D3$="R2A8&AAR8B8&B1 >R8BR8BR8B4"
1250 D4$="R2A8&AAR8B8&B1&B4B8"
1260 D5$="O4B8&BB-8&B-A8&A2&A4&A8&AG+&G+2&G+4&G+8&G+"
1270 D6$="A+&A+1 >R16A+R16A+R16A+R16A+R2"
1280 E1$="@6V10O5F+8&F+F+R4R4F+8&F+F+"
1290 E2$="R2F+8&F+F+R8G+8&G+1 >R8G+G+G+G+R8G+8&G+G+R4"
1300 E3$="R2F+8&F+F+R8G+8&G+1 >R8G+R8G+R8G+4"
1310 E4$="R2F+8&F+F+R8G+8&G+1&G+4G+8"
1320 E5$="@28V13O7R2D8GGG8DDDG8GG8DDD8GGG8DDDG8GG8D"
1330 E6$="D D8GGG8DDDG8GG8DDR16DR16DR16DR16D"
1340 F1$="V13@33O3D8&DDR4R4D8&DD"
1350 F2$="R2D8&DDR8<A8A2&A4&A8&G+AR8>AAAAR8G+8&G+AR4"
1360 F3$=">R2D8&DDR8<A8A2&A4&A8&G+AR8AR8AR8A4"
1370 F4$="R2V13D8&DDR8<A8&A1&A4A8"
1380 F5$="@33O3A8&AG+&G+8F+8&F+2&F+4&F+8&F+E&E2&E4E8&E"
1390 F6$="@6 O3F+2&F+ Y37,22 Y21,00@W32Y21,20@W32Y21,40@W32Y21,60@W32Y21,80@W32Y21,100 @W32Y21,120@W32Y21,130@W32 Y21,140@W32Y21,150@W32Y21,160@W32Y21,170@W32Y2
```

★横浜博での㊙：MMC館の宇宙船のキーには"MSX２＋，X68000"と書かれたものがある。(神奈川県横浜市・TARM15才)…[影：つぐ美ちゃんの日記には「影さん好き♡」と書かれたものが…。つぐ美：あるわけない。]



```
1,180@W32Y21,190@W32Y21,200@W32Y21,210@W32 Y37,10 O3@33F+F+R16F+R16F+R16F+"
1400 G1$="V13BH8R16BH16V4SM24V6SM24V8SM24V10SM24V13SM24SM24V15BSH8B8V13BH8R16BH16"
1410 G2$="V13R2BH8R16H16R8B8HB16H16H16H16 HB24H24H24H16H16 HB16H16H16H16 HB16H16H16H16 HB16H16H16H16 B16HS16HS16SMSM16SM16MB16MB16B16"
1420 G4$="V13R2BH8R16H16R8B8HB4B4B4B4B8MB8S4"
1430 G5$="BC8R16BCS8R16SC16B16 BH16H16H16BH16BSH16H16H16BH16H16H16BH16SBH16H16H16H16 BH16H16H16BH16SBH16H16H16H16BH16H16H16BH16SBH16H16H16H16"
1440 G6$="H16BH16H16H16BH16BSH16H16H16BH16H16H16BH16SBH16H16H16H16 B16S16B16S16B16S16B16S16R8R16S16SM8B8"
1450 H1$="V7O5F+8&F+ER4R4F+8&F+E"
1460 I1$="V7O4F+8&F+ER4R4F+8&F+E"
1470 J1$="V7O3F+8&F+ER4R4F+8&F+E"
1480 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$,H1$,I1$,J1$
1490 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G2$,A2$,A2$,A2$
1500 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$,H1$,I1$,J1$
1510 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G2$,A3$,A3$,A3$
1520 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$,H1$,I1$,J1$
1530 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G2$,A2$,A2$,A2$
1540 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$,H1$,I1$,J1$
1550 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$,G4$,A4$,A4$,A4$
1560 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,G5$,A5$,A5$,A5$
1570 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$,G6$,A6$,A6$,A6$
1580 ''''''''''''''''''
1590 ''   [D] PART   ''
1600 ''''''''''''''''''
1610 A1$="@6V12O5F+2R8A4B8G+2F+4E4"
1620 A2$="F+1&F+2A8&AG+8&G+F+E"
1630 A3$="F+2R8G+4A8B4&B8&B16&B32B32>C+4E4"
1640 A4$="F+1R1"
1650 A5$="A8G+F+A8G+F+A8G+F+A8G+F+ A8G+F+A8G+F+A8G+F+AB8&B"
1660 A6$="A8G+F+&F+2&F+4&F+2&F+8&F+EE8C+8"
1670 A7$="<B4>C+8<A8&A4F+8A8B2A8G+4F+E"
1680 A8$="F+1R1"
1690 B1$="@6V8O5F+1E1"
1700 B2$="E2&E4&E8&EF+2E&E2"
1710 B4$="E1R2E2"
1720 B6$="E2F+2E2C+2"
1730 B8$="F+1R12F+12F+12F+12F+12F+12F+12"
1740 C1$="@6V8O5E1C+1"
1750 C2$="C+2&C+4&C+8&C+C+2C+&C+2"
1760 C4$="C+1R6R6C+6&C+2"
1770 C6$="C+2C+2C+2C+2"
1780 C8$="C+1R12C+12C+12C+12C+12C+12C+12"
1790 D1$="@6V8O5C+1<B1"
1800 D2$="A2&A4&A8&AA2A&A2"
1810 D4$="A1R6A6&A6&A2"
1820 D6$="A2A2A2A2"
1830 D8$="A1R12A12A12A12A12A12A12"
1840 E1$="@6V8O4A1G+1"
1850 E2$="F+2&F+4&F+8&F+F+2F+&F+2"
1860 E4$="F+1F+1"
1870 E6$="F+4&F+8F+F+2F+2F+&F+2"
1880 E8$="F+1R12F+12F+12F+12F+12F+12F+12"
1890 F1$="@33V13O2D8&DA&A8>DR16D8&D<A&A8>DR16 <E8&EB&B8>ER16E8&E<B&B8>ER16"
1900 F2$="<F+8&F+>C+&C+8F+R16F+8&F+C+&C+8F+R16 <F+8&F+>C+&C+8F+R16F+8&F+C+&C+8F+R16"
1910 F8$="<F+8&F+>C+&C+8F+R16F+8&F+C+&C+8F+R16 <R12F+12F+12F+12F+12F+12F+12"
1920 G1$="BH16H16H16BH16BSH16H16H16BH16H16H16BH16SBH16H16H16H16 BH16H16H16BH16BSH16H16H16H16BH16H16H16BH16SBH16H16H16H16"
1930 G2$="BH16H16H16BH16BSH16H16H16BH16H16H16BH16SBH16H16H16H16 B12SHB12SHB12SHB12SHB12SHB12B12B12B4"
1940 H1$="V7O5F+2R8A4B8G+2F+4E4"
1950 I1$="V7O4F+2R8A4B8G+2F+4E4"
1960 J1$="V7O3F+2R8A4B8G+2F+4E4"
1970 ON U GOSUB 2550
1980 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$,H1$,I1$,J1$
1990 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G1$,A2$,A2$,A2$
2000 PLAY#2,A3$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$,A3$,A3$,A3$
2010 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F2$,G1$,A4$,A4$,A4$
2020 PLAY#2,A5$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$,A5$,A5$,A5$
2030 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F2$,G1$,A6$,A6$,A6$
2040 PLAY#2,A7$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$,A7$,A7$,A7$
2050 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$,G2$,A8$,A8$,A8$
2060 ON U GOTO 270
2070 NEXT
2080 ''''''''''''''''''
2090 ''  [E]-[F]PART  ''
2100 ''''''''''''''''''
2110 A1$="@48V13O5E2&E4D8&DE&E4<A4>D4G8&GE&E2&E4D8&DE&E2&E4R4"
2120 A2$="E2&E4D8&DE&E2<A4>G8&GE&E2&E4&E8DCD4&D8C<B>C4<BA8&A"
2130 A3$=">E2&E4&E8DCE4&E8D<A>D4G8&GE&E1GAG8E8DE&E4R4"
2140 A4$="DE8&E&E2<A8&A>DEDE4<A8>D4G8&GE&E1R1"
2150 A5$="@6O4G4&G8<F4G8A8B8&B2>D4<A8&AG&G4&G8&G32G32A&A2&A2&A8B8>C8D8"
2160 A6$="E2&E8<A8>D8E8&E4&E8D<A>D4G8&GE&E1&E2&E4A4"
2170 A7$=">E2&E4D8C8E4&E8D<A>D4G8&GE&E1&E2&E4R4"
2180 A8$="E8D<A&A2>E8D<A&A4&A8>ED<A8>D8G8&GE&E1&E2G4A4"
2190 B1$="@53V8O6E1&E4D2G8&GDD2&D4&D8&DD&D1"
2200 B2$="E2&E4D8&DE&E2F4&F8&FD&D2&D4G8&GD&D1"
2210 B3$="E1&E2D4E8&ED&D1&D1"
2220 B4$="E1&E2D4&D8&DD&D1>D2D2"
2230 B5$="@2V14O6E1&E4D2G8&GDD2&D4&D8&DD&D1"
2240 C1$="@53V8O6C1&C4C2C8&C<BB2&B4&B8&BB&B1"
2250 C2$=">C2&C4C8&CC&C2C4&C8&C<B&B2&B4B8&BB&B1"
2260 C3$=">C1&C2C4C8&C<B&B2&B8E8G8B8&B1"
2270 C4$=">C1&C2C4&C8&C<B&B1>B2B2"
2280 C5$="@2V14O6C1&C4C2C8&C<BB2&B4&B8&BB&B1"
2290 D1$="@53V8O5A1&A4A2A8&AGG2&G4&G8&GG&G1"
2300 D2$="A2&A4A8&AA&A2A4&A8&AG&G2&G4G8&GG&G1"
2310 D3$="A1&A2A4A8&AG&G2&G8E8G4&G1"
2320 D4$="A1&A2A4&A8&AG&G1>G2G2"
2330 D5$="@2V14O5A1&A4A2A8&AGG2&G4&G8&GG&G1"
2340 F1$="@33V13O3D8&DDR16<AR8D2>D8&DDR16<AR8D2 >E8&EER16<BR8E2>E8&EER16<BR8E2"
2350 F8$="@33V13O3D8&DDR16<AR8D2>D8&DDR16<AR8D2 >E8&EER16<BR8E2>E2E4<E4"
2360 G1$="B!H16H16H16H!B16R16H16R16H16H!B8R16M16M16R16H!B16H16 B!H16H16H16H!B16R16H16R16H16H!B8R16M16M16R16H!B16H16 B!H16H16H16H!B16R16H16R16H16H!B8R16M16M16R16H!B16H16 B!H16H16H16H!B16R16H16R16H16H!B8R16M16M16R16H!B16H16"
2370 G8$="B!H16H16H16H!B16R16H16R16H16H!B8R16M16M16R16H!B16H16 B!H16H16H16H!B16R16H16R16H16H!B8R16M16M16R16H!B16H16 B!H16H16H16H!B16R16H16R16H16H!B8R16M16M16R16H!B16H16 BH16H16H16H16BH16H16H16H16H24H24H24H16SBH16H16BH16H16"
2380 H1$="V7O5E2&E4D8&DE&E4<A4>D4G8&GE&E2&E4D8&DE&E2&E4R4"
2390 H5$="V7<G4&G8<F4G8A8B8&B2>D4<A8&AG&G4&G8&G32G32A&A2&A2&A8B8>C8D8"
2400 I1$="V7O4E2&E4D8&DE&E4<A4>D4G8&GE&E2&E4D8&DE&E2&E4R4"
2410 J1$="V5O3F1&F4F2F8&FEE2&E4&E8&EE&E1"
2420 J2$="F2&F4F8&FF&F2F4&F8&FE&E2&E4E8&EE&E1"
2430 J3$="F1&F2F4F8&FE&E2&E8E8&E4&E1"
2440 J4$="F1&F2F4&F8&FE&E2R8E8G8B8E2E2"
2450 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,"",F1$,G1$,H1$,I1$,J1$
2460 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,"",F1$,G1$,A2$,A2$,J2$
2470 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D1$,"",F1$,G1$,A3$,A3$,J3$
2480 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D2$,"",F1$,G1$,A4$,A4$,J4$
2490 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,"",F1$,G1$,H5$,H5$,J1$
2500 PLAY#2,A6$,B2$,C2$,D2$,"",F1$,G1$,A6$,A6$,J2$
2510 PLAY#2,A7$,B3$,C3$,D3$,"",F1$,G1$,A7$,A7$,J3$
2520 PLAY#2,A8$,B4$,C4$,D4$,"",F8$,G8$,A8$,A8$,J4$
2530 U=1
2540 GOTO 1580
2550 ''''''''''''''''''
2560 ''[G] PART (SUB)''
2570 ''''''''''''''''''
2580 A1$="@6V12O5B2&B4&B8&B16B-32A32G+2E2"
2590 B1$="@6V8O5F+1E1"
2600 C1$="@6V8O5E1C+1"
2610 D1$="@6V8O4C+<B1"
2620 E1$="@6V8O4A1G+1"
2630 G2$="BH16H16H16BH16BSH16H16H16H16BH16H16H16BH16SBH16H16H16H16 B12SHB12SHB12SHB12SHB12SHB12SHB12SHB8R16SM16SM8MB8"
2640 H1$="V7O5B2&B4&B8&B16B-32A32G+2E2"
2650 I1$="V7O4B2&B4&B8&B16B-32A32G+2E2"
2660 J1$="V7O3B2&B4&B8&B16B-32A32G+2E2"
2670 RETURN
2680 ''''''''''''''''''''
2690 ''1989.5.21.(SUN) ''
2700 ''  ﾆｭｰﾐｭｰｼﾞｯｸﾏｼﾝ  ''
2710 ''P.S.             ''
2720 ''  ｷｰ  ﾃｰﾌﾟ       ''
2730 ''    ｻﾝﾌﾟﾙﾘｽﾄ     ''
2740 ''''''''''''''''''''
```

★プレゼントを豪華にしてください。総額1億にするとか。(大阪府枚方市・SADAO16才)……[影：1冊1千万円ぐらいの値段で、なおかつみんなが買ってくれるんなら考えてもいいッ！編：誰が作るんですか。]

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR以上
(88-BASIC V2モード)用

レインボーアイランド

メインBGM ©TAITO

池田 宣史

1987年12月8日

この日，私はベーマガと，B誌を同時に買って帰った。その号のB誌にソノシートがついていた。聴いた。そして「レインボーアイランド」の音楽が流れてきた。

「な，なんだ，この私に挑戦しているような音色は？」

私はそう思った。私はピアノを10数年やっていたので，音とりなどチョロいものだった。しかし，ピアノに音色設定などないので，FM音源などちっともわからなかった。

そのころ，まだ「TONE CHANGER」なるものは存在していなかった。そこで私は，音色切り換えのないゲーム・ミュージックをさがしていた。これは正(まさ)にそうだった。

そして私は「音色を作る」ことのむずかしさを改めて思い知らされたのだった。

そしてプログラム

そんなわけでファイルに眠っていたプログラムをたたき起こしてきたわけですが，全然たいしたことやってません。ビブラホンのような音は，最初FM音源でしたが，PSGにして，メロディーのエコーにまわしました。

音色との闘い

最初は，ベーマガ'88年3月号に載っていたYu-You先生のX68000用の音色をそのまま打ち込んでみました。しかし，ノイズがかったぎしぎしの音しかでない！「うーん，この二つあるデチューンのせいなのか？」などと考えつつも，結局全部自分で作りました。いかがなもんでしょうか。自分ではまずまずのできではないかと思うのですが……。

最後に

今作っている曲は，ファミコンの「リップルアイランド」というゲームのミュージックです。知らない人も多いと思いますが，とてもデキがよくて，アドベンチャーです。そして音楽も最高にマッチしていますので，ぜひ一度遊んでみてください。今，サン電子は燃えている！

★参考

- BEEP'88年1月号付録のソノシート
- ベーマガ'88年3月号Yu-You先生の「レインボーアイランド」

GORRY先生より一言

X68Kからの移植です。じつはX68K版が載ったとき，同時に88版も載せる予定だったのですがもろもろの事情で載らなかったということがありました。

88にはデチューン2がないので音色はむずかしいと思います。私も少しいじってみたのでためしてみてください。

レインボーアイランド－メインBGM－のプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
20 POKE &HE216,247:POKE &HE217,66:POKE &HE21A,207:CMD STOPM
30 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ A
40 M%(I,J)=A:NEXT:NEXT
50 CMD VOICE M%,M%
60  DATA  61, 15,  1,  1,  12000, 23, 21,  5,0,0
70  DATA  31,  0,  0,  0,  0, 28,  0, 14,  0,  1
80  DATA  31, 12,  5,  7,  5, 10,  0,  8,  3,  0
90  DATA  31, 18, 21,  8,  6, 13,  0,  8, -1,  1
100 DATA  31, 12,  4,  8,  6, 11,  0,  3,  0,  1
101 '-----------------------------------------
102 'DATA  61, 15,  1,  1,  12000, 23, 21,  5,0,0      'FROM GORRY.
103 'DATA  31,  0,  0,  4,  0, 29,  0, 15,  0,  1
104 'DATA  31, 12,  5,  7,  5, 10,  0, 12,  3,  0
105 'DATA  31, 18, 21,  8,  6, 13,  0, 13, -1,  1
106 'DATA  31, 12,  4,  8,  6, 11,  0, 11,  0,  1
```


★夏はバイトをして，ゲームボーイとMSX2+を買うぞ！ それからプログラムの勉強もしようかな。(東京都港区・ビーバー太郎15才)……【影：プログラムの勉強をした後，ベーマガでバイトするというのはどうだ？】

```
110 '
120 A0$="t132v15l16o5
130 A1$="e8.l64v7eff+gg+aa+b>cc+dd+l16v15e4.d+8.<br>c+d+rerrc+4<arb>c+rcrr<b4&b4
&b4b
140 A2$="arbarg+f+rbrrg+4erf+g+rarrf+4g+8.a8.a+rb4&b4&b4&b
150 A3$="arbarg+f+rbrrg+4erf+g+rarrf+4c+8.d+8.
160 A4$="f+rel8re4d+.d.c+.e.a.>c+.<b.l16g+rerr<brra4>l8c+.e.g+8f+4&f+.&f+.&f+.
170 A5$="l4b.a+.a.a+&a+16b16r2...>d+16rd+<l16
180 A6$="f+re4&e8.cregrf+4&f+8.drf+arg+4&g+8.g+rab8.>e8.r8er4.<
190 B0$="t132v10l16o5
200 B1$="r32e8.l64v5eff+gg+aa+b>cc+dd+l16v10e4.d+8.<br>c+d+rerrc+4<arb>c+rcrr<b4
&b4&b4&b32
210 B2$="r32arbarg+f+rbrrg+4erf+g+rarrf+4g+8.a8.a+rb4&b4&b4&b32
220 B3$="r32arbarg+f+rbrrg+4erf+g+rarrf+4c+8.d+8&d+32
230 B4$="r32f+rel8re4d+.d.c+.e.a.>c+.<b.l16g+rerr<brra4>l8c+.e.g+8f+4&f+.&f+.&f+
&f+32
240 B5$="r32l4b.a+.a.a+&a+16b16r.r.r8.>d+16rd+8&d+32<l16
250 B6$="r32f+re4&e8.cregrf+4&f+8.drf+arg+4&g+8.g+rab8.>e8.r8e
260 '
270 C0$="t132@30@v127l16o4
280 C1$="e8.>er<ec+r>c+rr<c+<g+8.>g+r<g+g+r>g+rr<g+f+8.>f+r<f+br>brr<bg+8.>g+r<g
+>c+r>c+rr<c+<
290 C2$="f+8.>f+r<f+br>brr<bg+8.>g+r<g+>c+r>c+rr<c+<f+8.g+8.a8.a+rbrrb4brbrrr>
300 C3$="f+8.>f+r<f+br>brr<bg+8.>g+r<g+>c+r>c+rr<c+<f+8.>f+r<f+br>b
310 C4$="rrerre4l8d+.d.<a.b.>c+.<a.>e.f+.g+.e.<f+.g+.a+.f+.b.>c+.d+.<b.
320 C5$="l4r8br8a+r8ar8a+8.b16r.r.r8.b16rb>l16
330 C6$="rrl8c.c16>c.<c.cd.d16>d.<d.de.e16>e.<e.e.e.re16r<l16b>c+rd+
340 '
350 D0$="t132s0m7000l8o4
360 D1$="b.b.bb16rb.b.b16b.b.a.a.bb16rb.b.b16b.b.
370 D2$="a.a.bb16rb.b.b16b.b.r.a.ra16rr.>e4d+d+16r.<
380 D3$="a.a.bb16rb.b.b16b.b.r.a.rb16
390 D4$="r.rb4b.r4.a.ra16r.rb16r.b.r4.a+.ra+16r.r>e4d+d+16r.<
400 D5$="rb4ra+4ra4ra+.b16r4 l32b>d+f+am9000b2&b16m7000d+16r4d+4<l8
410 D6$="r4.g.rg16r4.a.ra16r4.b.rb.r16>e.re16r4.<
420 '
430 E1$="g+.g+.g+g+16rf+.f+.f+16f+.f+.e.e.f+f+16rf+.f+.f+16f.f.
440 E2$="e.e.f+f+16rf+.f+.f+16f.f.r.f+.rf+16r.r>c+4<bb16r.
450 E3$="e.e.f+f+16rf+.f+.f+16f.f.r.f+.rf+16
460 E4$="r.rg+4g+.r4.f+.rf+16r.rf+16r.f+.r4.f+.rf+16r.r>c+4<bb16r.
470 E5$="rf+4rf4re4rf.f+16r4 l32rb>d+f+ab&b2<s9l8b16r4b4
480 E6$="r4.e.re16r4.f+.rf+16r4.g+.rg+16r.b.rb16r4.
490 '
500 F1$="e.e.ee16rd+.d+.d+16d+.d+.c+.c+.d+d+16rd+.d+.d+16c+.c+.
510 F2$="c+.c+.d+d+16rd+.d+.d+16c+.c+.r.c+.rc+16r.ra4f+f+16r.
520 F3$="c+.c+.d+d+16rd+.d+.d+16c+.c+.r.c+.rd+16
530 F4$="r.re4e.r4.c+.rc+16r.rd+16r.d+.r4.c+.rc+16r.ra4f+f+16r.
540 F5$="rc+4rc4r<b4r>c.c+16r2.r.f+16r4f+4
550 F6$="r4.c.rc16r4.d.rd16r4.e.re16r.g+.rg+16r4.
560 '
570 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,D0$,D0$
580 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
590 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
600 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
610 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
620 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
630 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
640 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
650 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
660 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
670 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
680 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
690 GOTO 580
```



by 風のように

評…うーん、ごもっとも(影)



by FLAME光孝

評…よろしく、たのむぜ!(影)

★うちの98は今,なにをしているのだろうか?(滋賀県大津市・山脇　学12才)……【影：さあ何をしているのでしょう?。つぐ美：何をしているのかしら?編：何をしているのかな?Dr.D：うーん謎は深まるばかりじゃ。】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-9801シリーズ+サウンドボード用

ニンジャ・ウォーリアーズ

DADDY MULK(メインテーマ)©タイトー

鈴木　猛

内容

タイトーのビデオゲーム『ニンジャ・ウォーリアーズ』のステージ1のメインテーマ曲です。

プログラム

プログラムを短くしようと努力して作ったのに，見ずらくなるし，プログラムは短くなってないし，プログラムを打つみなさん，どうもすみません。

このプログラムは，シンバルの音にエンベロープを使っていませんし，ボリュームをさげながら，鳴らす部分があったりして，少しおかしいけど，他のPSGが8分音符以下で使えなかったので，がまんしてください（98の宿命とでも言っておきましょう）。

苦労した点

はっきりいってFM音源に関しては素人なので，すべて苦労しました。

ちょっと一言

僕はあきっぽいので，すぐ途中で，やめてしまうのです。なぜこんな長い曲ができたのか？…それは，僕はこの曲がえらく気に入ったからです。

最後に

途中でとぎれるところがありますが，どうしてか僕にはわかりません。

外部スピーカーにつないで聞くのがBestでしょう。今度は，もっとうまく作りたいと思います。

参考にしたもの

- ベーマガ'88年6月号の楽譜
- ニンジャ・ウォーリアーズの曲

GORRY先生より一言

ひさびさの98用VGMです。

曲はとってもナイスです。7月号の77AVといい，いろんな機種のレベルがあがってきましたね。

98のプログラムを投稿するときは機種名を正確に（VM2とか，RX2とか）書き，ディスクにはシステムを入れてください。暴走するものがいくつかありましたので。

ニンジャ・ウォーリアーズ-DADDY MULK(メインテーマ)-のプログラム・リスト

```
10 '////////////////////////////////////////////////////////////
20 '//                                                        //
30 '//          ニンジャ・ウォーリアーズ                      //
40 '//       DADDY MULK(メインテーマ)          //            //
50 '//            (C)TAITO                                    //
60 '//                                                        //
70 '//          PROGRAMED BY T.SUZUKI         //            //
80 '//                                                        //
90 '////////////////////////////////////////////////////////////
100 CLEAR ,&H5400
110 PLAY ALLOC 5000,5000,5000,5000,5000,5000
120 DIM A%(4,9),B%(4,9),C%(4,9),D%(4,9)
130 DIM E%(4,9),F%(4,9),G%(4,9),H%(4,9)
140 '
150 '┌──────┐
160 '│ MAIN │
170 '└──────┘
180 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ A%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE 1,A%
190 '
200 DATA  40,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
210 DATA   0,  30,  31,  11,  14,  96,   2,   2,   3,   0
220 DATA   0,  30,  31,  11,  14, 109,   2,   2,   2,   0
230 DATA   0,  30,  31,  11,  14,  93,   2,   2,   2,   0
240 DATA   0,  30,  31,  11,  14, 127,   2,   2,   2,   0
250 '
260 '┌──────────┐
270 '│ SHAMISEN │
280 '└──────────┘
290 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ B%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE 2,B%
300 '
310 DATA  60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
320 DATA   0,  22,  19,   7,  15, 112,   3,   2,   3,   0
330 DATA   0,  22,  19,   7,  15, 106,   2,   7,   3,   0
340 DATA   0,  22,  19,   7,  15, 106,   2,   2,   3,   0
350 DATA   0,  22,  19,   7,  15, 127,   1,   4,  -3,   0
360 '
370 '┌──────┐
380 '│ BASS │
390 '└──────┘
400 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ C%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE 3,C%
410 '
420 DATA  42,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
430 DATA   1,  17,  23,   9,   4, 104,   2,   1,   3,   0
```


★自分は鎮西校1年の柔道部所属。で，練習中に投げられ，目がお岩さんのようになってしまい，先輩から笑われた，しょうもない自分です。（熊本県玉名郡・村島慎二15才）……【影：サングラスとマスクすればいいじゃん。】

```
400 DATA    7,  19,  23,   9,   4,  64,   2,   0,   3,   0
410 DATA    3,  27,  23,   9,   4, 104,   2,   0,   3,   0
420 DATA    3,  26,  23,   9,   4, 127,   2,   0,   3,   0
430 '                ┌──────────┐
440 '────────────────┤ BASS DRUM ├────────────────
450 '                └──────────┘
460 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ D%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE 4,D%
470 '
480 DATA   45,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
490 DATA    0,   8,  27,   0,   5,  93,   0,   2,   0,   0
500 DATA    0,  13,  13,   0,  12, 111,   0,   2,   0,   0
510 DATA    0,   8,  27,   0,   5,  93,   0,   2,   0,   0
520 DATA    0,  13,  13,   0,  12, 111,   0,   2,   0,   0
530 '                ┌──────────┐
540 '────────────────┤ SNARE DRUM ├────────────────
550 '                └──────────┘
560 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ E%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE 5,E%
570 '
580 DATA   60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
590 DATA    0,  27,  24,  14,  15, 120,   0,  15,   2,   0
600 DATA    0,  15,  14,   7,   7, 116,   0,   2,   0,   0
610 DATA    0,  12,  11,  14,  10, 116,   0,   1,   3,   0
620 DATA    0,  15,  14,   7,   9, 116,   0,   1,   0,   0
630 '                ┌──────────┐
640 '────────────────┤ TOM-TOM  ├────────────────
650 '                └──────────┘
660 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ F%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE 6,F%
670 '
680 DATA   62,  15,   2,  1,2000,-127,   0,  15,   0,   0
690 DATA    0,  28,  31,  11,  13, 118,   0,  10,   1,   0
700 DATA    0,  11,  16,   8,   6, 114,   0,   2,   3,   0
710 DATA    0,  18,  19,   6,   7, 118,   1,   1,   3,   0
720 DATA    0,  18,  19,   6,   7, 118,   0,   1,   7,   0
730 '                ┌──────────┐
740 '────────────────┤   SLAP   ├────────────────
750 '                └──────────┘
760 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ G%(X,Y):NEXT Y,X:VOICE 7,G%
770 '                                  86
780 DATA   61,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
790 DATA    0,  20,  31,  15,  14, 120,   0,   0,   0,   0
800 DATA    8,  18,  18,   8,  13, 102,   0,   6,   3,   0
810 DATA    0,  18,  18,   8,  14, 102,   0,   6,   7,   0
820 DATA    0,  14,  18,   8,   2, 120,   0,   6,   0,   0
830 '
840 '──────────────────── A$ ────────────────────
850 A$="T164L8@1V13Q8MB"
860 A1$="O5CE-Q3CQ8F^2":A2$="O5CE-Q3CQ8F^8Q6E-E-CC<B-B->Q8C^2"
870 A3$="O5CE-Q3CQ8F^8Q6GGA-A-GGQ8F^2":A4$="O5CE-Q3CQ8F^8Q6GGA-A-B-B->Q8C^1"
880 A5$="O6V11C1V9C2.R4V13":A6$="O5R4C<B->C<A-4B-^4A-4"
890 A7$="O4E->E-4C^1":A8$="O4GE-4C^1":A9$="O4B->C<E-F^1RFFGGA-A-B-"
900 A10$="O5C4D-C^8<B-4.A-4A-B-^4R4":A11$="O4R4RF^8GA-B-"
910 A12$="O5A-4.G^4F4":A13$="O5RE-FC<B->CR4":A14$="O6RC<B->C<F>C"
920 A15$="L16O5FA-B->C<B-A-FA-B->C<B-A-FA-B->C<B-A-FA-B->C<B-A-FA-B->D-<B-A-FA-B->C<B-A-FA-B->C<B-A-FA-B->C<B-A-"
930 A16$="O6CCRE-E-RFFRGGRA-RB-R":A17$="L8O7C<B-16A-16F>C<B-16A-16F>CC"
940 A18$="L16O7C8<B-A-FGA-B-A-GFE-C<B-A-GFGA-B-A-GFE-C<B-A-GFA-F>E-"
950 A19$="O5CE-CE-FRCE-CE-FRGRA-R":A20$="O5FFRGGRA-A-RB-B-R>CRE-R"
960 A21$="O5F>E-<F>E-":A22$="O6FR<F>E-FE-FR"
970 A23$="L8RFFFFFFF":A24$="FFGGA-A-B-B-":A25$="FGGA-A-B-B-B-":A26$="FFGG"
980 A27$="O5CE-Q3CQ8F^8Q6GGA-A-B-B->Q8C1<V14F"
990 A28$="@2O5V10RFFV11FFV12FFV13F":A29$="O5{E-FE-}C":A30$="O5{E-FE-}C16E-16"
1000 A31$="O5FE-16E-16E-C16C16C<B-16B-16B->E-16E-16"
1010 A32$="O5E-C16C16C<B-16B-16B-A-16A-16A-F":A33$="O4{A-B-A-}F":A34$="O4{A-B-A-}E-16E-16"
```

```
1020 A35$="O4E-F16F16FA-16A-16A->C16C16E-<F16>E-16FFFFFFFE-"
1030 A36$="O5A-A-A-FA-A-A-FB-A-B-A-B-A-B->E-16E-16E-C16C16C<B-16B-16B-A-16A-16FB-16B-16B-A-16A-16A-F16F16FE-16E-16C<E-16E-16
1040 A37$="O4FC16C16E-F16F16A-E-16E-16FA-16A-16B-F16F16A-B-16B-16>C<B-16B-16>CE-"
1050 A38$="O4{B->C<B-}F":A39$="O5FFFFFFFFE-FFFE-FFF"
1060 A40$="O5{B-A-FB-A-F}4F>C<":A41$="L16O5B-A-F>C<B-A-F>C<B-A-F>C<B-A-F>C<"
1070 DIM A$(41)
1080 A$(0)="R2"+A1$+A1$+A2$:A$(1)=A1$+A1$+A3$:A$(2)=A1$+A1$+A2$
1090 A$(3)=A1$+A1$+A4$:A$(4)=A5$+"R1"
1100 A$(5)=A6$+A7$+"R1":A$(6)=A6$+A8$+"R1"
1110 A$(7)=A$(5):A$(8)=A6$+A9$
1120 A$(9)=A10$+A10$:A$(10)="R1R1R1"+A11$
1130 A$(11)=A$(9):A$(12)=A$(10)
1140 A$(13)="R1R1R1R1":A$(14)=A12$+A13$+A12$+A14$+"R4":A$(15)=A$(13)
1150 A$(16)=A$(14):A$(17)=A15$:A$(18)=A16$+A17$+A17$:A$(19)=A18$+A19$
1160 A$(20)=A19$+A19$+A20$:A$(21)=A21$+A22$+A21$+A22$+A21$+A22$+A21$+A22$
1170 A$(22)=A$(21):A$(23)=A21$+A22$+A21$+A22$+A21$+"F8R8"
1180 A$(24)="@1V13O5"+A23$:A$(25)=A24$+A23$+A24$+A23$:'S1
1190 A$(26)=A24$+A23$+A25$+"O6"+A23$:A$(27)=A$(25)
1200 A$(28)=A24$+A23$+A26$+A1$+A1$:A$(29)=A2$+A1$+A1$
1210 A$(30)=A3$+A1$+A1$:A$(31)=A$(29):A$(32)=A27$
1220 A$(33)=A28$:A$(34)=A29$+"CC"+A29$+"CC"+A29$+A29$+A29$+A30$+A31$
1230 A$(35)=A32$+A33$+A33$+A33$+A34$+A35$:A$(36)=A36$
1240 A$(37)=A37$+A29$+"CC"+A38$+"FF"+A29$+"CC"+A38$+"FF"
1250 A$(38)=A29$+A38$+A29$+A38$:A$(38)=A$(38)+A$(38)+A39$
1260 A$(39)=A40$+A40$:A$(39)=A$(39)+A$(39)+A41$:A$(40)=A41$+A41$+A41$
1270 '──────────── B$ ────────────
1280 B$="T164L8@3V12Q8MB"
1290 B1$="O4D-^8D-D-D-D-D-D-":B2$="O4E-^8E-E-E-E-E-E-":B3$="O4F^8FFFFFF"
1300 B4$="O4F^8FGGA-A-G":B5$="O4F^8FGGA-A-B-":B6$="O4F^8GGA-A-GF"
1310 B7$="O4F^8GGA-A-B-B->C<":B8$="O4FFFFFFFF":B9$="O4FFFFA-B-"
1320 B10$="O4FFFFFA-B->C<":B11$="O4D-E-E-FFRE-^8":B12$="O4E-FFGGRF^8FGGA-A-R"
1330 B13$="O4F^8FGGA-A->C<":B14$="O4F^8FFGGA-A-B-"
1340 B15$="O4D-D-E-E-FFRD-^8D-E-E-FFA-E-^8E-FFGGRE-^8E-FFGGB-"
1350 B16$="O4F^8FGGA-A-RF^8FGGA-A->C<F^8FGGA-A-RF^8FGGA-A->CC<"
1360 B17$="O4D-D-D-D-D-D-D-D-":B18$="O4E-E-E-E-E-E-E-E-"
1370 B19$="O4F>CC<B-B-A-A-B-":B20$="O4D->Q4D-Q8<D->Q4D-Q8<"
1380 B21$="O4E->Q4E-Q8<E->Q4E-Q8<":B22$="O4F>Q4FQ8<F>Q4FQ8<"
1390 B23$="O4F>Q4FQ8<G>Q4GQ8<A->Q4A-Q8<B->Q4B-Q8<"
1400 B24$="O5D-D-<B-B-A-A-GB-^8B-A-A-GGE-"
1410 B25$="O4F^8FE-E-FFRF^8FE-E-FGA-D-^8>Q4D-Q8<D->Q4D-Q8<"
1420 B26$="O4D-D-E-E-FFA-E-^8E-FFGGB-F^8FGGA-A->C<"
1430 B27$="O4F^8FGG>E-D-C<D-^8D-E-E-FFA-E-^8E-FFGGB-"
1440 B28$="O4F^8FGGA-A->C<F^8FGA->E-D-C<B-":B29$="O4F^8B-B-A-A-GF"
1450 B30$="O4F^8FFFFA-B-":B31$="O4F1F"
1460 B32$="@4O2FRFRFRFR":B33$="O2FRFRFRFF":B34$="O2FRRRFRFR"
1470 B35$="O2FFFFFFFF":B36$="O2{FFF}2{FFF}2"
1480 DIM B$(41)
1490 B$(0)="R2.."+B1$+B2$+B3$:B$(1)=B4$+B1$+B2$+B3$:B$(2)=B5$+B1$+B2$+B3$
1500 B$(3)=B6$+B1$+B2$+B7$:B$(4)=B8$+B9$+B3$+"F"+B10$
1510 B$(5)="O4D-"+B11$+B12$+B13$:B$(6)="O4D-^8"+B11$+B12$+B13$:B$(7)=B$(6)
1520 B$(8)="O4D-^8"+B11$+B12$+B14$:B$(9)=B15$:B$(10)=B16$
1530 B$(11)=B$(9):B$(12)=B$(10):B$(13)=B17$+B17$+B18$+B18$
1540 B$(14)=B8$+B19$:B$(14)=B$(14)+B$(14):B$(15)=B$(13):B$(16)=B$(14)
1550 B$(17)=B20$+B20$+B21$+B21$+B22$+B22$:B$(18)=B23$+B24$
1560 B$(19)=B25$+B20$:B$(20)=B21$+B21$+B22$+B22$+B23$
1570 B$(21)=B26$:B$(22)=B27$:B$(23)=B28$:B$(24)="@3V12"+B17$
1580 B$(25)=B17$+B18$+B18$+B8$:B$(26)=B8$+B8$+B8$+B17$:B$(27)=B$(25)
1590 B$(28)=B8$+B8$+"O4FFFFFFF"+B1$:B$(29)=B2$+B3$+B29$+B1$
1600 B$(30)=B2$+B3$+B30$+B1$:B$(31)=B2$+B3$+B29$+B1$:B$(32)=B2$+B3$+B31$
1610 B$(33)=B32$:B$(34)=B32$+B32$+B32$:B$(35)=B32$+B33$+B33$+B33$
1620 B$(36)=B33$+B33$:B$(36)=B$(36)+B$(36):B$(37)=B32$+B32$+B33$+B33$
```

★7月13日のHOWマッチにドラクエのロトのテーマが流れた。(三重県熊野市・滝瓜智久16才)……【編：編集部における影さんのお値段は？Dr.D：－500円。つく美：－5,000円。編集長：－50,000円。編：近い人はいません。】

★しいたけを弱火であぶって(1分程度)塩をかけて食べるとおいしいですよ。(東京都台東区・アンチョビー国立)……【影：しいたけだけじゃないッ，松茸も焼いてポンズで喰うとなんとも言えなくうまいぃぃらしいかぁ…。】

```
1630 B$(38)=B34$+B34$:B$(38)=B$(38)+B$(38):B$(39)=B35$+B35$+B35$:B$(40)=B35$+B35
$+B36$
1640 '------------------------ C$ ------------------------
1650 C$="T164L8Q8MB"
1660 C1$="O2@4FR@5BR@4FF@5B@4F":C2$="O2@4RF@5BR@4FR@5B@4F"
1670 C3$="O2@4RF@5BR@4FF@5B@4F":C4$="O2@4RF@5B.@4F16F@5BRB"
1680 C5$="@6V13L16O4R8GGG8FFE8E8R8GGL8":C6$="@6V13L16O4G8FFE8E8R4L8"
1690 C7$="O2@4FF@5B@4FFR@5B@4F":C8$="O2@4RF@5B@4FFR@5B@4F"
1700 C9$="O2@4RF@5B@4FF@5L16BBBBBBL8":C10$="@6V13L16O4R8G8GGGGFFFFEEEEL8"
1710 C11$="O2@5RL16BBBBBBBBBBBBBL8":C12$="O2@4RF@5BR@4FF@5BB"
1720 C13$="O2@4RF@5B@6V13L16O4GGGGFFEEL8":C14$="O2@4FR@5B@4FRF@5BR"
1730 C15$="O2@4FR@5B@4FRFFR":C16$="O2@4FR@5B@4FRF@6V13O4EE"
1740 C17$="O2@4FR@5B@4FR@6V13O4GGG16G16":C18$="O2@4RF@5BR@4RF16F16@5B@4F"
1750 C19$="@6V13L16O4GGRFFREERDDRL8O2@5BB":C20$="O2@4RF@5BR@4RF16F16@5B@4F"
1760 C21$="O2@4RF@5BR@4FF@6V13O4FO2@4F":C22$="O2@4RF@5BR@4RF16F16@6V13O4FF"
1770 C23$="@6V13L16O4GGRFFREERFFRGGFEL8":C24$="O2@4RF@7O4GRO2@4FF@7O4GO2@4F"
1780 C25$="@6V13L16O4RG32G32GGGGGGGGFFEEDDL8":C26$="O2@4RF@7O4GRO2@4FFFR"
1790 C27$="O2@4F@6V13O4{GFE}D{GFE}D{GFE}O2@4FR"
1800 C28$="@6V13O4{GFEEFG}4{GFEEFG}4O2@5B@4FFF":C29$="O2@4FR@7O4GRO2@4RF@7O4GG"
1810 C30$="R1":C31$="R2..@6V13O4G16F16":C32$="RRO2@5BRRRBR"
1820 C33$="RRO2@5BRRR@6V13O4{GFE}D":C34$="RRO2@5BRRL16BBBBBBL8"
1830 C35$="@6V13L16O4GGF8E8GGF8E8GGFEL8":C36$="@6V13L16O4GFFEDB8.L8"
1840 C37$="@6V13L16O4GFFEDB8G32G32GGGGGFFEL8":C38$="O2@5L16BBBBBBBBL8R2"
1850 C39$="@6V13O4F16G16BO2@5{BBB}4":C40$="@6V13L16O4GGGGFFF8L8"
1860 DIM C$(41)
1870 C$(0)=C1$+C2$+C2$+C2$:C$(1)=C3$+C2$+C2$+C2$:C$(2)=C4$+C2$+C2$+C2$
1880 C$(3)=C$(1):C$(4)=C5$+C6$+"O4EE"+C5$+C6$+"@7O4G4"
1890 C$(5)=C7$+C8$+C8$+C9$:C$(6)=C8$+C8$+C8$+C10$
1900 C$(7)=C8$+C8$+C8$+C9$:C$(8)=C8$+C8$+C8$+C11$
1910 C$(9)=C2$+C2$+C2$+C12$:C$(10)=C2$+C2$+C2$+C13$+"@7O4G16G16"
1920 C$(11)=C$(9):C$(12)=C2$+C2$+C2$+C13$+"@7O4G"
1930 C$(13)=C14$+C15$:C$(13)=C$(13)+C$(13):C$(14)=C14$+C16$+C14$+C17$
1940 C$(15)=C$(13):C$(16)=C$(14):C$(17)=C3$+C18$+C3$
1950 C$(18)=C19$+C3$+C20$:C$(19)=C3$+C20$+C21$:C$(20)=C22$+C21$+C23$
1960 C$(21)=C24$+C24$+C24$:C$(22)=C25$+C24$+C24$:C$(23)=C24$+C26$
1970 C$(24)=C12$:C$(25)=C12$+C12$:C$(25)=C$(25)+C$(25)
1980 C$(26)=C12$+C12$+C27$+C12$:C$(27)=C$(25):C$(28)=C12$+C12$+C28$+C2$
1990 C$(29)=C2$+C2$+C3$+C2$:C$(30)=C2$+C2$+C4$+C2$
2000 C$(31)=C2$+C2$+C3$+C2$:C$(32)=C2$+C2$+C29$
2010 C$(33)=C30$:C$(34)=C30$+C31$+C32$:C$(35)=C32$+C32$:C$(35)=C$(35)+C$(35)
2020 C$(36)=C32$+C32$+C32$+C33$:C$(37)=C32$+C34$+C33$+C33$
2030 C$(38)=C35$+C35$:C$(38)=C$(38)+C$(38):C$(39)=C36$+C36$+C37$+C38$
2040 C$(40)=C38$+C39$+C39$+C39$+C40$
2050 '------------------------ D$ ------------------------
2060 D$="T164Y7,49L8Q8MB"
2070 D1$="R1R1R1R1":D2$="R2RY6,5M8000S0@W4S0@W4R2..R1R1"
2080 D3$="R1R2RY6,0M2000S0@W8Y6,5M5000S0@W4":D4$="R1R1R1":D5$="R1R1"
2090 D6$="R1R2.":D7$="Y6,5V15@W16.V14@W32V13@W32V12@W32V11@W32V10@W32"
2100 D8$="R1R1R2..Y6,5M8000S0@W4R2..":D9$="R2RY6,5M8000S0@W4"
2110 D10$="R1R1Y6,5M8000S0@W1":D11$="R4R16Y6,5M8000S0@W2S0@W8.^1"
2120 D12$="Y6,0M2000S0@W16":D13$="Y6,5M5000S0@W8":D14$="Y6,5M5000S0@W16"
2130 D15$="RY6,5M8000S0@W2S0@W2S0@W2.."
2140 D16$="V12O5Q7RCC<B-B-A-4>CC<B-B-A-4R4."
2150 DIM D$(41) '56
2160 FOR I=0  TO 40:D$(I)=D1$:NEXT
2170 D$(2)=D2$:D$(4)="Y7,56"+D16$+D16$+"Y7,49":D$(13)=D3$+D3$:D$(15)=D$(13)
2180 FOR I=17 TO 22:D$(I)=D4$:NEXT:D$(23)=D6$+D7$:D$(24)=D7$+"R2."
2190 D$(26)="R1"+D6$+D7$+D7$+"R2.":D$(28)=D8$:D$(30)=D5$+D9$+D7$+"R2.."
2200 D$(32)=D4$:D$(33)="R1":D$(34)=D10$:D$(36)=D10$+"R1":D$(38)=D$(36)
2210 D$(39)=D11$+"R2"+D12$+D13$+D12$+D13$+D12$+D14$
2220 D$(40)="R2"+D12$+D13$+D12$+D13$+D12$+D14$+D15$
2230 '------------------------ E$ ------------------------
2240 E$="T164L8Q7MB"
2250 E1$="V13O3L8Q7A-GA-":E2$="V13O3L8Q7B-"
2260 E3$="V12O5RE-E-DDC4E-E-DDC4R4.":E4$="V13O5L8Q7RA-GRA-RR4GRRA-R2"
2270 E5$="V13O3L8Q7A-FR4RB-B-B-A-FR4R2":E6$="V13O4L8Q7E-D-CD-"
2280 E7$="V13O4L8Q7R8E-D-CD-4":E8$="V13O3L8Q7R4F4E-FA->C<R1"
2290 DJ' E$(41)
2300 FOR I=0  TO 40:E$(I)=D1$:NEXT
2310 E$(0)="R1R8"+E1$+"R2R8"+E1$+"R2R1":E$(1)=E$(0)
2320 E$(2)="R1R8"+E1$+"R2R8"+E1$+"R2R8"+E1$+E2$+E1$:E$(3)=E$(2)
2330 E$(4)=E3$+E3$:E$(5)=D5$+E4$:E$(7)=E$(5):E$(10)=E5$+E5$:E$(12)=E$(10)
2340 E$(13)=E6$+"R4"+E6$+E7$:E$(13)=E$(13)+E$(13)
2350 E$(14)="V10Q8R"+A12$+A13$+A12$+A14$+"R"
2360 E$(15)=E$(13):E$(16)=E$(14):E$(17)="V10Q8R8"+A$(17)
2370 FOR I=18 TO 22:E$(I)=A$(I):NEXT
2380 E$(23)=A21$+A22$+A21$+A22$+A21$+"F8L8":E$(24)="R1"
2390 E$(27)=E8$+E8$:E$(28)=D4$+"R"+E1$+"R2"
2400 E$(29)="R"+E1$+"R2R1R1R"+E1$+"R2":E$(30)=E$(29):E$(31)=E$(29)
2410 E$(32)="R"+E1$+"R2R1R2..V13O4F":E$(33)="R1":E$(34)=D4$
2420 FOR I=35 TO 38:E$(I)=D1$:NEXT:E$(39)=E$(34):E$(40)=E$(34)
2430 '------------------------ F$ ------------------------
2440 F$="T164L8Q4MB"
2450 F1$="Q4V12O6RA-FD-<A->D-RG":F2$="V12O6RGE-<B-G>E-R4"
2460 F3$="V12O6RA-FC<A->CRA-":F4$="V12O6RA-FC>C<A-R4"
2470 F5$="V12O6RGB-GE-<B->R4":F6$="V12O6RA->C<A-FCR4"
2480 F7$="V12O6RA-FFA-FR4":F8$="V13O5Q7RFE-RFRR4E-RRFR2Q4"
2490 F9$="V12O5Q8R4L16FGA-B->C2C1L8"
2500 F10$="V11CV10CV9CV8CV7CV6CV5CV4CR1Q4"
2510 F11$="V12O7E-C<A-FA->CE-FE-A-F>C<R2"
2520 F12A$="F8>Q7D-D-Q8<":F12$="V12O5Q8L16"+F12A$+F12A$+F12A$+F12A$+F12A$+F12A$
2530 F13A$="E-8Q7B-B-Q8" :F13$="V12O5Q8L16"+F13A$+F13A$+F13A$+F13A$+F13A$+F13A$
2540 F14A$="F8>Q7CCQ8<"  :F14$="V12O5Q8L16"+F14A$+F14A$+F14A$+F14A$+F14A$
2550 F15$="V12O6RF>C<F>E-<FRF>C<F>E-<FR2":F16$="V13O5Q5R2.GA-"
2560 F17$="V12Q7RD-D-D-D-D-D-D-":F18$="D-D-E-E-FFFF":F19$="D-D-E-E-FFGG"
2570 F20$="V12Q7RCCCCCCC":F21$="CCE-E-FFFF":F22$="CE-E-FFFFF":F23$="CCE-E-"
2580 F24$="V13O6Q8L16C8<B-A-F8>C8<B-A-F8>Q7L8C":F25$="C8^4Q7<B-A-FFA-B-Q8"
2590 DIM F$(41)
2600 F$(0)="R1"+F1$+F2$+F3$:F$(1)=F4$+F1$+F5$+F2$:F$(2)=F6$+F1$+F2$+F3$
2610 F$(3)=F$(1):F$(4)=F7$+D4$:F$(5)=D5$+F8$:F$(6)=D5$+F9$:F$(7)=F10$+F8$
2620 F$(8)=D5$+F11$:F$(9)=F12$+"F8>V13A-4."+F13$+"E-8>>V13D-4."
2630 F$(10)=F14$+"F8>Q7A-A-A-8A-A-A-8R8Q4L8":F$(10)=F$(10)+F$(10)
2640 F$(11)=F$(9):F$(12)=F$(10):F$(13)=F15$+F15$
2650 F$(14)="V8Q8R4"+A12$+A13$+A12$+A14$+"Q4":F$(15)=F$(13):F$(16)=F$(14)
2660 FOR I=17 TO 22:F$(I)=D4$:NEXT:F$(19)=D5$+F16$:F$(20)=F16$+F16$+"R1"
2670 F$(23)=D5$:F$(24)="O5"+F17$:F$(25)=F18$+F17$+F19$+F20$
2680 F$(26)=F21$+F20$+F22$+"O6"+F17$:F$(27)=F$(25):F$(28)=F21$+F20$+F23$+"R2R1"
2690 F$(29)=D1$:F$(30)=D4$+F24$+"CQ8":F$(31)=F24$+"CQ8"+F24$+F25$+F24$+"CQ8"
2700 F$(32)=F24$+"CQ8"+F24$+"C1V13O5F"
2710 FOR I=33 TO 40:F$(I)=E$(I):NEXT
2720 '
2730 PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$
2740 PLAY A$(0),B$(0),C$(0),D$(0),E$(0),F$(0)
2750 IF STATUS PLAY(-4)<12 THEN 2760 ELSE 2750
2760 FOR I=1 TO 40:PLAY A$(I),B$(I),C$(I),D$(I),E$(I),F$(I)
2770 IF STATUS PLAY(-4)<12 THEN NEXT ELSE 2770
2780 FOR I=24 TO 27:PLAY A$(I),B$(I),C$(I),D$(I),E$(I),F$(I)
2790 IF STATUS PLAY(-4)<12 THEN NEXT ELSE 2790
2800 '
2810 A$(41)=A24$+A23$+A26$+A1$+A1$+A2$
2820 B$(41)=B8$+B8$+"O4FFFFFFF"+B1$+B2$+B3$
2830 C$(41)=C12$+C12$+C28$+C2$+C2$+C2$
2840 D$(41)=D8$+D5$:E$(41)=D4$+"R8"+E1$+"R2R8"+E1$+"R2R1"
2850 F$(41)=F21$+F20$+F23$+"R2"+F1$+F2$+F3$
2860 '
2870 PLAY A$(41),B$(41),C$(41),D$(41),E$(41),F$(41)
2880 IF STATUS PLAY(-4)<12 THEN 2760 ELSE 2880
```

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X1シリーズ(CZ-8FB01)+FM音源ボード(要NEW FM音源ドライバー)用

スーパーコントラ

HOTTER THAN HELL ©コナミ

木村　直之

コナミの「スーパーコントラ」の『HOTTER THAN HELL』です。ぼくはこのゲームをやったことがないのですが，音楽はなかなかのものですね。

プログラムは3時間ぐらいで作ったにしては，いいできでしょ？

つぎの常連はオレだ！

①参考にしたもの

●「ミュージック・フロム・スーパーコントラ&A-JAX」の楽譜

●「FM音源音色ライブラリー」

GORRY先生より一言

先月号のカツが効いたのか，ひさびさに上田くんの独走を止める「スーパーコントラ」ですね。

ディストーション・ギターがなかなかいい音をだしていますね。まあ，3チャンネルも重ねれば当然かもしれませんが。

NEW FM音源ドライバーがFDと本になって絶賛発売中

X1 FM音源活用マニュアル

定価3,500円

(本体3,390円)

スーパーコントラ—HOTTER THAN HELL—のプログラム・リスト

```
1000 '////////////////////////////////////////////////////////////////////////
1010 '/                                                                      /
1020 '/                  ----- SUPER コントラ -----                          /
1030 '/                *** HOTTER THAN HELL (BOSS 3) ***                     /
1040 '/                        Programed by Naoyuki Kimula.      (C)-KONAMI-  /
1050 '////////////////////////////////////////////////////////////////////////
1060 DEFINT A-Z:DIM A(4,10)
1070 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203:DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
1080 a$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X1q8o414p3^20v15s0,0,0"):NEXT
1090 a$=USR4("P")
1100 '
1110 '■■■
```

```
1660 DATA  31, 16,  7,  8, 12, 28,  0,  1,  0,  0,  0
1670 DATA  31, 17,  0,  8, 15, 34,  0,  1,  5,  0,  0
1680 DATA  31,  9,  0,  8, 15, 31,  0,  0,  0,  0,  0
1690 DATA  31,  9,  0,  8, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1700 A$=USR1(CHR$( 5)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1710 '-------------------------------------------------------------------------
1720 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1730 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1740 DATA  56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1750 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT1 DT2 AMS-EN        D-GUITAR 2
1760 DATA  29,  0,  0,  0,  0, 21,  1,  3,  7,  0,  0
1770 DATA  28,  2,  1,  1,  1, 28,  2,  5,  7,  0,  0
1780 DATA  26,  1,  1,  6,  1, 15,  2,  0,  3,  0,  0
1790 DATA  29,  0,  0,  7,  0,  0,  2,  2,  3,  0,  0
1800 A$=USR1(CHR$( 6)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1810 '-------------------------------------------------------------------------
1820 DEFSTR A-Z
1830 B4="@3O3(E,2A)8R8":B8="@3O3(E,2A)8"
1840 S4="@4O3(E,2E)4"  :S8="@4O3(E,2A)8":S6="@4O3(E,C)16
1850 '
1860 '***************************** [ DRUM ] ***********************************
1870 '
1880 P0="T200 @V127 ^20 P3 Q8 [0
1890 P1="|:14"+B4+":||:4"+S6+":|"+S8+B8
1900 P2="|:24"+B4+S4+B8+B8+S4+":| ]
1910 '
1920 a$=USR2("1"+P0)
1930 a$=USR2("1"+P1)
1940 a$=USR2("1"+P2)
1950 '
1960 '***************************** [ BASS 1 ] *********************************
1970 '
1980 P0="@2 Q8 ^20 P3 V13 L8 O3 [0
1990 P1="C1&C2.&CG>C1&C2<<B->B-D->D-<
2000 P2="|:CC>C<CCB-CCACCB-CC>C<C CC>C<CC>F<CC>E-<CCB-<B->:B-<B>B:|>D-<D->D-<
2010 P3="|:E-E->E-<E-E->D-<E-E->C<E-E->D-<E-E->E-<E-
2020 P4="  E-E->E-<E-E->A-<E-E->G-<E-E->D-<D->:D-<D>D<:|E<E>E<
2030 P5="|:V14L16CG-FB-AEE-A-GDD-G-FC<B>E E-<B-A>DD-<A-G>C<BG-FB-AEE-G L8V13 :
2040 P6="B->CCCCCCC<B->CCC<B->B-<B>B:|G>G<GB->B-<B->D->D-<D-E>E<EG>G<G>G< ]
2050 '
2060 a$=USR2("2"+P0)
2070 a$=USR2("2"+P1)
2080 a$=USR2("2"+P2)
2090 a$=USR2("2"+P3)
2100 a$=USR2("2"+P4)
2110 a$=USR2("2"+P5)
2120 a$=USR2("2"+P6)
2130 '
2140 '***************************** [ BASS 2 ] *********************************
2150 '
2160 P0="@5 Q8 ^40 P3 V13 L8 O2 [0
2170 '
2180 a$=USR2("3"+P0)
2190 a$=USR2("3"+P1)
2200 a$=USR2("3"+P2)
2210 a$=USR2("3"+P3)
2220 a$=USR2("3"+P4)
2230 a$=USR2("3"+P5)
2240 a$=USR2("3"+P6)
2250 '
2260 '***************************** [ D-GT 1 ] *********************************
2270 '
2280 P0="@1 Q8 ^20 P3 V12 L8 O2 [0
2290 P1="CC>C<CCB-CCACCB-CC>C4< CC>C<CC>F<CC>E-<CCB-C>D-4.<
2300 P2="|:CC>C<CCB-CCACCB-CC>C4< CC>C<CC>F<CC>E-<CC:B-&B-2:|B-C>D-4.<
2310 P3="|:E-E->E-<E-E->D-<E-E->C<E-E->D-<E-E->E-4<
2320 P4="  E-E->E-<E-E->A-<E-E->G-<E-E->:D-&D-2<:|D-<E->E4.
2330 P5="|:L16CG-FB-AEE-A-GDD-G-FC<B>E E-<B-A>DD-<A-G>C<BG-FB-AEE-G L8 :
2340 P6="B-8>C2..<B-8>C2.. :| L4G.B-.>D-.E.G2 < L8 ]
2350 '
2360 a$=USR2("4"+P0)
2370 a$=USR2("4"+P1)
2380 a$=USR2("4"+P2)
2390 a$=USR2("4"+P3)
2400 a$=USR2("4"+P4)
2410 a$=USR2("4"+P5)
2420 a$=USR2("4"+P6)
2430 '
2440 '***************************** [ D-GT 2 ] *********************************
2450 '
2460 P0="@6 Q8 ^00 P3 V13 L8 O2 [0
2470 '
2480 a$=USR2("5"+P0)
2490 a$=USR2("5"+P1)
2500 a$=USR2("5"+P2)
2510 a$=USR2("5"+P3)
2520 a$=USR2("5"+P4)
2530 a$=USR2("5"+P5)
2540 a$=USR2("5"+P6)
2550 '
2560 '***************************** [ D-GT 3 ] *********************************
2570 '
2580 P0="@1 Q2 ^40 P3 V13 L8 O2 [0
2590 P1="CC>C<CCB-CCACCB-CC>Q8C4Q2< CC>C<CC>F<CC>E-<CCB-C>Q8D-4.<Q2
2600 P2="|:CC>C<CCB-CCACCB-CC>Q8C4Q2< CC>C<CC>F<CC>E-<CC:Q8B-&B-2Q2:|B-C>Q8D-4.Q
2<
2610 P3="|:E-E->E-<E-E->D-<E-E->C<E-E->D-<E-E->Q8E-4Q2<
2620 P4="  E-E->E-<E-E->A-<E-E->G-<E-E->:Q8D-&D-2Q2<:|D-<E->Q8E4.Q2
2630 P5="|:Q6L16CG-FB-AEE-A-GDD-G-FC<B>E E-<B-A>DD-<A-G>C<BG-FB-AEE-G L8 Q8 :
2640 P6="B-8>C2..<B-8>C2..:| L4G.B-.>D-.E.G2 Q2 < L8 ]
2650 '
2660 a$=USR2("6"+P0)
2670 a$=USR2("6"+P1)
2680 a$=USR2("6"+P2)
2690 a$=USR2("6"+P3)
2700 a$=USR2("6"+P4)
2710 a$=USR2("6"+P5)
2720 a$=USR2("6"+P6)
2730 '
2740 '***************************** [ MAIN 1 ] *********************************
2750 '
2760 P0="@0 Q8 P3 ^20 L8 O4 [0 V13 |:4 R1 :|
2770 P1="F12B-12>E-12A-4.GD-CG-F<BB->EE-<AA- R1R1
2780 P2="F12B-12>E-12A-4.>D-C<G-FBB- EE- AA-DR1R1<
2790 P3="B->E-A-E->E-DD-<A>C<BFEB-AE-DR1R2..
2800 P4="E-G-E-GE-A-E-DD-L12<B->E-A-D-G-BEA->D<G->CFR1R1<
2810 P5="|:L16CG-FB-AEE-A-GDD-G-FC<B>E E-<B-A>DD-<A-G>C<BG-FB-AEE-GR1R1>:|<L8]
2820 '
2830 a$=USR2("7"+P0)
2840 a$=USR2("7"+P1)
2850 a$=USR2("7"+P2)
2860 a$=USR2("7"+P3)
2870 a$=USR2("7"+P4)
2880 a$=USR2("7 V12"+P5)
2890 '
2900 '***************************** [ MAIN 2 ] *********************************
2910 '
2920 P0="@0 Q8 P3 ^40 L8 O4 R16 [0 V11 |:4 R1 :|
2930 '
2940 a$=USR2("8"+P0)
2950 a$=USR2("8"+P1)
2960 a$=USR2("8"+P2)
2970 a$=USR2("8"+P3)
2980 a$=USR2("8"+P4)
2990 a$=USR2("8 V10"+P5)
3000 '
3010 '***************************** [ PLAY ] ***********************************
3020 '
3030 a$=USR4("P")
```


★今年の夏休みこそは宿題をはやくすませて遊ぼうと思った。だが，自分が受験生であることを忘れていた。
(岡山県津山市・岡　舞14才)…【影：昔，私も冬休みがすんでから受験生だったことを思いだしたものさ！】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000用 Thunder Cross

廃虚(2面) ©KONAMI

Yatsube

プログラムの解説

MMLを代入する文字変数に，配列を使用したので，プログラム中のカッコが増えてしまいましたが，がんばって入力してください。

行番号1090と3910のレム(／＊)をはずすと，チャンネル番号，データ番号，MMLの順で表示されるので，デバッグに利用してください。

dstという関数でMMLをトラックに格納(かくのう)しています。

全体的に(とくにドラムス・パート)入力データが少なくなるように，かつ，わかりやすくプログラムしたつもりですが，いかがでしょうか？

MMLの解説

目玉は，BASIC V.1でも使用できる無限ループです。このテクニックは以前某誌で発表されたものですが，ゲーム・ミュージックでは必要不可欠ですから，みなさんも利用してはいかがでしょうか。

実際のループの指定ですが，まず，“[d.c.]”をセットし，ループ開始場所に“[coda]”を，MMLの最後に“[＊]”を書けば終わりです。ループの間に演奏MMLを最低一つ書かないと，実行すると文字どおり無限ループしちゃうので，注意してください。もしものときはリセットしてください。

音色に関して，メインが本物はもっとぶ厚い音なのですが，作れませんでした。ごめんなさい。ドラムパートは力を入れましたので，注意して聞いてくれるとうれしいです。

プログラムはやや趣味に走った感じになりましたが“キレイ”を目指(めざ)しましたので，参考にしてくれたら，うれしいな～。では，さよーなら。

川野先生より一言

本人も言っているように，少し音色が細かいという印象があります。しかし，その他はとくに問題ないでしょう。ただ，多機種に移植しようという人は，プログラム形式が少し複雑なので注意したほうがいいと思います。次回作にも期待!!

Thunder Cross—廃虚(2面)—のプログラム・リスト

```
1000 /*  Thunder Cross - 廃虚( 2 面 ) - (C)KONAMI
1010 /*  arranged by Yatsube
1020 /*
1030 /*
1040 str bd, hc, s1, s2, s3, t1, t2, t3, t4
1050 str s[255], u1[255], u2[255], u3[255], u4[255], u5[255], u6[255]
1060 dim str d(9)[255]
1070 dim char vo(4, 10)
1080 /*
1090 /* int DBG = 0
1100 /*
1110 m_init()
1120 for i = 1 to 8: m_alloc(i, 4000): m_assign(i, i): next
1130 /*
1140 /* Main
1150 /*
1160 vo = {
1170  44, 15,  3,  0,200,127,  0,  0,  0,  3,  0,
1180  31,  0,  0,  0, 23,  0,  1,  7,  0,  0,
1190  18,  0,  6,  3,  0,  0,  1,  7,  0,  0,
1200  31,  0,  0,  0, 24,  0,  1,  3,  0,  0,
1210  31,  0,  1,  6,  3,  0,  0,  1,  3,  0,
1220 }
1230 m_vset(70, vo)
1240 /*
1250 /* B.Piano
1260 /*
1270 vo = {
1280  50, 15,  3,  0,200,127,  0,  0,  0,  3,  0,
1290  24,  1,  1,  5, 15, 38,  1,  1,  2,  2,  0,
1300  24, 10,  3,  5, 15, 42,  1, 14,  4,  0,  0,
1310  22,  2,  0,  4,  5, 35,  1,  1,  1,  0,  0,
1320  22,  8,  2,  5, 12,  0,  1,  2,  0,  0,  0
1330 }
1340 m_vset(71, vo)
1350 /*
1360 /* Brass
1370 /*
1380 vo = {
1390  60, 15,  3,  0,200,127,  0,  0,  0,  3,  0,
```

★だってカッターがさびていたんですものー……あう!!(千葉県長生郡・あう　とっち15才)……【編：なるほどハガキのまわりが茶色く，しかもでこぼこになっております。影：うーん，これはサビの味がする……あう。】

```
1400  18,  8,  4,  4,  1, 26,  1,  1,  3,  0,  0,
1410  19,  0,  0,  7,  0,  0,  1,  2,  5,  0,  0,
1420  18,  8,  4,  4,  1, 22,  1,  0,  5,  0,  0,
1430  19,  0,  0,  6,  0,  0,  1,  0,  3,  0,  0
1440 }
1450 m_vset(72, vo)
1460 /*
1470 /* Glocken
1480 /*
1490 vo = {
1500  54, 15,  3,  0,200,127,  0,  0,  0,  3,  0,
1510  31, 10,  7,  5, 10, 30,  0, 10,  7,  0,  0,
1520  31, 13,  0,  7,  5, 11,  0,  2,  3,  0,  0,
1530  25,  6,  2,  5,  5,  1,  1,  1,  5,  0,  0,
1540  28, 10,  2,  5,  5,  0,  0,  1,  1,  0,  0
1550 }
1560 m_vset(73, vo)
1570 /*
1580 /* E.Bass
1590 /*
1600 vo = {
1610   4, 15,  3,  0,200,127,  0,  0,  0,  3,  0,
1620  31, 16, 15,  0,  5, 20,  2, 10,  7,  0,  0,
1630  24, 10,  8,  0,  5, 43,  3,  1,  3,  0,  0,
1640  28,  4,  8,  0, 11, 23,  3,  0,  0,  0,  0,
1650  31,  4,  8,  6, 11,  0,  3,  0,  0,  0,  0
1660 }
1670 m_vset(74, vo)
1680 /*
1690 /* B.Drum
1700 /*
1710 vo = {
1720  53, 15,  3,  1,200,127,  0,  6,  0,  3,  0,
1730  31, 24,  8, 10, 10, 15,  0,  0,  1,  0,  0,
1740  31, 15, 17,  5,  5,  3,  0,  0,  0,  0,  1,
1750  31, 24,  8,  5,  1,  3,  0,  0,  0,  0,  1,
1760  31, 19, 20,  5,  2,  6,  0,  0,  3,  0,  1
1770 }
1780 m_vset(75, vo)
1790 /*
1800 /* H.H close
1810 /*
1820 vo = {
1830  44, 15,  3,  0,200,127,  0,  0,  0,  3,  0,
1840  31, 28,  0,  6,  0,  0,  0, 15,  3,  0,  0,
1850  31, 25, 17, 10,  3,  0,  1,  2,  3,  0,  1,
1860  31, 25,  0,  8,  2,  0,  0, 15,  0,  0,  0,
1870  31, 25, 19, 12,  5,  0,  0,  7,  0,  0,  1
1880 }
1890 m_vset(76, vo)
1900 /*
1910 /* Snare
1920 /*
1930 vo = {
1940  60, 15,  3,  1,200,127,  0,  7,  0,  3,  0,
1950  31,  0,  0,  4,  0,  0,  0, 15,  0,  2,  0,
1960  31, 15, 14,  6,  6,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
1970  31, 25,  0,  0, 15,  0,  0,  1,  0,  1,  0,
1980  31, 16, 15, 10, 15,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1990 }
2000 m_vset(77, vo)
2010 /*
2020 /* Tom
2030 /*
2040 vo = {
```

```
2050  62, 15,  3,  0,200,127,  0,  0,  0,  3,  0,
2060  31,  4,  0,  4,  2,  0,  0, 11,  0,  1,  0,
2070  31, 21, 16,  7,  9,  4,  0,  1,  3,  0,  0,
2080  31, 16, 14,  9,  7,  0,  1,  0,  0,  1,  0,
2090  31, 16, 14,  9,  7,  0,  0,  0,  0,  1,  0
2100 }
2110 m_vset(78, vo)
2120 /*
2130 d(0) = "[d.c.]r2[coda]"
2140 dst(1, 0)
2150 dst(2, 0)
2160 dst(4, 0)
2170 dst(5, 0)
2180 dst(6, 0)
2190 dst(7, 0)
2200 d(0) = "r32" + d(0)
2210 dst(3, 0)
2220 /*
2230 /* E.Bass
2240 /*
2250 d(0) = "@74 v15 l16 q6 o2"
2260 /* [1]
2270 s = "gbg<dc>bag&"
2280 s = s + "gbg<d&dc>bg&" + s
2290 s = "|: " + s + "|1 gbg<f&fed>b :|"
2300 d(1) = s + "g<gfedc>ba"
2310 /* [2]
2320 d(2) = "|:3 gbg<d&dc>ba gbg<dc>baf& faf<c&c>bag& gbg<f&fed>b :|"
2330 d(3) = "gbg<d&dc>bg& gbg<dc>bga& a<c>a<e&e>a<ce >gbg<d&dc>bg"
2340 /* [3]
2350 s = "fff<ccc>"
2360 d(4) = "|: " + s + s + "fa<c>g a<c>a<e&edc>g& gbg<d&dc>bg :|"
2370 /* [4]
2380 d(5) = "|: g<c>g<edc>bg& g<c>f<e&edc>b gbg<dc>bag& gbg<dd>fga& a<c>a<edc>b
a a<c>a<e&edc>b"
2390 d(6) = "|1 faf<c>bagf gbg<ddc>bg :||: faf<c>bagf :| gbg<d&dc>bg& g2"
2400 /*
2410 dst(1, 6)
2420 /*
2430 /* Glocken
2440 /*
2450 d(0) = "@73 v12 l16 q8 o6"
2460 /* [1]
2470 d(1) = "|: c>abgaf8<c& c>abgaf8<d& d>b<c>abg8< |1 d& d>b<c>abg8.< :|
2480 d(2) = "d>>> l64 b<cc+d d+eff+ gg+aa+ b<cc+d d+eff+ gg+aa+ b<cc+d d+efgl16
"
2490 /* [2]
2500 d(3) = "|: r1r2 r8. g4&g16 r1r1 :|"
2510 /* [3]
2520 d(8) = "|: >cf>a<ce>g<cf >a<ce>g<cfed ce>a<ce>a<c>b l32 >gb<dg>b<dgbgb<dg>
b<d"
2530 d(4) = d(8) + "gb<l16 :|"
2540 /* [4]
2550 d(5) = "|: >>g<c>g<ecge>g& g<c>g<ecge<c >>gbg<d>b<gd>g& gbg<d>b<fga>"
2560 s = "a<c>a<ecae<c>>"
2570 d(6) = "|1 " + s + s + s + "a<cfbgd>bg :||:4 a<c>a<ecae<c>> :| b<d>b<gdbg>
>l64cc+dd+"
2580 d(7) = "eff+g g+aa+b <cc+dd+ eff+g ab<cd efga b<cd16."
2590 /*
2600 dst(2, 7)
2610 /*
2620 d(0) = "@73 v8 l16 q8 o6"
2630 /* [3]
2640 d(4) = d(8) + "<l16r :|"
2650 /*
```


★友人Sは,ゴキブリホイホイをスリッパとまちがえて足を入れたという強者です。(長野県伊那市・ファム14才)

……【影:たしかにスリッパとしても使えそーだなあ。編:でもゴキブリが入ってたらイヤですよ。】

```
2660 dst(3, 7)
2670 /*
2680 /* Synth.Brass and E.Piano (1)
2690 /*
2700 d(0) = "y51,32 v12 l16 q7 o5 @72"
2710 /* [1]
2720 d(1) = "c2.&c16crd1& d c2.&c16 er d1& d"
2730 /* [2]
2740 d(2) = "@71|: cr8c&c4& c8>br<c>br<c& c4r er>b& b8.<g&g4"
2750 d(3) = "|1 cr8c&c4& c8>br<c>br<c& c4&c16>g<c e  d8.>b&b4< :|"
2760 d(4) = "cr8c&c4& c8>br<c>bra& a8.<c8. e8 >b8.<c8.d8"
2770 /* [3]
2780 d(5) = "@72 |: f8. e8. f8& f e&e8 fr er |1 c4rerd& d2 :| c4rde g& g2"
2790 /* [4]
2800 d(6) = ">|: g4.&g16<c& c2 >g4.&g16<d& d4&d16>fga& a1"
2810 d(7) = "|1 f8.f8.f8 f8.g&g4 :||: f8.f8.f8 :| g4.&g16<d& d2"
2820 /*
2830 dst(4, 7)
2840 /*
2850 /* Synth.Brass and E.Piano (2)
2860 /*
2870 d(0) = "y52,8 v12 l16 q7 o4 @72"
2880 /* [1]
2890 d(1) = "a2.&a16arb1& b a2.&a16<cr>b1& b"
2900 /* [2]
2910 d(2) = "@71|: ar8a&a4& a8 gr a gr a& a4r<cr>g& g8.<d&d4>"
2920 d(3) = "|1 ar8a&a4& a8 gr a gr a& a4&a16 e a<c >b8. g&g4 :|"
2930 d(4) = "ar8a&a4& a8 gr a grf& f8. a8.<c8 >g8. a8.b8"
2940 /* [3]
2950 d(5) = "@72<|: c8.>b8.<c8& c>b&b8<cr>br |1 g4rbra& a2 :| a4rab<c& c2>"
2960 /* [4]
2970 d(6) = "|: c4.&c16 g& g2  d4.&d16 g& g4&g16 cde& e1"
2980 d(7) = "|1 c8.c8.c8 c8.d&d4 :||: c8.c8.c8 :| d4.&d16 g& g2"
2990 /*
3000 dst(5, 7)
3010 /*
3020 /* Main
3030 /*
3040 d(0) = "y53,8 @70 v12 l16 q7 o5"
3050 /* [1]
3060 d(1) = "|:8 r2 :|"
3070 /* [2]
3080 d(2) = "|: >ga<cg&g4& g8fred>b<c& c4cded& d8.r&r4 >ga<cg&g4& g8fred>b<e&"
3090 d(3) = "|1 e4&e16ea<c >b<c>bg&g4 :| e8.a8.<c8 >b8.<c8.d8>"
3100 /* [3]
3110 d(4) = "|: f8.e8.f8& fe&e8frer |1 c4rerd& d2 :| c4rdeg& g2"
3120 /* [4]
3130 d(5) = "|: e4&e16fg<c& c2 >b4&b16<cdg& g4.&g16>e& e4&e16eab <c8.>a8.<cd
3140 d(6) = "|1 f8.e8.d8 c8.d&d4 :||: f8.e8.d8 :| g4&g16dg<d& d2"
3150 /*
3160 dst(6, 6)
3170 /*
3180 d(0) = "y54,32 @70 v11 l16 q8 o4"
3190 /*
3200 dst(7, 6)
3210 /*
3220 /* Drumus
3230 /*
3240 bd = "@75o3{g&f&e&d&c&>b}"
3250 hc = "@76o8d"
3260 s1 = "@77o3e"
3270 s2 = "@77@v122o3e@v127"
3280 s3 = "@77@v117o3e@v127"
3290 t1 = "o4@L1fedc>@L2b"
3300 t2 = "o4@L1dc>ba@L2g"
```

```
3310 t3 = "o3@L1bagf@L2e"
3320 t4 = "o3@L1gfed@L2c"
3330 /*
3340 u1 = hc+s2+bd+hc+bd+s2+bd
3350 u2 = hc+s2+hc+bd+bd+s2+bd
3360 u3 = hc+s2+hc+bd+bd+s2+hc
3370 u4 = hc+s2+bd+hc+bd+s2+hc
3380 u5 = s1+bd+bd
3390 u6 = s2+s2+s2
3400 /*
3410 d(0) = "@v127[d.c.]l16"+bd+"|:7"+s2+":|[coda]"
3420 /* [1]
3430 d(1) = "|:"+bd+u2
3440 d(2) = "r"+u1+"r"+u1
3450 d(3) = "|1"+"r"+u3+":|"
3460 d(4) = "r|:3"+s3+":||:"+s2+":||:"+s1+":|"
3470 /*
3480 dst(8, 4)
3490 /*
3500 /* [2]
3510 d(0) = "|:"+bd+u4+bd+u2
3520 d(1) = "|1"+"r"+u1+"r"+u4+":|"
3530 d(2) = "r"+hc+s2+bd+hc+u6
3540 d(3) = u6+s2+bd+u6
3550 d(4) = "|:"+bd+u4+bd+u2
3560 d(5) = "|1"+"r"+u1+"r"+u4+":|"
3570 d(6) = "r|:3"+s2+s2+bd+":|"+bd+s2+bd
3580 d(7) = "@78p1"+t1+t1+"p3"+t2+t2+"p2"+t4+t4+"p3l16"
3590 /*
3600 dst(8, 7)
3610 /*
3620 /* [3]
3630 d(0) = "|:4"+u5+":||:"+s1+bd+":|"+bd+u1
3640 d(1) = "r"+u4
3650 d(2) = d(0)
3660 d(3) = "r|:3"+s2+":||:4"+s1+":|"
3670 /*
3680 dst(8, 3)
3690 /*
3700 /* [4]
3710 d(0) = "|:"+bd+u2
3720 d(1) = "r"+u4+bd+u2
3730 d(2) = "r"+hc+s2+bd+hc+s2+s2+bd
3740 d(3) = "r"+u3+bd+u4
3750 d(4) = "|1"+u5+u5+s1+bd+u5+s1+bd+u6+":|"
3760 d(5) = "|:"+u5+u5+s1+bd+":|"+u5+u5+s2+s1
3770 d(6) = "@78p1|:4"+t1+":|p3|:4"+t2+":|p2|:4"+t4+":|p3|:4"+t3+":|l16"
3780 /*
3790 dst(8, 6)
3800 /*
3810 d(0) = "@L1r[*]"
3820 for i = 1 to 8: dst(i, 0): next
3830 /*
3840 m_tempo(108)
3850 m_play()
3860 end
3870 /*
3880 func dst(c, n)
3890 int i
3900 for i = 0 to n
3910 /*  if (DBG) then print c, i, d(i)
3920 m_trk(c, d(i))
3930 next
3940 endfunc
3950 /*
```

★TOWNSにキーボードが付いてないわけがわかったぞ//TOWNS一家は誰もプログラムしないからなのね♥（東京都武蔵野市・夢みるドリーム子14才）……【影：5，6年前には「パピコンJr.一家」つーのもいたなあ。うん？】

あくせすROOM

サークル紹介

○D・Y・N・A・M・I・C マイコンクラブ
〒243　神奈川県厚木市岡田223-1
マイビル7F　　山口正太郎

当クラブでは，BASIC講座・MUSIC講座・ゲーム・ビデオ紹介を内容とした会誌を発行しています。パソコンの初級者から上級者，またパソコンを持っていなくてもゲームやビデオの好きな方は大歓迎です。くわしくは，175円分の切手を同封のうえ連絡ください。

○G. S. V. F
〒981-04　宮城県桃生郡鳴瀬町宮戸字梨木10　　小林和忠

ゲーム・ミュージック，ゲームビデオに関するサークルです。月1回，約10ページの会誌発行。男女・年令を問いません。くわしくは，62円切手を同封のうえ連絡ください。

○MEGA DRIVERS
〒828-01　福岡県豊前市大字中川底638　　宇都宮勝美

当サークルは，主にSEGAファンやメガドライブ・ファンの方のサークルです。会誌「SPiN」発行や情報交換です。まずは，175円分の切手を同封して連絡ください。また，スタッフも募集中。

読者の伝言板

★このたび，「大戦略」のマップを作りました。機種は，PC-88SR以上とX1で，「大戦略（スーパーでも可）」のゲーム・ディスクが必要です。

マップを買ってくださる方は，現金書留か小為替で，500円（送料，DISK代含む）を送ってください。

〒739-01　広島県東広島市八本松町原1134-138
村上浩二「大戦略マップ」係

★当クラブでは，小説・音楽・美術関係の新聞を発行しています。興味のある人は，62円切手同封のうえ連絡ください。

〒916-02　福井県丹生郡宮崎村樫津35-10-2
正玄逸平「NOVEL倶楽部」係

明日のスタープログラマー

「Tiny TETRIS」
［宮崎県小林市・河野　誠］

「ファミリー大相撲」
［長野市・なめこ］

「JANKEN WARS」
［埼玉県春日部市・平田浩嗣］

「外字ツールと外字データ集」
［神奈川県大和市・豊島健司］

「肉々WARS」
［東京都狛江市・松田白朗］

「スターダスト～グールの陰謀～」
［山口県玖珂郡・小川孝裕］

「X1 BASIC Magazing 創刊号」
［大阪府堺市・梅鉢義久］

「テスト管理」
［岐阜県恵那市・島崎和裕］

「YUKARIS」
［和歌山県海南市・湯川　敦］

投稿ありがとう

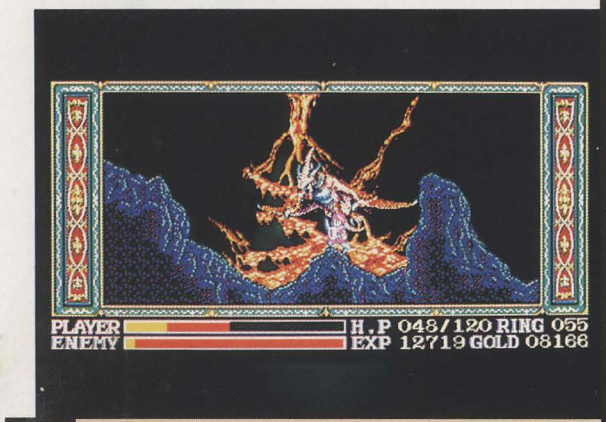
遊座亜紀雄／福田智博／チャックルズ／森　洋介／久保田　賢／寄木研至／ジョージさん／菱沼　学／越宗泰昭／有城隆治／斉藤裕史／前田貴弘／大井義継／宮地清和／星子　健／ユウザ／橋爪良之／永谷英和／小鈴良一／福本　希／鈴木　智／岡部　泉／小室和生／長嶋範生／乾　恵典／淵上和憲／内藤誠二／引頭尚基／宮本貴史／大橋唯太／中山貴司／丸谷彰吾／成田宜孝／梅本　龍／nkz／久保田武文／加藤義晴／徳広吉彦／一條剛寿／山の上大学／ＬＳＲ／冨田勲／MINCHI／武田聖爾／藤本博之／旗田茂雄／田中章朗／宮崎裕助／村上裕作／田中康雄／西原正浩／矢野周一／香取誠一／松本良成／岩舘一幸／水城英彦／西川啓昭／谷口克之／秋知宏幸／小野賢一／森下龍也／泰阜伸明／安形直紀／副島慶太／原　大地／深山徹磨／UINAL／浦島　理／叶俊信／中島勝／米沢　健／早川博／廣江厚夫／中田晃史／浅野誠／岩崎隆志／井野&伊沢／東武大／谷口直喜／有賀俊夫／しげピッタ／田井勇次／斎藤　靖／しゃもん／大西良一／田嶋賢一／佐々木一夫／小金丸修一／間戸場慎吾／寺尾浩幸／伊達正樹／平岡猛人／井川甲作／小村祐二／宇都宮正人／渕上巨樹／塚本理就／藤本真一／増田吉宏／安立　浩／中山　聡／永田雄一／まてりある／トピ／高橋大輔／龍神正人／末冨悟／久羽　康／三田村勉／よっしん／梅ケ枝哲哉／佐藤正彦／松崎省三／井野和弘／永田誠人／チャック／山本克稔／玉手秀一／内田明宏／中島英昭／木下宏一／須賀仁／辺見宏幸／吉田昌之／宮明和憲／吉田弘二／山野辺太郎／鈴木一生／阿部田英和／原田　茂／本田秀行／樋口裕司／相馬晋生／久保田章／内田　隆／岩田雅之／山野辺俊二／仲原一馬／森下一路

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，どうもありがとう。また投稿してね！

マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

CONTENTS SEPTEMBER 1989



259 新着ゲーム情報
メフィスト／ダークレイス／斬〜陽炎の時代〜／アンデッドライン

263 RPG ワンダラーズ フロム イース

266 SLG 天下統一

269 SLG シュヴァルツシルトII

272 チャレンジ!X68000
大江戸繁盛記／スプライト・エディタ「テラッツォ」他

274 チャレンジ!PCエンジン
モンスターレア／Mr. HELIの大冒険／ダブルダンジョン





276 チャレンジ!セガ・メガドライブ
スーパーハイドライド／尾崎直道のスーパーマスターズ／スーパーハングオン／ランボーIII他

279 大阪'89アミューズメントマシン ショー・レポート

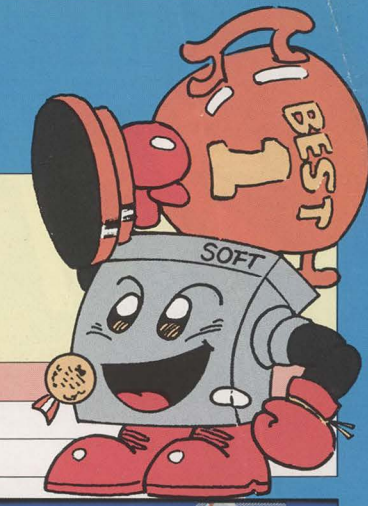
283 ドンドコドン

286 キュービリック

288 エリア88

SUPER SOFT HOT 10

SUPER SOFT HOT 50(ランキング11位以下)は319ページをご覧ください。





1 大戦略III
SLG システムソフト
PC-98
9,800円



2 サーク
RPG マイクロキャビン
PC-88SR, PC-98
1 8,800円



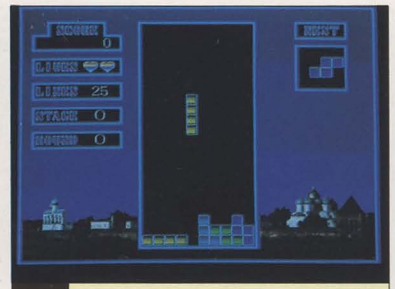
3 信長の野望 戦国群雄伝
SLG 光栄
PC-88SR, PC-98, X1turbo, MSX2
4 9,800円 12,200円(CD付)



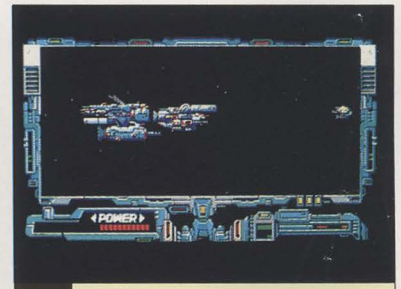
4 アフターバーナー
STG 電波新聞社
X68K
2 9,200円



5 R-タイプ
STG アイレム
X68K
8 7,800円



6 テトリス
PZG ビー・ピー・エス
PC-88, PC-88VA, PC-98, X1, X68K, FM77AV, FMR-50, MSX2
7 6,800円



7 スタートレーダー
STG 日本ファルコム
PC-88SR, PC-98
3 8,700円



8 ディスクステーション第5号
その他 コンパイル
MSX2
6 1,980円



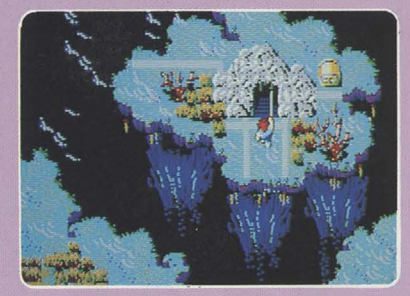
9 シュヴァルツシルトII
SLG 工画堂
PC-98
— 9,800円



10 ダブル・イーグル
SPG アートディンク
PC-98
— 9,500円

ネオ・フェアリーランド出現!!





HYDLIDE 3
SPECIAL VERSION

ザコキャラを追加!!

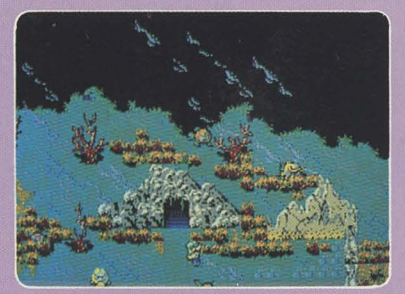
当然！新しいマップが増えたんだもの敵キャラも増えなきゃね。で、新たに増えたのは３種類です。どれも強い奴ばかりで乞うご期待ってとこかな。ところでわざわざザコキャラって書くことは……。

新たにデカキャラを追加

そーなんです。デカキャラ追加が３種類！！あの懐かしい元祖ハイドライドのバラリスもデカキャラとなって再々登場します。ますます凶悪化するバリラスの攻撃に期待！そのほかニュータイプのデカキャラが登場予定です。

新たなマップを追加!!

これは…スゴイ！なんたって98オリジナルマップだ。これは○○空間から入る××面なのだ。う〜っ、紹介したいけどできないこの苦しさ分かって！？どーしても知りたい人はＳＶ買うこと！



店に入るとアニメ処理で受け答えする!!

いつものように武器屋に入るといつものようにウインドウが開いて……。えっ、違うぞー。なんだこの顔は！？げげーっ、生意気に喋ってやがるぜー。てなことになること請け合いです。店によっては屈強なお兄さんから、エレガントなお嬢さん、果てはしわくちゃじいさんばーさんまで、いろんな顔が登場します。

新たなアイテムを追加!

さすが16ビットマシン。さっきから追加ばかりだが、そうアイテムまで追加されたのだ！何がどう追加されたかは、ヒ・ミ・ツ。謎に関わっちゃうもんね。

細かいところの謎を変更

謎の部分については書けないんだよねー。だから想像で我慢するか、実際にＳＶを体験してみてください。

タイトル・エンディングデモが変わった!!

こんなとこまで変えちゃいました！やっぱりＳＶだから当然か…。どんな画面かって？とても言葉でいえましぇ〜ん。

お詫び

昨年より発売予定の告知をいたしてまいりましたが、度重なる問題をクリアするため時間がかかり、98ユーザーの皆様には大変ご迷惑をおかけいたしました。深くお詫び申し上げます。

今後ともＴ＆Ｅ ＳＯＦＴを宜しくお願いいたします。

PC-9801 ONLY

- ●PC-9801VM/VX/RX, 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。

9月9日(土)発売

ATTACK'89 in マリオン

有楽町で逢いませう

日時● 8月20日(日) PM12：00〜PM3：00予定

会場● 有楽町朝日ホール(有楽町マリオン11F)

T&Eマガジン No.22請求券 ペーマカ9月号

89総合カタログ 請求券 ペーマカ9月号

T&Eマガジン22号発行中!『アンデッドライン』大特集!!

★T&E SOFTの最新情報がわかるテレフォンサービス☎名古屋052−776−8500

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.22ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます

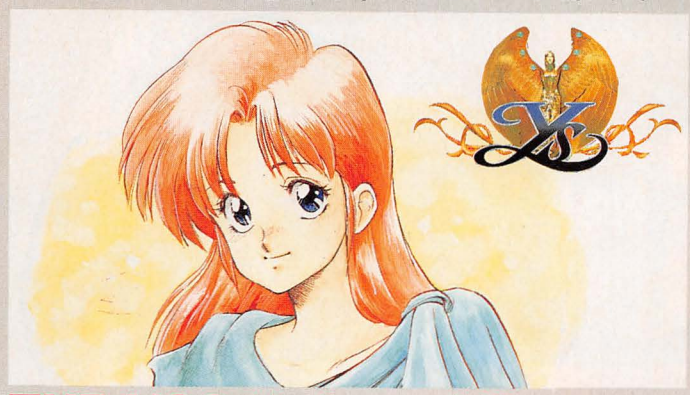
T&E SOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

ファルコム・マキシシングル"3タイトル"新登場

Falcom SPECIAL BOX '89大好評の3バージョンが最新録音で独立してシリーズ化！

MAXI SINGLE

「リリア」のテーマが感動のボーカル・バージョンに！



THE VOCAL from YS

収録曲
1. LILIA
（イースII リリアより）
2. In Adventure World
（イースII エンディングIIより）
3. LILIA English Version
（イースII リリアより）
4. In Adventure World Instrumental
（イースII エンディングIIより）

歌
新居昭乃①③、PIC②

作詩
LINDA HENNRICK ③
J.D.K. ①②

編曲・兼崎順一

CD 150A-7710/税込￥1,545
CT 110T-3710/税込￥1,133

ソーサリアンが超迫力の3Dサウンド体感CDに！



SURROUND THEATER SORCERIAN 暗黒の魔道士

収録内容
1. オープニング
2. ～そして旅ち
3. 全滅の魔法
4. ゲディス登場
5. 隠し扉発見～オーサー救出
6. 死闘
7. 太陽の石
8. ゲディス撲滅
9. 帰還
10. エンディング

編曲 羽田健太郎、岡田徹、難波弘之
声の出演●ゴルカス（玄田哲章）●デュエル（関 俊彦）●アイリーナ（河原佳代子）●ケディス（辻村真人）●オーサー（上田敏也）、他

CD 150A-7711/税込￥1,545
CT 110T-3711/税込￥1,133

ゲーム・サントラ＋インスト。究極のアレンジ！



PLUS MIX VERSION from YS, YSII, SORCERIAN & STARTRADER

収録曲
■YSより
PALACE OF DESTRUCTION（神殿2）
■YSIIより
エンディングI
■SORCERIANより
呪われたクイーンマリー号（上陸後）
■STARTRADERより
要塞突入
SNOW BLUE

編曲・難波弘之

CD 150A-7712/税込￥1,545
CT 110T-3812/税込￥1,133

3タイトル 8月21日 同時発売

©日本ファルコム

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9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 キングレコード株「C. G. M」宛）

C.G.M 応募券 89-8 MBM

ワンダラーズ フロム イース

［イースIII］



PC-8801SR以降／VAシリーズ 好評発売中!!

PC-9801シリーズ／PC-286 好評発売中!!

●256K以上必要です。●PC-9801／Uでは、動作しません。
●2HD版のみ発売となりますのでご注意下さい。

●FM音源対応●ジョイスティック対応●2ドライブ専用

各機種8,700円(税別)

Ys、YsIIを終わらせておこう!! 最新Ysが10倍楽しめます。

通信販売(送料無料)

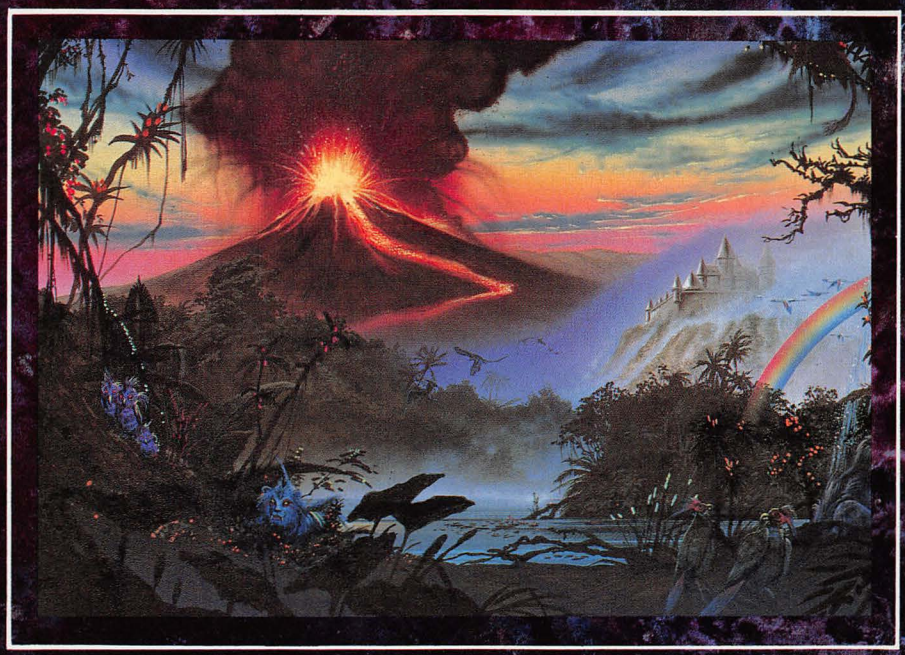
●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して、現金書留で申し込み下さい。

●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、申し込み下さい。商品お届け時に商品代金をお支払い下さい。

Ys

WANDERERS FROM YS

By Falcom



In my time, I've wandered everywhere
Around this world, Hope would always be there

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

Falcom

スタートレーダー STARTRADER



シューティング"革命"、新しい時代の波は、いつもファルコムから。





Thank you for Message!

すっと前に、ファルコムかシューティングケームを作ったらすこいものかてきるたろうな、と思っていたことかありました。それか現実となり、予想をはるかにこえた作品かてきあかり最高にうれしいてす。
（愛知県　小野田晃君）

スタートレーターを買ってよかったとすこく感じた。やってみて一番初めに、音楽や効果音に驚かされた。すこくいいと思う。
（東京都　浅川徹君）

ヒシュアルの美しいアトヘンチャー面、迫力満点のシューティング面　。あらゆるケームの要素かほとよくミックスされたこのケームは、まさに"革命"と呼ふにふさわしい
（佐賀県　永渕由起さん）

スフライト機能のない、しかも8ヒット機てここまてやるとは、さすかファルコムてすね。クラフィックも美しいし、音楽もすはらしい。一度解き終えましたか、また一通りしかしていないので、またまた楽しめそうてす。
（兵庫県　平岩良章君）

今までよりも厚みを増し重量感たっぷりの新パッケージの中には？

❶MAPポスター（A2サイズ）❷オリジナルDISKマット❸マニュアル（オールカラー）❹ファルコムカタログマガシン（なんと78Pマンガ付）❺キャラクターステッカー❻オリジナルDISKシール、オリジナルカラーエンヘロープなど、まるで宝箱のようにオリジナルクッスか満載だ！

好評発売中!!

●PC8801SR以降／VAシリーズ　5 2D（4枚組）
●PC9801／PC286シリーズ　5 2DD、5 2HD、3.5 2DD（2枚組）
■FM音源対応■ショイスティック対応■1トライブ動作可能

標準小売価格8,700円（税別）

日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190　東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714

通信販売（送料無料）

●現金書留の場合
品名・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。

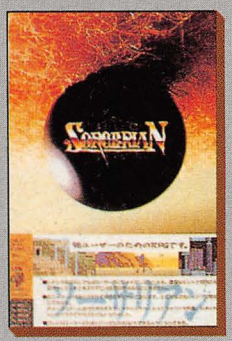
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込み下さい。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

Falcom

SORCERIAN

ドラゴンスレイヤーV
ソーサリアン

ソーサリアンシステムの解説



ソーサリアン本体
各機種9,800円(税別)

プログラム

このシステムディスクが「ソーサリアンシステム」の命ともいうべきものです。つまり、MS-DOSやBASICのようなもので、なくてはならないものなのです。システムディスクがないと、シナリオは一切動作しません。しかし、これがあれば次から次へと発売される追加シナリオをプレイしたり、ユーティリティーでキャラクターをパワーアップさせたりできるのです。それは、「ソーサリアンシステム」だけが持つ特徴であり、他のゲームでは絶対真似できない面白さなのです。

シナリオ

3枚のシナリオディスクの中に1本で1作品に匹敵するような完成度の高いシナリオが全部で何と15本。どのシナリオから始めてもOK!もちろん各シナリオごとにデカキャラも登場します。そしてレコード・CDにもなった、美しい背景に流れるハイレベルなBGMが全60曲。さらに7つの星をかけあわせて作る120種類の魔法もビジュアルな効果で魅せてくれます。

【収録シナリオ】●消えた王様の杖●暗黒の魔道士●メデューサの首●氷の洞窟●盗賊たちの塔●ルシフェルの水門●不老長寿の水●紅玉の謎●ロマンシア●失われたタリスマン●困われた魔法使い●暗き沼の魔法使い●呪われたクィーンマリー号●呪われたオアシス●天の神々たち

ユーザー

今までの冒険の結果をセーブするのがこのユーザーディスクです。

大事なご注意　追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアンシステム」が必要です。



- 道具を買いたい
- 魔法をかける
- 名前の変更
- ユーザーディスク・ツール
- BGMを聴きたい
- お便りを読みたい
- ドラゴンと戦う
- ソーサリアンクイズ
- 「ミニミニソーサリアン」
- 城へ戻る

ユーティリティーVol.1
各機種3,800円(税別)



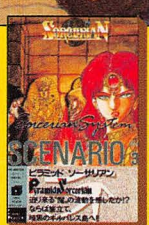
- 魔性の島
- いけにえの神殿
- 悪魔に魅いられた花
- ああ、ジョセフィーヌは今何処…
- アマゾンの剣(つるぎ)

追加シナリオVol.1
各機種3,800円(税別)



- 壱、武田信玄の章
- 弐、織田信長の章
- 参、豊臣秀吉の章
- 四、真田幸村の章
- 五、徳川家康の章

追加シナリオVol.2
戦国ソーサリアン
各機種3,800円(税別)



- 血ぬられた王家の秘宝
- 魔の下僕ガッシュの陰謀
- 心を失った姫君
- 嘆きの神殿
- 魔王ギルバレスの迷宮

追加シナリオVol.3
ピラミッドソーサリアン
各機種3,800円(税別)

対応機種
- PC8801SRシリーズ 5 2D
- PC9801 PC286シリーズ 5 2DD・3.5 2DD
- X1tuboシリーズ 5 2D
- PC88VA専用 5 2DD

※ソーサリアン・ドラゴンスレイヤーは日本ファルコム㈱の登録商標です。

日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

通信販売(送料無料)
- 現金書留の場合
  品名・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、お申し込み下さい。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

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

THE RETURN OF ISHTAR
ザ リターン オブ イシター



イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗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。

時代が求めた　通信ソフト

た〜みのる



X68000用 通信ソフト

¥12,800 好評発売中

「た〜みのる」は、X68000用に開発された通信ソフトです。
どなたにでも簡単に操作ができ/パソコン通信を楽しんでいただくために開発されました。

1. バックログ機能　バックログとは、通信の内容をバッファに記録しておきいつでも通信の内容を参照し内容の一部または全部を送信したりファイルに記録したりできます。バッファの容量は設定により自由に変更することができます。初期設定は32Kバイトです。
2. ハングアップ回避機能　モデムに誤って＾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。

Trip 好評運営中（3回線） 一般回線（6回線）MNPプラス4
2400/1200/300bps 自動識別
24時間運営(N81XN)ゲストID(GUEST)
32ビットホストコンピュータ使用!
TEL(0245)46-1167(代表)

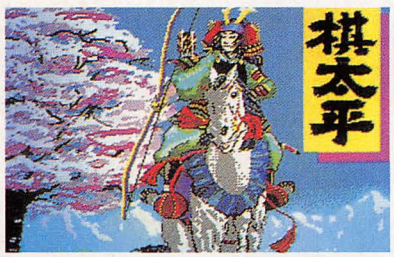
SPS-NET

SPS-NET入会法
メモへの記入事項（まちがえないで下さい）
●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（使用機種）
¥2,000(税別)
※72円切手を添えてSPSまでメモをお送り下さい。IDを発行後折返し案内書に記入金下さい。入金確認後ガって3ヶ月以内に記入金下さい。※GUESTアクセスは無料ですので一度試してください。

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

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

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!

■表示価格に消費税は含まれておりません。

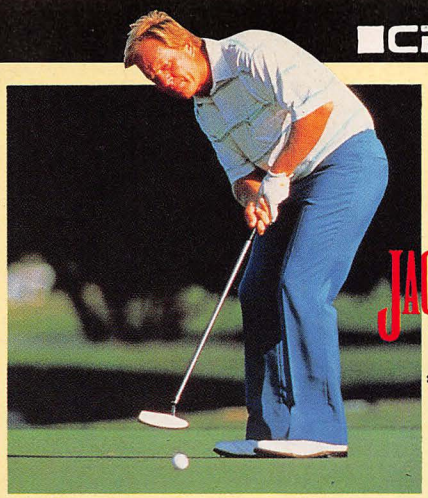


(株)マイコンハウス SPS
〒960 福島市太平寺字町/内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

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

〈表示価格は全て税抜価格〉



ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ

JACK NICKLAUS' GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF

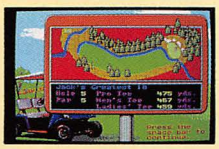
真打登場！

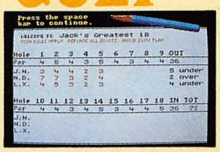
ジャック・ニクラウス

帝王ジャック・ニクラウスが全面監修の本格ゴルフ・ソフト。ニクラウスが選んだ英・米の名門コースの18ホールとニクラウス設計の実在のコース2コースの計54ホールを傾斜、アンジュレーションを含めて完全再現。
リアルな3D画面とアニメーション処理、ニクラウスほか個性あふれる9人のプレイヤーを登録。初心者から熟練者まで技量に応じて、ストロークプレイからマッチプレイまで競技方法も3つ。本物のゴルフを堪能して下さい。

■特製ドライバーなどの当たるキャンペーン実施！
（商品のマニュアルをご覧下さい。）







※画面写真はIBM-PC版です

8月末発売予定

- PC-9801VM/VX/RX
- PC-9801UV/UX/CV/LV/EX
- X-68000　各ディスク2枚組 ¥8,800

移植中／● PC-8801SR以降 ● MSX2

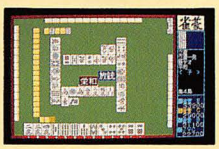


雀豪2 強知能版

麻雀ソフトも進化する！

麻雀ソフトの決定版と圧倒的人気の「雀豪」シリーズ第2弾。やればやる程成長し個性をもつプレイヤーに成長する自己成長型サンプリング機能搭載。
推論型人工知能の強化により、より実戦麻雀にちかづいたリアルな4人囲みと見やすくなった麻雀牌。
フル・マウスとキーボード対応、ポン・チーなどの音声と効果音。
「雀豪1」データ転送機能ほか使いやすく嬉しい機能満載完備。







好評発売中

- PC-9801VM/VX/RX
- PC-9801UV/UX/CV/LV/EX

各ディスク2枚組 ¥9,800



MUSIUM3 曲データ集

パソコンで演奏！

「ミュージアム3」「ミュージアム3 EXPERT」対応データ曲集ジャンル別に一挙5W発売.!

8月末発売予定		
邦楽ポップス・ロック篇	洋楽ポップス・ロック篇	アニメ・童謡・唱歌篇
●とんぼ　他全20曲	●ヘブン・イズ・ア・プレイス・オン・アース 他全20曲	●まんが日本昔ばなし 他全30曲
9月末発売予定		
演歌・ナツメロ篇	ジャズ・映画音楽・クラッシック篇	
●雨の慕情　他全20曲	●平均律クラビーア曲集フーガ第2番変ハ短調 他全20曲	

対応機種　● PC-8801シリーズ ● PC-9801シリーズ　各¥3,800



ご注意

このソフトは「MUSIUM3」(PC-88版)、「MUSIUM3 EXPERT」(PC-98版)が必要です。

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売

当社の製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2-8-16 ビクター音楽産業株（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
Designers & Experts Computer Software
soft

The SUPER LAS VEGAS

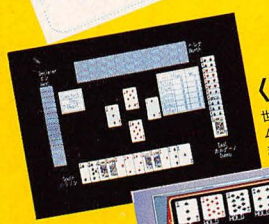
華やかなネオンライトが輝くラスベガスのカジノに、今夜もハスラー、ハリソン・ガトナーがカモを求めてやって来た。しかし今夜の相手は、すご腕のディーラー、大金持ちの紳士、謎の美女…といった、ひとくせもふたくせもありそうな連中だ。しかも勝負に勝って充分に稼がなければ、次のエリアの新たなゲームに挑むことはできない。勘をフルに働かせるとともにツキを呼び込むことが、勝利への鍵となるのだ。勝ち進んで億万長者になるか、それとも無一文で寂しくカジノを去るか、それは、ハリソン・ガトナーに扮する君の実力とツキしだい。



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だ。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!



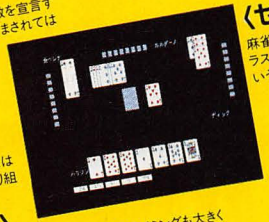
〈ブラックジャック〉
カードの合計の数字が21となるようにする、カジノでも代表的なカードゲーム。沈着冷静なディーラーとの駆け引きを、スリリングに楽しんでしまおう。



〈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。



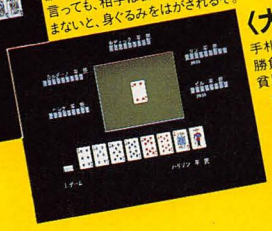
〈セブンブリッジ〉
麻雀のルールにも似たポピュラーなゲームだが、そこはラスベガスのカジノ。他人の失点が自分の稼ぎになるという、非常にシビアな争いが待っている。



〈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。

3D-RPGの新しい流れはアーテックが創る



PC-9801 VM・UV以降
PC-286 シリーズ

要2ドライブ
要MS-DOS(Ver.2.11以降)
必要メモリ640KB
FM音源・バスマウス対応

5"2HD 3.5"2HD
各3枚組
予価¥9,600
8月発売予定

DARK SEED

新開発「New-Δ-Σ法」による、
取り込み画像の常識を破る
流麗なグラフィック。
遠くにみえる敵にまで攻撃できる、
スーパーリアルバトルシステム。
効果音モードなど、
FM音源の機能をフルに引き出した
オリジナル音色使用で
さらに充実したBGM。
従来の3Dとは全くレベルが違う、
細部まで描きこまれた
背景を可能にしたテトラゴナル合成法。
すべての操作がマウスででき、
キーボード使用時も片手で操作できる、
イージーオペレーションシステム。
お互いに絡み合いながら進行する、
豊富なクエスト&イベント。

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
TEL 03-904-0440

PC Engine





かつて、神々をも恐れさせた一族があった——。







獣王記

PCエンジン初のマルチメディア

©SEGA 1988 /NEC Avenue 1989

CD-ROM²

メガ 4M Hu-CARD

いよいよ近日発売！

CD-ROM版 定価 5800円

Hu-CARD 定価 6800円

NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル 〒102

※番号が変更になりました
お問い合わせ 03(288)0330

テープサービス 03(288)0880
●平日/ 午前10:00～午後7:00

MSX2/MSX2+対応

プロ野球 ファミリースタジアム

～'89年度ペナントレース版～

8月28日 新発売!!

価格7,800円(消費税含まず)

野球ゲームといえば「ファミスタ」です!

ファミスタに2はない!! つねに進化する新しい「ファミスタ」です。

超機能満載

⑴ スクロールよりも、スピード、レスポンス、操作性など感覚に重点。
- MSX2+では、完全高速スクロール。
- MSX2では、上下のみ高速スクロール。左右は、真っ黒画面のない瞬間画面切換(ほんとうに一瞬にして切り換わります。)

⑵ 2つのエディットモード
- 君のチームが2チーム作れる。もちろんデーターをディスクにセーブできる。

⑶ 審判の「ストライク」「ボール」などのコールは音声合成出力。かわいい女の子の声でコールされるジャッジは、もう最高!!

⑷ チーム数は、なんとファミスタ史上最高の18チーム(最大23チーム)。

⑸ 球場は、広さのちがう2球場を選択できる。

⑹ ペナントレースはなんと5試合から200試合まで遊べる(参加人数は0人から6人)もちろんエディットチームも参加可能です。

⑺ 選択できるエラーモード。ファインプレイ。引分け試合などの新企画!!

⑻ ガイアンツの「いのした」などの参加した超最新データーを搭載!!

⑼ 「プロ野球ファミリースタジアムホームランコンテスト」(発売中)のディスクを使うとさらにパワーアップ!!

「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ

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

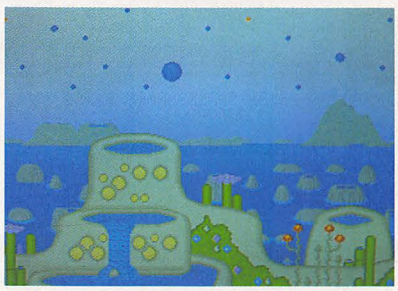
●X68000 ●5FD●標準価格7,800円 税抜き
●ステレオ対応 ●アタリ仕様ジョイスティック対応
●好評発売中

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●5FD
- ●PC-9801UV/UX/CV●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。

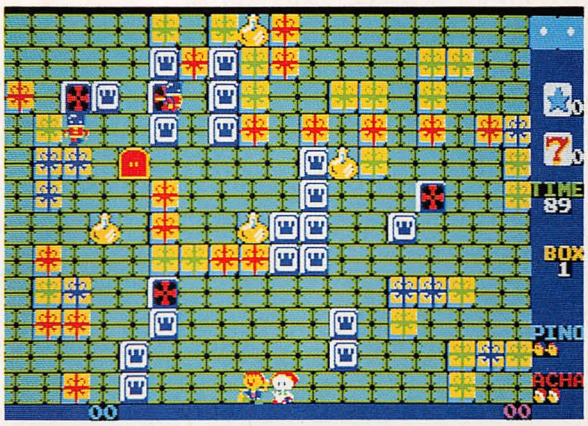
TOYPOP トイポップ

©㈱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

温度 音 光

温度の変化を感じる
サーミスタ

音をとらえる
コンデンサマイク

光を鋭い指向性で感知する
フォト・トランジスタ

に感じるセンサーキッドfor MSX2/2+

君の持っているMSX2/2+に『温度』,『音』,『光』を感知することのできる，センサー機能を加えて，色々なことに応用してみませんか。

『センサーキッド』は，パソコン利用の可能性をグーンとアップさせることのできる，おもしろいカートリッジです。

3種のセンサーから送込まれる周囲の環境変化に，リアルタイムに反応します。それらのデータはBASICプログラムに簡単に取込むことができますから，実験や，実用的な使い方は無限に考えられます。

夏休みの工作や，手軽に使えるオートメーション装置として活用してください。

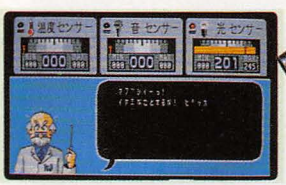
楽しいデモや，サンプル・プログラム，そして解説書も付いています。



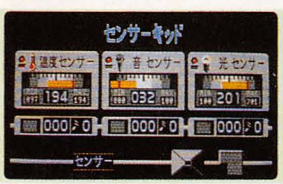
アイデア しだいで 応用ができる！


温度センサーを冷やすとDr.Dが「ハックション！」

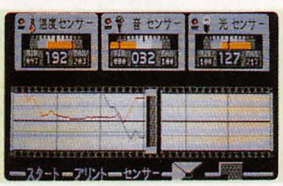

音センサーに大声で話しかけると「ウルサーイ！」


光センサーに突然光を与えると「ピッカリ！」

機能いっぱい！
いろいろな実験、
工作に活用しよう



センサーの感度を変えたり、アラーム音を鳴らすこともできるゾ。


測定結果をリアルタイムにグラフに描くことが可能。また拡大モードもある。

センサーキッドの特別命令で，BASIC言語で自分独自のプログラミングもOK！



温度，音，光に感じる

センサーキッド

ROMカートリッジ(センサー3種付き)　標準価格6,800円(税別)

マイコンソフト 電波新聞社 〒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

ファミスタ'89 開幕版!!

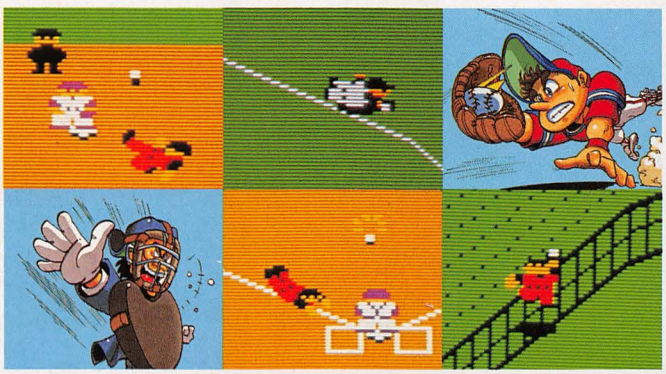
野球はファミスタ。正しい考え方ですね。



好評発売中

4900円(税抜)







©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED ＊ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。 ※このソフトはシャープC1ではご使用になれません。

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

ウルフは新しい夢を誘う——

WOLF TEAM

これからの「統一IPL」です。

SINCE 1987

PRODUCT no.1"YAKSA"



PRODUCT no.2"ARCUS"



PRODUCT no.3"MID-GARTS"



PRODUCT no.4"GAUDI"



PRODUCT no.5"ZAN"

NOW PRINTING

New Stuff募集!!

■プログラマー

Z80, 6809, 8086, 68000のわかる方。

■ゲーム・デザイナー

Basic及びグラフィック、アニメ、シナリオに自信のある方。

■イラストレーター

CG、動画、原画、色彩感覚に自信のある方。

経験者優遇、委細面談、秘密厳守!!
まずは、お電話ください。
03-5273-4795(受付時間:月～金10:00～17:00)
担当:大西まで。

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



メフィスト

ストライカー

■対応機種：PC-88SR，PC-98シリーズ
■価　格：8,800円　　■発売日：9月15日

みなさんはストライカーというソフトハウスを知っていますか？　それじゃ，『クリスタル・ドリーム』ってソフトは…？　知ってるでしょ，きっと…。

そのストライカーが，ハードボイルド・アドベンチャーを開発中です。「超伝奇バイオレンス・アクション・アドベンチャー」と銘打ったこの『メフィスト』，ストーリー重視の観せるアドンベンチャー，独自の戦闘システムの導入，と完成が待ち遠しくなる1作です。

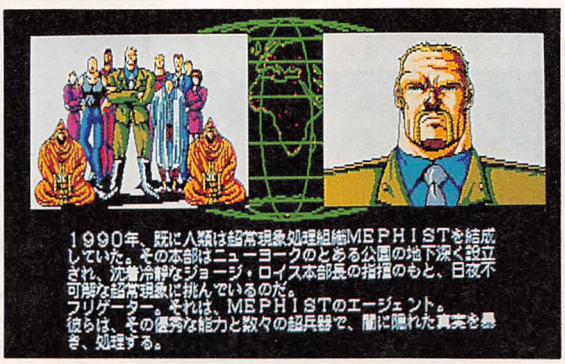
まずは，プロローグ

裏の世界，あるいは異次元からの干渉，すなわち超常現象を探査・阻止するための組織が存在する。1980年，国連の全面協力のもと秘密裏に結成されたこの組織は「M. E. P. H. I. S. T.（メフィスト）」と呼ばれている。

1990年5月，ニューヨークを極地的な豪雨が襲った。豪雨は3人の人物を雷で打ちすえ，きっかり30分で止んだ。メフィストの探査衛星S. A. D. S.（サドス）」は，この雷雲の中に異常な反応を確認した。この豪雨は自然現象ではない。事態を重く見たメフィスト本部長ジョージ・ロイズは事件解明のため1人のフリゲーター（超能力エージェント）を送りだすのだった。その男の名は　龍堂牙蘭。メフィスト本部の中でも屈指のフリゲーターである彼は，折しもその年メフィスト極東支部から配属されたばかりであった。



▲J・F・ケネディ空港で，雷にうたれるジャンボ機。スチュワーデスのキャサリン・レイが唯一の生き残り



▶メフィスト本部長ジョージ・ロイズと，その手下（？）共。左の写真なんか，アブナイ新興宗教の団体にも見えてしまうあたり…



◀ナントここが所長室。無類の日本好きのジョージの夢は，ゲイシャ・ガールをはべらせてフジヤマに登り，スシを食べながらハラキリを見物することだそうな……

うーん，困ったな…

実は今回プレイしたのは未完成だったので，最初のほうしかプレイできなかったんです。ですから，その範囲での紹介しかできないので，あしからず。

まず，ゲーム・システムですが，コマンド選択方式を取っています。観せるAVGということですから当然でしょうか。そして，本作品のウリとも言うべき戦闘システム「C. A. S.」。Confrontation　Attack　System の略だそうですが，このシステムは敵味方それぞれの行動がグラフィックでリアルタイム表示され，迫力のある戦闘シーンを再現できるのだそうです（残念ながら見れませんでした）。

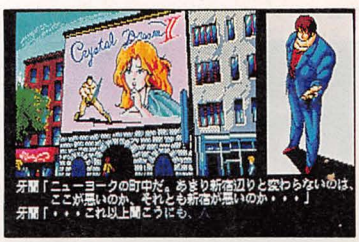
あと，BGMも力が入っているようです。とは言え，ノリが良いとか言う意味ではなく（今回のバージョンにはBGMは入ってなかったんです），BGMがゲーム進行上一つの重要なポイントになっているということです。

▼兵器開発部門のマッドサイエンティスト，ベン・J・リンカーンとその娘メアリーだ。ちがうってば！



似てる，似てるぞ！

ここまで読んで気が付いたと思いますが，この作品は今までの名作と言われたAVGのオイシイところだけを積極的に取り入れていこうと企画されてるようです。これを真似と見るかどうかは意見のわかれるところでしょうが，私は「ゲーム・システムよりもシナリオが重要」という言葉を，この作品が証明してくれることを期待します。



▲なるほど，アルタ前と大差ないな……。おや？あれって次回作の広告？ストライカー・ファンの皆さん，要チェック!!



ダーク・レイス

アーテック

■対応機種：PC-9801VM以降
■価　格：9,600円　　■発売日：8月下旬

MSX 2版の『ディガンの魔石』も発売され，ますます好調なアーテックから，最新作の情報です。もちろん，ジャンルはRPG。『ダーク・レイス』がそれです。現在のRPGは，ますます複雑化され，もはや初心者の手の届かないものとなりつつありますが，この『ダーク・レイス』は，誰もが楽しめるゲームをめざして開発されているそうです。リアルさよりも，楽しさ——これがこの作品のポリシーなのでしょう。

孤独な青年シオン

主人公の名はシオン。彼は村のみんながそうであるように，平凡な青年でした。今までは……。そう，彼は村から追放されてしまったのです。

魔法——それは，今の私たちにしてみれば不思議で魅力的ではありますが，シオンの生まれ育った時代では「暗黒の力」として恐れ，嫌われていました。この力——魔法をシオンが持っていることが知られ，村を追放されてしまったのです。

魔法とは，ダーク・レイスの魔物のみが持つ力。そう信じられていた時代ですから，シオンも魔物のひとりと考えられてしまうのは当然といえば当然だったのかもしれません。

彼は，あてもない旅へ出発します。なぜ，自分にこんな力があるのか？シオンの頭にある疑問は，それだけでした……。



▲オープニングのデモは白黒だけどスゴい！アニメーションとは，このことだ

40ものクエストがキミを待つ！

ゲームは，シオンがネイカーンの町にたどり着いたところからはじまります。町には武器屋や酒場などが用意されていますが，よそ者のうえに無一文の彼は，どこに行っても冷たく追い返されてしまいます。

しかし，努力をすれば必ず道は開けるように，町の人々との会話をくり返せば，モートンという人物はとても親切で，旅人を泊めてくれるという話を聞くことができるでしょう。

そうです。最初のクエストは，このモートンの家ではじまるのです。

ダーク・レイスは，ゲーム全編にわたって小規模のクエストが散りばめられており，それをクリアするごとに展開していくよう創られています。クエストは大小さまざま。企画者によると，短編小説風なものをめざしたそうです。クエストは，多くの場合，複数提示されており，一本道になりがちな展開に幅を持たせることに成功しています。

▼敵はどんどん近づいて，ついに目前に……



戦闘モードがない？

ダーク・レイスには，独立した戦闘モードが存在しません。たとえば，アクションRPGを想像してください。移動も戦闘も多くの場合は同時に処理されていますね。このゲームは3Dですが，それを採用しているわけです。プレイヤーが意識しないうちに戦闘がはじまっていて——そんなこともあるかもしれません。

そうすると，当然，敵の出現パターンにも変化がでてきます。モンスターの位置——遠くにいたり，近くにいたり——とか，前後両方から襲いかかってきたりなどなど。一瞬たりとも気が抜けません。

簡単でしたが，ダーク・レイスの魅力が伝わりましたか？　今までのRPGとは一味ちがった冒険を楽しませてくれそうですね。



▲洞窟の中，扉が行く手を阻んでいる。奥には何が？





▲洞窟の探索はまだまだ続く。アイテムがあれば洞窟内でのセーブも可能

◀遠くから怪物が近づいている。敵も飛び道具を使うぞ



斬(ザン)～陽炎の時代

ウルフチーム

■対応機種：PC-9801
■価　格：未定　　■発売日：9月

シューティングAVG『ミッド・ガルツ』，ハードボイルドAVG『ガウディ』と，新機軸のソフトを続けざまに放つウルフチームから，早くも次回作の情報が流れてきました。今度は，戦国時代の武将たちを題材としたシミュレーション・ゲーム。「楽しく遊んでもらう」ための新システムも盛りだくさんです。

人間臭さがウリのSLG

『斬』では，大名はもちろんのこと，武将や浪人などが300人以上も用意されており，プレイヤーはその中から好きなキャラクターを選んでプレイすることができます。しかも，そのひとりひとりが膨大なデータを持っており，個性――つまり人間臭さが感じられるのです。たとえば，人間関係。個人的な恨みを持っている武将などがいたら，奥の深いゲームになると思いませんか？『斬』は，それを見事にゲームで再現しているのです。武田信玄や上杉謙信，もちろん織田信長とか羽柴秀吉も用意されています。あたかも戦国時代にまぎれこんでしまったような錯覚を『斬』は味あわせてくれそうです。

歴史を創るのはキミだ

『斬』には，ゲーム中で起きたできごとを自動的に記録していくという「歴史の書」システムが採用されています。プレイヤーが倒した武将はもちろんのこと，落とした城，同盟を結んだ国など，プレイヤーの選んだ武将が体験したこと。また直接関わっていなくとも大きな合戦や凶作，疫病など大切と思われるもの。これらを「年表」という形をとり，表示させることが可能です。

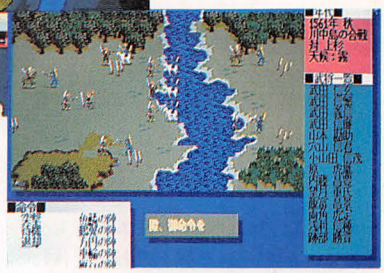


▲日本全土のマップは，このとおり。ヘックスがないから視界も広いぞ



◀入力したコマンドに応じ，このように美しいグラフィックが表示される

▼各武将の行動や戦いはズームアップで見れる。ヘックスがないのでキレイ



また，「歴史の書」はプリント・アウトもできるので，自分だけの「戦国時代の年表」を作ることもできるでしょう。すばらしいシステムですね。

見よ，このリアルさを

『斬』は，プレイヤーに，よりリアルな戦国時代を体験してもらおうという意図のもとに創られています。

先に「人間臭い武将たち」について触れましたが，それは戦闘においても同じです。このゲームでは，指揮官としての立場をリアルにシミュレートするために，大まかな作戦を下したら，あとは各武将に任せることになります。これは「オート・バトル」と受け取っていいでしょう。パソコンRPGの名作『ティル・ナ・ノーグ』の戦闘モード的な雰囲気と書けばわかってもらえる人もいると思います。

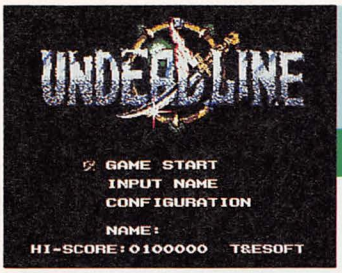
リアルなのは，武将たちだけではありません。ゲームのフィールドもヘックスを排し，美しく，そしてリアルになりました。ヘックスのなくなった理由は，もちろんゲームをリアルにするためです。これは，移動および戦闘に大きく関わってきます。コンピュータならではのSLG――そんな言いかたがピッタリでしょう。完成が待ちどおしいですね。

▼川中島の合戦がコレ。ここでは各武将に命令を下すわけだ





▲武将のグラフィックもスゴいぞ。完成が楽しみだね



アンデッドライン

T&Eソフト

■対応機種：MSX2/2+(FD)
■価　格：6,800円　　■発売日：発売中

『アンデッドライン』は，ロールプレイングの要素を持ったシューティング・ゲームです。

ストーリーは『昔，六つの魔界を結ぶ「結界」に囲まれた王国ジタンがあった。ジタンの人々は魔物と戦いながら暮らしていた。そして，その当時，偉大な魔導士ロシュファが「結界」を封印したが，後にその封印も無能な魔導士たちに破られてしまい，再び魔物との戦いがはじまった。

ジタンの現国王は，魔物との戦いにつかれはて，若き王女アルテアがかわりに戦ったが魔物たちのほうが1枚上で王女はつかまってしまった。

「結界」を封印するためには六つの「ロシュファの魂」をとりもどすために，戦士達は，戦いに挑むのだった。』といったものです。

好きなキャラで好きな面から

このゲームの舞台は，森林，岩山，墓場，洞窟，廃墟，地下水路の六つで成り立っています。どのステージもそれなりに雰囲気は十分にでていますが，たまに背景と自キャラがかさなって見にくくなるのが欠点。そして，このゲームの特徴の一つとして，ステージ選択があります。自分の得意なステージから攻略していけば，ゲーム進行も早くなるし，ゲームを解き終わった後にもう一度はじめからやりなおすというときも，ちがった道のりをたどっていけば，何回も楽しむことができます。



▲この3人が主人公。上から，戦士レオン，魔導士リィノ，忍者ルイカ



▲なにやら異様な雰囲気がただよう墓場面。ゾンビやゴーストがいっぱいだ〜

それに，このゲームはステージ選択だけでなく，自分のPLAYするキャラクターの選択もできるようになっています。選べるキャラクターは，戦士レオン，魔導士リィノ，忍者ルイカの3人。この3人はそれぞれ個性があるので，ひととおり使ってから自分にあったものを使えばゲーム進行もラクになるはず。

キャラクターの特徴

ここでキャラクターの特徴と個性を紹介しましょう。

戦士レオン…剣で攻撃，盾で防御。戦士というだけにパワーはありますが，魔法はまったくといっていいほどダメ。パワフルなキャラを求めている人にはいいかもしれません。

魔導士リィノ…火の玉で攻撃，姿を消して敵の攻撃をかわす防御を持つ。攻撃力はあまりありませんが，魔法のほうはかなりのもの。スピードはあまりない分，魔法でカバーしています。戦士とは，まったく正反対のタイプ。

忍者ルイカ…手裏剣で攻撃，ジャンプで防御。「やっぱり，シューティング・ゲームは自機が速くなくっちゃ」という人にはオススメのキャラクター。足も速いし，ジャンプで敵の攻撃をかわすというところが忍者らしくて○。

モードもいろいろ選べる

タイトル画面に，"CONFIGURATION"というコマンドがあります。このコマンドは，ゲームの難易度を3段階にわけるランクモード。バック・ミュージックを選べるミュージック・モード。さらに自分のキャラの攻撃が連射になる連射モードなど，いろいろなモードがあります。



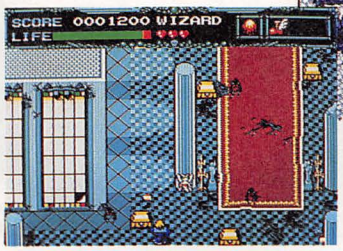
▲この岩山の面では戦士の服の色と背景がかさなって見づらいところがあるので，戦士でプレイする人は気を付けてネ

▲アンデッドライン中でもっともいいできの地下水路。この面では，敵を倒すことより前に進むことを考えよう。ヘタに道がないところで止まったりすると壁にはさまれて死んじゃうゾ





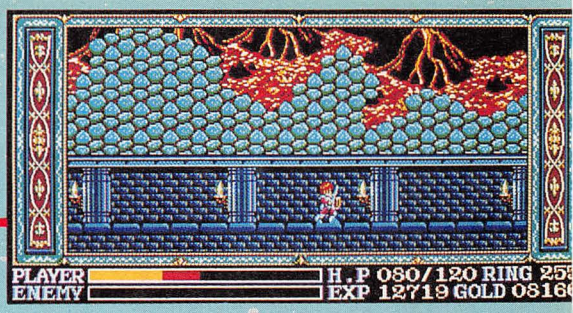
◀この洞窟では，画面の下のほうにあるワープエリアをうまく利用しなきゃクリアできないゾ



◀神秘的なムードが漂う廃墟では，キレイな背景とうらはらに敵の攻撃はすさまじい。ところで，画面の中央の柱の下にいるのはハイドライドでおなじみの妖精さんではないかな?

ワンダラーズ フロム イース

日本ファルコム



対応機種：PC-88シリーズ／PC-98シリーズ　価格：8,700円

Written by 佐久間亮介

みなさん，こんにちは！ 今月は，この夏注目の話題作である『ワンダラーズ フロム イース』を紹介しよう。

皆さんもご存知のとおり，本作品は同社の「イースⅠ・Ⅱ」の主人公であった少年アドルのその後の冒険談として制作された作品である。スクロール画面もトップビューからサイドビューへと変更されイメージも一新！

成長したアドルがいったいどんな冒険をボクたちに語ってくれるのか，本当に興味津々だネ。

ファルコムに取材した内容をもとに，バッチリと『ワンダラーズ……』の魅力とその特徴をお伝えしよう。

プレイヤーを引き付けるストーリー

前作的存在の「イース」では，その良く練られたシナリオがプレイヤーを魅了してくれたのは誰でも知っていることと思う。今回の新シリーズ(?)でも，シナリオのすばらしさというのはかなり際だって見える。プロローグだけを取りあげてみても，プレイヤーが違和感なくゲームをプレイできるようになっているのだ。シナリオ重視の傾向が特に強い最近のRPGでも，ここまで細かい配慮がなされているものはまずないだろう。それでは物語の導入部を読んでもらうことにしよう。

――かすかな風が吹いていた。小さなこ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思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後にした伝説の少年。もう1人の男は，元盗賊のドギ。アドルが以前，ある冒険をしたときに助けられたことがある。その時から2人の気ままな旅ははじまった。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ている。彼の話しに相づちをうつアドル。けれど心はドギの故郷をめざすきっかけとなった，あのできごとに向けられていた。気ままな旅の終わり，そして新たな冒険のはじまりを予感させるあのできごとに……。

「イース」から「ワンダラーズ」へ

前冒険「イース」から「ワンダラーズ」へシリーズが移ったことにより，ゲーム・システムにもかなり変化がみられる。誰でも最初に気がつくのが，スクロール画面の視点の変化だろう。トップビューだった視点がサイドビューに変更されたのだ。文字で書くといまいちピンとこないが，実際に画面を見たときの印象は鮮烈だったはずだ。同社からはすでに『ソーサリアン』という横スクロールRPGも発表されているので，同じような印象を受けた人もいるのではないかな?!



▲ついにドギの生まれ故郷であるレドモントの町にやってきた。ここはドギに任せておけばいいだろう

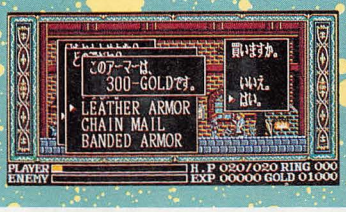


◀▼町の人々から情報収集中。幸せそうな町に見えても，さまざまなできごとが隠されているみたいだ





◀前シリーズとはちがい，店の中もこんなふうにサイドビューのマップ形式となっている



◀お馴染みのお買い物。最初は武器，防具ともに一番安いやつで十分だ

しかし，実際に主人公アドルを動かしてみると，その操作系の相違により『ワンダラーズ』独特のイメージというものを衝撃的に受けるだろう。『ソーサリアン』のサイドビュー画面と『イース』のアクション性の集大成という表現が，1番的確なイメージの表しかたかも知れない。このアドルの操作性が，今までの作品を越えるアクション性と，3重，4重にもスクロールする画面によって，より強力な表現力を持たせることに成功しているのだ。

また『イース』では“敵と戦う”という行為は敵に体当たりしていくだけでよかったのだが，今回はプレイヤーが実際に剣を振って戦わなければならなくなっている。よりアクション性が高くなった分，よりテクニックも必要とされるようになったのだ。

敵キャラの動きも，バラエティにとんだ個性的な動きになっている。今までの作品ではどうも単調だったキャラクター達が，いきいきと自分の存在をプレイヤーに主張してくるのである。魔法を使って攻撃してくる者，体当たりをしてくる者，意味もなく動き回っている者……。その多彩さはプレイヤーを楽しませ，また悩ませてくれもするのだ。従来のRPGとはちがった魅力が，この『ワンダラーズ』には秘められていると言えよう。

こんなところにも優しさは見え隠れしている

この作品の前シリーズである「イース」では，あらゆる面でのプレイヤーに対する“優しさ”がさまざまな面で多々見られるものだった。今回，新シリーズに入ったことでその“優しさ”も，さらに細かいところまで配慮され，じつに巧妙に隠されている。

アクション性の向上に伴って，操作系の向上も計られている。今まで以上に複雑な動きを要求されるのだから当然のことなのだが，改めて感心させられてしまった。ジャンプと攻撃の二つのキーが追加されたことにより，ゲーム開始直後は多少戸惑いがあるかもしれない。

しかし，この点もちゃんとサポートされている。ゲーム序盤にプレイヤーが行動をする場所の地形というのはプレイヤーがさまざまな動きを体験できるように作られているのだ。1時間もプレイすれば操作感に対する戸惑いなどは消えてしまうだろう。そればかりか，自分の思いどおりに動くアドルに魅せられてしまうはずだ。

アドルを自由に動かせるようになれば，『ワンダラーズ』は今までとはまったくちがった面をプレイヤーに見せてくれる。いうなれば操作になれるということは，プレイヤーが『ワンダラーズ』の新たな輝きを見るためのひとつの条件なのだ。

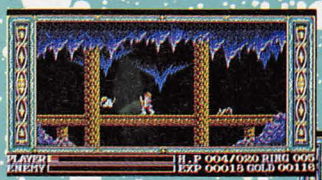
操作性ひとつとってみても，ここまで配慮がなされている『ワンダラーズ』には，ただただ感心させられるばかりだ。



▲採石場に怪物が現れたって!? しかも採石場にはまだ何人か取り残されているらしい。正義感が強いアドルとしてはほっとくことはできないな！



◀今回は特定の場所から場所への移動は，こ〜んな感じのマップ画面を使って移動するんだ。移動する場所にアドルを持っていってボンとボタンを押すだけ。べんりぃ！



◀▼採石場入り口付近。アドルが弱いうちは操作になれることも含めて，ここら辺で戦うといいだろうね





◀バックに滝が流れているとっても美しい場所。でもここのモンスターは結構強いので注意しよう。特にこの緑色のモンスターは要注意!!



▲はじめて遭遇するデカキャラ。分身しながら攻撃してくるけど，落ち着いて対処すれば大丈夫，大丈夫



▲ティグレーの採石場でもっともきれいな場所。はじめてきたときはあんまり美しいので，見入ってしまったほど。一見の価値あり！

サブキャラ達がくり広げる数々のドラマ

このゲームをプレイ中の状態で分析すると，二つのモードにわけることができる。

一つ目は，プレイヤーが自由にアドルを動かすことのできるモード。そして二つ目は，プレイヤーの手を離れ自動的にアドルが動きだすモードだ。

通常は最初にあげた自由に動かすことのできるモードなのだが，ストーリーを語るべきイベントのシーンにくると，モードは二つ目のモードへと入ってゆく。このモードではアドルはプレイヤーからの束縛(そくばく)を離れ，サブキャラ達とまるで息づいているかのようにドラマを展開してくれる。そう，ミュージカルや演劇のようすを思い浮かべてもらえればいいだろう（どちらかといえば演劇のほうがピッタリだ)。どうかな？　多少はわかりやすくなったのではないかな。

サブキャラの動きに加え，忘れてはならないのが場面に応じた画面演出だ。

会話中にいきなり画面が揺れる。そしてまわりにいたキャラ達がつぎつぎと逃げだしていく…。これだけでプレイヤーには地震が起こり，それによってまわりの人間が逃げだしたのだということがわかるだろう。こうしたキャラの動きとシンクロした画面効果がさらに雰囲気を盛りあげてくれるのだ。

最後に

ゲーム序盤から中盤にかけてプレイしたボクの感想は，「ひさびさに手応えのあるソフトが完成したな」だ。あらゆる面においてプレイヤー・サイドから見た作りかたをしているのがわかる。それが操作面でのことであり，イベントでの演出のうまさなのだ。



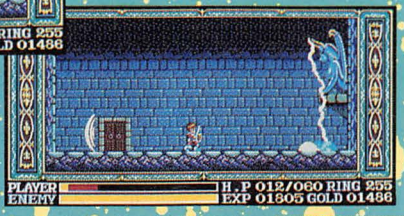
◀▼てた〜！　2匹目のデカキャラ。噂では『ワンダラーズ』で1番強いデカキャラだとか。こいつはタイミングの勝負となるはずだ。まず攻撃パターンを見極めるところからはじめよう！



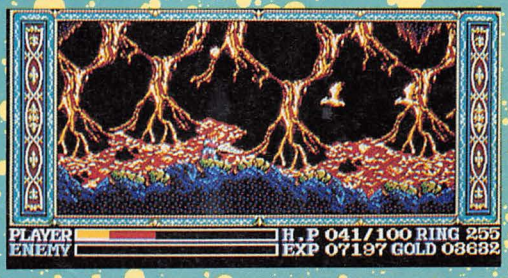
▲さてさて，採石場のつぎに来るのがこのイルバーンズの遺跡。「ワンダラーズ」全体に言えるのだが，背景の雲の多重スクロールがホントきれいなんだよね



▲遺跡内部には魔法を使って攻撃してくる奴もいる。それぞれのモンスター達が個性ある攻撃をしかけてくるから，常に新鮮な感じがするね



▶遺跡の地下深くにある，マグマ層に落とされてしまった。どうしてここに落とされてしまうのかは，ゲームをプレイしてのお楽しみ！





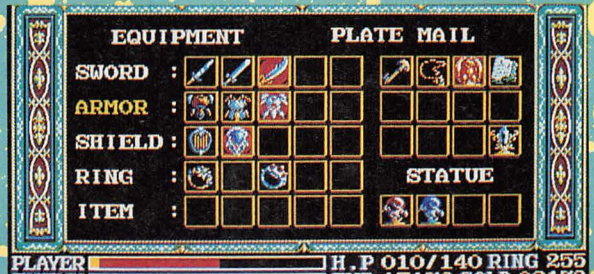
▲宝箱からスモール・シールドを手に入れた。箱を開けたときの音楽が『イース』からの馴染み深い曲なので懐かしい思いになれる



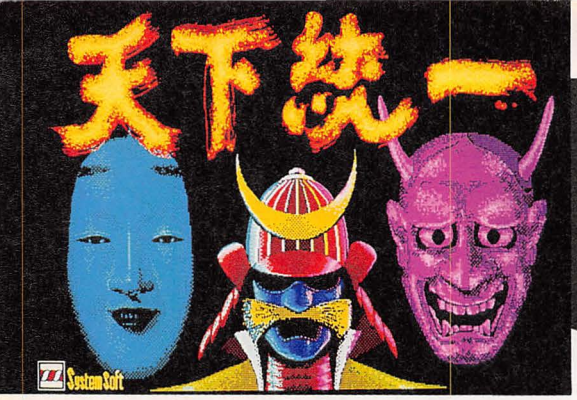
◀ファイアードラゴンの出現だぁ。先を急がずにレベルをしっかりとあげておけば楽勝だぞ



◀マグマ層2番目のデカキャラはワイバーン。炎を吐いているときに後ろから攻撃すればいい。頭をねらわないとダメージを与えられないからね



▶序盤から中盤にかけて手に入るアイテムはこんな感じ。まだまだ先は長いぞ。ガンバッテネ



天下統一

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

先月に引き続き，システムソフト期待の歴史シミュレーション，『天下統一』の情報をお送りします。

『大戦略』シリーズをはじめとして，多くのシミュレーション・ウォーゲームを送りだしてきたシステムソフトの，これははじめての歴史物。しかも時代は戦国。長年の蓄積を誇る光栄の『信長の野望』シリーズに真正面からぶつけてくるだけあって，ゲーム・デザインはかなりよく練りこまれています。

頭を使うゲームが好き，という人には，ぜひおすすめしたいゲームです。

さまざまな出発

まずは，自分のプレイする大名を選ぶことからゲームははじまります。選べる大名は図のとおり。結局，あまりに弱小な大名は選べなくなりました。

このゲーム，初期設定でレベルをいじることはできませんが，どの大名を選ぶかによって難易度は大きくちがってきます。大名自身のパラメータ，城や武将の数，地理的，風土的条件などが関係してくるわけです。

織田信長など「豪族」レベルの大名なら最初は一国の統一から，武田，今川，北条など「小大名」レベルなら，最初から他国に侵攻できます。その他一向一揆の起こりやすい国，大雪，台風などでしばしば兵が動けなくなる国などさまざまな条件を考えて，やりやすい国からチャレンジしてみましょう。

全日本道路地図

それぞれの国には2～7の城があり，これがそれぞれ道でつながっています。この「道」は，東海道，山陽道etcといった実際の街道とか，国境の山地など地形条件を考慮にいれて複雑に設定されていて，たとえば隣接していてもつながっていない国もあります。このルートマップをしっかり頭にたたき込むことが，まず必要です（何回もやっていれば自然に覚えちゃいますけどね）。つながりかたは国によってさまざまですが，ごく簡単に言えば，

「たくさんの道がつながっている国は攻めにくい，守りにくい」

「道が単純な国は攻めやすい，守りやすい」

ということになります。たとえば加賀国なんかは，大軍を持たせた武将を3人侵攻させればどんどん占領できるわけですが上野国，尾張国などは下手に攻め込むとこちらの前線に穴があき，敵に簡単に突破され，こちらの部隊の退路を断たれるといったことになりかねません。

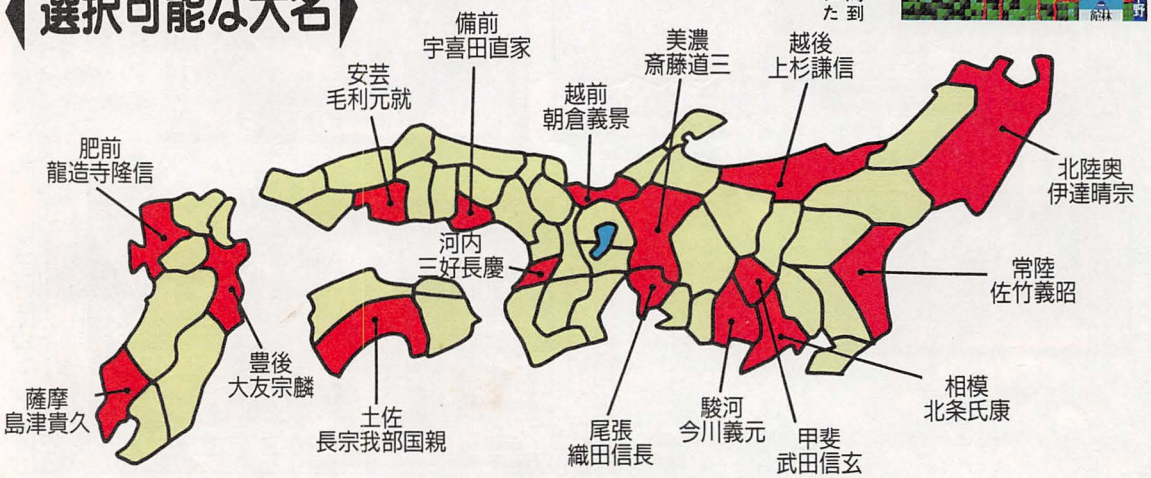


◀加賀国。一本道の単純なマップ。何も考えずに攻め込めるし、守りやすい



▶上野国。大量の武将と、周到な計画が必要。敵がこの国にたてこもったりすると大変

選択可能な大名



武将を集める

大名の命令を実行するのは，総勢700名にものぼる武将達です。いかに優秀な武将を集めるかが，このゲームの鍵となります。

スタートの時点で各大名は，数人の武将を持っています。ゲームが進行するにつれ，各地に新しい武将がつぎつぎに登場します。これを手に入れるには，もちろん領土をどんどん拡大することが必要ですが，なにせこれはある程度ランダムなので，あまりあてにはできません。

それよりも，いったん手に入れた武将を無駄死にさせないこと。武将のパラメータをよく見て，適材適所に配置することが必要です。

もうひとつ武将を手に入れる方法として，「引き抜き」があります。なかなか成功しないのですが，うまく条件がそろうと（こちらの国力が高いこと，敵の忠誠が低いこと，内政に強い武将を使うことなど），おもしろいように引っこ抜けるようになります。

ちなみに僕は降伏してきた明智光秀を使って，5〜6人連続で引き抜きました（さすが裏切り者はちがう）。

一応内政も大事

とにかく，まずは領土拡大。領国が増えなきゃ資金も兵も集まりません。ザコをけちらし，その国をあらかた占領したら，「内政」のパラメータの高い武将を送り込んで，経済面を高めます。

戦闘重視のゲームですから，内政はかなり単純化されていて，経済に関するコマンドは「開墾治水」「楽市楽座」「臨時徴税」しかありません。ただしこれをバカにしてかかるとひどい目にあいます。

「住民感情」の低い土地では兵がうまく集まらず，中盤以降深刻な戦力不足に泣くことになります。

危ない同盟関係

ゲーム開始の時点で，各国の間にはいくつかの同盟関係が存在しています。たとえば織田信長と斎藤道三，今川・武田・北条の三国など。

同盟がある間は安心して別方向へ侵攻すればいいわけですが，この同盟もいつか破れるときがやってきます。昨日までの友が今日は敵に回る，そのときまでに対抗できる力を蓄えなければなりません。

信長の場合だったら，道三（信長の舅ですね）が死んで美濃との同盟が破棄されるまでに，尾張を統一し，さらに東から侵攻する今川義元をどうにかしなければならないわけです。

この同盟の締結，破棄のタイミングは，毎回いつ起こるかわかりません。その他，武将の出現，死亡による相続など（ある程度のパターンはありますが）ランダムに決まる要素が多く，ゲームの展開は毎回ちがってスリリングなものになります。



▲北条と武田の同盟関係が破棄された瞬間。今川との同盟は，すでにこの少し前に切れていた

天下分け目の決戦へ

ゲームが進行するにつれて，弱小勢力はどんどん淘汰され，大勢力が全国を分割していって，最後は2〜3の大国のぶつかり合いとなります。この時点で敵は限界一杯の最強部隊を送り込んできますから，うかうかやってると最後になって勝てない，ということになります。

最後に誰が台頭して来るかは，事態の流れによって毎回異なります。北条氏康で何回かやってみましたが，こちらが東日本を統一する間に西日本を束ねる大名は，時によって島津だったり毛利だったりさまざまでした。

またこのゲームでは，一国を代表する大名と言えども扱いは1人の武将と同じです。彼がたとえ病死，あるいは戦死しても，国はその子，あるいは有力武将に引き継がれ，武将が1人残らず戦死するまで戦いは続きます。そのため，思わぬ人物が思わぬ場所で台頭したりします。たとえば明智光秀が東北の盟主として立ったりするのです。

見かけによらぬ戦闘

一見地味な戦闘シーンですが，その実かなりの計算，かけひきを必要とします。必ずしもトータルの兵数の多いほうが勝つとは限りません。

一つの城に入れるのは各々6部隊まで，そのうち3隊ずつで戦闘が行なわれ

さまざまなイベント

特定の国でしか起こらないイベント，必然的に起こるどうしようもないイベント，偶然に起こる迷惑なイベント，等々

一揆



大雪



謀反



台風



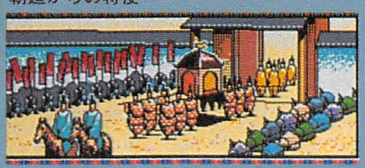
南蛮船来航



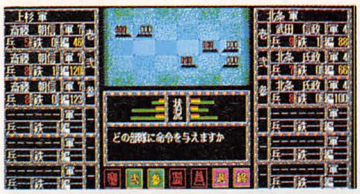
政権交代



朝廷からの特使







▲優勢な部隊を前にだし，劣勢な部隊はさがらせる。要するに1隊でも全滅させればいいのだ

ます。この中で1部隊でも全滅したら，その勢力は撤退，もしくは籠城しなければなりません。自分の弱点をカバーし，敵の弱点をうまく突く陣型の選択，待機部隊との交代のタイミング，退却，籠城の決断，そしてここでも，ランダムな運に左右される面があります。

自分の兵，武将をなるべく減らさぬように，敵をどんどん追いつめて退路を断ち，小規模な城に籠城させて包囲して殺す，という風にできればベストです。無理矢理突入してもケガをするだけで，危なくなったらさっさと退くことも大事です。



◀敵が籠城した。無理な強襲をかけると，かえって痛い目に会う



▶こちらが籠城する。城の規模を相当あげておかないと持ちこたえられない。城を捨てて退却したほうが利口なこともある

「馬鹿にできない」思考ルーチン

単純に言ってしまえば，「群雄割拠する戦国武将達の力と力のぶつかりあいの雰囲気が実にうまく表現されている」——なんてことになるんでしょうけど，少しちがうような気もしますね。要するにこのゲームは，冷酷無比なパワー・バランスのかけひきが，ただひたすら楽しいんです。演出とか小道具とか雰囲気とかじゃなくて，単に戦略，戦術を考えるのがここまで楽しいゲームも珍しいと思います。

たいていのSLGだと，コンピュータ側の思考ルーチンにどこかしら弱点があって，そこを突けば勝てる（または，そこを突かないと勝てない），といった遊びかたがあるわけですが（「コンピュータを馬鹿にして遊ぶ」とも言う），このゲームの場合思考ルーチンがかなりシビアにできていて，プレイヤーの打つような手はたいてい打ってきますし，こちらのミスはほとんど見逃してくれません。つまり，プレイヤーの思考と判断力（そしていくらかの運）が正々堂々と試される，ということになるわけです。考えてみればゲームとしては当たり前のことなんですが，案外重要なポイントなんじゃないかと思いました。



▲我が家は全滅した。GAME OVER。メラメラと燃えているメラメラと燃えているメラメラと燃えている

今度は戦争だっ!

今までの「歴史物」のSLGっていうと，どうしてもNHK大河ドラマ→「プレジデント」「歴史と人物」→堺谷太一→松下幸之助みたいなノリがあって，「歴史から現代に生きる何かを学ぼう」とかいって新入社員の研修に使われちゃったりするあたりがイヤだったんですよね僕は。別に例の光栄の三部作がつまらないゲームだとは思わないけど，「群雄伝」とか「維新の嵐」とかやってる友人達を横目でみながら今まで自分では手をださなかったのは，なんとなくそういうノリについていけないものを感じたからなのでした。



大体みんな，しかめっ面なんですよねえ。RPGとかだと，逸脱したノリの歴史物なんていくらでもあるのに，SLGだとみんなしかめっ面で，（ゲーム内容と関係なく），教訓臭いイメージがあたりにたちこめてしまう。別に花田清輝の「鳥獣戯話」（注1）だの加藤泰の「真田風雲録」（注2）だの唐沢なをきの「カスミ伝」（注3）みたいなのを作れっていうんじゃないけど，「戦国大名は中間管理職でも中小企業のオヤジでもないっ!」とか言いたくなるじゃないですか。

で，この『天下統一』なんですが，こいつもオープニングとか音楽とかイベントのグラフィックとか，見事にNHK大河ドラマしてて少しウンザリするんですが，そこはそれ見かけだけという感じで，中身のほうは人情もへったくれもないハードな戦争ゲームに仕上がっています。



力と力がぶつかり合い，武将がつぎつぎと現れては消え，国土が分割されていく一種メカニックな感じは，時代物じゃないけど「仁義なき戦い」シリーズ（注4）を思い出させる，なかなか血生臭いものです。

注1）暴君武田信虎と猿，狐，ふくろう等との関わりを描いた（?）評論体小説。毎日出版文化賞授賞。

注2）隕石の影響で超能力者となった猿飛佐助が活躍するミュージカル映画。

注3）くノーカスミと根来あなご忍群との果てしない戦いを描いたギャグマンガ。

注4）深作欣二他監督。戦後広島でのヤクザの果てしない抗争を実録タッチで描いた映画。

シュヴァルツシルトII
～帝国の背信～



Written by 猪野清秀

工画堂　対応機種:PC-9801シリーズ
価　格:9,800円

どうもベーマガの読者の皆さん，はじめまして。月刊マイコンで原稿を書いている〝ゲーム一筋約10年・驚異のスチャラカゲームライター〟こと猪野清秀です。今回はピンチヒッターとしてこのベーマガで，工画堂の話題作の『シュヴァルツシルトII』をレビューさせていただきます。

それでは先月の佐久間先生の先取りレビューのページを開いて，復習してからどうぞ。

シュヴァルツシルトという宇宙

そもそも「シュヴァルツシルト」というのは何のことなのでしょう？ 工画堂から聞いた話によると，設定した銀河の名前にドイツ語っぽいのがほしいと捜していたときに，ブラックホールの直径を求める式を作った人の名前が目に止まり，それがたまたま「シュヴァルツシルト」という人だったとのことだそうです。

ゲームの舞台となる大銀河「シュヴァルツシルト」(たぶん今我々が住んでいる銀河系のことでしょうね)では，星歴3260年に人類が太陽系からの脱出に成功してから，さまざまなことが起こります。それらをマニュアルから抜粋して年表ふうにまとめてみましょう。

3260年：人類，太陽系を捨てる(雄飛)
3410年：異生命体と初遭遇
3528年：第一次銀河帝国設立
(独立運動が盛んになる)
3719年：独立国連合軍，第一次銀河政府を倒す
(群雄割拠時代)
3796年：グエンハン，国名を大銀河皇帝国と改める(第二次銀河帝国成立)
(グエンハン，三賢帝時代)
(皇帝親族内の反乱，戦乱の時代へ)
3880年頃：八強国時代

マニュアルには20ページほどを割いて，このような流れを歩んだシュヴァルツシルト銀河の歴史を紹介しています。

さて，ゲームそのものは辺境星ゴルゴダから，真の平和をもたらす聖なる同士達の復活の証である無数の輝く光点が，銀河のいたるところに飛び散るところからはじまります。今回プレイヤーはその〝奇跡の光の矢〟を幼いときに受けたソマリ星系の小国オーラクルムの国王になるのです。

『シュヴァルツシルト』シリーズはすべて前述の歴史に基づいて設定されたゲームであり，まるで小説を読んでいるようにゲームは展開していきます。そして，ゲームを終えたときにあらためてプレイヤーは，そのストーリーを楽しむことができるのです。

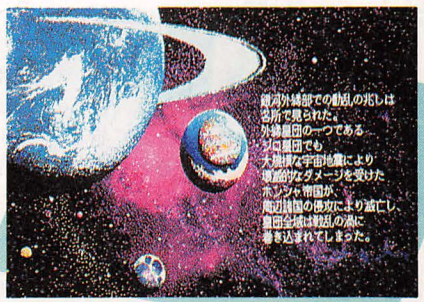
つまり，基本的な流れというものがあり，それに流されながらも，プレイヤーはソマリ星系の歴史を築きあげていくのです。これが『シュヴァルツシルト』シリーズが〝シナリオ・シミュレーション〟たるゆえんなのです。

基本的なゲームの進みかた

結局のところ，この『シュヴァルツシルトII』も他のシミュレーション・ゲームと同じように，自分の領地を広げていくことが基本的な目的となります(もっとも後半では……なのですが)。

そのために，技術投資をして戦艦のレベルをあげて性能のいい戦艦を製造して敵の星を攻めたり，友好的な国と手を結んで共通の敵と対決したりします。

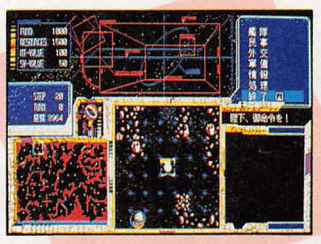
舞台となる世界には，自分の国「オーラクルム」の他にさまざまな国がひしめいています。それぞれの国はそれぞれの歴史的背景や他国との関係を持ち，それらは複雑に絡み合っています。



▲先月号にも載っていた写真ですが，やはりきれいですね

プレイヤーはそれらの状況を正確に判断し，行動しなければならないのです。

用意されているコマンドにはそれぞれに実行するのに必要なステップ数が定められています。そして1か月に実行できるのは合計で20ステップまで。この制限の中で臨機応変にコマンドを選択し実行していきます。コマンドを実行した後での取り消しはできませんし，ステップのつぎの月への持ち越しもできませんから，よーく考えてやりましょう。



▲これが基本画面。ゲームのほとんどは，この画面上で進行します

▼NT値への投資を続けることにより，新型戦艦の開発に成功!



コマンドは大きくわけて七つ。つぎのターンへ進ませる「終了」を除く六つを説明をしましょう。( )内は必要なステップ数です。

1 艦隊

自分の艦隊に関するコマンドです。艦隊能力をあげる「模擬演習」(3)，移動と攻撃命令を行なう「移動」(3)，自国内の惑星間を一気に移動できる「亜空間移動」(3)がありますが，忘れがちなのが「模擬演習」。艦隊能力は絶対にさがることはありませんし，戦闘力にもかなりの差がつきますので，こまめに演習しましょう。お金がかかりますが…。

2 民事

民事といっても星を開発したりするコマンドはありません。『シュヴァルツシルトII』は戦闘中心のシミュレーションなのです。

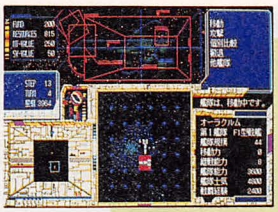
戦艦のレベルをあげる「NT開発」，1艦隊当たりの隻数の上限を決める「SV開発」(それぞれ2)，資源の「売却」や「購入」(2)，「艦船売却」(3)，「小惑星探査」(5)ができます。戦艦のレベルがちがうとほとんど勝ち目がありませんから，NT開発には気合いを入れましょう。また，小惑星探査はこまめにやっておきましょう。発見すれば相当な収入増になります。

3 外交

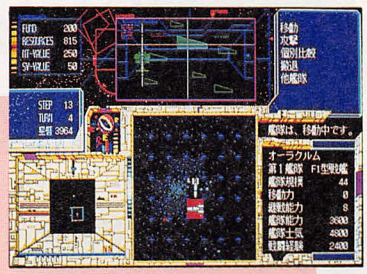
多数の国が存在するこの世界では外交は重要な手段となります。

「不可侵条約」(4)，「攻守同盟」(5)はこの最たるもので前者はただ〝攻め込ま(め)ないよ〟という程度のものですが，後者の締結に成功しますと実際に戦闘になったときに，締結先の国が艦隊を派遣してくれます。これは非常に便利で，うまく大国と攻守同盟を結べば無傷で戦闘に勝つこともできます。が，逆に対立している国の背後に大国があるとやっかいなことになります。

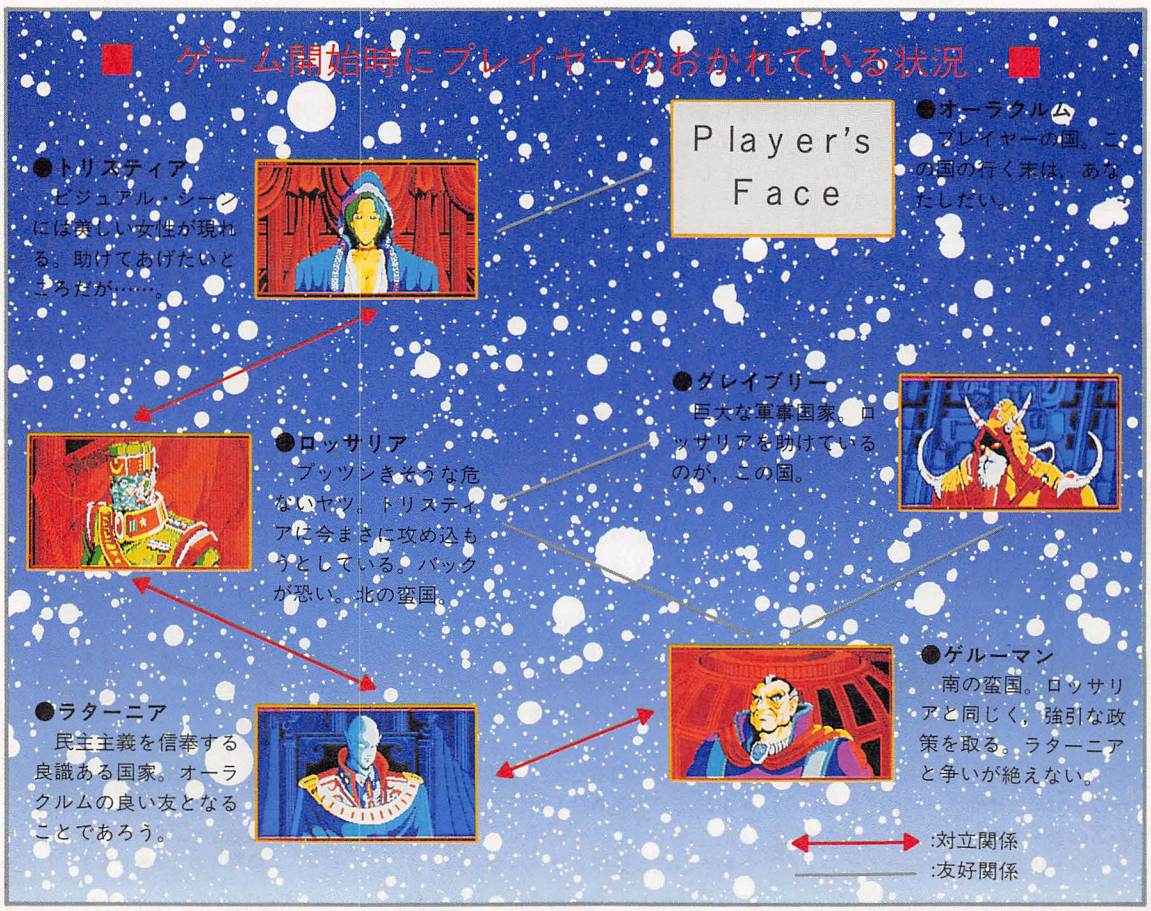
「開戦準備」(6)とは相手国に対して戦線布告をすること。『シュヴァルツシルトII』では戦線布告をしてからでな

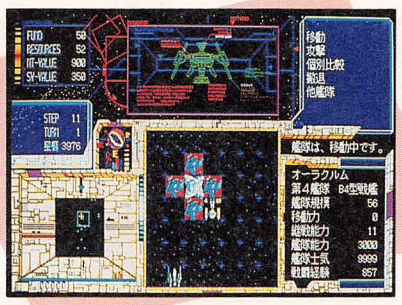


◀敵艦隊との戦闘では、この画面に切り替わります



▲敵艦隊に対して攻撃開始! やっぱりワイヤー・フレームはかっこいい





▶敵惑星を取り巻く宇宙要塞を攻撃。惑星を直接攻撃できればいいんですけれどね



◀自分の手の届かないところでも、事態はどんどん進行していくのです

いと相手にケンカを仕掛けられないのです。

「星間援助」(3)は相手国に資金などを援助することですが，自分の家計でさえ大変になりやすいので，あまり必要ありません。

4 軍備

「造船所建設」(4)，「戦艦の建造」(3)，「防衛力の強化」(4)，「配備」(3)などがあります。造船所が空いていないと新たに戦艦は作れませんので(特に後半)，必要になることでしょう。

5 情報

いろいろな情報をここで知ることができます。幸いにもステップは消費しないので，どんどん活用しましょう。

前作とのちがいを捜せ!

さて，これで前作を知らない人にも大体のことは，おわかりいただけたでしょうか? それでは今度は前作をプレイしたことのある人のために，前作とのちがいをあげてみましょう。

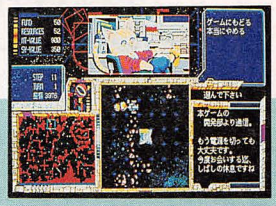
まず，これは先月号で佐久間先生も書いていたことなのですが，ビジュアル・シーンがかなり良くなったようです。各国と連絡を取るときには，その国の代表者の上半身が表示されます。人は顔だけで判断してはいけないとよく言われますが，少なくともこのゲームではあてはまらない……ようです。

各戦闘時に表示される戦艦のグラフィックは，前作ではフルカラー・アニメーションでしたが，今回はワイヤー・フレームによる処置を行なっています。SF映画にでてくる宇宙船のコクピットにいる感じがして気分がいいものです。

さらに，このビジュアル・シーンはプレイヤーの選択で表示させないようにすることもできます。前回ではこれができませんでしたから，大した進化です。

前作で不評のあった戦闘でのコンピュータ側のルーチンの甘さも改良されました。基本的な作戦は変わりませんが，前作と同じだと思って取り掛かると痛い目に合います。

そのほかに，前作で問題だと思われたところはほとんど改良されています。シビアになったと言えないでもありませんが……。



▲ゲームの一時中断。マイケ○ではない(?)

終わりに

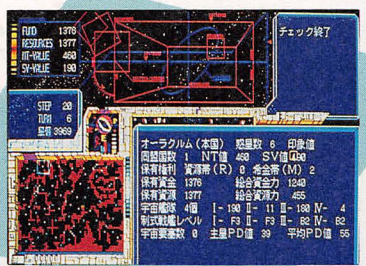
さて実際にストーリーはどう進行していくのか，そのあたりは写真とそのコメントで紹介することにしましょう。

ベーマガのレビューにありがちな，実際プレイしていくとどういう展開になるのかをほとんど書かなかったのは，『シュヴァルツシルトII』がシナリオ・シミュレーションであり，下手にここでそれを書くことはプレイヤーのゲームに対する新鮮さを失わせることになるかも知れないかと思ったからです(別に書いてもいいんですけどね)。

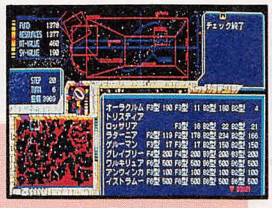
時間のかかるゲームですが，やはりはじめたらなかなか中断することができません（もちろんセーブ機能はありますよ)。小説を読みはじめたらやめられなくなり，気が付いたら夜が明けていたというタイプの麻薬的症状を呼び起こすことはまちがいないでしょう。P.S.この場を借りてお知らせ。

この夏に，月刊マイコン別冊として『チャレンジ!パソコンシミュレーションゲームII』がいよいよ発売されます。山下先生の「チャレパソA.V.G.&R.P.G」同様に，ベーマガの読者の皆さん，どうかかわいがってやってくださいな。

それでは皆さんがんばって〝人類共通の敵○○ー○○〟征伐(せいばつ)を果してくださいね（なんのこっちゃ)。



▲情報を見てもステップ数は減らないからどんどん見てしまおう



▲こちらは各国の戦艦一覧。トリスティアはすでに滅んでいるので……



▲Bディスクから立ちあげて2分ほどでミュージック・モードに入ります

チャレンジ！X68000

Written by 佐久間亮介

みなさん，こんにちは。今月2度目の登場の佐久間です。

今月はスタジオパンサーから発売された，『大江戸繁盛記』を紹介しましょう。このゲーム，江戸での行商をモチーフとした，すごろく風のマルチプレイヤー・シミュレーション・ゲームとして作られています。1〜4人まで，もちろんコンピュータを相手に遊ぶこともできます。

昔から多くの人に知られている遊び「すごろく」をコンピュータで遊んでしまうとは，何となく不思議な気がしますね。

江戸を歩き回り，お金持ちになれ！
『大江戸繁盛記』



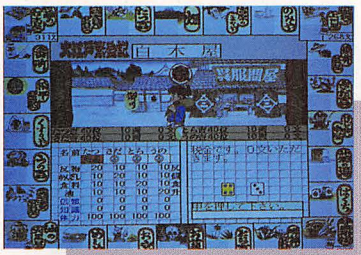
このゲームは，すごろくをモチーフしているとはいえ，その目的はゴールすることではありません。目的は江戸1番のお金持ちになるために1番早く1000両までお金をためることです。プレイヤーは最初，移動するためにサイコロを振り，でた目の数だけ駒を動かしていきます。そしてその止まった先で，食料を売ったり，商品を購入したりしていくのです。

パラメータの存在も普通のすごろくでは，考えられないことでしょう。このゲームには三つのパラメータが存在します。「信頼」「知識」「体力」がそれです。これらのうち「信頼」と「知識」は行商などを通じて，上昇していきます。そして，これが高ければ，高いほど商売が楽になるのです。「体力」というのはRPGで言うヒット・ポイントのことです。プレイヤーが1マス移動するごとに，体力が1ポイント減っていくのです。この三つのパラメータが，ゲームを盛りあげてくれる非常に重要な要素の一つとなっているのです。なんといっても無駄なパラメータがないところがいいですね。

マス目にはそれぞれ絵が書いてあります。その中にある「お墓」のマスに止まると，ゲームはおばけとの戦闘シーンとなります。戦闘シーンでは今までの，のんびりとした雰囲気から一転して，反射神経が要求されるアクション・ゲームに早変わり!!　プレイヤーは画面上の自分を操作して，石やかんざしを使ってお化けを倒さなければいけません。そんなにむずかしくはないので，「アクション・ゲームはちょっと…」という人でも大丈夫ですよ。なんといってもこのゲームの基本は，すごろくなんですからね。

このゲームの特徴は，すごろくをモチーフにしているだけではありません。それがこれから説明するシャッフル機能です。すごろくをモチーフにしている以上，ゲームマップが毎回同じでは，どうしても単調なゲームになりがちです。そこでゲームをはじめからプレイするときに，コンピュータがマス目をシャッフルして並べてくれるのです。これによって，プレイするたびにまったくちがうマップでプレイすることができ，単調になりがちだったゲームがとても新鮮に遊べるのです。

この機能では，理論的に1600万とおりのマップが作れるそうで，これだけでそうとう遊べそうですね。

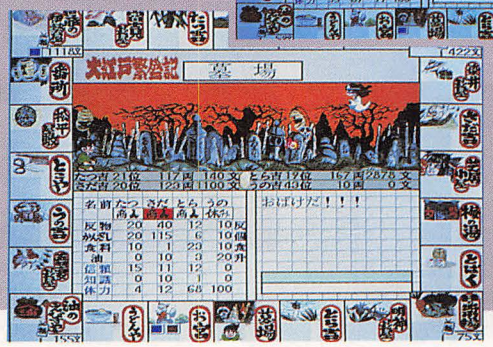


▲移動中はこんな風にスクロール画面上で表現される

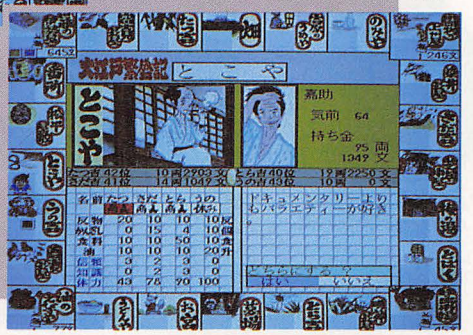


◀ギャンブル好きの人のために，ちゃ〜んと賭博場も用意されている。全額投資して一文無しなどにならないようにね

▼場所によっては性格診断もしてくれる。数問に答えるだけだけど，なかなか楽しい。ボクは優柔不断だそうだ



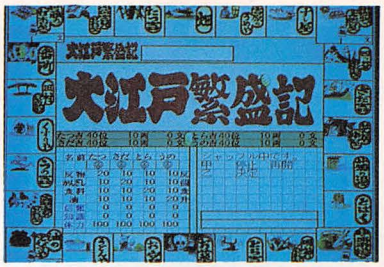
▶お墓のマスに止まると，ゲームはアクション・シーンに一転する。うまく対処しないと体力が減ってしまうゾ



マスからマスへの移動中は画面上にあるスクロール画面で実際にキャラクターが歩いていきます。その道中ではスリに財布を盗まれたり，税金を取られたりします。特におもしろいのが，突然○×クイズをしかけてくるおじいさん。道でいきなり「俳句で水虫は夏の季語である」な～んて聞かれたらどうする？　ちなみにこの質問の答えは，実際にゲームをプレイしてみてからのお楽しみ!!

画面上に表示される文字にはまったくカタカナを使っていないなど，雰囲気にも気配りが見られます。非常にていねいな作りをしており，誰でも気軽に遊べてしまうのが最大のメリットでしょう。見かけは地味ですが，あっさりと遊べるタイプです。日頃AVGやRPGなどに疲れている人などには，最高におもしろいゲームでしょうね。

▼本文中で説明したシャッフル機能を使っているところ。1600万とおりものバリエーションが楽しめる。すごい!



スプライト・エディタ PRO68K登場!
『テラッツォ』



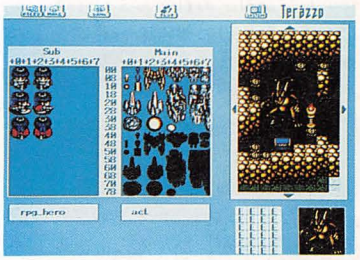
前々から発表されていた『テラッツォ』が，ついに発売されました。52～53ページで特集しているので，簡単に説明するだけとしておきましょう。

『テラッツォ』ではスプライトの編集作業が簡単に，しかもスピーディに行なうことができるようになっています。X68Kのシステム・ディスクにもスプライト・エディタは付属されていました。ですが，実用のために作られたものではないということもあり，かなり使いづらいところも多々ありました。『テラッツォ』は実用性を第1として考え，ユーザー・フレンドリーに徹した作りとなっています。

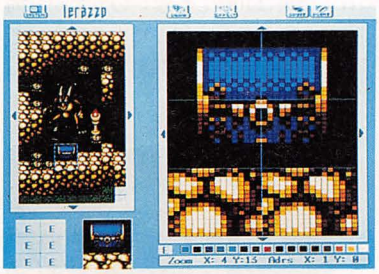
またソフト本体には『テラッツォ』を使って作られたゲームが2本付属されています。これらを使いスプライトの勉強をするのもいいかもしれません。自分でエディットしたキャラクターをそのゲームに使用することもできるので「ゲームを作りたいけど，プログラムができないからなぁ」などと思っている人には，ちょうどいいかも知れません。日頃の苦悩（？）を解決してくれますよ。

この『テラッツォ』の発売元は，ゲームソフトでおなじみのハミングバード社。最近では『ロードス島戦記』を発売したソフトハウスです。

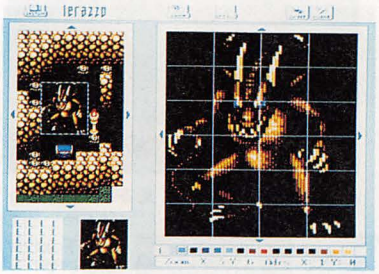
考えてみればX68Kが発売されてから，もう3年目になります。基本機能としてスプライト表示能力を持っていながら，それを編集するためのソフトがまだ発売されていなかったのには驚かされますよね。それだけに『テラッツォ』にはユーザーの期待がかかっているんですよね。



▲パターンを登録することも，もちろんできる。ユーザー・フレンドリーな作りかたが随所で見られるのがテラッツォの最大の特徴だ



▲エディット画面。16×16ドットのスプライトを複数使ってエディットすることができる



▲さっきのエディット画面とは拡大率がちがうのに注目



▲テラッツォには2本のサンプル・ゲームがついてくる。自分で作ったキャラクターを使うこともできるので，自分のオリジナル・ゲームを作ることも簡単にできる

HOT★HOT INFORMATION

さてさて，もうおなじみになったこのコーナー。今月のトップを飾るのは電波新聞社のX68K移植シリーズ第8弾『モトス』です。今回の移植も，今までのクオリティ以上のものを作ろうとスタッフの人達ががんばっているようです。情報が入りしだい，このコーナーで取りあげていきますのでお楽しみに。

先月お伝えしたシステムサコムの新作ノヴェルウェアのタイトルが決定しました。『38万キロの虚空』です。

ビクターからは野球をシミュレートした『やじうまペナントレース』が9月に発売されます。すでに他機種で発売されているだけに，X68K版ではどのようにグレード・アップされるのか楽しみですネ。

メサイヤ（NCS）が『ライトニングバッカス』以来の沈黙をやぶって，『テンプルマスター』というSLGを発表しました。SLG専門のソフトハウスという感が強いだけに，期待を裏切らないものにしてもらいたいですね。

CHALLENGE! PC Engine

チャレンジ! PCエンジン

Written by 石井弘一

最近ロムロム用のおもしろいゲームがとっても多くなってきて，CDロムロムがついついほしくなってきているのでは?

さて，今月のPCエンジン・コーナーは，キミをそんな気持ちにさせてしまうほど優秀なハドソンのロムロム用ソフト『モンスターレア』。そしてHuカードではメサイヤ（NCS）より，3Dダンジョン式のRPGにもかかわらず2人同時プレイができてしまうという『ダブルダンジョン』と，アイレムの『Mr.HELIの大冒険』の3タイトルです。

モンスターレア

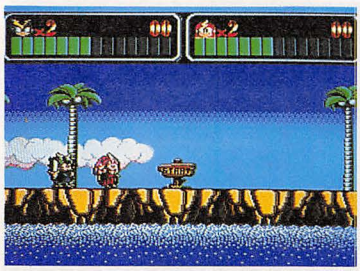
5,800円
8月31日発売

ゲーム・センターには確か今年の1月のはじめぐらいに「ワンダーボーイ」の第3弾，「モンスターレア」がでまわりましたよね。あれからまだ半年しかたっていないのに早くもハドソンよりロムロム用のゲームとして発売されることになりました。

ストーリー

元気だけが取柄のレオとおてんば娘のプラプリルが，ひょんなことからモンスターランドの伝説を知り，その秘密を探る旅にでかけました。そして，秘密を探っているうちにいつの間にかモンスターの巣くう魔境に入り込んでしまいました。

もともと血の気が多い2人は，そんなことにはおかまいなしにモンスターをバリバリ倒しながら伝説の核心に迫っていくのでした。



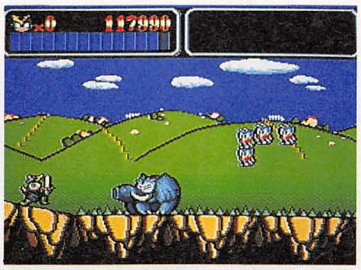


▲伝説を探る冒険へいざ出発だ!

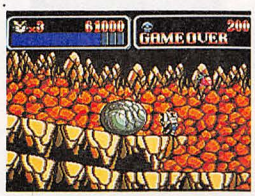
◀壁よじ登りテクもマスターしたぜ

モンスターレアってどんなゲーム?

ジャンルはコミカル・アクション・シューティング・ゲームで2人同時プレイができるようになっています。ステージ数は全14ステージで前半と後半にわかれています。前半は強制スクロールのキャラクター・アクション編，後半はバリバリのシューティングのあとボスとの対決になっています。



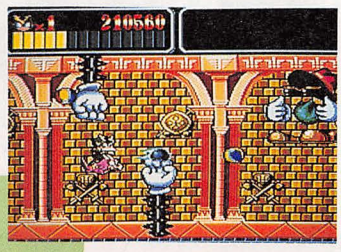
▲敵キャラの攻撃をよく見ると，いっしょうけんめいって感じがするのがかわいいでしょ



◀坂あるところ岩ありって言いたくなるほど坂では必ず岩が転がってくる

自機は第1弾の「ワンダーボーイ」のときと同じでバイタリティ＋ストック制をとっていて，一定時間たったり，敵のだすビーチボールに当たったりするとバイタリティが減り，バイタリティが0になったら1ミスになります。これはフルーツを取ったりアイテムを取ったりすることによりバイタリティが回復しますが，敵キャラに直接触れるとバイタリティに関係なくミスになります。

つぎにパワーアップ・アイテムですが，スパイラル，ミサイル，ワイドリング，ファイアーボール，ビーム，ビッグファイアーと全部で6種類もあり敵を倒すとときどき置いて行きます。どれも効果は10秒しかないのですが，同じ物を取り続けることにより時間がどんどん加算されていきます。



▲もうこんなところのボスまでできているんだよ。発売が楽しみだね

Mr.HELIの大冒険

価格未定
11月上旬発売

マニアックなシューティング・ゲームを作ることで有名（?）なアイレムから，アーケード版からの移植もの，『Mr.HELIの大冒険』がPCエンジン用に発売されることになりました。

発売日はまだまだ先ですが，今からお金を貯めるだけの価値はあると思いますよ。

Mr.HELIの大冒険ってどんなゲーム?

ジャンルはコミカル・シューティング・ゲームです。ステージ数は全6ステージで前半と後半にわかれています。

前半は縦スクロール(強制スクロール)あり，横スクロール（自機が進んだだけ進む自由スクロール）ありの面でボスへの道を閉ざす中ボスまで。後半は迷路（ほとんど迷路になんかになっていないけど雰囲気がそんな感じだったから）をぬけてボスとの対決という具合いに面が進みます。

パワーアップについては，シューティング・ゲームには敵が置いていったパワーアップ・アイテムを取ってすぐパワーアップするものと貯めて武器を選ぶという2種類のパワーアップ方式があります。このゲームは後者の方式を取っていますが少し変わっていて，敵が置いていくのではなく岩を崩して隠されている水晶を捜すようになっています。

また，パワーアップ・パーツの看板もいっしょに隠れていますが，これは手持ちの水晶の量が看板に書いてある数字よりも多いとパワーアップできます。

パワーアップはショット，ミサイル，BOMBの3種類あって，それぞれ2段階まであがります。ちなみにパワーアップをするたびにどんどんむずかしくなっていくようになっているので，不要なパワーアップは避けたほうがいいと思います。



▶こんなでかい水晶をどこにしまい込むんだ？



▲はじめての中ボス。こいつの玉ははじける前に壊せ



▶ボスの部屋までは軽い迷路になっている



▲こいつが１面のボス。逃げ場が少ないので苦戦しそう



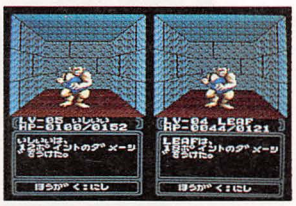
◀これが最強パワーアップだ！

ダブルダンジョン

価格未定
8月中旬発売

普通は1人でプレイするのが当たり前だった3DダンジョンRPGを，2人同時プレイを可能にしたのがこの『ダブルダンジョン』です。

特徴はといいますと，まずプレイして感じるのが，3Dダンジョン内を歩くときにとってもスピーディで，かなりスムーズに移動できるということと，敵キャラが3歩前から見えるということ。さらには戦闘がとても簡単で，しかも短い時間で終わるということです。



▶LEVEL4・LEVEL5でも協力すればオーガーなんて楽々



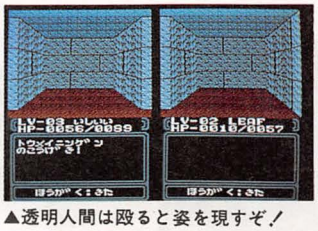
▲１本のソフトに22本のシナリオが入っているなんて何か得したみたい

シナリオが22本もあるんだぞ！

22本にわかれているシナリオは，それぞれ独立している22個の3Dダンジョンで構成されています。

LEVEL1　旋風の章　8本
LEVEL2　蒼魔の章　6本
LEVEL3　火炎の章　4本
LEVEL4　漆黒の章　2本
LEVEL5　闇雲の章　1本
LEVEL6　天空の章　1本

この22本の内，LEVEL6の天空の章を抜かした21本のシナリオは，プレイヤーの好きな順番で解いていってもかまわないようになっているので，遊ぶ時間が少ないときはLEVEL1のシナリオを解いて，遊ぶ時間が結構あるときはLEVEL4やLEVEL5に挑戦するというようにして遊ぶと良いかもしれません。



▲透明人間は殴ると姿を現すぞ！

また各シナリオごとにでるパスワードをメモしておき，21本全部解いたときはじめてLEVEL6の天空の章ができるようになります。

2人同時プレイだと，こんな楽しみかたがある

2人同時プレイのメリットは，まず1人で倒せない敵を協力して倒すことができるようになることや，2人でダンジョンを回っているのでマッピングがとても楽になるということです。また，別な楽しみかたとしてどちらが早くボスの部屋までいくか競争したり，どちらが早くボスの部屋を開ける鍵を見つけるか競争して遊ぶのも良いんじゃないでしょうか。



▲さあいよいよボスとの戦いだ！気合いを入れていこう



◀ダンジョン内の心の支えとなるショップと宿屋のお姉さん

©SEGA

チャレンジ! セガゲーム

Written by MUNEPI♬

ども。MUNEPI♬です。

先月号の原稿を書いていた時点では，9月号ではサン電子から発売されるモデムを使ったゲームをレビューする予定だったんだけど，ちょっと予定を変更して今月は，セガから夏以降発売予定の3本と，パソコンからの移植作，アスミックの『スーパー・ハイドライド』を紹介しよう。

今月は全3ページの出血大サービス！

それではそれでは。

4メガパワーだ！ スーパー・ハイドライド

『スーパー大戦略』に続いてパソコン・ゲームからの移植第2弾となった『スーパー・ハイドライド』。

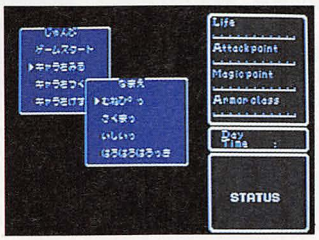
「『ハイドライド』ならば言わずと知れたT&Eソフトの超人気RPGのシリーズだと思うけど，『スーパー・ハイドライド』なんて聞いたことないよ」なんて疑問を抱くかも知れない。ところがところが！　『スーパー大戦略』が，多少アレンジされている部分はあれど，その実『大戦略II』であったのと同じように，この『スーパー・ハイドライド』はパソコン版で言う『ハイドライド3』のことなのだ（ありゃ，ぜんぜん〝同じように〟じゃないや）。

パソコン版の『ハイドライド3』では，そのあまりのスケールの大きさに，泣く泣く割愛した部分がたくさんあったみたいだけど，メガドライブ版では4メガという大きな容量を大活用！　パソコン版ではまったく意味のなかった銀行もちゃんと利用できるようになってるし，メガドライブでしか登場しないデカキャラもいるぞ。

『スーパー』になって変更になった部分というのは他にもいくつかあって，それを挙げてみる。



▲メガドライブ版にはオープニング・デモが入っている。もう少しグラフィックには頑張ってほしかったかなって気がしないでもない



◀これだけデカいゲームだから，データは当然バッテリー・バックアップ。4人までのデータが入る

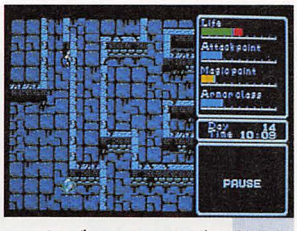
まず，メガドライブ・オリジナルのプロローグとエンディングが用意されたということ。より物語への熱中度があがることまちがいなし！　また，メガドライブのパッドはご存知のようにトリガが三つ。アタックとメニューの二つでことは足りるから，1個余る。で，余ったトリガでしゃがめるようになったんだ。しゃがんでいる間は動けないし，攻撃もできない。そのかわり敵が撃ってくる弾を避けることができるんだ。

マップに関しては最初の町の店の配置が変わっていることと，BGM（アレンジが加わり，曲数も増えた）をひととおり聞ける地下への入口が一つ増えたこと，あとハーベルの塔の中の通れる壁が通行不可能になってしまったことが確認済み。

さっきも書いたとおりデカキャラが増えてたりもするし，パソコン版で一度解いてしまった人でも楽しめると思う。

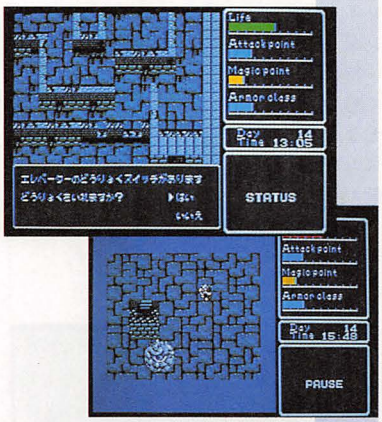


◀ボスキャラを倒して手に入れる〝雲の石〟を持っていると，雲の上から落ちても死なくなる。ある特定の部分から落ちると，ちょうど〝水の城〟の敷地内に降りることができるんだ

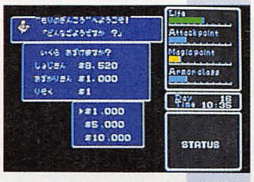


▲これ，〝ハーベルの塔〟の中なんだけど，近道のために通れる壁の位置が変わっている

▼ハーベルの塔にはなんとエレベータなどという文明の利器が設置されている。1階からも乗れるけど，まずは4階にあるこのスイッチを入れてからでなければ動かない



▲〝ハーベルの塔〟の一番上にはなんと中ボスが！　PCエンジン・コーナーの石井君は弱点を一発で見破った



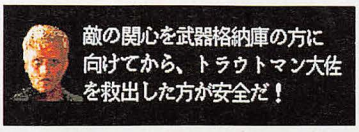
▲見よ！　メガドライブ版ではある条件を満たすと銀行を利用できるのだ。ただ預けておけるだけでなく，利子までついてしまうのが，なんとなくおかしい

怒濤の迫力!!
ランボーIII

シルベスタ・スタローン主演の人気映画シリーズ最新作『ランボーIII』がメガドライブ用のゲームになった!!第1作目が日本で公開された当初は,内容が内容だけにレベルの低いギャグにしか聞こえなかったタイトルも,今では一発で「あ,あのスタローンの映画」とちゃんと通じるようになったんだからたいしたもんだ。

この『ランボーIII』は,映画の雰囲気をそのままに,派手なシューティング・ゲームとして仕上がっている。ボクはこの映画をまだ見たことがないんだけど,開発の人の話では映画のストーリーを追いかけた展開となっているそうで,全部で八つのミッションで構成されている。

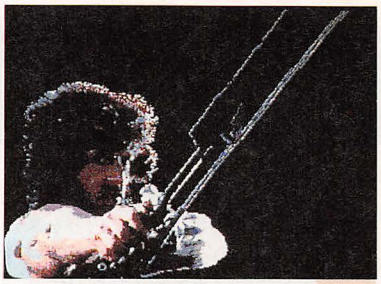
主人公(当然のことながらランボーのことだ)はナイフ,矢,時限爆弾,そして機関銃と複数の武器を使用できる。で,特定の武器でないと壊せない場所などもあり,使いわけなくちゃならない場合もあるんだ。これらの武器の中でおもしろいのは矢。『R-TYPE』の波動砲のように,時間をかけて引き絞ることによって威力が増すんだ。



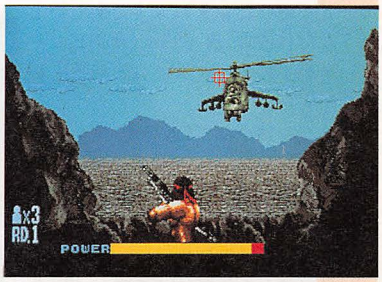
▲ボクは『RAMBOIII』を見たことないんだけど,ルトガー・ハウアー出演してたの? 似てない? これソックリだよね



◀このテの監視塔は時限爆弾でないと壊せない。こうやって武器を選んだりしなきゃなんないワケだ



▲これはタイトルに使われているスタローンのグラフィック。こんな感じで随所に取り込みの画像が使われている。そういえば友人の母は彼のことを〝シルベスタローン〟と呼んでいた。なぁんて合理的!



▲ミッションとミッションのあいだには,こういうボスキャラ的存在の敵兵器が出現する

スポーツ・ゲームがまた1本
尾崎直道のスーパーマスターズ

このゲームのタイトルに名前を貸している〝尾崎〟って人知ってる? このお方はね,〝ジャンボ尾崎〟というニックネームでお馴染みの将司氏,〝ジェット〟こと健夫氏の2人を兄に持つ,日本のプロゴルフ界に君臨する尾崎3兄弟の1人なんだ。すごい! ちなみに直道氏には〝ジョー〟というニックネームがあるんだそうだ。でも,いったい誰がつけたんだろうね。ま,いっか。

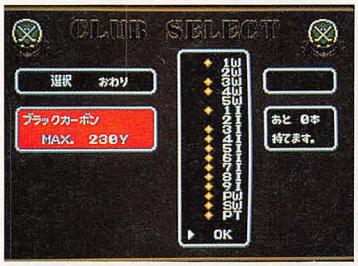
さてさて,肝心のゲームの話をするとしよう。最近のゴルフゲームでは付いてて当然というトーナメント・モードをはじめ,2人同時プレイもストローク・プレイ,マッチプレイの両方を楽しめるようになっている。

トーナメント・モードは,あのエニックスから発売されているパソコン・ゲーム『ワールドゴルフII』に少おし似てるかな? 成績によって賞金を集めたり,副賞でもらえるクラブをそろえて全12戦を勝ち抜いていくんだ。

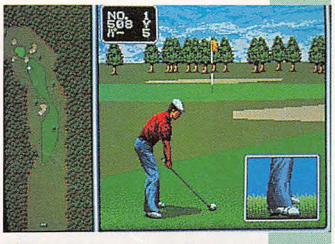
全体的にシンプルなイメージのするゴルフゲームだ。



▲これが『尾崎直道のスーパーマスターズ』のモード選択画面。これだけの中から選べるんだ



▲トーナメント・モードでは最初クラブを1セットしか持っていないけど,トーナメントで勝てばもっといいクラブセットがもらえるんだ。2人プレイのときとか,プラクティス・モードではいくつかのクラブセットから選ぶことができる





▲打つ方向は右側の3D画面で微調整することができる。また,写真のようにスタンスを調整したりするのなんかいいと思わない?

◀コンピュータ・ゴルフの中では芝目の影響が少ないほうだ。パットを1打打つごとに,キャディがコメントを述べてくる。うまく行かないときなんかはこの一言に傷ついちゃったりするんだな

新しいモードを追加！
スーパー・ハングオン

このメガドライブ版の『スーパーハングオン』には普通の『スーパーハングオン』，つまり業務用と同じ内容を楽しむモード（これをオリジナル・モードと呼ぶ）と，メガドライブだけで楽しむことができる〝バトルモード〟の2種類のモードが用意されているんだ。

〝バトルモード〟とは，2人同時プレイで対戦できるのではなく（こういうモードがあったらそれもまた楽しいと思うんだけど），ライバル（コンピュータ）を相手にラップタイムを競うというモードだ。

ライバルは全部で7人いて，プレイヤーが5勝するごとにより強力な相手になっていく。また2人目以降の相手に5連敗すると前のライバルに逆もどり。プレイヤーにはスポンサーがついていて，レースが終わると勝っても負けても金をくれるんだけど，もちろん勝ったときのほうがたくさんもらえる。そのお金で自分のマシンをパワーアップしたり，腕のいいメカニックを雇っていけば戦いは有利になる。おもしろいのはクラッシュするとダメージがたまっていき，一定以上のダメージでパーツが壊れてしまうんだ。パーツによっては壊れると即リタイアになっちゃうから，お金がないときはなくなく安いパーツを買うハメになったりすることだ（なおせなかった場合，スタートの合図と同時にリタイアなんてことも……）。

アクセル・ワークとブレーキングのバランスをきわめ，限界のスピードでコーナリングできるようになれば，かなりノメり込めるよ。



▲ゲーム・センターで見たことある人も多いと思うけど，これがオリジナル・モードの難易度設定画面



◀パーツには「ここが壊れたらもうおしまい」という部分と，「壊れてもなんとか走れる」という部分がある。どちらにしてもお金をかけて修理しないとずっとそのまま。つまり，つぎのレース以降にもその故障が付いて回る

▼バトルモードの1人目のライバルは何と女の子！ で，スポンサーは八百屋のオヤジというのが渋い。「俺は世界一のライダーをめざす！」「その夢，このオヤジにも見させてくれねえか？」「おやっさん！」なんていうドラマが隠されているにちがいない



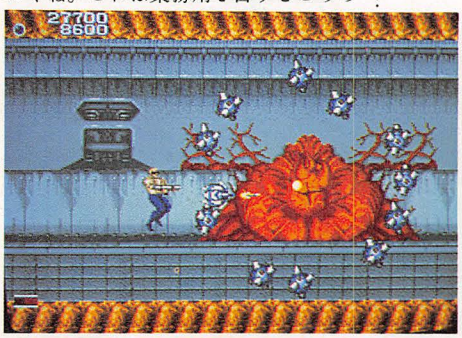


▲いくらあまり腕の良くないメカニックだからと言って，忠告を聞かないとひどいことになる。早め早めの修理が必要だ

最後に……
ちょっとだけよん

今月レビューする予定だった2本の通信ゲームは，来月全部のスペースを使って紹介するつもり。お詫びと言っちゃナンだけど，まだ開発途中の『フォゴットン・ワールド』の画面を載せておくね。これは業務用で言うところの『ロストワールド』なんだ。

じゃ，また来月!!





大阪'89 アミューズメント・マシンショー・レポート



Reported by 見城こうじ

「大阪'89アミューズメント・マシン・ショー」が，去る7月1日・2日，見本市会場「インテックス大阪」で開催されました。これは，東京で毎年行なわれている「アミューズメント・マシン・ショー」のようなものを大阪でも開こうということで，今年からはじまったビデオゲームの新作見本市です。

とは言え，東京のショーとはちがった色をだそうということでいろいろな工夫も見られ，たとえば2日間の開催日の内，1日目は業界関係者のみという入場制限をつけるかわりに，2日目は一般入場可とし，ゲームファンのためにゲーム大会を行なうなどのサービスが見られました。

メーカー別に見る

ナムコ

ナムコからは，『ファイネストアワー』『ワールドスタジアム'89』『ダートフォックス』の3作が出展されていた。

これらの中でゲームファンの論議の的になっているのが『ファイネストアワー』。これはいわゆる横スクロールのガンダム物と言うかパワードスーツ・シューティングと言ったらよいか，要するにそういうノリのゲーム。ゲームとしての完成度はかなり低いのだが(開発途中の参考出品)，こういった設定を比較的リアルな形でゲーム化したということで，一部で評価する声もあるようだ。

タイトー

タイトーの今回の出品作は，『ドンドコドン』『フリップル』『ナイトストライカー』『ホラーストーリー(東亜プラン社作品)』の4作。

『ドンドコドン』は，同社『フェアリーランドストーリー』『バブルボブル』の延長上にある固定画面コミカル・アクション・ゲーム。基本アイデアが，ややユニークさに欠ける他，盛りだくさんなフィーチャーがうまく使い切られていない点が惜しまれる（今月号の紹介記事参照)。

『ナイトストライカー』は，今回のショーで出展された数少ない大型ビデオゲームの一つ。セガほどの派手さはないが，着実に大型機を供給し続けるタイトーの開発力には安定性が感じられる。

アイレム

アイレムからは2作品が出展された。

『ドラゴンブリード』と『Xマルチプライ』，どちらも横スクロール・シューティング物だ。

『ドラゴンブリード』は，巨大龍を操作するというのが特徴だが，ジャレコの『天聖龍』の発想をさらに進めたつくりで，龍の背中に乗っている主人公以外は完全な無敵という大胆なシステムになっている。しかし同時に，アイレム特有のマニアックな色合いも濃く，たとえば主人公が龍から地上へ降りることができ，そこでスクロールが止まってしばらくの間二手にわかれて攻撃ができる，というのはやり過ぎというか，盛り込み過ぎという感じもする。

『Xマルチプライ』は，同社『R-TYPE』の後継機種的存在だ。『R-TYPE』同様オプションのアイデアがおもしろい。プレイヤー機から上下2方向に触手のよ

アミューズメント・マシン・ショー 出展作より



▲大阪AMショー会場。入ってすぐタイトーのブースが目に入る



フリップル（タイトー）
◀非アクション・パズル・ゲーム。○×□△いずれかの絵がらの入ったブロックの内，同じもの同士をぶつけて消していく。

うなものが伸びており，その先にオプションがついているのだ。プレイヤー機を動かすと，この触手がうねるように動き，オプションの位置が微妙な変化をするのである。武器装備が3種類から選べる点でも『R-TYPE』のシステムを踏襲している。

カプコン

カプコンからは，『エリア88』『ドカベン2』『ウィロー』の3作品が出展された。版権物は続くよ，どこまでも，だ。

『エリア88』は，どちらかと言えばオーソドックスなつくりの横スクロール・シューティング物。ただ，この手のゲームには珍しく，プレイヤーにダメージ制が採用されている。当然，その分敵の攻撃が厳しくなっているので，見た目にはかなり派手派手しい（今月号で紹介）。

『ドカベン2』は，前作のビジュアル・カード・ゲーム『ドカベン』に，選手交代可というフィーチャーが加わったもの。

セガ・エンタープライゼス

セガから出展されたものは，『フラッシュポイント』『ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ』『スーパーモナコGP(通信タイプ)』の3作。

『フラッシュポイント』とは，『テトリス』のルールの一部をガラリと変えた，ニュータイプの『テトリス』。はじめからある程度の高さまでブロックが積まれていて，その内1か所だけ光っているブロックがあり，そのラインをいかに早く消すかという面クリア型の詰めテトリス的なルール。100種類のさまざまなステージが用意されている。前作をある程度やり込んでいた人にはまちがいなくおもしろいが，初心者がやっても上へ上へ積みあがっていく一方で全然ゲームの目的を達成できないのでちょっとしんどい。

コナミ

コナミからは，『キューブリック』『メインスタジアム』『クライムファイターズ』の3作が出展された。

『キューブリック』というのは，パソコン用ソフト『ディアブロ（ブローダーバンド・ジャパン）』の移植物。コナミの往年の名作『ガッタンゴットン』にも似ている。アーケード・ビデオゲームでは初のメモリ・バックアップによる，コンティニュー機能がついていることが売りとなっており，果たしてこれがどの程度活用されることになるか，興味深いところだ。内容的にも詰めゲーム的なつくりで1ステージあたりが極端に短いというのが楽しい（今月号で紹介）。

SNK

SNKからは，『メカナイズドアタック』『ギャングウォーズ（開発・アルファ電子）』『帰ってきたチャンピオン・ベースボール（開発・アルファ電子）』『PREHISTORIC ISLE（『原始島』の海外バージョン）』4作が出展された。

ここでは，アルファ電子について少し触れたい。アルファ電子は，このところSNKに販売を委託する形でコツコツとゲームを制作し続けているが，最近はちょっと元気がない。アルファと言えば『ジャンピュータ』で麻雀路線を作りだし，『チャンピオンベースボール』で野球物路線を確立したエポック・メイキングの雄だったのだ。その他にも『エクイテス』『スプレンダーブラスト』『ハイボルテージ』など数々の傑作



▲タイトーのブースには『フリップル』や『ドンドコドン』『ホラーストーリー』などが並ぶ



◀ナムコ・ブース。『ダートフォックス』が4台並んでいる



ドラゴンブリード（アイレム）

▲巨大龍を操作する横スクロール・シューテイング。敵に触れてミスになるのは龍に乗っている主人公だけなので，そこをうまく守るようにして戦うゲーム。



ワールドスタジアム'89（ナムコ）

▲お馴染みワースタの89年度版の登場。当然，89年度の新チーム，新人，新外人などの新データが満載されている。



ドカベン2（カプコン）

▲ビジュアル・カード・ゲーム『ドカベン』，その第2弾。今回は新しい要素として選手の交代ができるようになった。



帰ってきたチャンピオンベースボール（アルファ電子／SNK）

▲野球ゲームの草わけ的存在であるアルファ電子の開発作品。雨風などの気象条件がゲームの展開に絡んでくる。



◀これが噂の『ファイネストアワー』。参考出展でゲームもまだまだ未完成



▲ここはコナミ・ブース。各社とも自社開発のオリジナル筐体が目立って楽しい

を生みだしているメーカーだ。近頃は無難なものが多くて寂しいというのが実感だ。がんばってほしい。

ホームデータ

ホームデータからは,『バトルクライ』が出品されていた。

ホームデータという会社名には，あまり聞き覚えのない人が多いかも知れない。あの『霊界導士』や，各種麻雀ゲームでお馴染みのメーカーだ。今回出展された『バトルクライ』は,『霊界導士』と同じく格闘物。今回はプレイヤー1人で複数の敵を相手にする。早くも『霊界導士』の再来との呼び声が高い。

テクモ

テクモからは『ワールドカップII』『ワイルドファング』の2作が出展された。

『ワールドカップII』は，前作と異なり，横スクロール・タイプのサッカー・ゲームだ。操作もトラック・ボールから，レバーと2ボタンに変わっている。世界8チームから選択してプレイできる。

日物

日物からは,『戦え！ビッグファイター』が出展された。ロボット変形物というのは意外に作られていないもので，これを見てジャレコの『フォーメーションZ』などという異様に古いゲームを思いだした人がけっこう多かったとか。

ジャレコ

ジャレコからは，『実力!!プロ野球』『プラスアルファ』の2作が出展された。

『実力!!プロ野球』は，同社メガシステム1の第7弾にあたる。

データイースト

データイーストからは,『シークレットエージェント』が出展された。これは『ローリングサンダー』などに近い路線のゲーム。

ビデオシステム

麻雀ゲームや『ラビオレプス』で知られるビデオシステムからは,『スーパーバレーボール』が出展された。これは視点が完全なサイドビューになっているというのが大きな特徴。

その他

この他，カワクス社のブースで『オメガファイター（UPL)』，ローラートロン大阪社のブースで『ドラゴンパンチ』が出展されていた。

『ドラゴンパンチ』は，ログのパソコン・ゲーム『ドラゴン』の移植版。ログ社の©が入っている。つまりタムテックスの『四川省』とほとんど同一の内容のもの。

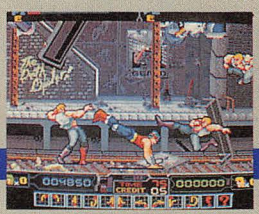


▲会場ではチャリティ・バザールが行なわれていた。各種ゲームグッズやポスターなどが販売されており，人気も上々だったとか



ギャングウォーズ（アルファ電子／SNK）

▲ダブルドラゴン・ゲーム。2人のプレイヤーの内，どちらを選ぶかによって使用できる武器が異なったり，ポイントをふりわけることによって好きなタイプのキャラがつくれるのが特徴。



バトルクライ（ホームデータ）

▲格闘ゲーム。画面に『ダブルドラゴン』のような奥行きのないタイプ。20種類以上のテクを駆使して敵を倒していく。対人，対CPU共に可。



実力!!プロ野球（ジャレコ）

▲画面はセンターからのTV中継アングル。対CPUは2イニングのプレイを標準とし，同点または勝ち越しで1イニングのボーナス・プレイがつく。リーグ戦に勝つことにより，忍者ミラクルズなどと戦える。



スーパーバレーボール（ビデオシステム）

▲完全サイドビュー・タイプのバレーボール・ゲーム。スパイクのうまい選手，レシーブのうまい選手など選手個人のデータが搭載されているのも大きな特徴。

ジャンル別に見る

今回の出展作をジャンル別に分類してザッと見てみよう。

出展ジャンル分類

ジャンル	タイトル数
シューティング	7
スポーツ	7
パズル	4
格闘	4
スクロール・ジャンプ・アクション	4
ドライブ	2
コミカル・メイズ	1
ガン・シューティング	1
3Dシューティング	1
カード・ゲーム	1

と言っても，ゲームのジャンルわけというのは大変むずかしいもので，本来ゲームというのはさまざまな複合要素から成り立っているもの。だから，ジャンルわけをしようということ自体に無理があるという考えかたもある。この表でのジャンルわけも一つの考えかたに過ぎないということを断っておきたい。

では本題に移ろう。まず，もっとも



▲ゲーム大会のようす。出展各メーカーの最近の代表作計8機種による戦いがくり広げられた



▶段上のボードには途中経過がズラリ張りだされている

タイトル数の多かったのが，シューティング物とスポーツ物だ。これらに関してはとくに説明もいらないことと思われる。共に不滅のジャンルという感じだ。中でもシューティング物というのは，アクション（リアルタイムという意味）ゲームが本質的に持っているおもしろさをストレートに表現している優れたジャンルであり，今後とも発展を期待したい。とは言え，最近のシューティングは，どんどん，マニアックな色合いが濃くなりつつあり，批判も少なくない。今こそゲーム・デザイナーのかたがたは頭のひねりどきではないだろうか?

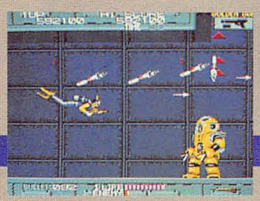
スポーツ物に目を向けてみよう。このタイトルをさらに種目別に分類してみると，野球×4(カード・ゲームの『ドカベン2』も入れると「5」になる)，バレーボール×1，サッカー×1，ゴルフ×1となる。野球が多い，異常なまでに多い。これは言うまでもなくナムコの『ワールドスタジアム』が火付け役となっている。柳の下のN匹目のどじょうをねらうのは仕方ないにしても，さすがにこれだけ同時期にぶつかったらお互いつぶし合いになるだけなのでは，と余計な心配もしたくなる。

つぎにパズル物だ。このところ流行っているパズル物というのは，ご存知のとおり，『ロードランナー』や『迷宮島』などとはかなりタイプの異なるものだ。ある特定の解法を見つけだすタイプのパズルではなく，何と言うか状況に応じて打つ手を考えていく手幅の広いパズルである。『上海』『テトリス』で一般層の支持をバッチリつかんだ感じだったが，その後に続いている作品はどれもゲームの完成度や大衆性の面でやや弱い感じがする。

パズル物と同数で格闘物もまた数が多い。なぜこの頃これほどダブルドラゴン・タイプのゲームが多いのか，知らない人のために説明すると，この手のゲームは日本国内でも確かにヒットするが，とくに欧米市場でコンスタントに人気を得ているジャンルなのである。最近では欧米にドンドン，ビデオゲーム市場が広がりつつあり，すでに日本より市場が大きくなっている。ということで数年前からメーカー側も「欧米でウケるゲーム」を作るべしとの考えかたへ移行しつつあるのだ。

つぎのスクロール・ジャンプ・アクション物に関しては，先月別のコーナーでも触れたが，このところ難易度の高いマニアックなものが多く（それでいてくり返しプレイするおもしろさが薄いので），ゲーム・センターでも寿命が短くなっている。カプコンの『ウィロー』などは，その典型的な例だ。

この他，残りのジャンルはドライブ物などだが，スペースの都合で今回は割愛させていただく。



シークレットエージェント（データイースト）

▲『ローリングサンダー』タイプのアクション・ゲーム。空中降下，海中，バイク追跡シーンなど盛りだくさん。デコのマスコット・キャラ「カルノフ」まで登場する。



ワイルドファング（テクモ）

▲ダブルドラゴン・ゲーム。2種類のしもべに乗って敵を倒していく。攻撃方法で，敵に飛び乗ってダメージを与えるアクセス・アタックという技があるのが大きな特徴。



ファイネストアワー（ナムコ）

▲横スクロールのパワードスーツ・シューティング。各種演出やフィーチャーのつくりがかなりマニアック。ナムコには珍しいレバー3ボタン操作。

たたいてつぶして投げ飛ばせ！
タイトーが放つコミカル・アクション

ドンドコドン

©タイトー　Written by 見城こうじ



ストーリー

平和な国MARRY LANDには2人の名の知れた大工さん〝ボブ〟と〝ジム〟がいます。2人は王様の命令で新しい城を建てることになり，森へ柱となる木を捜しに行ったのです。

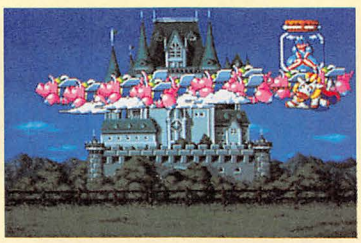
その内の見たこともない大きな木を切ると，中からピンク色に輝く光が王様の城へ飛んで行きました。実はこの光，不思議の国の飼いブタだったのです。

ブタは，王様とお姫様をさらい，ボスのいる雲の上の城に閉じ込めてしまいました。

ボブとジムは，トンカチを片手に2人を助けにでかけました。

タイトーから久々に『フェアリーランドストーリー』『バブルボブル』路線のコミカル・キャラクター・ゲーム登場！　その名も『ドンドコドン』！　不思議の国にさらわれてしまった王様とお姫様を助けるために立ちあがった2人の大工ボブとジムの物語だ。

ナムコやコナミのような拡大・縮小・回転機能の搭載されたボードを採用しているので，それらを活かした演出も随所に盛り込まれて，楽しいゲームに仕上がっているぞ。



ハンマーを使って敵をやっつけよう

固定画面コミカル・ゲームです。2方向レバーとアタック，ジャンプの2ボタンで主人公ボブ(2P側はジム，2人同時プレイ可能)を操作します。フィールドは『フェアリーランドストーリー』等と同じシステムが採用されています。ジャンプをすると床をすり抜けて上へ昇ることができるというお馴染みのやつです。

アタック・ボタンを押すとプレイヤーは向いている方向にハンマーを振り降ろします。これを使って敵をたたくと，敵はつぶれた状態になり，一定時間その場に気絶しています（しばらくたつと復活するので注意)。気絶している敵にプレイヤーが触れると，それを持ちあげることができます。ここでもう一度アタック・ボタンを押すと，その敵を真横方向（プレイヤーの向いている方向）へ投げ飛ばすことができます。投げられた敵は壁や他の敵にぶつかると爆発してフルーツになります。

このようにして画面上の敵を全滅させると，ラウンド・クリアとなります。

プレイヤーは，敵本体に触れたり，敵の攻撃をくらうとミスになります(気絶させられるだけですむものもあります)。ストックがなくなるとゲーム・オーバー。



▶ゲーム画面。固定画面の敵全滅型ゲームだ



◀主人公のボブ&ジム

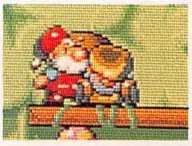
2人同時プレイについて

2人同時プレイの際のルールについて3点ほど記しておきましょう。

①2人のプレイヤー間には当たり判定があります。

②一方のプレイヤーが他方のプレイヤーをハンマーでたたくと，ほんの一瞬ですがプレイヤーはつぶされた状態になってしまいます。また，このときつぶされた側のプレイヤーが敵をかかえていたり，ある特定のアイテムを持っていると，たたいた側のプレイヤーに奪われてしまいます。

③一方のプレイヤーの投げた敵が他方のプレイヤーに当たると，当てられたプレイヤーは画面の端まで吹っ飛ばされてしまいます（飛ばされている間に敵に触れてもミスになりません)。



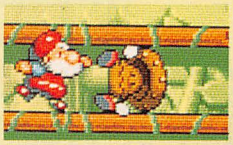
◀相手側のプレイヤーをたたくとアイテムや獲物を奪うことができる



▶ハンマーで敵をつぶして……

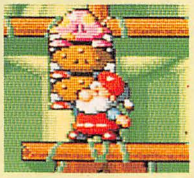


◀気絶している間につぎあげる



▲もう一度アタック・ボタンを押すと投げ飛ばせる

敵のやっつけかた



▶複数の敵をまとめて持つことも可能。ただし移動速度が落ちる

ボブ&ジムの行く手にはトラップがいっぱい!

ラウンド1~10 森のシーン

▼左右の顔のある木はワープ・ホール。口があいているときに近づくと吸い込まれて，他の口から排出されます。敵も使用しますが，中で触れてもプレイヤーが死ぬということはありません

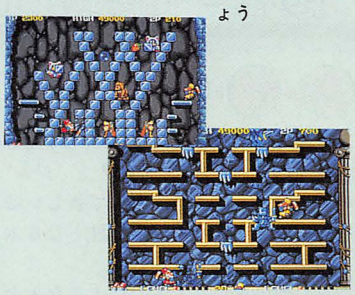


▲左右の壁に埋め込まれている石像はロックマン。目が光った後，画面に地震が起こり，上から岩が転がってきます



◀画面中ほどのゴツい岩のような敵はイワンガーといいます。こいつには耐久力があって，ひたすらハンマーでたたくか，他の敵をぶつけまくって破壊します。でも実はこの写真に簡単な攻略法のヒントが……

▼この面はフィールドのほとんどがアイス・ブロックから成り立っている面。ハンマーで崩していくとドンドン下へ落ちてくるので，うまく敵をおびきだしてやっつけましょう



ラウンド21~30 氷の洞窟のシーン

▶このシーンは，すべて滑る床から成り立っています。慎重に操作しましょう。写真のキャラはイエティとツララン。ツラランはプレイヤーをサーチすると落下するので注意が必要



▲画面上何か所かに見られるツララ状の床は，ハンマーでたたき落とすことができます。うまく使って下にいる敵をつぶすことができます

ラウンド11~20 おかしの家のシーン

▶このアメ模様の床はベルト・コンベアになっています。うずが斜め上に向いている方向に力が働いていて，プレイヤーも敵もその動きに流されます。操作しづらくて腹の立つ面です



▼この面の床は，すべてマシュマロ模様。プレイヤーが上でジャンプすると中にスプリングが入っているかのごとくフワフワとバウンドしてしまいます。バウンド中は制御がきかないので注意





▲写真のキャラクターはラコットといい，ケーキ，パイ，ジャム持ちの3種類がいます。ケーキは投げられた後，爆発するので要注意。パイに当たっても気絶させられるだけ。ジャムが投げられたところはすべりやすくなります

ラウンド31~40 不思議の国のシーン

▶画面上のわん曲した床は，Uターン・フロアといいます。ここへ向かって敵を投げるとグルリと回って反対側へ飛びます。敵をまとめてやっつけるのに最適の仕掛けです



▼これはこの面の敵であるミニマムを型取った面。ミニマムはたたくごとにドンドン分裂して小さくなっていきます。3段階まで小さくした後にたたくとようやく倒すことができます

ラウンド41~50 ダンジョンのシーン

▼これはまたなかなか大がかりな仕掛け。巨大な鉄球が左右に振り子運動をします。鉄球に触れるともちろんミスとなりますが，鎖の部分は当たり判定がありません



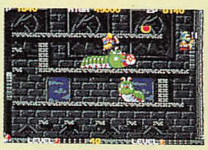
▶この殺人光線に触れるとプレイヤーは石にされてしまい，1ミスとなります。左右の顔の形をした石像の目から発射されますが，そのときに前ぶれとして目が動くので予測ができます。





▲中央の十字形の床は回転フロアといい，速度を変え，方向を変えながら回転しています。中に入ると回転の方向に応じてはじき飛ばされてしまいます

▼でましたお馴染みのウォーム！　相変わらず敵味方を問わずに食いまくるドン欲な奴です。横軸が合うといきなり舌を伸ばしてくるので要注意。念のため，やっつけることはできません



各シーンのラストにはボスキャラが！

森のシーンのボス

パンプキン・スペクター



画面中央でグルグル回り続け，火を放つなどして攻撃してきます。つるの先のパンプキン・デーモンをハンマーでたたき落として，それを拾っては投げ，をくり返してやっつけます。

つるによって長さが異なるので，敵との間合いに注意しましょう。

おかしの家のシーンのボス

ビッグリラット



大きくバウンドしながら左右往復運動をくり返します。Gパンの中からアメ爆弾を放り投げて攻撃してきます。

上の扉からつぎつぎと出現するラペット（ザコ）をつぶしては投げてやっつけます。倒した後に降ってくるコック帽子を取ると……。

氷の洞窟のシーンのボス

ヤドカリン



上下，つぎに左右の順で移動をくり返します。2本の腕は伸縮自在で，プレイヤーをサーチしてねらってきます。

上方へヤリロケットを飛ばしたり，マメカリン（ザコ）を生みだして攻撃してきます。マメカリンをつぶしては投げてやっけます。

アイテム・リスト

アイテムは，ラウンドによってでるものが決まっている場合とランダムにどれかが選ばれる場合の2とおりの出現の仕方があります。

また，アイテムの種類は，今回紹介したものですべてではありません。

ユンケル



一つ取るごとにレベルが1個ずつあがっていきます（画面下部のレベル・ゲージが点灯していきます）。レベルがあがるほど敵を投げたときの貫通力が増し，一度に多くの敵を殺すことが可能になります。

例）レベル1の場合……投げた敵＋当たった1匹目の敵が死んでフルーツになり，当たった2匹目の敵は気絶するだけです。



レベル4の場合……投げた敵＋当たった4匹目までの敵が死んでフルーツになり，5匹目の敵は気絶するだけです。

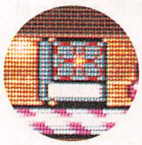


マキシマム



ユンケルのフル・チャージ。投げた敵が途中の壁をすべて貫通し，横方向にいる敵を全滅させます。死ぬまで有効。

ブック・オブ・デス



タイトー・コミカル路線の十八番アイテム。取ると画面上の敵が全滅します。

ブック・オブ・ツブレル



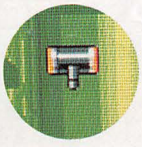
画面上のすべての敵がつぶれた（気絶した）状態になります。

薬水



プレイヤーの移動速度があがります。取った分だけ段階的にあがっていきます。死ぬまで有効。

デス・ハンマー



このハンマーでたたくと，敵を直接死なせることができます（一気にフルーツになってしまう）。その面限り有効。

フライング・ハンマー



アタック・ボタンを押すと，横方向にハンマーを飛ばすことができるようになります（連射できる）。当たった敵は気絶します。その面だけ有効。

マニフォー



敵の動きが一定時間停止します。取ったとき電話のベルの音がしますが，サウンド担当者によると「実生活で電話のベルが鳴ると聞いた人は動きが一瞬止まるでしょ」。

毒りんご



取ってはいけないアイテム。取るとプレイヤーのレベルが1段階落とされてしまいます。取ったときの効果音がおもしろいです（笑い声が聞こえる）。

ノーマル・ハンマー



プレイヤーがはじめに持っているものと同じハンマー。取っても何の効果もありません。シャレで入れたというスカ・アイテム。



パネルをつなげてルートを作れ!

大脳興奮パズルゲーム!

キューブリック

コナミ

Written by 武者良太

さて今月は，コナミの新作パズルゲーム，『キューブリック』を紹介します。

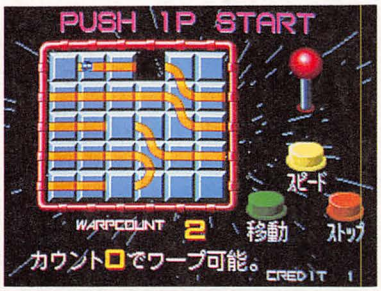
パズルゲームときいて，「なーんだ」と思った，コナミファンの諸君。その考えは，ちょっと待ってください。なんでも，食わず嫌いはいけません。

パズルゲームの原点にもどったような，シンプルかつ奥の深いゲーム・デザインは，プレイヤーを『キューブリック』の世界へ，のめり込ませることでしょう。

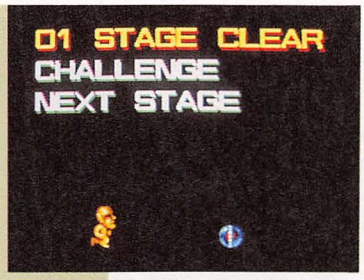
ルールの説明

操作系は，四角いワクのカーソルの移動に用いる8方向レバー，カーソルの表示位置から，ブロックのないブランク・スペースへ移動させるムーブ・ボタン，ボールの動くスピードをあげるスピード・アップ・ボタン，そしてボールを一時ストップさせるストップ・ボタンの，1レバー，3ボタンです。

面構成は，20ステージあり，1ステージは5ラウンドにわかれています。実質，100ラウンドもあることになりますね。それから，1ステージ・クリアごとに，モアイのデモを見ることができます。



▲デモでゲームの説明。なかなか親切



▲1ステージ・クリア時のデモ。この後，モアイはボールを画面外にけっ飛ばしてしまう

基本的なルールは，4×4のマスの中に，1から15の数字ブロックを，順番にならべていく，「15パズル」と同じです。ただ，ブロックは数字でなく，ボールの転がるレールが，表示されています。そして，ラウンドごとに決められた時間内に，すべてのレールの上にボールを通過させればラウンド・クリアです。

反対に，時間を過ぎてしまったり，ルートを途絶えさせてしまうと，1ミスです。

そこで，時間短縮のために，スピードアップ・ボタンが役立ちます。ただ，ボールには慣性が働いており，ボタンを押したからといって，すぐにスピードがあがりませんし，ボタンを放しても，すぐには元のスピードにもどりません。

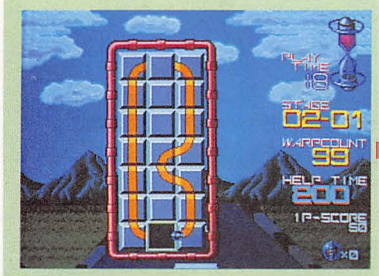
このへんに注意しておかないと，ルートのないブロックにぶつかってしまいます。

あと，＋αのルールとして，ルートを一つ消すごとに，ワープ・カウントが一つ減ります。ワープ・カウントが0になると，画面のはじの部分に，黄色いマークが付きます。このマークに接しているブロック上にボールが乗ると，画面上に矢印が表示され，ワープ先を示してくれます。もちろん，そのワープ先にルートがなければ1ミスですが……。

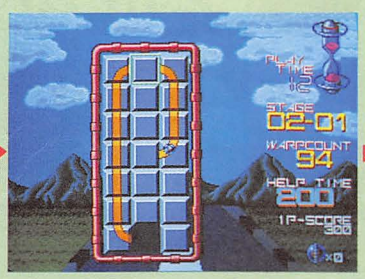
テクニック大紹介

スピード・ボタンを活用せよ!

先ほども述べましたが，タイム短縮のためにスピード・ボタンは必要不可欠です。全体的に，制限時間は短めに設定されているからです。それに，時間が余れば余るほど，ラウンド・クリア時のボーナス・タイムも増えます。



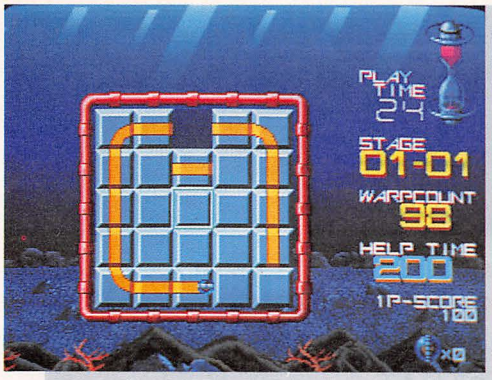
▲それでは，実例をあげて解説していこう



▲右ルートの中間部のルートを消したら



▲中間のただのブロックすべてをさげてしまう

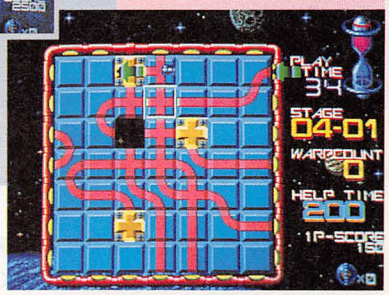




◀はじめのラウンド。2ラウンド以降は，ステージごとに決められたパターンの中から，ランダムで選ばれるため，「これ」と決まったものはない

◀さすがに簡単なラウンドは，プレイタイムも短い。急げ!

▼普段はまったく意味のない，動かないブロックも，ワープ時には壁がわりになる。覚えておこう



ブロックはまとめて動かせ!

ブロックを1個1個動かしているようでは，ボールが追いついてしまい，ミスにつながります。まとめて動かしたほうが絶対に安全です。パネルを動かした回数によって，ステップ・ボーナスも入ることですしね。

ストップ・ボタンをうまく使え!

場合によっては，ブロックをボールが乗っている間に2回3回と動かさなければならない状況に，おちいる場合があります。このようなときは，ほんの少し移動が遅れただけでミスになってしまいます。その場合は，ストップ・ボタンでボールを止めている間に，ブロックを動かしてしまいましょう。

ただし，多用は禁物(きんもつ)。ストップ・タイムは，ゲーム中は増えないのですから。



▲ストップ・ボタン使用中。もう一度押すと解除される

まずは動かしてみる

一見むずかしそうに見えたラウンドが，実は2〜3回のブロックの移動で済(す)むという場合がある反面，簡単そうに見えたラウンドが，おもいっきりむずかしかった，ということがあります。

こういったときは，まずは2〜3回動かしてから考え直してみると，意外な抜け道が見つかるかもしれませんよ。

アーケード業界初のメモリ・バックアップ機能

ファミコンなどでは，もうおなじみの，「メモリ・バックアップ」ですが，いよいよアーケード・マシンにも，そのノウハウが投入されました。

2ステージ以降でゲーム・オーバーになると，3文字のネームと，4文字のパスワードを登録でき，次回のプレイ時にネームとパスワードを入力することによって，前回終了したステージからはじめることができます。しかも，その際に，現在の自分の順位も表示してくれます。なんと，3,000人も登録できるので，まず自分のスコアが消えてなくなる，といったことはないでしょう。

ただ，メモリ・バックアップなので，登録したゲーム機でしか，リプレイすることはできません。

タイトル画面に，それぞれPCB(ゲーム基板)ごとのマシン・ネームが表示されるので，メモっておくことをおすすめします。



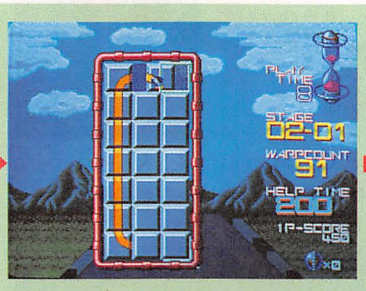
▲ネーム&パスワード登録画面



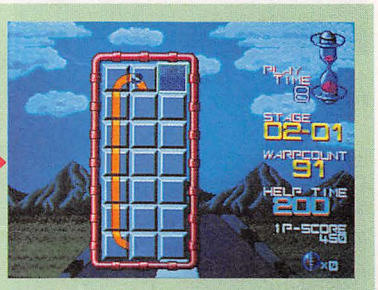
▲こちらは，コンティニュー画面。関係ないが，ミュージックはなかなか雰囲気をかもしだしてて良い



▲そして，右ルート最後の1枚になったら



▲左のスペースに動かし，左ルートにくっつけてしまう



▲あとは，スピードアップ・ボタンを押せばクリア!

※画面は開発中のものです。



オレたちは命知らずの外人部隊（エトランジェ）

ここは地獄の激戦区（エリア88）

エリア88

カプコン

Written by やんま

つぎの版権物は××だ，とあちこちで変なうわさが飛び交うカプコンから，ひさしぶりにシューティング・ゲームが登場です。

CPシステム第6弾。版権シリーズ第5弾（そんなシリーズないって）。新谷かおるの漫画をCPシステムの圧倒的なパワーでみごとにゲーム化。

原作の雰囲気をうまく残し，緊迫感（きんぱくかん）のあるゲームに仕上がっています。

原作を知らないと，今いち手のつけられない感じのある版権物ですが，このエリア88は，原作を読んでいなくても，十分遊べるかなりハードなシューティング・ゲームです。

STORY

激しい内戦の続く中東の小国，アスラン王国……。この内戦を利用し，世界を手に入れようとたくらむ武器商人組織〝プロジェクト4〟が現れた。

アスラン政府軍として戦っていたエリア88外人部隊は内戦終結後，プロジェクト4を倒すため，〝独立部隊エリア88〟として，再度，立ちあがった!!

自分にあったプレイヤーを選ぼう

ゲームをはじめる前にまず，3人のプレイヤーの中から，1人を選ばなければなりません。3人のプレイヤーはそれぞれ特徴があるので自分に合ったプレイヤーを選びましょう。

慣れないうちは，下方も同時に攻撃できるグレッグがおすすめ。



▲プレイヤーは3種類から選べる。それぞれ特徴があるので，得意なものを選ぼう



風間　真

F-20　タイガーシャーク

親友に裏切られ，エリア88に入隊させられてしまう。

弾のスピードが速く，破壊力もある。対地・対空攻撃ともに優れている標準的な機体。



ミッキー・サイモン

F-14　トムキャット



元アメリカ海軍のエリート・パイロット。トムキャットを自分の手足のように操る。

空中戦を得意とし，弾を広範囲に発射する。



グレッグ・ゲイツ

A-10　サンダーボルトII



ヨーロッパをまたにかける逃がし屋をやっていた。

地上攻撃を得意とし，標準装備で下方攻撃のできる唯一の機体。対地攻撃用の弾は破壊力がある。



緑，青，黄色のアイテムでパワーアップ

操作は8方向レバーとボタン二つ。左ボタンはノーマル・ショット。右ボタンはスーパー・ウェポンです。

ノーマル・ショットは1943のAUTOのように，セミオートで発射されます。ボタンを押したままで連射してくれますが，しばらくすると止まってしまうのでもう一度ボタンを押しなおさなければいけません。

ノーマル・ショットにはレベルがあり，アイテムを取ることによってレベルアップすることができます。画面左上（2Pは右上）にPOWとTOTALという表示があります。このPOWというのは，あといくつでつぎのレベルになるかというもので，アイテムを取るとこの数が減ってゆき，0（ゼロ）になるとレベルアップします。このパワーアップ・アイテムは赤い敵を倒すと出現します。緑，青，黄の3種類があり，それぞれのPOWの減る数がちがいます。

TOTALは今まで取ったPOWの合計です。

レベルは7段階です。

それと自機はダメージ制となっていて，画面下のゲージがなくなると，ゲーム・オーバーです。

アイテムの色	POW	エネルギー回復
緑	1	8ビット
青	2	16ビット
黄	4	32ビット

スーパー・ウェポンが勝負を決める

各面の最初にマッコイじいさんのところでスーパー・ウェポンなどの装備を買うことができます。もちろん，ただでは売ってくれません。このゲームでは敵を倒すとその場で賞金が加算されるというシステムになっています。敵をばりばりやっつけてかせぎましょう。

ただ，スーパー・ウェポンやその他の装備を買いまくっていると，いざというときにお金がなくなってしまい，痛い目にあいます。よく考えてその面に合った物を買っていきましょう。



▲「私はマッコイ。この店の主人だ」とは言わない。特殊武器その他を売っている

マッコイの店 購入ガイド

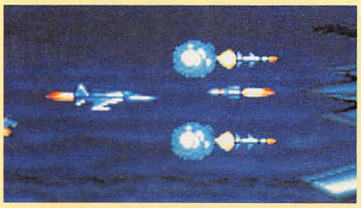
品物には右ボタンで使用するスーパー・ウェポンとエネルギー・タンクやシールドなどがある。特殊武器は機体によって買えない物もあるので注意。

スーパー・ウェポン

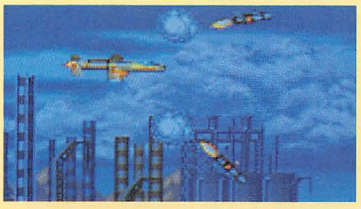
ブルパップ
ブルパップII
ミサイルを広範囲に発射する。



フェニックス
敵を自動追尾する。



ファルコン
最強の自動追尾。



スーパーシェル
スーパーシェルII
一直線にレーザーを発射。



ラウンドレーザー
幅の広いレーザー。



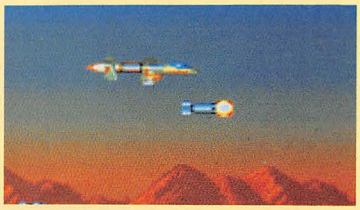
16WAY
16方向に一度に弾を発射する。



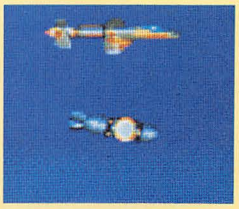
BOMB
BOMBII
放物線状に落ちる爆弾。



ナパーム
ナパームII
地上に落ちると広範囲に広がり地面を焼きつくす。



BIG BOY
最強の破壊力を持っている爆弾。



ご一緒に……はいかがですか？

エネルギー・タンク
エネルギーのゲージが増える。

シールド



3回ダメージをくらっても大丈夫。

スーパーシールド
5回ダメージをくらっても大丈夫。

よくやった。報酬は……

面クリアすると，各面で決まっているボーナス点と，賞金をもらうことができます。それと出撃前にマッコイの店で買ったスペシャル・ウェポンなどを買い取ってもらえます。

SPECIAL WEAPON
残り弾数×1発当たりの⅓の値段で買い取ってくれます。

SHIELD
シールドが残っていれば⅓の値段で買い取ってくれます。

BELLY TANK
エネルギー・タンクを買っていれば無条件で⅓の値段で買い取ってくれます。

おなじみカプコンの名物キャラは…

このゲームでももちろん，〝やしち〟〝モビちゃん〟といった名物隠れキャラが出現します。今回はただ現れるだけじゃなく，芸を見せてくれたりして，なかなか笑えます。がんばって捜しましょう。

●やしち
エネルギーをMAXまで回復してくれます。

●モビちゃん
得点が1,000点加算されます。

●ストライダーモビちゃん
3方向に強力なレーザーを発射できるようになります。

●ユニコーン
シールドが付きます。

原作のエリア88は…

エリア88は，少年ビックコミックに連載されていました。そしてコミックは全23巻。オリジナル・ビデオアニメになるなどして，多くのファンを作りました。今でも根強い人気を保っていますから，読んでおいて損はありませんよ。友人に見せてもらったり，古本屋を捜したりして読んでみてください。ゲームもさらに楽しめます。

▶各ラウンドのはじめにサキが攻撃目標とアドバイスを教えてくれる



▼1面のボスは多連装ロケットランチャー。　車体上部のレーダーを撃て！



▶ミッション・クリア時のデモ。ダメージなどによって，表現，セリフがちがってくる



▼2面は上空でのドッグファイト。後ろから敵が飛んでくるので注意。まだザコキャラばかりだ





▶3面は森林要塞。どの砲台も硬くて強い。最初の難所。全部破壊できないと，旋回して逆スクロールとなる







▲3面が終わると緊急発進がある。旅客機に仕掛けられた時限爆弾を撃て！　残り時間がボーナスになる



▲4面は砂漠地帯。上を通ると反応してミサイルを撃ってくる対空地雷がところどころにある。要注意！

▶4面のボスは原作でも登場した地上空母。弱点は攻撃時にあがってくるところだ



◀5面は岩場。突きでている岩は当たる前に破壊しろ。ザコキャラも撃たれる前に撃て！



▲攻撃目標は爆撃機ベイソン。下部から戦闘機が発進してくる。一気に本体をねらえ



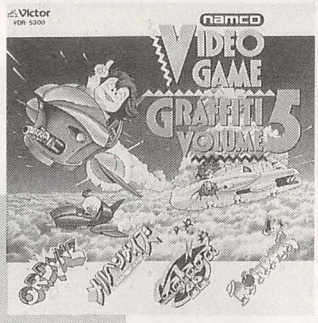
ゲームミュージック&ビデオ新譜視聴室

MUSIC

こんにちは，幸運私真矢です。先月号の「コナミ&ファルコム・サウンドカタログ・プレゼント」に，たくさんのご応募ありがとうございました。ものすごい量のおハガキが送られてきたので，とてもビックリしています。応募ハガキにいろいろな意見を書いてくれている人もいまして，「このコーナーを参考に，買うCDを選んでいます」（兵庫県宝塚市・島岡　豊クン）という声を聞くと，ちょっぴりHAPPY！好評におこたえして，プレゼント・コーナーは毎月予定していますので，みなさんどしどし応募してくださいね。ご意見・ご希望も待っています。

◆ナムコ・ビデオゲーム・グラフィティ Vol.5

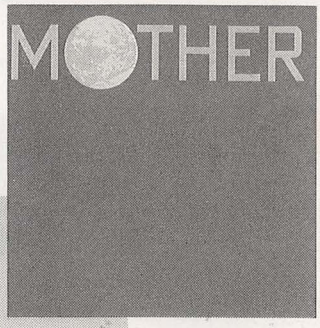
アーケード・ファンにとっては，こたえられない1枚と言っても良さそうです。『ドラスピ』でデビューして，すっかり有名になった細江慎治氏作曲の『オーダイン』をメインに，その名のとおりメルヘンチックな『メルヘンメイズ』，さらに2曲のアレンジ・バージョンを収録。ボーナス・ステージとエンディングの曲を巧みに混ぜた「ギャラガ'88」はGOODですよ。ナムコのBGM集は，ビクターとサイトロンの2社から発売されているのですが，来月以降のラインナップを見ると，ビクターが積極的な攻勢にでた感じがします。



発売元：ビクター音楽産業
メディア／価格：
CD VDR-5300　2,812円（税込）
CT VCH-1913　2,359円（税込）
収録曲：①オーダイン（Coin～Game Start／Round1～Boss1／Round2～Boss2／Round3～Dream～Boss3／Round4～Shop～Boss4／Round5～Boss5／Round6［Game］～Game Over シーケンス／Boss6～Round Clear／Round7～Boss7／Ending シーケンス～Ending／未発表Round X～未発表Boss X／おまけ）②メルヘンメイズ（おかしの国／おもちゃの国／つみきの国／きかいの国／そらの国／びっくりの国／むしの国／へいたいの国／女王の国）③ギャラガ'88（アレンジ・バージョン）④ロンパーズ（アレンジ・バージョン）
特典：オーダイン・オリジナル楽譜，ナムコ開発スタッフによる開発秘話，未発表イラスト，ボツ画等
発売日：89年8月21日

◆MOTHER

このアルバムはオススメです。ムーンライダースの鈴木慶一氏がプロデュースをし，日英のミュージシャンでロンドン・レコーディングをしたという気合いの入れよう。14才の少女シンガーを使ったボーカル曲（①②⑤）を聴けば，きっとみなさんも今までのGMとはちがった新感覚を味わってくれると思います。私の一番のお気に入りは，テレビCMにも使われている⑩。すき通った少年合唱団の歌声が，ゲームの感動を伝えてくれます。ちょうど映画『太陽の帝国』の雰囲気。



発売元：CBS　SONY
メディア／価格：
CD 32DH-5285　3,008円（税込）
CT 28KH-5285　2,637円（税込）
収録曲：①Pollyanna（I Believe In You）②Guardian Friends③The Paradise Line④Magicant⑤Wisdom of the World⑥Flying Man⑦Snow Man⑧All That I Needed（Was You）⑨Fallin' Love and. ⑩Eight Melodies⑪The Word of MOTHER（⑪以外はすべてアレンジ・バージョン）
発売日：89年8月21日

◆THE VOCAL from YS

コナミレーベルにつづいて，ファルコムレーベルからもマキシシングル・シリーズが発売されることになりました。マキシシングルとは，普通のCDと同じサイズでありながら，中味はシングル，つまり収録時間が20分ちょっとでお値段が安くなっている商品のことです。3枚同時に発売されるうちのひとつが，このボーカル版。日本語と英語の両方が収録されています。アレンジは，元スペクトラムの兼崎順一氏が担当。



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 150A-7710　1,545円（税込）
CT 110T-3710　1,133円（税込）
収録曲：①LILIA（イースII・リリアより）〈日本語ボーカル〉②In Adventure World（イースII・エンディングIより）〈日本語ボーカル〉③Lilia～English Version④In Adventure World～Instrumental
発売日：89年8月21日

◆SURROUND THEATER SORCERIAN 暗黒の魔道士編

昨年12月5日に発売された『ファルコム・スペシャルBOX'89』の中に,「サウンドシアター・イースII」というのが収録されていました。このアルバムは，そのソーサリアン・バージョンです。暗黒の魔道士のシナリオを，ドルビーサラウンド・システムを駆使してドラマ化。これが好評だと，すべてのシナリオのドラマ編がでちゃったりして……。全部で15+5+5+5+4の34枚になるんでしょうか（そんなワケない)。サウンド・プロデューサーに，ムーンライダースの岡田　徹氏を起用しています。



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 150A-7711　1,545円（税込）
CT 110T-3711　1,133円（税込）
収録内容&収録曲：①オープニング（オープニング）②～そして旅立ち（ペンタウァII）③全滅の魔法（暗黒の魔道士「ダンジョン」）④ゲディス登場（ゲディス／ダンジョン）⑤隠し扉発見～オーサー救出（ダンジョン）⑥死闘（ブルードラゴン）⑦太陽の石⑧ゲディス撲滅（SIGH AND TEAR／ゲディス）⑨帰還（BEAUTIFUL DAY）⑩エンディング（エンディングI）
発売日：89年8月21日

◆PLUS MIX Version from YS, YSII, SORCERIAN,STARTRADER

ファルコムの人気ゲームの中から5曲を選んで，パソコンのオリジナル・サウンドと楽器との融合によるミックス・アレンジに挑戦した1枚。なかなかうまくかみ合っています。アレンジャーは，ファルコムレーベルですっかりおなじみの難波弘之氏。このアルバムの中で聴きごたえがあるのは③でしょう。なぜこの曲を今までアレンジしなかったのか不思議なくらい。かっこいいベースラインを堪能してください。



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 150A-7712　1,545円（税込）
CT 110T-3712　1,133円（税込）
収録曲：①Palace of Destruction（YSより）②エンディングI（YSIIより）③呪われたクィーンマリー号「上陸後」（SORCERIANより）④要塞突入（STARTRADERより）⑤Snow Blue（STARTRADERより）
発売日：89年8月21日

◆夢幻戦士ヴァリスII／遊音人

ヒット・チャートで上位にランキングされている日本テレネットの『ヴァリスII』のすべてを網羅したアルバム。オリジナル曲を中心に，リアレンジ・バージョン7曲，PCエンジンCD-ROM²バージョン2曲を加え，さらに日本テレネット・イメージガール〝優子〟オーディション・グランプリに輝いた麻生優子のメッセージも収録。なお，〝遊音人〟というのは，日本テレネットのサウンドチームの名前なんだそうです。



発売元：東芝EMI（インヴィクタスレーベル）
メディア／価格：
CD CT28-5530　2,575円（税込）
CT ZT24-5530　2,266円（税込）
収録曲：①Sacred Sacrice（アレンジ・バージョン）②光の中の麗子③Virgin crisis④Sacred Sacrifice⑤パールモントWink⑥Pinch Zone⑦Yuko My Love⑧呪いの巡礼⑨Endress Battle⑩Pavane⑪Valia⑫Vacanty⑬Sentimental Soldier⑭Prediction⑮Mirageの星座⑯Rock'n Roll Cinderella⑰悲しみのWhite Day・優子より⑱White Message～麗子のテーマ⑲Against Black～魔の波動⑳Megas㉑日夜のオルゴール㉒Ever Green㉓戦慄の女王㉔Number I㉕Pavane（アレンジ・バージョン）㉖悲しみのWhite Day・優子より（アレンジ・バージョン）㉗White Message～麗子のテーマ（アレンジ・バージョン）㉘Vacanty（アレンジ・バージョン）㉙Virgin Crisis（アレンジ・バージョン）㉚Ever Green（アレンジ・バージョン）
発売日：89年8月23日

◆信長の野望・全国版／三國志

KOEIサウンドウェアも，これにて早くも第5弾となりました。シミュレーション・ゲームのアルバムってのは，ちょっと異色な感じがします。最新ゲームではないんですが，すでに90万本以上のセールスを記録しているという『信長・全国版』が収められているだけに，ファンの人の興味を引くのではないでしょうか。オーケストラ，バイオリン・ソロ，中国古楽器の音色，そして女性ボーカルと，さまざまなアレンジが施されています。



販売元：ポリドール
発売元：光栄
メディア／価格：
CD H29E-20005　2,987円（税込）
CT 26CE-1005　2,678円（税込）
収録曲：すべてアレンジ・バージョン①信長の野望・全国版（Overture～信長の野望／現世夢幻／天下攻防／比叡山燃ゆ／讃歌／蒼い朝・ヴォーカル・バージョン）②三國志（桃園の誓い／黄河～楊子江／干戈の交わり／季節が変わる頃・ヴォーカル・バージョン／古）
発売日：89年8月25日

ビデオ　ビデオスーパーリアル麻雀/ツインイーグル~SETA VISUAL WORKS SCENE ONE

ファン待望の『スーパーリアル麻雀PII，PIII』のビデオがついに発売されました。かすみちゃん，みきちゃんのアニメ・グラフィックが，それはもうバッチリ（なんかヤらしい表現ですね）。ゲーム・センターで最後まで見れない人は，このビデオでウップンを晴らすといいかも。そうそう，セタを代表するシューティング・ゲーム『ツインイーグル』の映像が収録されていることも忘れちゃいけません。デジタイズで描いたというリアルな滝のグラフィックは一見の価値ありです。ただ，画面の上下が切れてしまっているのが，ちょっと残念



発売元：ポリスター（DATAMレーベル）
メディア／価格：
VHS W38V-7006　3,914円（税込）
（29分カラー／ステレオHiFi）
収録ゲーム：①ツインイーグル②スーパーリアル麻雀PII③スーパーリアル麻雀PIII
発売日：89年7月25日

LD カプコン・ゲーム・シンドローム

3月21日に発売されたビデオ『カプコンゲーム・シンドローム』がレーザーディスクになりました。基板から直接の信号入力なので，画像はクッキリ，音質も最高。メガドライブ版『大魔界村』がクリアできないで困っている人は，これを見て研究するといいかも。『ストライダー飛竜』の演出は，一見の価値アリです。



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：
CD G73X0328　7,300円（税込）
（CLVステレオ／83分）
収録ゲーム：①大魔界村②ロストワールド③ストライダー飛竜
発売日：89年7月5日

★★プレゼント★★

今月は，ポリスターさんのご好意により，『TATSUJIN』と『交響組曲ファイナルファンタジー』を各3名ずつにプレゼントします。ファンにはまさに涙ものののデキの2枚。どちらが希望かを明記のうえ，「新譜視聴室プレゼント⑨係」まで送ってください。しめ切りは8月22日消印有効です。

●TATSUJIN～東亜プラン・ゲーム・ミュージック SCENE1



●交響組曲 ファイナルファンタジー



▶先月号当選者…「コナミ・サウンドカタログ」埼玉県入間市・馬路信一，福岡市・高橋則雄，東京都葛飾区・稲垣切人「ファルコム・サウンドカタログ」栃木県塩谷郡・金子剛士，東京都西多摩郡・佐山裕一，千葉県松戸市・高橋和子

GMトピックス

いくつかのGMに関する情報をお届けしたいと思います。

まず，毎年夏休み恒例となったファミリークラシック・コンサート「ドラゴンクエスト」が下記のとおり開催されます。タイトルどおり，ぜひご家族でどうぞ。

日時：89年8月14日(月)　18：30開演
場所：渋谷公会堂
チケット：S席4,000円　A席3,500円
演奏：ファミリークラシック・オーケストラ（N響メンバー）
コンサート・マスター：徳永二男

指揮，司会：すぎやまこういち

それから，サイトロン情報を少々。9月21日より1500シリーズという新シリーズがリリースされます。これは，新作ゲームの音楽をできる限り早くCD化しようという企画で，1タイトルにつき1枚の12cmCD，20分強の収録時間でお値段は1,500円というものです。特典としてCDケースと同サイズのステッカーが付くとのこと。最初になんと5タイトルも同時発売されまして，以後も毎月2～3枚のペースでだす予定だそうですから，期待したいですね。

また，8～9月，渋谷の109の2号館のカラービジョンで，ときおりサイトロンのゲームビデオが上映されるそうです。

それでは，また来月。

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	発売日
アルバム	9月21日	サイトロン1500シリーズ・スタート	
		●ゼロウイング	ポニーキャニオン
		●原始島	ポニーキャニオン
		●天聖龍	ポニーキャニオン
		●レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ	ポニーキャニオン
		●マルサの女	ポニーキャニオン
		●スナッチャー	キングレコード
		●ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.1「ワルキューレの伝説」	ビクター
	9月25日	●BURAIイメージアルバム（リバーヒルソフト）	ポリスター
	10月4日	●ナムコ・ビデオゲーム・グラフィティVol.6（フェリオス／他）	ビクター
	10月21日	●Music fromワンダラーズ・フロム・イース	キングレコード
		●ワンダラーズ・フロム・イース～スーパー・アレンジ・バージョン	キングレコード
		●S.S.T.BANDの新作（予定）	ポニーキャニオン

	発売日	タイトル	発売日
ビデオ	9月21日	●マージャン・ギャルズ・グラフィティVol.2（スーパーリアル麻雀PII／PIII／スキャンダル麻雀／他）	ポニーキャニオン
	発売日未定	●テトリス完全攻略ビデオ	ポニーキャニオン
		●PCエンジン究極マニュアル	CBSソニー
		●スーパーGTV増刊号	CBSソニー

レスキューAVG&RPG

アドベンチャーゲーム

ロールプレイングゲーム



このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，レスキュー隊がこたえてくれます。

本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

ハーイ！　ロッキー引本です。近頃髪をのばしはじめたんだ。だから今の髪型は，タイトルの絵よりもかなり長いゾ!!　このまま，のばしつづけて，「Dead or Alive」のピート・バーンズみたいにするんだ（思ってはいるけれど，たぶんやらない）!!

ところで，ボクの誕生日は，9月2日なんだ。うん！　ただ，それだけですけど，今，言っとかないと，その日には間に合わないからネ。

あと，『ワンダラーズ・フロム・イース』と『インディジョーンズ最後の聖戦』（どちらも3作目だネ）はすっごいたのしかったゾー!!

さぁーて，今月もレスキューのコーナーいってみようかぁーい。

今月の担当ゲーム：ピラミッドソーサリアン，サーク

隊員No.4　ロッキー引本

★

どうも，レスキューのコーナーにでるのは今回がはじめての石井です。

今までレスキュー隊でありながらレスキューのコーナーにでなかったのは，あまりにも他の仕事が忙しかったからなんです。たとえば，マップつなぎとかネ……。

とにかく，今回だけかもしれないけれど，どうかよろしくお願いします!!

今月の担当ゲーム：デスブリンガー

隊員No.11　石井弘一

★

みなさん，こんにちは。2か月ぶりのレスキューの登場となりました。夏休みをむかえて，みんな楽しんでるかな。

先日，友達と『スターウォーズ』を1〜3まで見ました。さすがに6時間以上も時間はかかりましたが，久しぶりに見て，「やっぱり，おもしろいなぁ」と思いました。'91年から制作が開始される『スターウォーズ4』が楽しみですね。

『エイリアン2』も早く見たいナァ。

今月の担当ゲーム：セイバー，ザ・リターンオブイシター，第4のユニット

隊員No.13　佐久間亮介

★

どうも読者のみなさん，こんにちは!!「終わらない旅の途中さ，ハッピーボックスを探して」というストリートビーツの詞に共感している大亘理です。いや〜，『ワンダラーズ・フロム・イース』はすごいですね。引本クンや佐久間クンはものの数時間で解いてしまったみたいですけれども，ボクは早解きが得意ではないので，「歩いていこう」というペースでゆっくりと値段分楽しんで解いていこうと思います。『ワンダラーズ・フロム・イース』のレスキューもお待ちしています。

今月の担当ゲーム：マイト&マジック2，スナッチャー，ファンタジーIII

隊員No.4'　大亘理零夢

デスブリンガー



［埼玉県上尾市・月実13才］

A　最近X68Kの『デスブリンガー』が発売されたせいかわからないけれど，レスキューのコーナーに結構質問ハガキがたくさんきていました。ところが，それをレスキューできる人がいない！　ということでついに私の出番がやってきたということです。

それでは，月実さんの質問に答える

ことにしましょう。

オークの砦が見つからないということなんだけれども，ハッキリいってマッピングがあまいだけです。『デスブリンガー』の場合，森の中で木が1本だけ抜けているところが数か所あると思いますが，それはすべて通ることのできる場所なのです。このことに注意してもう一度マッピングすると見つかると思いますので，ガンバッテみてください。

サーク

Q はじめまして！　ボクは，PC-88FEで，『サーク』をプレイしています。そこでレスキューをたのみます。〝ファイヤーエレメント〟と〝ウォーターエレメント〟と戦い，みごと勝利を得たのですが，あとの石像をみたら，「導きの石を見せろ」といわれました。どうか教えてください。ボツにしないで!!

［佐賀県杵島郡・**筒井武晴？才**］

A 『サーク』かあ！　このゲームのレスキューのハガキはあんまりこないというより，ゲームが発売されてから，2枚か3枚なんだ。そのうちの1枚がカレのハガキ。

ところで，キミは，本当に導きの石を持っていないのかい！　海族のところへは行っただろう。ここで，何かをかなり苦労して手に入れたと思うけど？

これを石像のところで使えばいいんだヨ！

まだまだ，先は長いからガンバッテネ。

マイト&マジック2

Q



［神奈川県横浜市・**ゲゲ山ボボ天13才**］

A かわいらしい女の子のイラストどうもありがとう。やっぱりボク達もハガキを読むときに質問だけボンと書いてあるよりも，イラストとか何かメッセージが書いてあるほうが楽しいからね。

さてゲゲ山クン（しかしすごいペンネームだなぁ）の質問だけれども，地図をよく見たかな？　地図の上には3本の剣の絵が書いてあるよね。そう，それがこのクエストでホーダル卿がほしがっている物なんだ。まずは高貴の剣，NobleSwordはD1エリアの（0，8）にあります。

つぎに名誉の剣，HonorSwordはD4エリア（14，11）にあります。最後に勇気の剣，ValorSwordはA2エリアの（11，2）にあります。この3本の剣を集めてホーダル卿のところへ行けば10万expがもらえます。後，注意するとしたら，これらの剣を売ってしまったりしないことです。もしも売ってしまったら二度と手に入らないのでカポシッ！（死語）となってしまうので気をつけましょうね。

ピラミッドソーサリアン

Q わたしは1人っ子なので，友鈴チャンには，負けられないのでレスキューしてしまいます。『ピラミッドソーサリアン』です。

ギルバレスの迷宮で困っております。火の妖精に沼の底に宝箱があるとおきしたんですが，行っても見つかりません。どーか，教えてくださいませ！

ちなみにキャラクター全員不老不死で，ファイター男女，魔法使いの女の3人です。H.P.みんな，40000です。

［千葉市・**立花由美11才**］

A 「友鈴チャンには負けられない！」っいう言葉がスゴイなぁ！

ところで，この質問，以前に1度載っけたんだよネ。だけど，11才のキミには，ちょっとインケンなトリックなので，2回目ということでズバリとレスキューしてあげるヨ。

実をいうと，ギルバレスの迷宮には，二つの沼があるんだ。

だから，どちらの沼かを見つけることが大事なんだ。とにかく，妖精のところから近いと思うほうが当たりだからネ。

そして，沼に着いたら，気合いを入れて，ずっと，沼の中を歩きまわっていてごらん。こうしていれば目をつぶっていても，キミの目的の物が手に入るサ！

スナッチャー

Q レスキュー隊の諸君，私はJ・ギブスンだ。私の後任のギリアンが私の跡を追いかけて手がかりを捜しているのだが，鯨料理の店に入ったところでつまってしまったようなのだ。ナポレオンも留守のようだし……。

どうか，奴にアドバイスしてやってくれ。頼むゾ!!

［兵庫県宝塚市・**ギブスンの亡霊15才**］

A 現実に捕鯨が禁止になって給食なんかでは，今はもう鯨の辰田揚げなんかでてこなくなってしまったのでしょうか？　ちょっと前だったらみんなが嫌いで残していたんだよなぁ。おっと話がそれてしまったけれど，ギブスンの亡霊クンは店の中をいろいろ見渡してみたかな？　変な奴らをひととおり見てみたら，踊り子サンに聞き込みをしてみよう。そうすれば彼女はギリアンに重要なヒントを与えてくれるはずだ。ガンバッてスナッチャーを倒してくれ！

Q



［東京都江戸川区・**山下敬介 8 才**］

A 以前にこのコーナーに載せたこともあるけれども，モンタージュのところでつまっている人も結構多いみたいなので，もう一度レスキューしますけれど，まず，目は少しきつそうなものを選んでおけば大丈夫です。つぎに鼻は鼻すじの通ったものを選んでおきましょう。輪郭はほおのこけているもの，口はマンガなんかでありがちな一文字に閉じているものを，最後に髪型は前の号にも書

いているとおり真ん中でわけているもので，あとはガウディが2人の容疑者を見つけだしてくれます。

★引本：このゲームのハガキ，なんかきたないけど，味があると思わないかい!!　この絵の題材はBJ（ビジネスジャンプ）の『ハーツ&マインズ』から取ったもの。連載はおわっちゃったけど単行本がでてるから，見たいと思う人は本屋へGO！　スッゴイ，へんなマンガだけど，他のマンガにはない味を持っているヨ!!

レトロAVG&RPG

★引本：レトロAVG&RPGのコーナー。今月は，AVG2本にRPG2本。なつかしいゲームから，けっこう最近のゲームまでをそろえてみたヨ！

Q エニックスの完全アニメーション・アドベンチャー・ゲーム『セイバー』の最後の最後で悩んでいます。

困っている場所は，ザラスとの戦いのところなのですが，「たたかう」と入力するとすぐに殺されてしまうのです。

どうかお答えください。

［兵庫県姫路市・JOPPY 17才］

A おっ！　セイバーの質問とはめずらしい。ホーントにこのゲーム，当時としてはビシバシとアニメーションしてたもんねぇ。

さて，JOPPYクンの質問だけど，君は大切な同志をつれてくるのを忘れてしまっているんだ。君をザラス城までつれてきてくれたロボットは，動かすために何を使ったかな？　あれを持ってザラスのところまで行き，後は「えいっ！」とあれを解き放ってやればいいんだ。エンディングまで，もう一歩だからガンバってね!!

Q X1で『The4th UNIT（第4のユニット）』をプレイしていますが，最後の2人を倒した後，時限バクダンが作動し，ドアが閉まって閉じ込められてしまいます。サイコパワーでドアを壊そうとしましたが，何度やっても時限バクダンのタイマーが入ってしまい，ドアを壊せずにゲーム・オーバーになってしまいます。どうしたらドアを壊せますか？

［埼玉県川口市・山家　考15才］

A なんか今月は，エンディング目前の質問ばかりに答えてるなぁ。山家クンの質問も実はエンディング目前の質問なんだ。

山家クンは今までの会話で，「サイコパワーは道具を使うと増幅される」という内容があったのを覚えているかな？　ここでは，その道具を使わないといけなんだ。

その道具を持っていない場合，ハマってしまうんだ。キミは，ここに来る前に祐介の家によってきたかい!?　キミが必要としている道具は，そこにあるんだぞ!!

Q



［埼玉県北葛飾郡・アルムくん大好き19才］

A 指名されては答えないわけにはいかないなぁ。アルムくん大好き！チャンの場所は，結構ひっかかりやすいかもしれないね。ズバリ，ここでは〝スリープ〟の魔法を使うんだよ。そうするとカイはクオックスに触れてもミスにならなくなるんだ。後は，クオックスの下にあるカギを取って扉に行くだけさ！　つぎのCLOSET CHAMBERが待っているゾ。

Q



［奈良県生駒郡・HAZYむ〜ん？才］

A 『ファンタジーIII』も発売されてから1年近くたちますが，レスキュー隊はそういったソフトでもどんどん載せますから，どうぞご安心を！　HAZYむ〜んサンはダンジョンの中を全部歩いて見ましたか？　その中にメッセージが書いてありますから，そのとおりに時空装置を動かせば光のプレーンに行くことができます。

Q えーん！　『ファンタジーIII』の「ノームの地下墓地」でどーしても傷つけず，傷つけられずにVIPERの卵が取れませんっ！　どうか卵の取りかたを教えてください。お願いしますっ!!

［秋田県北秋田郡・小林　英14才］

A この「ノームの地下墓地」でこのクエストを解くと，ある強力なアイテムが手に入るんですよね。別にクリアしなくてもゲームを解くことができるけれど（実際ボクはこれナシにクリアしました），このクエストに失敗したら，「臭いが悪い」と言われませんでしたか？　そうです，ここではダンジョンの中にあるアイテムを使って自分の臭いをなくしてしまいましょう。そうすればこのクエストはクリア！

Q 今，ボクは『殺意の接吻』で悩んでいます。今までなら何かするたびに新しい情報が手に入ったのですが，突然ピタリと進行が止まってしまいました。進行状況は85点で，持ち物は，青い嘆き，ボタン，領収書，切符，クレジット・カード，原稿，株券，レコード，イヤリング，口紅，指輪，カレンダー，写真です。いよいよ事件の真相にせまるときが来たのだと思い，もっとも吐きそうなカレンとデニスを責めましたがダメでした。おそらく推理がまちがっていると思いますので，どうかヒントを教えてください。

［大阪府茨木市・ツンパはなだあ16才］

A ツンパはなだあクンの書いているとおり事件は大づめにきています。事件の推理をもう一度よく整理してみよう。まず青い嘆き盗難事件の犯人の目ボシはもうついているよね。あとサラ殺害は実は容疑者の中に昔の恋人という人がいたんだよね。あとダウンヒルズ暴行事件は第1作にもでていたあの人だったんだ……。ここまで書けばもうわかったよね。このシリーズのエンディングはいつもかっこいいな。

読者間レスキュー

★**引本**：読者間レスキューのコーナーがはじまるヨ。ところで，このごろは，ふつうの質問のハガキにせまるぐらいの量で，読者間のお答えハガキがくるんだよネ。だから，どんどん，増えていったとしたら，読者間レスキューだけのコーナーができるかも……!?

それでは，読者間レスキューのスタート!!

Q 『ウィザードリィIII　リルガミンの遺産(ファミコン版)』の質問です。

こんにちは！　先日，私のかわいいEvilのパーティが，みごとル・ケブルスと対面中立のクリスタルを持っていたので奥へ進めました。ところがなんとニセモノをつかまされてしまったのです。中立のクリスタルはなくなってしまい，どうしたらよいか困っています。

どうしたら，もう一度中立のクリスタルが取れるのでしょうか？

ちなみに，ニセモノはまだ持ってます。善のクリスタルの場所へ行っても何もありませんでした。

親切なレスキュー隊のみなさん，悩める私を助けてください。お願いします。　**(89年8月号掲載)**

［北海道恵庭市・**Fredy 15才**］

A 8月号のFredyサンの質問に答えます。持っているニセモノの宝珠を捨ててください。そうすれば，善の水晶も悪の水晶も，ちゃんとありますので，また中立の水晶が作れます。ちなみに本物の宝珠の場所も教えましょう。ル・ケブルスの先の洞くつには三つの似たような小部屋があります。一つは敵，一つはニセモノ，そして，もう一つに本物があります。前者の二つは入口から数歩にありますが，後者は，けっこう離れています。

しっかり，マッピングすれば必ず見つかるでしょう。エンディングまでもう少しです。がんばってください!!

P.S.FC版にはなかったムラマサや，ガーブオブロード，シュリケンもありますので，こちらのほうもがんばって見つけてみてください！

［東京都大田区・**LYCURGI？才**］

★**引本**：LYCURGIクンどうもありがとうネ！　また，彼のほかにも，ラルフ大佐クンやshellクンなどなど大勢の方々がレスキューしてくれました。先月号では，読者間レスキューに宿題が1枚しか載らなかったので，たくさんのお答えのハガキがきました。みなさん，ありがとう!!

Q どーも，お世話をかけます。天竜です。実は，今度は，『プロヴィデンス』で質問があります。ゲームは解けたのですが，なぜかジュネリア国の王女が見つからないのです。

おそらく，妖精が言った南の地下にとらわれているという女の子がそうだとは思いますが，思いあたるところへいって捜しても見つかりません。

(89年6月号掲載)

［埼玉県南埼玉郡・**天竜鬼神衆？才**］

A 6月号の天竜鬼神衆サンの質問にお答えします。ジュネリア国の王女は，忘却の港から上に4，右に1スクロールさせたところにある洞くつにいる二つ首のボスキャラを倒した後の通路にいて，ペンダントをくれます。

ところで，ボクのほうとしては，妖精の言った南の洞くつの謎が解けません。

酒を持ってこいという人がいますが，どうしたらそんなもの手に入るのですか!?

ちなみに最後のボスキャラには，2か所安全地帯があります。マヌケですね。

［大阪府河内長野市・**EXCII18才**］

★**引本**：EXCIIクン，どうもありがとうネ！

さぁ〜て！　それでは，今月の宿題だヨーン!!

Q



［長野県上伊那郡・**ねぎわら16才**］

Q 98版のソーサリアン追加シナリオ4『宇宙からの訪問者』の2番目のシナリオ，『海は広いな」でジロサという人を助けてからまったく話が進行しなくなっちゃいました。どうすれば，いいのでしょうか？

持ち物は，マリンブルーのダイヤ，王様のトアミ，さんごの鍵，探知機，エイのいかり，毒の触手です。ちなみにウニの王子がパーティにいます。

あと「息が苦しくなった。これ以上進めない」というところが1か所あります。

［東京都葛飾区・**ウニの王子？才**］



［福岡県東区・**WAKAME15才**］

引本：さぁ〜！　バシバシとお答のハガキをちょうだいネ！　特にねぎわらクンの質問にはお答えしてヨ。だって，このままじゃ，ボクがなぐりころされちゃうからサ。

それでは，みなさんさようなら〜！

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 PC-88VA, PC-98『デスブリンガー』の㊙です。

まず，一度海を渡ってレスフィドのあたりまで行きます。その後，また船でガレクラームの街にあともどりし，街のバザールの中にある「海運商カリオス・ベール」の屋敷の台所にいるおばさんと話します。

すると，以後，戦闘で死んでしまってゲーム・オーバーになったときのグラフィックが，今までとは，ちがうものになります。

どんなグラフィックかは，自分で確かめてください。

［広島市・**大倉一晃?才**］

秘 PC-88版『スタートレーダー』で武器を買ってもお金がもどる方法。

・武器を買う前にデータをセーブする。
・船にもどって「他のステーション」を選択する。
・適当な航路に決定する。
・武装は変更しなくてもいいが，「このままでいい」を選択する。
・航路選択にもどった後に航路選択をやめる。
・データをロードする。
・「他のステーション」を選択する。
・適当な航路に決定する。
・先ほど買った武器を装備する。
・この後，ステーションを移動したりした後で，この武器の属するマウントの武器を装備し直そうとすると，この武器は消えてしまうので注意。
・これで，こまめに武器を買い換えることができるようになる。

［大阪府堺市・**ヒロミツ18才**］

秘 『信長の野望・戦国群雄伝』での必勝法です（この方法はズルイかもしれない）。

まずシナリオを決め，人数入力のときに4人と入れゲームをはじめます。そして，なるべく強い武将を4人決定し，その4人の武将の国を強化します。

つぎに，この4人の中の誰か1人を脅迫します。すると，その国から使者が来るので，その支配下に入ります。残り2人も同じ方法で支配下に入れます。

これで最強の軍師を手に入れることができ，全国統一などすぐにできます。ただし，部下にした強力な武将に，すぐに褒美をやらないと他の国から引き抜かれることもあります。

［埼玉県狭山市・**????**］

秘 PC-88SR版『ジンギスカン』でおもしろいことを発見しました。

ジンギスカンでモンゴル編からプレイすると，ラッチという后を手に入れることができます。そのラッチとオルドに入ると，音楽が普通とちがっていて，またいくらでも子供が生まれるのです。

老けているようにみせているけど，だまされちゃいけないよ。

［大阪府東大阪市・**中田豊明15才**］

秘 PC-88版『サイオブレード』で文字表示を早くする方法です。

リターン・キーを押しながら ESC キーを押すだけ。

けっこうプレイ時間が短くなります。

［神奈川県横浜市・**曽我隆一?才**］

秘 PC-88SR版『夢幻戦士ヴァリスII』でミュージック・モードを発見しました。

Gディスクをドライブ1に入れて立ちあげるだけでOK！　あとは，かわいい優子ちゃんが，やりかたを説明してくれます。

［富山県魚津市・**溝口和幸15才**］

秘



［新潟県村上市・**かみひとし14才**］

秘 『シュヴァルツシルトII』のミュージック・モードとサンクリ星団からの援助のしかたを見つけました。

①ミュージック・モードの入りかた

Bディスクを入れると「この愚か者めー!!」と言ってくるが，ひたすら待ちます。

すると，「何をぐずぐずしておるのじゃ。はようせい!!」と言ってくるが，まだ待ちます。と，今度は「改心する気はないようじゃなあ～」と言って，KOGADOミュージック・ワールドに入ります（シュヴァルツシルトIIのミュージックも入っています）。

②サンクリ星団からの援助のやりかた

各年の0ターンのときに，処理で一番下にカーソルを持っていき，パスワード「KN1SC↵」とすると，資金，資源が9999なり，NT値が200あがります（実戦・演習両モードでもできます）。どうしても行き詰まったら，使ってください。ただし，1回きり。

［広島市・**福沢裕樹?才**］

秘 『スターコマンド』のミュージック・モードです。

MS-DOSのプロンプトの状態から「MUSIC TEST」と打ち込むとミュージック・モードになります。

使いかたは，画面を見ればわかると思いますが，大文字のA～Mがミュージック，小文字のa～zがSEです。

P.S.曲はもちろん，すぎやまこういち氏です。ぜひ，ステレオにつないで聴いてください。

［京都市・**中路　睦?才**］

秘 X68K版『アフターバーナー』の㊙です。

ステージ5と13で飛行場に着陸しますが，その前のステージが終わる寸前，自機を画面まん中の上側に持っていきアフターバーナーをかけまくります。すると，なんと着陸したとき給油部隊を通り越してしまいます。オーバーランですね。

［茨城県つくば市・**篠原利光20才**］

秘 X68K版『アフターバーナー』でアフターバーナーIIの曲が，BASIC，ビジュアルシェル・コマンドで流れる。

ドライブ0に68K用のシステム・ディスクを入れ，ドライブ1にアフターバーナーのIを入れる。そして，アフターバーナーのほうのディスクに「ab2mus.X」というのがあるので，ダブル・クリックする。あとはビジュアルシェルにもどって，X-BASICだろうが，コマンドシェルだろうがやってください。

ただ，これを聴いている間は，音楽は(自分で作ったものなど)，聴くことはできない。そのときは，リセットしよう。

［鳥取県岩美郡・**フォース15才**］

秘 X68K版『今夜も朝までパワフル麻雀2』のエキサイト・データ集の会話&しりとり秘密のパスワード。

1. まず普通に立ちあげ，エキサイトを選択します。
2. そして，パスワードを選択して，「あごめすてけぼ」と記入します。
3. そうすると，しりとりがはじまるので，つぎのように打ってください。
「ごりら」「ぱいなっぷる」「びすけっと」「つなさらだ」「うなぎ」「たぬき」「こあら」「とまと」「れいぞうこ」「りんご」「りす」「めだか」以上。
最後まで行くと良いことがあります。
4. 今度は会話です。以下のパスワードを打ってください。
「ひんと」「しゅみ」「くだもの」「きらいなもの」「こばやし」「ぶるぅはあつ」「おのはんかくさいね」

［石川県金沢市・**岡本真一16才**］



［神奈川県横浜市・**後光隆平17才**］

秘 MSX2版『中華大仙』の㊙です。

ゲーム中に ESC キーを押してゲームを止め，シフト ＋ F2 を押したあと，F，M の順に押すと，F を押していた時間だけ自機が増えます（99人まで）。

C，M の順に押すと，無敵になります。

これで，みんな大仙になって空を飛ぶのだ！

［鹿児島市・**るっそー君19才**］

秘 MSX2版『ラプラスの魔』で，ESC キーを押しながら立ちあげると，全部のBGMが聴け，全部のモンスターのグラフィックが見れます（まだ解いてない人は，見ないほうがいいですよ）。

［埼玉県熊谷市・**永沼純也15才**］

秘 セガ・メガドライブの『北斗の拳』で，「せっかく第2章まで行ったのに，いつもすぐ死んじゃうよ～」って人に，うれしいコンティニュー。

まず，がんばって第2章まで行ってください。うまい人は，もっと先まで行ってもかまいません。ゲーム・オーバーでタイトルにもどったら，A・B・Cボタンを押しながらスタートすると，自分の行った章まで選択できます。

これで君もカイオウを倒そう。

おまけ:ストーリーが速すぎて読めんぞっ！という人，A～Cのボタンを押すと止まるって知ってました?

［東京都品川区・**大塚大祐18才**］

FM TOWNS用『アフターバーナー』で文字をだす方法です（別に文字がでたからといっても，あまりミサイルは増えない）。

《やりかた》

1面:離陸のときに，AとBとセレクトと✚ボタンの上（下）を押しっぱなしにする。

3面:A，B，セレクトと✚ボタンの下を押す。

5面:A，B，セレクトと✚ボタンの右を押す。

9面:A，B，セレクトと✚ボタンの左を押す。

13面:✚ボタンの上下左右どこでも良いから押す。

16・23面:着陸してから，ほんの少しの間に✚ボタンの上を押す。

※11面，19面，21面はできない。

［岐阜県大垣市・**響　良牙15才**］

PC-88SR用の『野球道』で，試合中に CTRL キーを押すと，押している間だけ試合が高速で進みます。

［北海道札幌市・**和賀英雄17才**］

秘 PC-88SR版『スタートレーダー』で，オグマでつかまってしまうと，ボロイ戦闘機で脱出しますよね。それが，なんと自機で脱出できてしまうのだ。

《やりかた》

①牢屋でヴォクトの話を無視しまくって，たまにまともに話したりする。
②ギュンダーに呼びだされてしまう。
③相手の仲間になるように話す。
以上だ。

P.S.触手面で発進したあと，すぐに左上のところに行くとバリアがはれる（上記のことをやった場合にできるんだと思う）。

［神奈川県鎌倉市・**ヨーケン14才**］

秘 セガ・メガドライブ
「サンダーフォース II MD」
Tecno Soft 1989



このゲームのステージセレクトは普通1～5面の内からしか選ぶ事が出来ないのですが最終面をクリアした後なら全9面の内好きな面から始める事が出来ます。
ただし，ランクがノーマルの時8面以前から始めると，8面クリア後1面に戻されてしまいます。

-OMAKE-
8面ボス"ヒューマノイド・ハンター"攻略法
画面の一番上にいればレーザーには当たらないし，弾も少ししか飛んでこない。そこでハンターがメガブラッシュを使って気長に戦えば誰でも勝てるでしょう(^^)。

P.S.
オープニングデモがなくなったのは残念。
でもすごく面白い!!

ZAWL 91'7'13

［大阪府八尾市・**ZAWELL18才**］

秘 X68K版『スーパー大戦略』の㊙。

コンピュータのターンで，設定に合わせてゲーム保存（イメージで）のところを読み込ませます。

そのまま，もう一度設定の表をだすと，無条件降伏とフェイズ終了ができる。［千葉県流山市・**根本秀勝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



待ちに待った夏休み。この時期になると，みなさんから送られてくる投稿の量が大幅に増えるので，とてもうれしい山下　章です。いーよね，みんな海に山にと遊びに行ってるんだろうなあ。ボクはと言うと……そう，毎年この時期になると，例のヤツがあるから，全然外へ遊びに行けないっ！　毎日，家と電波新聞社を往復するばかりで，あー忙しい。くわしい内容はおそらく次号あたりで発表できると思う（発売日が遅れるのがコワイので，いつになく慎重なボク）。待っててね。

ところで，今月のオススメソフトだけど——あらら，今月はちょっと不作だなあ。太鼓判を押せるのは，メガドライブ版『大魔界村』くらい（アーケード版の『大魔界村』がむずかしすぎて嫌いという人には，あえてススメませんが）。PCエンジンの『オーダイン』『パワーリーグII』『ブレイクイン』——まあ不難なとこでしょう。ゲームもいいけど，せっかくの夏なんだから，外でエンジョイすることも忘れずにね。

ゲーム・ミュージックのアレンジについて

最近のゲーム・ミュージック（GM）のアルバムに収録されているアレンジ・バージョンについて，疑問があります。ハードに制限があるとは言うものの，GMとはアレンジをしなければ聴けないような代物なのでしょうか。はたして音源の良い音楽イコール良い音楽なのでしょうか。たしかに，作曲者等，ゲームの意図を十分に把握した人が編曲を担当した場合，見事なものに仕上がることもあります。しかし，言いかたは悪いですが，どこかのアーチストが片手間に編曲を担当した場合，原曲にはないようなフレーズを無理矢理突っ込んだり，ひどいものになると曲調をまったく変えてしまう場合もあります。そのような曲は個人的趣味の押しつけだと思います。

ボクは某ゲームをクリアしてエンディングを迎えたときに，胸のつまるような感動を覚えたことがあります。しかし，同ゲームの曲のアレンジ版を聴いたときに，その感動が再び沸きあがったかというと，そうではありませんでした。「良い曲だ」と思っただけで，あの心の震えは忘れたわけではないのに，思いだせませんでした。「ふと目を閉じると，あの懐かしい『イース』の冒険が，つぎつぎと走馬燈のように，まぶたの裏に映っては消え，消えては映っていく」（MUSIC FROM YS「ゲーム・ミュージックに寄せる熱き想い」より）——イースに限らず，GMの最大の魅力とは，まさにそれではないでしょうか。それなのに，手を加えに加えられた曲を聴いて，あのときのあの場面，あの感動が思いだせたりしましょうか。変わり果てたGMを聴いたときなど，憤りさえも感じることがあります。たしかにこの怒りは正当なものではありません。なぜならGMは個人のものではありませんから。しかし，GMとは，思い出といっしょに個人の胸に刻み込まれるものだと思います。そして，その思い出が深ければ深いほど，かけがえのない名曲になると思います。この感覚は実際にゲームをプレイしている人にしか，わからないものです。

前述したように見事なアレンジもありますので，完全にアレンジを否定はしません。しかし，編曲者自身，GMのアレンジの意義について十分に理解している人が少なすぎるのではないでしょうか。

［大阪府吹田市・**GM偽評論家17才**］

■**山下**：同じような意見を，東京都江戸川区・**セガ熱帯夜**クンその他のみなさんからもいただいている。GMのアレンジについて——これまた一概にどちらがいいとは言えない，むずかしい問題だね。ボク自身は，けっこうアレンジ・バージョンが好き。見事に交響曲ナイズされた『ドラクエ』なんかは，やはり評価されて当然だと思う。その他にも好きなアレンジ・バージョンはたくさんあるし…。良いアレンジ，悪いアレンジっていうのは，一体どこで決まるんだろう？　ゲームのイメージを壊していないかどうか—はたして，それだけだろうか。たとえば，『ワンダーモモ』のアレンジは，まさにブッ飛んだという表現が適切なデキだとは思うけど，好きだという人は多い。でも，たしかにとんでもなくハズしているアレンジ・バージョンもある…。

まあ，やっぱり理想は，ゲームの世界により深みを感じさせてくれるようなアレンジってことなのかなあ？　全国のGMのファンのみなさん，GMとそのアレンジについて，良いアレンジ，悪いアレンジの具体例を挙げながらでもいいから，キミの考えをきかせて！

RPGのススメ

マッピング　ニモ　マケズ
謎解キ　ニモ　マケズ
経験値稼ギ　ニモ　マケヌ
丈夫ナ　ココロヲ　モチ
イライラセズ
決シテ　怒ラズ
イツモ　ゲームヲ　シテイル
一日三時間ト
土曜ノ　晩ニ　数時間ヲ　プレイシテ
アラユル　トコロヲ
ジブンデ　情報アツメシ
ヨク　ミキキシ　アキレ
ソシテ　カタズヲ　ノミ
ジブンノ　ヘヤノ
ディスプレイ　ニテ
東ニ　カギガ　アレバ
怪物ヲ　ナギタオシ　トリニ　行キ
西ニ　仲間ニ　ナル人　イレバ
行ッテ　仲間ニシ

南ニ　ワルイ　魔法使イガ　アレバ
ダンジョンヲ　クグリテ　退治シ
北ニ　困ッタ　人ガ　イレバ
タスケテ　アイテムヲ　モライ
町ノ人ニ　オナジ　コトヲ　イハレ
ダンジョンデハ　スグ　道ニ　マヨイ
ミンナニ　ゲームマニアト　ヨバレ
ソンケイモ　サレズ
バカニモ　サレズ
サフイフ　プレイヤーニ
ワタシハ　（？）
☆（　）内に適当な言葉を入れよ

［埼玉県越谷市・**いだてん?才**］

■**山下**：アイデア賞ものだね。キミなら（　）内にどんな言葉を入れる?「ナリタイ」「ナリタクナイ」それとも「ナリカケテル」?

ファンタジーRPGは残酷?

最近のファンタジーRPGってずいぶん残酷さを極めてきたと思いませんか?　ずいぶん前のことですが，ボクはレンタルで借りてきた『マジッククエスト』っていう映画のビデオを母といっしょに見たんです。ボクはそれを何の気なしに見ていたのですが，母いわく，「これってなんだかすごく残酷〜」。ボクいわく，「最近のファンタジーは，みなこういうもんだって」。母いわく，「こんなのファンタジーじゃない!」でした。そのときボクは，うるさいなーとしか思わなかったのですが，あとになってうーん，自分がたしかにどれほど残酷なRPGに慣れてしまったのかを考えさせられてしまいました。母たちの世代の人が思い浮かべる「ファンタジー」というのはたぶん，花園，陽気にさえずる小鳥たち，ほほ笑む太陽，とにかくすべてが平和なイメージなのでしょう。しかしボクたちは，正義を振りかざして，怪物に罪があろうがなかろうが，出会うたびに剣で切り殺し，魔法で焼き殺しています。たしかにそれは快感だし，ゲームを進めるためにはしょうがないと言っちゃそれまでだけど。そこには戦いや争いが好きな人間の本能が表れているような気がしました（その点はシミュレーション・ゲームでも同じですね)。ディズニーの描いた名作のようなゲームができないかなあ。

［千葉県我孫子市・**不規則生活者18才**］

■**山下**：「ディズニーの…」という文には同感。日本でいう宮崎　駿氏が描くような世界がゲームで表現できたらすばらしいだろうね。

☆山下 章イベント情報

今月のイベントは，沖縄と東京の2か所。X68000をメインとした内容になっているけど，それ以外のユーザーでも十分に楽しめるぞ。お近くの人の参加，待ってます!!

●沖縄X68000フェア
開催：8月下旬予定
主催：ベスト電器，SHARP
※このイベントについてのくわしい内容・時間・場所等は，ベスト電器那覇店に直接問い合わせください。たくさんのみなさんのご来場をお待ちしています。

問い合わせ先：ベスト電器那覇店
☎ 0988-62-7588

●九十九ゲーム&ミュージック講習会
開催日：8月26日(土)，27日(日)
主催：九十九電機

ひさしぶりに，東京・秋葉原でのイベントです。今回はゲームと，話題のコンピュータ・ミュージックを中心に展開します。

MIDI対応のゲームの実演や，コンピュータ・ミュージックと生演奏の共演など，新しいこころみも予定されています。

『サーク』はおもしろい!!

マイクロキャビンの『サーク』を解きました。はっきり言っておもしろかったです。VRシステムによるグラフィックの細かい演出，たとえば女の子をおぶったり，傷ついた人に肩をかしてあげるシーンなどは感心しました。グラフィックもすごくキレイだし，アニメ処理もうまい。最近のゲームの中でも，こと映像にかけては群を抜いていると思います。もともと「グラフィックがどんなにキレイでも，ゲームがつまらなければダメだ!」と考えているボクですが，このゲームに関しては，グラフィックを強化することによって，特にVRシステムによって，ゲーム性もあがっていると思いました。一番それを感じたのは，戦闘シーンです。敵キャラの大きさもちがうし，座標をうまく合わせないと，当たり判定があるかわりに，重ね合わせが働いて（?）すりぬけてしまう（表現がむずかしい)。

ストーリーがちょっと…というのと，『イース』に似てるのがナンですが，全体的にはかなりレベルの高い作品だと思いました。

［埼玉県狭山市・**渡辺篤志17才**］

■**山下**：こういうゲームの感想も大歓迎!　キミなりの観点から鋭くレビューしちゃってください。

たとえば，だれもが注目のパソコン・ソフト『ワンダラーズ・フロム・イース』や〝名作保証〟の『MOTHER』についての意見なんかイーねえ。それ以外にも，隠れた名作をキミの清き1票で(?)掘り起こそう。リクルートに延髄斬りだ（ナンのこっちゃ)!!



［宮崎県延岡市・**児玉安史?才**］

■**山下**：反響が大きくて，ボク自身驚いている。『ハイテック』は近々復刊する予定。お楽しみに!

それでは，また来月!!

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

ファンタジー通信
ファンタジーQ&A特集
手塚一郎



愛知県名古屋市・TOHT

この剣は誰に――
私の父への誓いにあらず
この剣は誰に――
私の母への誓いにあらず
折れたる剣は誰への誓い――
私の愛する人へ
私の恋しき人へ
私の妻への誓いにあらず
我が主君へのものなり
「剣の誓いの言葉」より
（北海道旭川市・樫雲芳樹）

ごあいさつ

こんにちは，手塚です。

実はですね，7月27，28日の名古屋イベントにゲストとして行ってしまいました。来てくださったみなさん，ありがとうございました。とても楽しかったです。

ありゃ，書いてしまった。本当は27日って，まだ先のことなのです。イベントが中止になったりしたらどうしよう。まあ，いいや。

さてさて今月は，以前に送っていただいた「ファンタジーに関するQ&A」の特集をしたいと思います。

Q&A特集

Q ファンタジーとは，どんなものだと思いますか。ぼくは，ファンタジーとは，「その人の持っている夢の表れ」だと思います。

人間には，心と夢とが必要です。だから現代のように夢が小さく，少なくなってきている今こそ，夢――すなわちファンタジーが必要になってきたのだと思います。

夢なんて，幻想なんて……と言う現実主義者もいます。しかし，ぼくは夢をなくして生きていくより，人にバカにされようが，夢や幻想を持って生きたいと思います。手塚さんやみなさんはどうでしょう。

［熊本県水俣市・田中智彦］

A ファンタジーとは何か？そう訊かれると困る。「人それぞれだね」という答が一番簡単なんだけど，それではおもしろくないね。ぼくが思う幻想とは，現実世界において，その人の背中を押してくれる役目を持ったもの。だから，その幻想が「現実のもの」であってもかまわない。それに対して自分なりの解釈をし（ここが幻想が幻想である由縁だと思う），役立てていけるもの――ぼくは，これを，いやこの行為を幻想であると信じている。

Q 手塚さん，こんにちは。ぼくの質問は，ファンタジーとSFについてです。以前，手塚さんは「SFも設定がちがうだけでファンタジーだ」と言われましたが，ぼくは，そのことが少し納得できないでいたのです。ぼくは，ファンタジーとは「幻想の世界の話」だと思います。それに対して，SFというのは文字どおり「空想科学の世界」です。ぼくも，ファンタジーとSFには共通点があると思います。それは，両方の根底に描かれている，まぎれもない自然です。しかし，ファンタジーとSFは，その描きかたが明らかにちがいます。ファンタジーとは自然とともにあり，その法則に従って万物が活動している世界であり，対してSFは自然の法則の上に成り立っているものの，そこに「人智」というものが働いていて，何らかの形で自然の姿が変わっていきます。それゆえ，ぼくはファンタジーとSFというのは共通点があるものの，やはり別物と考えるほうが……と思うのですが，どうでしょう。

［埼玉県狭山市・渡辺篤志］

A これはむずかしい問題だね。SFとひと言で言っても，かなりの細分化ができるし，中には「ファンタジー」と呼べないものもあるからだ。でも，SFの中でもファンタジーと言ってもいいものはある。時代設定が現在や未来だからファンタジーではなくSF――ぼくは，この安直な考えかたがまちがっていると思ったので，以前，そう書いたわけなんだ。それが誤解を招いてしまったみたいだね，ごめん。で，個人的な結論は「根底に流れているものが〝科学〟に依存していない」――これがファンタジーの条件ではないか，と。うーん，やっぱりむずかしい問題だね，これは。他の人の意見も聴きたいので，ぜひお便りください。え，Q&Aになっていないって？　いいじゃない，別に。

Q どうやったらうまくイラストを描けるようになるのですか？　教えてください。

［大阪府高槻市・VAMPIRE・DRAGON他］

A あのー，ぼくに訊いたって無駄なんじゃないでしょうか。で，隣りにいたくりひろし氏に訊いてみました。すると，「描きたいものだけでなく，描きたくないものも，とにかく何でも描いてみることが大切でしょう。描きまくることが上達の第一歩だと思いますよ」とのこと。がんばってね。

おっと，もうスペースがなくなってしまった。Q&Aとはいっても，読者のお便りコーナーとあまり変わらなかったようだねえ。

まあ，とにかくこれからもこういった感じでQ&Aをやっていきたいので，Q&Aコーナーにお便りを送ってほしい。最近文字ネタがあまり送られてこないので悲しいのだ。

頼んだよ。

プレゼント!

今月のプレゼントは，ぼくが執筆した小説をプレゼントします。

●最後の竜に捧げる歌　手塚一郎著（JICC出版局発行）　980円（税込み）　小説

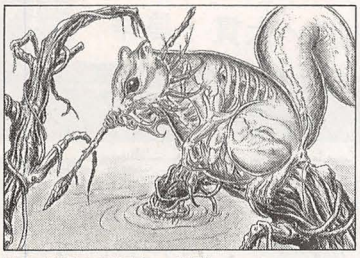
秋にでるであろう（本当だよ）ファン通別冊が待てない人は，ぜひこちらをどうぞ。しめ切りは9月15日。ファン通「最後の竜プレゼント」係まで。

今月のC.Cコーナー

どうも，どうも。C.Cコーナーです。先月の課題は「リスとミジンコの合成」でしたね。今月も優秀作を三つ掲載しておきます。

もう少しで掲載だった人は，栃木県の矢口くん，鳥取県のSOLWARDくん，千葉県はZUPもどきくん，大阪府のZIGZAGくん他。今回も力作が多くて選考に苦労しました。載らなかった人も，これにめげずまた送ってくださいね。お待ちしております。

さて，それでは来月の課題。千葉県松戸市・**サンバイマン**くんのリクエストで「クジャクとカモノハシの合成」。しめ切りは8月18日必着まで。



神奈川県小田原市・月影



愛媛県松山市・NAPP



香川県高松市・LOWE

ファンタジー通信伝言板・特別編

今月も特別編。このコーナーのハガキは縦なので注意してくださいね。









ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

関係ないけど，メジャー・リーグを観た。ガンヘッドも，男たちの挽歌IIも観た。本当はニモを観ようと思っていたのにオールナイトじゃやらないんだもんなぁ。ニモはファンタジー・アニメです。みんな観ようね。

それから，コンプレックスのライブに行くぞ。これも関係ない話だ。遊佐未森をプッシュする読者が多いけど，ぼくもCDを2枚とも持っている。噂だとベニー松山くんも彼女のファンらしいぞ。早くCD返しなさい。幻想音楽の特集もやりたいねえ。

それでは来月までお元気で……。



富山県婦負郡・Rouge of Gray

㊐：男のエルフだ。やっぱりエルフは載りやすいらしい



茨城県水戸市・坂谷　哲

㊐：天女ですね。こういった日本風の作品は少なくてね



埼玉県戸田市・Shin-しん

㊐：彼のイラストの中でも特にこれが好き。竪琴がいい



埼玉県幸手市・BIRON

㊐：ペンのにじんだ感じがいいんだ。実物を見せたい！



東京都北区・ALASKA

㊐：こういう物語を想像させるイラストもいいもんだね

テーブルトークRPGコーナー その14

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3話・禁じられた命③

ORG／大貫　昌幸

夏です。海です。山です。休みです。今回はこのコーナーも学生のみなさんと同じく夏休みにしようと思っていました。ところがぎっちょんちょん。その計画がばれたところ，担当さんからきつーいおしかりを受けてしまいました。

ぐすん。夏休みがほしい。

というわけで，今月もベーマガ特設シアターから，TRPG・ワープスファンタジーの誌上リプレイをお送り致します。

キャラクター紹介

シュレア・ストランディ・バックホーン



有角族の女戦士（2レベル）。今回のストーリーではGMの陰謀により登場した実の姉シルヴィアに，命を狙われる羽目になってしまった。

シド・ウェットブレイド



精霊族（アルフ），ウィンデーネの魔導戦士兼魔術師（1レベル）。本人は意識してなくても，まわりから見ればしっかりギャグ・メーカーである。先月は早くもヒーロー・ポイントを一つ消費（むだづかい）した。

ジョン・カーター



トリコーン（三本角の有角族）の狂戦士（2レベル）。今月はマーティンとの必殺ダブル・バーサークが炸裂する予定。昔受けた傷により，左目は失明しているそうである。

マーティン・カーペンター



唯一人間のキャラクター。職業は狂戦士兼聖職者(1レベル)。彼に聖職者としての力を与えているのが，実は邪悪なる神々ではないかというううわさが一部にある。

フィーニア・リフレイン



第2話から登場のニュー・キャラクター。有翼族の女聖戦士(1レベル)である。アクの強いキャラクターに毒されないでほしいという読者の期待する声が多い。

モード・アダムス



前回の冒険ではまったく存在感のなかったNPC。現在キャラクターのグループはこの女性の家に居候している。

今回より，一般人から冒険者に転職した。

エチュード5

GM：さて，シルヴィア配下の忍者集団との戦闘再開です。

ジョン：マスター。このラウンドから戦闘に乱入していいんですよね。

GM：乱入ねぇ……。

マーティン：ジョンはすぐにバーサークしたようだけど，こっちはまだする必要はないな。ダブルメイスで殴りまくりましょう。

GM：ちょっと待ってね。ザコキャラの攻撃が残ってるから。えーと。シドとフィーニア。それにシュレアに攻撃です。先に回避判定してください。

シュレア：−4。

フィーニア：−7。

シド：−5。

GM：はずれはずれと。あっ。シドには命中ね。貫通力8で，ダメージは6。

シド：ふふふふふ。こんな時のために，前回の冒険で得た金で，スティール製のチェイン・メールを買っておいたのさ。防御値は9。そんな攻撃は却下である。

GM：ほっほほほ。寝ていたところを襲われて，武器を持たずにでてきた奴がアーマーを着ているのかぇ？

シド：しまった。ならヒーロー……。

GM：ポイントを使うのかぇ。二つ目だよ。

シド：やめます。

GM：ならダメージ6ネ。

シド：げしょ。

GM：ではあらためてイニシアチブです。

ジョン：ウラーウラー。叩き切るぞ！

★

さて，ジョンとマーティンの乱入により，忍者集団との戦闘はキャラクター・グループの優位に進行していきました。シルヴィアの盾になって1人また1人とザコ・キャラクターは倒れていきます。名無阿弥陀仏。

★

シド：私はモードさんの護衛につきま



しょう。

GM：そうですね。当然彼女も騒ぎを聞きつけて，起きてきていますから。

シュレア：「シルヴィア。昔のことで私にうらみがあるなら，1対1できたらどうなの。ザコはほとんどいなくなったわよ」

GM：「昔のことなんかどーでもいいのよ。あなたの命さえもらえれば」とシルヴィア。

フィーニア：「いかにシュレアさんのお姉さんとはいえ，邪悪にくみする者は容赦しませんよ」

GM：「これはこれは，先ほどの聖戦士殿か。容赦しないならどうします?」

フィーニア：「切ります」

GM：「ほほほほほ。これは勇ましい。まるで力しか能のないシュレアのようね」

シュレア：悪かったわね。

GM：話ながら，シルヴィアはふところから拳大の石のようなものをとりだしました。

シド：なんじゃ

マーティン：もんじゃ。

シド：まじめに何です?

GM：カメのようですね。

シド：カメ?

GM：そうですよ。シルヴィアは「ほほほほほ。我が暗黒の力を思い知るがよい」と言うと，呪文を詠唱しはじめました。

フィーニア：切りにいきましょう。

GM：まだザコキャラがいてシルヴィアのところにはいけませんよ。

フィーニア：上からは?

GM：家の入口は狭いから飛んではいけませんね。で，シルヴィアの手から真っ黒い光が発せられてカメへと吸収されていきます。

シド：カメがマテリアル・コンポーネント(＊1：一般的に魔法をかける場合に必要な物質のことです。ワープスファンタジーのルールにはありません）なんですか。

GM：そんなもんですね。光を吸収したカメは巨大な怪物へと変身していきます。「いでよ。妖魔獣！ 我が可愛いき僕よ」

マーティン：ぎょぎょ，ぎょだーい。

ジョン：逃げようかな。

マーティン：お前はバーサークしているから突っ込んでいけ。

ジョン：マーティンもこい。

マーティン：やだ。

GM：決断力チェックして。

マーティン：くそう，失敗だ。マスター，バーサークして突撃します。

ジョン：ラッタラッタラッタラ〜。ラッタラッタラッタラ〜。ほんとうはいきたくないんだぞ。

シュレア：それより，その怪物，ほんとうにイラストと同じ大きさなんですか。

GM：いやね。イラストの指定を間違えたらしくて。本当はダンゴ虫かヨコイ虫みたいなはずだったんだ。『赤影』にでてきた〝グロン〟みたいなやつね(＊2：古い。あまりに古くて今の読者にはまったくわからないだろう。知っている人はお手紙ください)。丸まって転がる奴って言ったらこうなったの。

フィーニア：それにしてもデカいわね。

GM：この家なんかは一潰しだね。怪物は体を丸めるとボールのように転がってきたぞ。

シド：しかし，何ちゅう怪物だ。

GM：シドの横でミス・モードが，「あんなのが転がってきたら，この家なんかペチャンコになってしまいますよ」と震えているよ。

シド：「だいじょうぶですよ。きっと」マスター，エネルギー・ブラストを使います。

GM：ほい。ではイニシアチブをどうぞ。こっちは7。

マーティン：とったぁ！「行くぞジョン」

ジョン：「おう。ついにスティール製のポールアックスを使うときがきたぞ」

GM：「ほほほほほ。元気のいい坊やたちね」と，これはシルヴィアのセリフ。こんだけデカいから，こっちの回避判定はなし。20がでないかぎりオートマチックで命中していいよ。

ジョン：やったね。ダメージは104。貫通力は108ね。

シュレア：108? さすがバーサークしているとすごいわね。

マーティン：こっち56ダメージ。貫通力は7です。

GM：ふふふふふ。

フィーニア：でた。あぶない微笑み。

GM：さすがにダブル・バーサークは痛いけど。それだけではやられないのだよ。こいつはね。

GM：んで，こっちの攻撃。ゴロンゴロンと転がって，ジョンとマーティンはラックのアビリティー・チェックをしてください。

ジョン：失敗だ。

マーティン：こっちは成功です。

GM：ならジョンは100ダメージね。マーティンは10ダメージです。ジョンははじき飛ばされたという感じですね。

ジョン：100だぁ。死んじまうぞ。ヒーロー・ポイントを使いましょう。とりあえず二つ。12D6で，46と。ありゃまだ足りないぞ。三つ目だ。さらに6D6して，28だから，ヒット・ポイントとの合計が106か。そこから100を引いて，げげげのげ，残りのヒット・ポイントは6やんけ。

マーティン：ラッキー！ こっちは10ダメージですんだぞ。やはり日ごろの神への信仰のおかげだな。

シド：よし。こっちだ。エネルギー・ブラストに40MPを使った。

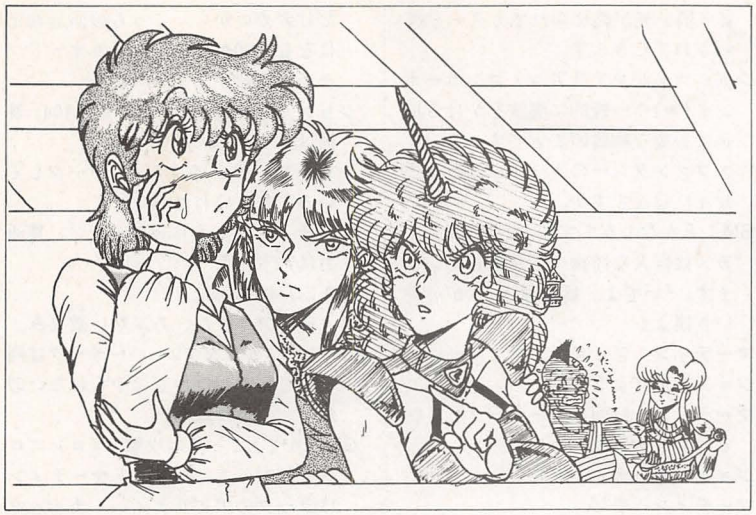
GM：おい。MPはそんなにないよ。

シド：ヒーロー・ポイントを使います。6D6して，18ですね。

GM：ヒーローの精神力か。しょうがないな。げっ。ラックのチェックに失敗したぞ。えーと。確かこいつには対魔法抵抗力はなかったよな。これはまずいや。

シド：ダメージ20D10して，やったね。かなり目がいいぞ。127ダメージ！





GM：マジでまずいな。しかしそっちもMPがほとんど残っておるまい。
シュレア：あとは切るだけよ。
フィーニア：同じく。
GM：ダメージ判定をどうぞ。
シュレア：22ダメージ。
フィーニア：13ダメージ。
GM：可愛いいもんだ。さて，つぎのイニシアチブ。こっちはなんと10。
フィーニア：何てマスターなの。
GM：では，ゴロンゴロンと，怪物はモードさんの家を完全に破壊してしまったよ。ミス・モードはショックで放心状態におちいっています。
シド：やってくれるぜ。
ジョン：しかし，もう一発くらってみろ！
GM：ジョンの一撃に耐えられるだけのヒット・ポイントを持っているわけがない。怪物はばったりと倒れてしまったよ。
マーティン：なら拙者はシルヴィアのところへと……。
GM：では6面体振ってみて。
マーティン：何だぁ？ 1だよ。
GM：ラッキー。今度はラックでアビリティー・チェックね。
マーティン：失敗です。
GM：するとマーティンはくるりと向きを変えると，キャラクターのほうに向かって突進してきたよ。
フィーニア：バーサークしたまま？
GM：そう。で，みんなが驚いているすきにシルヴィアは消えてしまった。
シュレア：「待ってよ。話しがあるんだから」
GM：返事はないよ。ただ，シルヴィアの使用していたマントが落ちているだけだ。
シュレア：とりあえずマントは拾いましょう。
マーティン：で，拙者は。
GM：フィーニアさんに向かって殴りかかったよ。
マーティン：すいません。これも，みんなマスターがいけないんです。
シド：後からストライキング。
ジョン：なら，その前にヒーロー・ポイントを使って大阪名物ハリセン・チョップ(＊3：ワープスフューチャーで実際にルールとして採用されています)。
GM：ジョンは気絶した。
シュレア：「すいません。私のために」
フィーニア：「よかったら，シルヴィアさんについて話してくださいませんか」
シュレア：「はぁ」
GM：「少なくても，私には聞く権利がありますよ。家をこんなにされたのですから」
ミス・モードも気をとりもどしたようですね。
シド：シルヴィアさんのマントがあるんですよね。
GM：はい。
シド：紋章のようなものは？ 刺しゅうとかイニシャルとか。
GM：目のような紋章がマントの裏側にあります。
シド：何の模様です？
GM：さぁ。
ジョン：アッ！バーサークの解除チェック忘れてた。マスター失敗したらヒーロー・ポイントを使いますよ。てい。3。成功です。マーティンも，そろそろ叩き起こしましょう。
GM：OK。どうやらマーティンは催眠術にかかっていたようだね。バーサークは，自動的に解除でいいよ。
マーティン：ふにぃ。
フィーニア：「それよりここでの話しも何ですから，休める場所にいきましょう。もう襲ってこないでしょ」
シド：「たぶんね」
マーティン：引っ越しだな，こりゃ。

エチュード6

というわけで，パーティはジョンの実家へと場所を移しました。そして，シルヴィアについてシュレアの知るかぎりのことを聞くことにしたのですが……。たいした話も聞けないまま，朝になってしまいました。

シルヴィアに関する情報は，マスターがシュレアにだけメモを渡しているのですが，この内容のどれとどれを仲間に話したらいいのか，シュレアは迷っているのです。もちろん，マスターがすべてを説明してもいいのですが，ある程度の個人的な情報は，プレイヤーに管理させるのもTRPGの楽しみかたの一つでしょう。だれだって，他人には話したくないことの一つや二つはあるものですから。

★

フィーニア：「まぁ，シュレアさんが話したくないならしょうがないでしょうね」
マーティン：「オレだけにはそっと話してごらん」
シュレア：……。
GM：「それにしても困ったわね。せっかく私の家をみなさんに使ってもらおうと思っていたのに」
シュレア：「すいません」
シド：「気にすることありませんよ。私がついてる」
GM：どっちに言ったのかな？ ミス・モードは少し当惑しているよ。
フィーニア：「ねぇ。それよりこれか



らどうします」

マーティン：「ふむ，拙者が思うに，とりあえず北へ。ユーグランドに行ってみるべきではないかと思う」

ジョン：「行ってどうするんだ」

マーティン：「少なくも，拙者とフィーニアさんには，北の海の邪悪なるできごとは興味の対象ではあるし，首なしデュラハンも，北へといっていたではないか」

フィーニア：「そうですね。旅の途中でシュレアさんには話せることからゆっくりと話してもらえばいいしね」

シュレア：「ごめんなさい。まだ頭の中で混乱してるから。落ち着いたら話すわ」

GM：「で，シュレアさんも北へ行くことには賛成なのね」と，ミス・モード。

シュレア：「はい」

GM：「なら，私もご一緒しますわ。さぁ，たいへん。したくをしなくちゃ」

シド：「モードさん。性格変わったんじゃありませんか?」

GM：そお。で，彼女は冒険者として君達に加わることになるんだけど，ご不満のかたは?

ジョン：いるわけがない。

マーティン：メンバーは多いにこしたことはない。

ジョン：なら目指すは北の海。用意ができしだい出発だな。

シド：「故郷か。何もかもみな懐かしい」

本当は何も知らんけど。ねぇマスター。私にも身内のNPCがでてくるんでしょ。楽しみにしてますよ！

GM：フフフフ。

★

ということで，今月はここまでです。予告どおり，一行は北の海を目指して出発しました。はたしてシルヴィアとシュレアの隠された過去の秘密とは。以下次号にご期待ください。

ルールの説明

さて，今月は予告したとおり，ワープスファンタジーに登場する魔法を紹介しましょう。ゲームにはたくさんの魔法が登場しますが，その中からキャラクターたちが使用するDランクのルーン・マジックとホワイト・マジックの解説です。シドの使用するウォーター・エレメンタル・マジックについては次回に説明する予定です。

ルーン・マジック

Dランクのルーン・マジックには全部で8種類が存在し，魔法にたずさわる者なら，ほとんどの者が使用できる基本的なものです。その中の二つは原則として魔導師専用ですが，ジェノサイド・ワールドでは魔導戦士も使用できることになっています。

1.イルミネイト
ローソクやランタンの代わりに，魔法の明かりを灯す呪文です。

2.ディテクト・マジック
魔法にかかっている物体や生物を発見する呪文です

3.ディテクト・オーラ
相手のMPを調べる呪文です。

4.シー・インヴィジブル
透明な物体や生物を見る呪文です。

5.スピーキング・マジック
知らない言語を話せるようになる呪文です。

6.アイデンティファイ・クリーチャー
生物の種族名を知ることができる呪文です。

7.エネルギー・ブラスト
シドの得意技の一つです。魔導師専用魔術で，敵にダメージを与えます。

8.リーディング・マジック
魔導師専用魔術で，外国語や初級のルーン文字を読むことができます。

ホワイト・マジック

聖職者や聖戦士が神々の力の証として使用するのがホワイト・マジックです。聖戦士は，魔法をおぼえる必要がなく，8種類の中から必要に応じて自由に使うことができます。

1.ヒーリング・マジック
失われたHPを回復する呪文です。

2.ディスペル・アンデット
アンデット・モンスターにダメージを与える呪文です。

3.ディテクトポイゾン
毒を持つ生物や毒に冒された物質を発見することができます。

4.ミション
自分のカリスマを上昇させることができます。

5.ホーリー・エンチャントメント
武器の貫通力を上昇させることができます。

6.カルム
恐怖を取りのぞくことができます。

7.ディテクトアンデット
アンデット・モンスターを発見することができます。

8.ホーリー・ウェポン
武器のダメージを増加させることができます。

読者のコーナー

どーも。毎月ご声援のおハガキをありがとうございます。みなさんからのご要望の多かった二つの企画（キャラクター人気コンテストとNPC募集）について，以下のように決定しましたのでお知らせします。

まずキャラクター人気コンテストですが，いよいよ今月からスタートさせたいと思います。今までは募集しても対象となるキャラクターが5人しかいませんでしたから，やりたくてもやれなかったのです。今は少なくても7人はいますからいいのではないのでしょうか。間にあえば次号から中間結果を発表していく予定です。ハガキにこのコーナーに登場した中から，皆さんがもっとも好きなキャラクター1人の名前を書いて送ってください。1人で何通のハガキをだしても自由です。

それとNPCの募集は次回からスタートさせたいと思います。簡単なキャラクター・メイキングなども次回で発表し，ゲーム本体をもっていない人でも参加できるようなものにしたいと思います。期待してくださいね。

その他にも，読者のみなさんが参加できる企画を募集しています。おもしろいアイディアがありましたら，どしどし送ってください。

個人的な報告

今度NCSのメサイヤブランドで発売されるPCエンジンCD-ROMのRPGのシナリオを担当することになりました。ゲーム・タイトルは「ソルビアンカ」。RPGとしてははじめてのSFもので，同名のOAVとのタイアップ企画です。なんと，ゲームとアニメが同時発売なのです。

ゲームは，大容量のCD-ROMの長所をいかして，大小8本のシナリオからなるマルチ・ストーリー方式を採用した新しいタイプのRPGとなる予定です。OAVのストーリーは8本のうちの一つにもアレンジしてシナリオ化してあります。

ソルビアンカとは，女ばかり5人からなる宇宙海賊で，古今東西の財宝を求めて，銀河系を荒らしまわっているお訪ね者の集団です。その彼女たちが探

し求めてるのが「失われた帝国の秘宝」と呼ばれるものなのですが，その秘宝にはとんでもない秘密が……というのがゲームのストーリーです。

システムの具体的な内容はこのスペースでは書ききれないけれど，TRPGの要素も十分に取り入れてあるので，このコーナーのファンには絶対のオススメです。イメージ的には，このコーナーのギャグのノリが楽しめてしまうという恐ろしいものなのです。つまり，純粋にストーリーを解くというより，ジョークやギャグの遊びの部分を強調したゲームと言えます。

発売はまだ先の話ですが，もし，プレイする機会があれば，感想を聞かせてください。

メタル・フィギュアとプレゼントのお知らせ

さて，**写真1**を見てほしいな。大分県の小手川君から，シドとマーティンのメタル・フィギュアが送られてきました。本当はもっと早く紹介するつもりだったけど，遅れてしまいました。もちろんジェノサイド・ワールドのキャラクターのメタル・フィギュアなんか市販されているわけがないから，ハンドメイドの作品ということになります。

メタル・フィギュアというのは鉛の人形のことで，TRPGのプレイにはかかせないアイテムの一つです。キャラクターの位置を表したり，ビジュアル面のイメージ・ソースとしては大切な役割を果たします。

たとえば，先月のデュラハン登場のシーンで，**写真2**のようなメタル・フィギュアを使用したのなら，雰囲気はぐっと盛りあがったはずでしょう。写真はシタデル社の作品です。

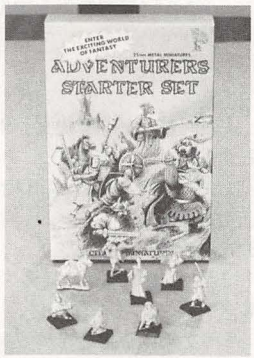
そこで今月のプレゼントは，シタデル社のメタル・フィギュアを輸入販売している㈱光和貿易さんのご好意により，アドベンチャースタートセット（**写真3**）を3名のみなさんにプレゼントします。内容は戦士(2)，魔法使い，ノーム，聖職者，馬，ドワーフ(2)の8体セットです。ぜひみなさんの冒険で使用してください。



《写真1》シドとマーティン（小手川君作）



◀《写真2》シタデル社のメタル・フィギュア



▶《写真3》アドベンチャースタートセット

希望の人は，マイコンBASICマガジン編集部「メタルフィギュア・プレゼント係」あてに，ハガキで応募してください。なお，住所，氏名，年令と，このコーナーに関するご意見・ご感想を簡単でいいから，必ず記入してください。締め切りは8月31日（消印有効）で，発表は11月号です。

＊　読者プレゼント，キャラクター人気コンテスト，このコーナーに関するお手紙の応募先は，下記住所まで。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社　月刊マイコンBASICマガジン編集部　テーブルトークRPGコーナー

＊　シタデル社のメタルフィギュアに関するお問い合わせは㈱光和貿易まで。

〒105 東京都港区新橋3-1-1　八州ビル別館

☎03-501-8801

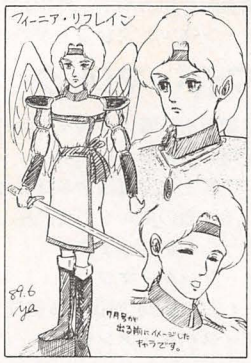
＊　WARPSに関するお問い合わせは㈱ツクダホビーまで。

〒111 東京都台東区元浅草1-3-1

☎03-843-1139・1130

イラストコーナー

ニューキャラクター，フィーニアとNPCのシルヴィアの人気は上々のようです。今月から開始したキャラクター人気投票にも，応募してくださいね。



by　YANAGI



by　ヒロ



by　かみひとし



by　HAZYむーん

見城こうじの

激論！ビデオゲーム

第3回　永久プレイ防止策

永久プレイ防止策とは？

プレイヤーが故意に同一場面もしくは同一か所に留まって半永久的にゲームを続けることを防止するためのプログラム上もしくはゲーム・システム上の処理のことを指す。

たとえば，『マッピー(ナムコ)』というゲームに「ご先祖様」というキャラクターがいなかったら，半永久的にドアでミューキーズをパタパタ飛ばして50Ptsずつ稼いで遊び続けるプレイヤーがでることになるだろう。たとえば，『ドラゴンブリード(アイレム)』というゲームにタイマーがなかったら，半永久的に戦士を地上に降ろしたまま敵を破壊して遊び続けるプレイヤーがでることになるだろう。こういったことがあるから，永久プレイ防止策の必要性がでてくる。このような処置は，営業的な事情(採算性)から，アーケード(業務用)・ビデオゲームを制作する際，無視することができない要素だ。無論，ゲームとしての緊張感を高めるという役割もあるので，家庭用ゲームでも盛り込まれている作品は無数に見ることができる。

なお，なぜ「永久パターン」と言わずに「永久プレイ」という表現を使っているかと言うと，「永久パターン」という言葉には「半永久的に得点を稼ぎ続ける」というニュアンスが強く含まれているからである。ここでは得点することができなくても同一か所に留まることができれば同じものとみなしたい。

永久プレイ防止六つのパターン

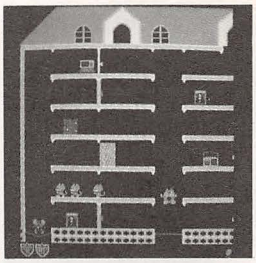
ゲームには，タイムアップという概念がつきものだ。タイムアップというのは文字どおり，プレイに設けられている制限時間を越えてしまうということ。永久プレイ防止策というのは，タイムアップ後に，何らかの形でプレイ続行不可能，もしくは続行が極めて困難になるような処置をとるということ。そのパターンには，以下のようなものがある。

①強制終了パターン

これは，時間切れと同時に強制的に1ミスという判定を受けるもの。このタイプのものは，当然のことながら画面上に必ずタイマー表示がなされている。そうでないとプレイヤーがなぜ死んでしまったのかわからないからだ。最近のゲームでいうと『大魔界村((カプコン)』などがこのタイプにあたる。ある意味でもっとも当たり前のやりかた。

②永久パターン(プレイ)防止キャラクター登場パターン

これは，ゲームファンにはお馴染み。永パ防止キャラ現れるところ，必ずドラマが生まれる，と言う人もいる。また，永パ防止キャラは，ビデオゲームにおいては常に最高の名脇役である，という名言をはいた人もいる。永パ防止キャラというのは無敵もしくは極端に高い攻撃力・耐久力をもってプレイヤーに襲いかかる敵のことで，プレイヤーを強引に殺そうと登場する。アルゴリズム的にもプレイヤーを直線的にねらって来るよう設定されているのが普通だ。『マッピー』のご先祖様，『ドラゴンバスター(ナムコ)』のケイブシャーク，『バブルボブル(タイトー)』のすかるもんすたなどが代表的な例。しかしなぜか永パ防止キャラには穴のある奴が多い。永パ防止キャラから逃げ切れてはいけないはずなのに逃げ切れたり，もっとひどいのは，永パ防止キャラをつぎからつぎへと殺して永久パターンができたり…(ミイラ取りがミイラに，というやつ)。まあ，それは余談である。



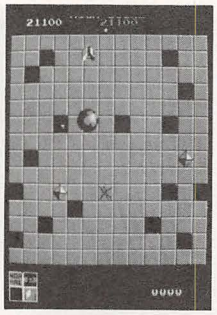
◀『マッピー(1983年・ナムコ)』。永久パターン防止キャラと言えば、このご先祖様は有名

③敵が異常に強くなる，もしくは数が増えるパターン

これは②のバリエーション，というよりはこの③の延長上に②があると考えたほうが正しいかも知れない。具体例を挙げると昔のゲームに多く，たとえば『トランキライザーガン(セガ)』は，エネルギーが0になると敵の猛獣が一斉にプレイヤーに向かって襲いかかってくるようになる。『ルパン3世(タイトー)』や『平安京エイリアン（電気音響など3社共同開発)』では敵の数がいきなり増える。『Mr. Do！vsユニコーン』に至っては，敵がより強力なモンスターに変身した上につぎつぎと分裂をはじめる。これらの中でも『平安京エイリアン』のタイムアップほど心臓に悪いものはなかった。「ピピピッ！」という音とともに，見る見るうちに画面がエイリアンで埋まっていく。しかもこれはプレイヤーが1度死んでもエイリアンの数はそのままの状態から再スタートとなるので，完全に詰んでいた。

④行動範囲が狭められていくパターン

このタイプのゲームを，すぐに三つも四つもリストアップできた人がいたら，かなりの通だ。これも言ってみれば②のバリエーションと考えることもできるが，要するにプレイヤーの行動の場を奪っていこうという発想の策だ。例を挙げるとまず『ポラリス（タイトー)』。これは，スタートしてから一定時間がたつと，画面端に➡マークが表示され，そこから先にはプレイヤーが移動できなくなるというものだ。それでいつまでもクリアできないでいると，ドンドン矢印が増えていき，ドンドン行動範囲が狭まっていくのだ。その他の例を挙げると『モトス(ナムコ)』『レインボーアイランド（タイトー)』などがある。この辺のゲームは，どれも比較的新しいので説明は省く。ただ，この中では『レインボーアイランド』はタイプが少しちがう。行動範囲が狭められると言うよりは，先へ先へと追いやられる感じのやりかただ。これとまったく同じタイプに『スプラッターハ



▶モトス(1985年・ナムコ)。同一ラウンドでねばっていると流星が降ってきてフィールドのタイルを壊していく。そこに敵が巻き込まれることもあるから楽しい

ウス(ナムコ)』がある。

⑤プレイヤーの能力が落ちるパターン

①を基本のタイプとし，②～④を外部からの圧力が強くなるタイプとすると，この⑤は②～④とまったく逆の発想から成るタイプだ。これは，タイムアップ後，それまで持っていたプレイヤーの能力が削り取られてしまうというもの。要するに，敵が強くなるのではなく，自分が弱くされてしまうのだ。これはなかなかユニークな考えかただ。ただ，実際にゲーム上でこのシステムが使われているものを見ると，有無を言わさぬ強引さを感じさせる。たとえば，『ラリーX(ナムコ)』。これはエネルギーが切れると煙幕が張れなくなり，スピードもドンドン落ちていく。そして，『ツタンカーム(コナミ)』。これは陰険だった。タイムアップになるとまったく弾が撃てなくなってしまうのだ。はっきり言ってつぎつぎとわいててくる敵を1匹も倒すことができなくなって，どうやって先へ進めと言うのだろうか？いっそタイムアップとともにひと思いに殺してくれたほうが，どんなに楽かと何度思ったことか。もう一つ，最近の例を挙げると『パックマニア(ナムコ)』。これは，時間がたつほどにパックマンのジャンプ力が落ちていくというもの。これも知らず知らずのうちに弱くなっていく，という点ではけっこう陰険という気もする。

⑥敵が逃げる・自爆するパターン

これは，あまり完璧な策ではないのだが，『ディグダグ(ナムコ)』や『ペンゴ(セガ)』のように，敵が最後の1匹になると，勝負を投げてどこかへ逃げていってしまい，強引にラウンド・クリアにしてしまうというもの。また，「グラディウス・シリーズ(コナミ)」のボスのように一定時間で自爆してしまうというのも同じような意味だ。

と言うことで，永久プレイ防止六つのパターンについて簡単に解説してみた。つぎの項ではこのパターンに属さないタイプのゲームについて考えてみよう。

永久プレイ防止策の必要のないゲーム

そう，残りのタイプのゲームとは，とくに永久プレイ防止策を盛り込む必要のないゲームだ。名前を付けるとすれば，「強制進行型ゲーム」とでも言えばわかりやすいだろうか。オーソドックスな例を挙げれば，強制スクロール・シューティング物がすべてそうだ。これらは，原則的に常にゲームが先へ勝手に進行し続けているので，プレイヤーが望んでも1か所に留まっていることはできないのだ。ただ，こうしたゲームではしばしばボス面が例外となる（強制スクロールが止まる，もしくはスクロールはしていてもゲーム内容は先へ進行しなくなる）。ボス面だけは，先の「永久プレイ防止策の必要なゲーム」に属するのだ。だからボス面に関しては，たいていのゲームが先の六つの策のどれかを適用して，永久プレイを防止している。また，この手のゲームでは，たとえばある場所で1upアイテムを取って，すぐ故意に死んでエリアをもどし，また同じ1upアイテムを取って…というくり返しによる永久プレイ（パターン）などが，たまに見つかったりするが，これはまた別問題なので別の機会に考えたほうが良いだろう。

この他に永久プレイ防止策を盛り込む必要のないゲームとして，『テトリス』がある。これも正に「強制進行型ゲーム」という表現がピッタリだ。これも説明するまでもなくわかると思うが，常にブロックが落下し続けているので，プレイヤーが意図的にゲームの進行を止めることはできない。よって永久プレイ防止策なんてものが介在する余地はない。

もう一つ有名なゲームを例に挙げると『スペースインベーダー(タイトー)』がそうだ。これも，『テトリス』とまったく同じ説明で事が済む。永久プレイ防止策といったものはまったく必要がない。

個人的な見解なのだが，永久プレイ防止策のないゲームというのは，ある意味で優秀なゲームだと考えられる。なぜなら，タイムアップ後の処置が必要ないということは，そのゲームの基本的なシステムの中にすでに“時間”との戦いという要素が組み込まれているということを意味するからだ。“時間”との戦いというのは，リアルタイム・ゲームの魅力を生みだす根源的な部分の要素だ。

もう少しかみくだいた表現をすれば，たとえば『大魔界村』というゲームでは，プレイヤーが死ぬ条件として，敵に触れてもいけない，弾を受けてもいけない，下に落ちてもいけない，その上さらにタイムアップの際も1ミスとなる。ちょっと考えてもプレイヤーがやってはいけない，もしくは注意しなければならないことが多過ぎる。これに対し，たとえば『テトリス』であるならば，このゲームにしても，時間との戦いがくり広げられているという点では，他のゲームと何ら変わりはないのだが，具体的にタイマーなるものが存在するわけでもなく，プレイヤーは，落ちてくるブロックをどう積めばよいか，を考えることに専念できる。言ってみれば，時間との戦いというおもしろさが，完全にゲームの基本ルールの中で表現され切っている。この点については，『スペースインベーダー』も強制スクロール・シューティングの類もまったく同様である。時間との戦いが，ゲームルールの中で表現され切っている分，ゲームがシンプルなのである。最後になって自論を一気にぶちまけた形になったが，ご理解いただけただろうか？

『最近のゲームについて』レポート募集中

最近のビデオゲームについて，あなたがどう思っているか，ただ今レポートを募集しています。とくに，この春から夏にかけて発売されたゲームについて，個別の批評・意見等のレポートをお待ちしています。字数は問いませんので，たとえば『ナイトストライカー』1本でビッシリ書いても，たとえば『ドラゴンブリード』と『オメガファイター』と『フェリオス』について200文字ぐらいずつ書くなどしてもかまいません。最近のゲームについて片っ端から書いてもかまいません。いいものが多く集まれば特集を組む予定です。

○**しめ切り**：9月8日の消印有効

○**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「激論！ビデオゲーム」係

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
大旋風 (東亜プラン/タイトー)	10,000,000+α	SSC-VAP NRO Mr.ヨダレすすり君 EXCEED-ELF	Pキャッスル(東京) PC早稲田(東京) PC巣鴨(東京)	各15〜16周目にて達成他1名
ヘルファイアー (東亜プラン/タイトー)	10,000,000+α	FREEZIN'	ゲーム中央プラザ(東京)	8−2で達成 残15機
マスターオブウエポン (タイトー)	3,685,900	SURPASSER JEE	WTT大街道 (愛媛)	全面クリア ボーナス×1
ウイニングラン <テクニカル> (ナムコ)	2′20″199	蘭♡夢子	PC巣鴨 (東京)	ゴール ノーマル設定
ウイニングラン <イージー> (ナムコ)	1′59″636	CHU. Q	プレイシティキャロットTOC(東京)	ゴール 予選・決勝共1位
ハードドライビン (ATARI)	346,858	STB	PCアビア (静岡)	※備考をキチンと記入してください
ターボアウトラン (セガ)	7′40″62	ComB-㋩体に悪いゲームだ。 AKD	ゲームセンターチューチャンピオン(岡山)	全16面クリア マニュアル使用 ノーマル設定
クラックダウン (セガ)	4,831,617	STI㋟	GB高田馬場 (東京)	全16面クリア 忍ボーナス×3
ゲイングランド <1P> (セガ)	31,418,795	VERCA-なっぱたごさくあとを頼む	モンキーハウス本館(福岡)	全40面クリア ノーマル設定
ロンパーズ (ナムコ)	9,132,090	IML-UUU㋟	星ヶ丘CH (愛知)	全61面クリア 1up×25
フリップル (タイトー)	95,890	Y. 384	サクセス香椎 (福岡)	16面 ノーマル設定
メタルホーク (ナムコ)	13,798	G. M. C. えるす	モンキーハウス本館(福岡)	全8面クリア 残機3 ノーマル設定
アサルトプラス <スーパー> (ナムコ)	3,232,150	RAMBLER-REI	PC早稲田 (東京)	全10面クリア 残機10 ノーマル設定
トンマ (アイレム)	977,400	HTL-Y. N㋠	PC早稲田 (東京)	全7面クリア ※連射装置付
ウィロー (カプコン)	2,208,950	ごきげんゲオゲオ㋭の人㋮	PC烏山 (東京)	全面クリア ノーマル設定
ストライダー飛竜 (カプコン)	493,550	W/Tたかの橋使用 ELT-KINだー	WTT山口 (山口)	全5面クリア ノーマル設定
ファイティングファンタジー (データイースト)	334,380	SHS-Y, N	ゲームセンター大野プレイランド(福井)	全面クリア ノーマル設定
ファイナルブロー (タイトー)	3,737,560	SGP・CLOTHO	ゲームインプラザオリンピアン(福岡)	全面クリア ノーマル設定
ゴールデンアックス (セガ)	偏差値 =514.5	SPREAM-I. Z	PC仙台 (宮城)	全5面クリア スコア=484.5 ティリス使用
クライムファイターズ <1P> (コナミ)	470	ComB-㋩KST コナミ版目撃？原田	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)	ボス・ステージ ノーマル設定
ギャングウォーズ (アルファ電子/SNK)	923,650	EAST-RVV㋬	ゲームセンターニュースター (三重)	全面クリア マイク使用 ノーマル設定
ワイルドファング (テクモ)	340,300	VERCA-HSA	モンキーハウス本館(福岡)	全面クリア ノーマル設定

今月のトップは**大旋風**！おおっと意外や意外！大量にでるかと予想された1千万点達成者はたったの5名！名前が4人まで載ってしまった！「全国○名のみなさん」になると思って手をひいてしまった人も多いのでは？ちなみに左の欄に名前の載らなかったもう1名は，やはりPC早稲田のシャワー氏です。

スーパーモナコGPはDRY，WETのトータル・タイムでミッション別集計！やはり「ドライブのニューチャンピオン」が予想どおりスタート・ダッシュをかけた！

天地を喰らうの戦いがおもしろい！結果としてはGUN氏とNEO氏で二分した形になったが，じつはこの2人にさらにMr.まさし君と銀玉マサやん氏を加えた4名による熾烈な争いがくりひろげられていたのだ！何しろ全4部門の得点上位3名はすべてこの4名によって占められているというからすごい！下の表を見てもらおう！

	GUN	まさし	NEO	銀玉
張　飛	1	2	3	
劉　備	1	2	3	
関　羽	4	3	1	2
趙　雲	2	3	1	

※数字は全国順位

銀玉マサやん氏はあえて1部門に絞り込んでいるが，残る3名は全員が全部門に申請している。先月のGUN氏の4部門独占に触発されたか，かなりの熱意がうかがえる。ちなみに関羽1部門に絞ったマサやん氏は残念ながら2位に終わっているが，1位のNEO氏との差はたった1,900点であった。策略は正しかったのだが，うぬぬぬぬ〜という感じだろう。

テトリスはパターンプレイの方法が見つかってしまったので，やはり集計を打ち切ったほうがよいかと思います。おごれるサルにお仕置を与えます，オラオラ。（見城）

■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
張　飛	5,655,200	RVS-GUN	プレジャーキャッスル(東京)
劉　備	5,640,400	RVS-GUN	プレジャーキャッスル(東京)
関　羽	5,675,400	I, L, G-NEO (南国)	ゲームセンタープレイシャトー (神奈川)
趙　雲	5,597,000	I, L, G-NEO (南国)	ゲームセンタープレイシャトー (神奈川)

■スーパーモナコGP(セガ)：ミッション別集計

トランスミッション	(トータル)タイム	D.P.	ドライバー	店　名
オートマ	6′21″79	4,418	CAN'-VEL 倉敷名物土曜夜市。	ゲームセンターニューチャンピオン (岡山)
4速	6′06″35	4,590	ComB-㋩4速は熱すぎる! AKD㋮	ゲームセンターニューチャンピオン (岡山)
7速	5′48″15	4,962	ML㋬-Jha	PC巣鴨(東京)

プレイシティキャロット小樽店　北海道

北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィロー	1,533,350	OAM-EBI㊗	ノーマルクリア
大旋風	1,747,430	OAM-MRX㊗	ノーマル3周目~40
トンマ	423,700	OAM-KAS' セッチー	ノーマルクリア
天地を喰らう（関羽登場）	5,182,200	OAM-KAS' あおの	ノーマルクリア
ゴールデンアックス（2P）	129.5 114.5	GRP-JAZZ PTR-JAZZ	TとGクリア
上海Ⅱ	1,122	びで+α	2周目2面
フリップル	72,590	びで㊗	12面
テトリス	ライン-538	Mr.小樽	レベル-99 999,999
パワードリフト（Cコース）	6'50"54	Y'	
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"273	Mr.零似	

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
ドラゴンブリード	552,200	F-Dumplings	6面ノーマル
大旋風	1,461,860	猿仙人（Newモンキー）	3周目A23連打
ゴールデンアックス	偏差値-120	紅白饅頭	ALLギリアス
フリップル	79,750	F-Dumplings	14面
四川省	1,714	momoe	5面
原始島	1,595,550	猿仙人Jr ナメンナ/	ALL連打
マスターオブウエポン	1,517,560	鳥-CPU-荻野	ACT-6
アクトフェンサー	9,999,990	Hボタン君	4周目3面連打
クライムファイターズ	89		3面
テトリス	749,178	Mr.コサック	ライン999 レベル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
アクトフェンサー	10,000,000+α	EGA-S・T	4-3ノーマル設定
大旋風	3,220,930	EGA-YMS	5-51連射付
ウィロー	1,300,750	EGA-BCG	ALLノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'27"327	なぞの人	ALLノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'04"224	EGA-EKD	ALLノーマル設定
ワルキューレの伝説	1,164,510	PGP-RII	ALLノーマル設定
天聖龍	15,650,500	元祖 EGA	ノーミスALLノーマル
トンマ	484,300	SPREAM-K・S	ALLノーマル設定
天地を喰らう（関羽部門）	5,037,900	H・A	ALLノーマル設定
テトリス	375,939	M.O	ライン506ノーマル設定

ゲームコーナーロン　北海道

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンブリード	305,600	川岸佳由	3面
クライムファイターズ	96	北陵高の岡崎	2-4
テトリス	999,999	㊙	ライン-999 レベル-99
ターボアウトラン	9'28"73	安藤	オートマクリア
ヘルファイアー	480,100	安藤	4-30
原始島	317,000	金子	4面
ワルキューレの伝説	736,320	手稲高のキーサン	クリア
ダッシュ野郎	133,370	㊙	7面
ベイルート	559,900	CPU 荻野	クリア
コンチネンタルサーカス	4,869,170	北陵高の JR	JAPAN 1位

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
ゴールデンアックス	223.3	中野力也	偏差値-253.0
クラックダウン	262,903	OGC-ZEATER㊗	忍×2 4-1
ベイルート	367,900	OGC-ZEATER㊗	ALL
ターボアウトラン	8:24:29	中 村	マニュアルALL
パワードリフト（Cコース）	6:54:12	伊藤昌志	㊎アターパーナー
テトリス（ライン部門）	705	オバタリアンはやめられない。だれのせ	レベル-99
テトリス（スコア部門）	648,264	いでもありゃしないみんな私が悪いのさ	レベル-99
ゲイングランド	30,475,355	豊島好孝	ALL
ストライダー飛竜	183,550	高橋 功	ALL
オーダイン	1,083,020	OGC-ZEATER㊗	ALL

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
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"250	CHAT-INF-ずるずる	
ワルキューレの伝説	1,081,750	CMACHI	全面クリアノーマル設定
大旋風	1,067,970	ESFORCE-トニー譚	2-43ノーマル設定
天地を喰らう（関羽部門）	5,196,700	ARA	全面クリアノーマル設定
ロンバーズ	3,282,960	E^2 A(C)	全面クリア 1up×13
ストライダー飛竜	374,350	NORI	全面クリアノーマル設定
上海Ⅱ（1P）	936	ESFORCE-BEER	7面
ウィロー	申請者募集		
フリップル	申請者求ム		

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
ダートフォックス	4'05"26	NGM-BIN	4P,ゴールノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"632	T..	ALLノーマル
スーパーモナコGP（7速）	2'55"09	ZEUS	DP-4763ノーマル
ハードドライビン（ナムコ）	186,013	BEBE	5周ノーマル
アクトフェンサー	9,999,990+α	BREM-佐藤直行	5-3ノーマル
ゴールデンアックス	238.0	BREM-佐藤直行	T-20ティリス
ウィロー	1,483,000	BREM-佐藤直行	ALLノーマル
大旋風	1,378,970	Y'	2周-62面ノーマル
トンマ	641,700	BREM-VATSHU	ALLノーマル
フリップル	65,800	ニコチン大王	12面ノーマル

ウィルトークタイトー盛岡店　岩手

岩手県盛岡市大通り1-10-14 ☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TATSUJIN（ノーマル）	10,000,000+α	IDA	8-2にて
大旋風（ノーマル）	1,664,020	FSP-ICH	3-32
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"644	CHAT-INF-ずるずる	ALL
ウイニングラン（イージー）	2'04"240	CPLX-KEYBOY	ALL
フリップル	68,890	FSP-ICH	11面
上海Ⅱ（イージー）	1,562	NORTH-AXA	2-5
天地を喰らう（趙雲部門）	5,100,600	FSP-ICH イージー時のきろく	ALL今はノーマル
グラディウスⅡ（イージー・4機）	2,160,000	KON	4-5 (6)-F
トンマ（ハード）	163,900	FSP-ICH	ALL,残5（1ミス）
ウィロー（ノーマル・5ゲージ・3人）	ALLクリア	FSP-ICH, KON, DIS	3名様

ハイテクゾーンセガ山形　山形

山形県山形市七日町2-1-8 ☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ターボアウトラン（コックピットタイプ）	8'27"15	ATM-ドッギャーン（VTM）	酔直イージーマニュアル
ウィロー（3人・ノーマル）	1,575,950	FHERISTAS-GIN	1コイン全面クリア
テトリス（イージー）	999,999+α	KAN	ライン数594 ※連成
ゴールデンアックス（アックス使用）	偏差値-250.0	村さん（B氏）	ポイント220 ALL
ゴールデンアックス（テリス使用）	偏差値-257.0	RMC-SHO	ポイント227 ALL
ゴールデンアックス（ギリアス使用）	偏差値-266.0	RMC-SHO	ポイント236 ALL
ファイナルブロー（ノーマル）	2,047,390	RIE,HATADA	1コイン,全面クリア
パワードリフト（Dコース）	6'46"00	MARO	6面クリアノーマル設定
ゲイングランド（1P・敵ノーマル）	31,904,345	青木教授	ALL 200秒設定
ワイルドファング（1P・敵ノーマル）	62,650	BOB㊗	1コイン,2面入荷2日目

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
天地を喰らう（趙雲部門）	4,940,600	CCB	ALLノーマル
ゴールデンアックス	208.5	眺に全とられたメロー男/	偏差値-238.5ノーマル
ロンバーズ	2,388,690	LAP-ZENTAC	ALL 1up×2
ワルキューレの伝説	1,010,021	WYT-青島びいる娘-Out	1コインALL
ギャングウォーズ	112,360	お酒が主食のメロー君/	3面ノーマル
忍者龍剣伝	77,500	本家猛体キッカー/NTS-BBC!!	4面3人設定
大旋風（2回目のプレイ）	520,400	AV6-祖風コージの接室-FOEかん	エリア60ノーマル
ダブルドラゴンⅡ	137,230	AV6-正義のオタク-B-B	ALLノーマル
ウィロー	98,150	AV6-愚のオタク-B-B	4面ノーマル
アサルトプラス（最短時間部門）	7'49"	WYT-猛体キック娘-out	ALLイージー

アビリティーズジャスコスクラム　宮城

宮城県仙台市松森宇後田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フリップル（ノーマル）	55,360	ZYX 会長（拘藤夢）	10面
大旋風（ノーマル）	1,198,530	ZYX 会長（拘藤夢）	2面エリア61
ウィロー（ノーマル）	1コイン全面クリア	HIR ㊗	氷ぺのため1コインALL
ギャングウォーズ（ノーマル）	193,260	ZYX 会長（拘藤夢）	ALL,なぞなたやろう
アクトフェンサー（ノーマル）	3,116,180	HAM 氏 ㊗	1コイン 2-2
天地を喰らう（猛飛部門）	5,185,300	CO.1	ノーマル,1コイン,ALL
ハードドライビン（ノーマル）	218,646	WAT 氏	CHS 1'26"14
天聖龍（ノーマル）	15,334,100	K,M くん ㊗	1コインALL
テトリス（ノーマル）	866,977	㊙ のZZZ	ライ-999+α レ-99+α
ワルキューレの伝説（1P）	1,131,964	KTS ㊗	1コインALL

プレイゾーンジャック&ペティ山大前店　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
ウィロー	1,642,050	FHERISTAS-GIN	ALLイージー
大旋風	1,005,380	AFC-Sirle's㊗	2周目-46ノーマル
ギャングウォーズ	200,940	YSK	5面ノーマル
プラスアルファ	10,000,000+α	FHERISTAS-GIN	7周目7面残17ノーマル
ゴールデンアックス	偏差値-237.0	NG	ALLノーマル,ティリス
ラストサバイバー	1000,000+α	えのけ㊗	3周目ノーマル
天地を喰らう（趙雲部門）	5,248,700	AMP-S.K	ALLノーマル
天地を喰らう（関羽部門）	5,233,600	AMP-JOJO	ALLノーマル
天地を喰らう（趙雲部門）	5,107,100	AMP-S.K	ALLノーマル
天地を喰らう（2P・趙雲&趙雲）	6,007,600	HIR & CBA	ALL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"946	RVF/M10	ノーマル
プラスアルファ	3,686,000	ひろぼんⅡだ/	3-4
フリップル（1P）	70,740	いろは（NABAKOV）	11面
大旋風	961,470	SARGM-VIC	
ドラゴンブリード	58,200	AAA?	入荷初日
ウィロー	256,200	まりもだクン	6面
クラックダウン（1P）	248,153	ひろぼんⅡだ/	
ワルキューレの伝説（1P）	1,081,880	㊙にかったぜ～MYM	
コンチネンタルサーカス（1P）	クリア/	?プレイヤー不明	
サイバリオン（実戦機）	15,216,340	ひろぼんⅡだ/	200×2 20×3

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
ダートフォックス	4'02"12	FAL	ALL
★ゴールデンアックス（1P・2人設定）	偏差値-514.5	SPREAM-I.Z	スコア484.5女使用
トンマ	953,100	SPREAM-SAKI㊚	ALL
ウィロー（2人設定）	1,601,700	SPREAM-SAKI㊚	ALL
ギャングウォーズ	396,980	CYBER-RYU爺	ALL
プラスアルファ	10,000,000+α	SPR-SAKI㊚ AION-ALP	8-6 7-7
スーパーモナコGP（4速）	DP 4,250	ロトゲーWAT氏	ALL LAP不明
原始島	1,591,700	SPREAM-SAKI㊚	ALL
フリップル	61,550	MAN	11面

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
フリップル（ノーマル）	72,260	FIN & YUI	12面1P
大旋風（ノーマル・3機）	1,106,840	No.5	2周目エリア52
ウィロー（ノーマル・2人）	1,571,250	LSP-SAYⅢ	ALL残9
ギャングウォーズ（ノーマル・3人）	200,220	TTG-ARS（ジャッキー使用）	ALLおわり方が変
ゴールデンアックス（ノーマル・2人）	272	たかくん（ティリス使用）	ALL偏差値302.0
原始島（ノーマル・3機）	1,619,600	No.5	ALL
天聖龍（ノーマル・3機）	25,446,800	NEB	ALL,残24 5up×2
天地を喰らう（趙雲部門）	4,457,000	P	ALLノーマル設定
クラックダウン（新VER・1P）	4,447,253	LSP-MSO-06 OUT	ALL忍×1 ノーマル3人
ワルキューレの伝説（ノーマル）	1,395,650	TTG-DSK	ALL◎×4 神様×4

チャレハイ通信

★ゲームプラザヴィクトリア(北海道)

●ドラゴンブリード，はっきり言ってゴールドで行けば1周目は比較的簡単だと思います。

★ハイテクランドセガ五所川原(青森)

●先日，田舎(いなか)には珍らしく，外人客が来まして，子供達が珍らしそうに見ていました。…が，足が長いので，ヒザがテーブルの上を越えて，まるで大ぐもがプレイしているみたいでした。ちなみにゲームは『ゴールデンアックス』でした。ハイスコアをだせば，おもしろいのですがネ!

★アビリティーズジャスコスクラム(宮城)

●当店では有線放送をガンガン流していま す。有線へ，お好みの歌をリクエストしよう!! TELは022-264-1255です。

★宮城野原CH(宮城)

●つぎの集計には，マグマックス（日物）をだすつもりです。やっぱりあの頃のゲームはおもしろいものですね。

(EGA-EKD談)

★秋田CH(秋田)

ハイテクランドセガペルル　埼玉

埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィロー（3人設定）	1,633,950	鳥山憲元気-TOPA Z㊫	ALLクリア ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	887,214	T&F/Y.M ハマー	レベル-99 ライン-940
スーパーハングオン（ビギナー）	2'50"44	ちゃっぴーまだだ	ノーマル
スーパーハングオン（ジュニア）	4'56"28	上と同じです/	ノーマル
スーパーハングオン（シニア）	6'53"73	そお言うわけで	ノーマル
スーパーハングオン（エキスパート）	9'00"65	‥すみません!/	ノーマル

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
スーパーモナコGP（オートマ）	6'29"39	くどう	DP3963 ノーマル
M.I.A	635,670	人質笠国王 KSD アバヨ	1コイン 2-4
メタルホーク	10,027	マルクス アクセリウス・アントニウス	1コイン ALLクリア
上海II	648	ウチのチェイスHQ ベリーイージーだよ	1コイン
クライムファイターズ	62	宮脇 鉦真 ハナクロビジョー	1コイン
プラスアルファ	8,959,000	カールシゲユキ	1コイン
ウィロー	1,235,100	おロの臭う男 シゲユキ	1コイン ALLクリア
ワルキューレの伝説	1,388,570	おロの臭う男 S・シゲユキ	1コイン ALLクリア
ゴールデンアックス	295	ハッキー	1コイン ALLクリア
大旋風	636,260	TON TON	1コイン

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
ゴールデンアックス	326.5	まつおにやん	優差値356.5 ティリス使用
大旋風	2,840,360	INFINITE -FLY	5周 ターボ付
ウィロー	1,409,900	TND	ALL,残1 ノーマル設定
プラスアルファ	10,000,000+α	AUA¹/INFINITE-FLY	ノーマル設定
プラスアルファ	6,332,500	G.M.C.YAS	5周目3面 エブリなし
ワルキューレの伝説	1,713,780	まつおにやん	ハート5個 イージー設定
テトリス（イージー）	999,999+α	まつおにやん	ライン671にて達成
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"549	GILLES VILLENEUVE	盤ターン?何すかそれ??
ウイニングラン（コースレコード）	34"498	参考資料の為に死んだ少年 JAL㊙	スピードC タイムB
ダライアス（Zゾーンウェーブ）	5,662,730	MGZ-JETOBOY-EIL	おかずなし イージー設定

上福岡ビッグキャロット　埼玉

埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大旋風	7,625,270	AAC-ABU⑤	12周目 13エリア
ウィロー	1,617,950	鳥山憲元気-TOPA Z㊫	ALL,残1
上海II	1,148	ジャンボ尾崎	
天地を喰らう	5,361,800	AAC-ABU⑤	ALL,猛発
ワルキューレの伝説	1,530,010	鳥山憲元気-TOPA Z㊫	ALL
アクトフェンサー	9,999,990	AAC-ABU⑤	4-3 1ミス
ストライダー飛竜	272,250	NSR-Jha	ALL 3機
ロンパーズ	1,717,160	KC-YEN	ALL
ウイニングラン（テクニカル）	3'37"171	KC-END	予,決1位 6周設定
テトリス	999,999	ガレ	ライン 999+α

プレイシティキャロット田町店　東京

東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フリップル	86,650	サラダーがライバル Sir	13面 ノーマル設定
大旋風	844,200	キャプテンがライバル CNL	5-30 ノーマル設定
ウィロー	1,668,000	㊫㋮㋮	ALL ノーマル設定
ギャングウォーズ	142,680	TEAM ビザカリ	4面 ジャッキー
ウイニングラン（テクニカル）	2'25"664	やりすぎて入院神体へるにあん©	タイムランク C
アクトフェンサー	9,999,990+α	ACT-EMPTY（田町突貫凡遺）	長い間お疲れさまでした
ハードドライビン（チャンピオンシップ）	1'26"86	現役世帯当分無理? 管理人© （入院中）	ナムコVER オートマ
ワルキューレの伝説（2Pトータル）	1,159,880	㊫㋮㋮ OAG²-PON㊙	50万ボーナス ノーマル設定
イメージファイト（ターボ付）	1,141,800	亀戸妻の島ホテルは只今閉鎖中です©	3-8 ノーマル設定
ダートフォックス（完全1P）	入荷してません	置き場所ありません	FL壁在です

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
大旋風	1,826,510	ぐ	連射装置使用
テトリス	774ライン	まつおにやん	得点カンスト 必修
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"781	ACU-TECCHI	目標20秒台
ウイニングラン（イージー）	申請者なし	話の錬金術師もまっ青/挑戦者来たれ/	タイムA スピードC
天地を喰らう	5,146,600	中村由真まわし屋	1コイン,全面クリア,連撃
大魔界	3人目	フルーツバスケット 最好会そのIKOZ	1コイン つかものども
上海II	420牌	MGN-ナムラヨズノフ ムロジータ	?牌4ケ ヘルパー使用
テトリス（偶然珍プレー部門）	777,777	大井競馬は新潟社におまかせ!/KOZ	ライン920 突然変異形態

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
ウィロー	1,569,950	サクセス古賀KSS	ノーマル ALL
ゴールデンアックス	132.5	須藤	ノーマル ALL
大旋風	685,780	NTT	ノーマル
天地を喰らう（銅像部門）	4,047,600	ILS	ノーマル ALL
プラスアルファー	10,000,000+α	ILS,内藤,K.I	7-7へ8-3 ノーマル
ワルキューレの伝説	1,606,780	K.I	ノーマル ALL
原始島	312,400	IST	ノーマル
ストライダー飛竜	297,300	岡田	ALL ノーマル
クラックダウン	4,351,455	KRA	ノーマル ALL
上海II	822	H.Y	ノーマル,?ナシ,6面

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（イージー）	1'59"636	CHU.Q	超新星タイム ALL,1位
ウィロー	1,615,950	㊫㋮㋮（休憩中）	残0
ウィロー（ノーミス部門）	1,411,200	㊫㋮㋮（鮫/で仙人ボンバー）	6面ZAP有
クラックダウン（1P）	3,803,716	JAG-DMCの弟子㊙	1ミス,ALL もうないです
ファイナルブロー（1P）	2,576,340	SIG（今はシンプル）	4KQALL FBはなし
ドカベン（1P）	37,220	㊫㋮㋮（警声選士II 希望/CPC田町）	明訓対白新 6対3で勝利
大旋風（入荷・連射告知）	よくある間違い「大風風」	入荷済・ノーマルラインクで,連射付き/	1千万挑戦もできる!/
フリップル（入荷告知）	誰かエンディング見せて♥	入荷済・超ハマリゲームだっ	サラリーマンも夢中/
天地を喰らう（連射告知）	うりゃりゃりゃりゃへっ/	生協帳干竿で流星剣に挑戦だっ/	早くしないと消えるかも?
スーパーリアル麻雀II（復活告知）	復活しました♥	PIVに向けて,訓練に最適（ウソ）	ばっちし/ばっちし/

ゲームブティック高田馬場　東京

東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィロー（点かせ部門）	2,131,350	HTL-Y.N.	ノーマル ALL
★クラックダウン（1P）	4,831,617	STI㊓	ALL忍3 ボム×3
ウイニングランSTD（テクニカル）	2'22"876	ケケ・ロズベルグ	ノーマル サギ技なし
ギャングウォーズ（1P）	653,680	PSY-/"切がある-/ オバアア/	3面参考 ノーマル
ゴールデンアックス（おねーちゃん部門）	246.5	S.N	ALL ノーマル
天地を喰らう（強発部門）	5,288,700	ぱくだんいぬ	ノーマル ALL
フリップル	52,660	まだいける絶	9面 ノーマル
大旋風（ノーマル・連射付）	玉砕		
メカナイズドアタック（ランクイージー）	310,490	吠える男,水木一郎	4面
ザイオット（1P）	名称変更反対/GB一同	V2以上はほどほどにしろよ/	イージー

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
ウィロー	1,833,650	MIRAGE-MAX	ALL,2段 ノーマル
スーパーモナコGP（7速）	6'01"38	Willy	DP-4772 ノーマル
ギャングウォーズ（1P）	514,880	最終兵器	トラで死,たぶんJacky
ゴールデンアックス	221.5	Fin+LCY	優差値259.5 ティリス
プラスアルファ	10,000,000+α	Willy	8-6で達成 ノーマル
フリップル	63,800	さかい	10面
大旋風	1,769,570	Y.I.SYI	3-46 ノーマル
原始島（1P）	1,608,900	Y.I.SYI	クリア ノーマル
テトリス（ノーマル）	999,999	Willy	798ライン
パワードリフト（Dコース）	6'45"83	MSP-OAG²-PON㊙	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
天地を喰らう（開羽部門）	5,673,500	鎧玉マサやん	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（猛発部門）	5,599,800	WINK-ZEDさん㋮	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（超震部門）	5,290,000	内視鏡検査を受けた店員てっちゃん	ALL ノーマル設定
★ウィロー（2人,ライフ3）	2,208,950	ごきげんがオオオ友の人㊙	ALL ノーマル設定
ゴールデンアックス（ノーマル）	459.5	AI	優差値489.5 アックス使用
ギャングウォーズ（ジャッキー）	531,260	カチカチ・ダルマスM.C.K	ALL ノーマル設定
フリップル	86,020	犬	14面 ノーマル設定
プラスアルファ	10,000,000+α	ゲオ・コーポレーション-M.C.K.	8周目3面にて達成
㊙トンマ	871,900	執筆的指導男㊙（例は所設の所）	ALL ノーマル設定
ポケットギャル	70,800	PSI	4人目で点線ボール3設定

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
★スーパーモナコGP（7速）	5'48"15	ML㊙-Jha	DP-4962トータルタイム
スーパーモナコGP（4速）	6'07"77	CRAMP BOY	DP-4559トータルタイム
スーパーモナコGP（オートマ）	6'23"01	DCC-AGAS-Rimi	DP-4412トータルタイム
☆大旋風	10,000,000+α	他1名はやめて EXCEED-ELF	R.15で達成 ※連射機能付
ウィロー	1,675,850	HST-Messiah	ALL ノーマル設定
フリップル	84,130	あさき	14面 ノーマル設定
ギャングウォーズ（ジャッキー部門）	745,070	最終兵器	5面 ノーマル設定
天地を喰らう（銅像部門）	5,503,500	RVS-GUN	ALL ※連射機能付
★ウイニングラン（テクニカル）	2'20"199	鹿♡夢子	ゴール ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	1'59"863	鼻におぼえがありすぎてわからない-希	ゴール ノーマル設定

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
ウィロー	1,613,050	IKN-TAKE	ALL ノーマル設定
大旋風	4,443,680	AEX-でで-ん	8-46 ノーマル設定
クライムファイターズ	224	ABT-NOM	4面 ノーマル設定
天地を喰らう（超震部門）	5,360,400	ZAC	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（猛発部門）	5,389,900	ZAC	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（開羽部門）	5,314,200	ZAC	ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説	1,319,800	OGS-PLUSα	ALL ノーマル設定
マスターオブウエポン	1,396,750	うーたらかーたらブー パンツ/	ノーマル設定
セクションZ	1,147,980	AEX-BUU（シャキシャキ）	5-3 ノーマル設定
インディジョーンズ	1,109,780	AEX-アイコンチョーがライバル	ハード選択 ノーマル設定

プレイシティキャロット笹塚店　東京

東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィロー	1,626,450	Rin-Russell	ALL,3機設定,残1
大旋風	1,646,840	ATARI-KAD	3-37
フリップル	76,150	KQM バカじゃん KOMじゃないよ。	12面
アクトフェンサー（旧VER）	9,999,990	Rin-Russell	4-3でカンスト
天地を喰らう（開羽部門）	5,426,600	STI㊓	ALL,1P 連射付
ギャングウォーズ（1P）	778,400	最終兵器	面散不明
ダートフォックス	4'07"04	ぼく	3人プレイ

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
プラスアルファ	10,000,000+α	YSH-ASK "ゴンタくん/	8周目3面
プラスアルファ	10,000,000+α	NODA	8周目4面
ウィロー	1,561,150	O'NS	全面クリア
フリップル	64,000	SUR-NORI-P-E㊙	10面
クラックダウン（2Pトータル）	8,495,853	NODA O.GS	全面クリア
テトリス（ノーマル）	999,999	SUR-ROT	ライン-659
テトリス	999,999	GXA	ライン-922
テトリス	999,999	YSH-ASK	ライン-933
テトリス	999,999	CRAMP BOY	ライン 999+α
ターボアウトラン（マニュアル）	8'35"75	浮気マン	3面が少し違うぞ

●いよいよ3周目突入だぁっ!のにんじんあたっくVol.25は，8月30日発行予定です。120円切手を秋田CHへお送りくださいませ。

★ハイテクランドセガペルル(埼玉)

●当店のメッセージ・ノート，この号がでるころには満1周年をむかえます!

★PC鳥山(東京)

●夏休み遠征組大歓迎!遠い人でも青春18きっぷを使って是非おいでください。

(DX.)

★GB高田馬場(東京)

●近いうちに改装の予定です。これにともない,「プレイシティキャロット高田馬場(仮称)」に変更の可能性大。スタッフとしては何とか「ゲームブティック」の名は残したい…。

●雑記帳「G.B.ノート」の他に「お絵描きノート」なんてのもあります。B5・26穴のルーズリーフですから，持ち寄り可（店が狭いので長時間描いてるってのはちょっと困るんですが)。〔オタックNo.1〕

★PC巣鴨(東京)

●ATARIの新作で『ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS』

セントラル永福店
東京都杉並区永福3-57-19 光ビル1F ☎03-324-1744 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クライムファターズ（1P・ノーマル）	241	Mr.しおしお君㊙	1周目E×S入荷初日
大旋風（ノーマル）	入荷中		ターボ有り
フリップル（ノーマル）	69,440	Mr打ち止め君	11面
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"097	OPT	ランクC
原始島（1P・ノーマル）	1,638,000	NZO-天縛羅職人 油っこいっちゃヨー	ALL ノーミス
マスターオブウエポン（ノーマル）	1,122,070	NZO-DDD	5面
ゴールデンアックス（1P・ノーマル）	個差値-276.0	NZO-ミスチョイス	ALL,女 S246.0
ゴールデンアックス（1P・ノーマル）	個差値-268.5	NZO-ミスチョイス	ALL,男 S238.5
ゴールデンアックス（1P・ノーマル）	個差値-238.0	NZO-歩く人マニア	ALLビッケ S208.0
テトリス（ハーデスト連射付）	875,149	常連仲村様	ラ-999+α レ-99+α

プレジャーキャッスル
東京都町田市原町田6-14-8 ☎0427-28-8693 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★天地を喰らう（強発部門）	5,655,200	RVS-GUN	1C-ALL 金仙丹B×6
★天地を喰らう（銅像部門）	5,640,400	RVS-GUN	1C-ALL 金仙丹B×5
天地を喰らう（開羽部門）	5,646,500	RVS-GUN	1C-ALL 金仙丹B×5
天地を喰らう（開羽部門）	5,569,600	RVS-GUN	1C-ALL 金仙丹B×5
☆大旋風（ノーマル・3機設定）	10,000,000+α	全国何店で達成? SSC-YAP	ROUND16で達成/残17
マスターオブウエポン（ノーマル・3機設定）	3,585,410	RVS-POKEN	ALL,残3 S-B×1コ
ビッグイベントゴルフ（超甘って部門）	−6	RVS-N,Sに全てを賭けた/TRI	静かなブームくつろぎゲー
クレイジークライマーII（イージー・5段）	997,550	両手がしびれてるよマリオ三世/	ALLクリア 全面ノーミス
グライアスエキストラ（ノーマル・3機設定）	10,255,050	F.DAIEI	51,200×3面（Wゾーン）
ワールドカップ（2P・5分設定）	対戦者募集中/	FC-ZINに勝つとシェークおごり/	遠征者大歓迎/宿先僧中/

プレイシティキャロット長岡店
新潟県長岡市大手通1-4-9 メゾン大手1F ☎0258-36-0991 新潟

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィロー	1,476,450	超角田	ALL
大旋風（ノーマル）	1,579,870	JOB-あっし（超FUCK頭使用）	ROUND3 エリア22
プラスアルファ	10,000,000+α	闇 JOB-あっし	8-5,残9 8-5,残32
天地を喰らう（開羽部門）	5,152,200	敵将とっつあむ	ALL
原始島	1,634,200	城斗永太郎 &ペギミンH	ALL 2Pトータル
ゴールデンアックス	249.5	わかりません?	左に同じ
ワルキューレの伝説	1,178,850	H.T	ALL
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"347	高橋くん?	ALL ノーマル設定
ファイナルラップ	3'51"68	YASS	6周設定
アクトフェンサー	9,999,990+α	超角田	4-3で達成

ゲーム中央プラザ
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィロー	1,534,200	DQ-TA.	ALL
テトリス（1P）	ライン982で達成	DQ-TA.	
クライムファイターズ（1P）	113	ベラボー参上/	4面
ギャングウォーズ（1P）	265,800	ABC	ALL
フリップル（1P）	62,440	XXX	10面
天地を喰らう（1P）	4,720,300	安島T（JA）	ALL キャラ不明
大旋風	667,550	みさと	エリア62
ワイルドファング（1P）	156,550	H.H	5面
ゴールデンアックス	296.5	DQ-TA.	ALL 女戦士 残15個=2で達成
☆ヘルファイアー（1P）	10,000,000+α	FREEZIN'	

ゲームセンタープレイシャトー
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109豊光ビル2F ☎045-251-8340 神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★天地を喰らう（開羽部門）	5,675,400	I,L,G-NEO（南国）	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（強発部門）	5,614,100	I,L,G-NEO（南国）	ALL ノーマル設定
★天地を喰らう（銅像部門）	5,597,000	I,L,G-NEO（南国）	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（銅像部門）	5,532,200	I,L,G-NEO（南国）	ALL ノーマル設定
ウィロー	1,765,200	I,L,G-NEO（南国）	ALL ノーマル設定
シークレットエージェント	914,700	VMT-GAT	ALL ノーマル設定
大旋風	1,203,060	CTR（F,T）	エリア51 ノーマル設定
フリップル	84,190	ILG-FREEPLAY（南国）	14面 ノーマル設定
トンマ	564,400	URX-UHY 1/2面相	ALL ノーマル設定

ゲームセンター１０１
新潟県新潟市小針上山6-12 ☎025-233-3881 新潟

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大旋風	1,976,590	FGK-TOM	3面=62連 ノーマル設定
クライムファイターズ（1P）	208	CITYでは命が100あっても足りない/	7面中半(T) ノーマル設定
ウィロー	1,258,250	SRM-K・O	ALL ノーマル設定
原始島（1P）	1,589,700	FGK-TOM	ALL ノーマル設定
天地を喰らう	4,643,900	SRM-K・O	ALL 錬雲
ギャングウォーズ（1P・マイク）	436,000	FGK-TOM	ALL 4人設定
クラックダウン（1P）	1,343,202	CITYでは命が100あっても足りない。	ALL,忍×2 イージー5段
ワルキューレの伝説	1,176,380	中さんだよ	ALL 神様×4
航空騎兵物語	1,055,800	FGK-TOM	ALL,残2機 5段イージー
ブラストオフ	701,300	R・F・S-石山	ALL ノーマル設定

プレイシティキャロット早稲田店
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-202-0299 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らう（強発部門）	5,638,400	Mr.まさし裏番がラムネを喰らう	ALL ノーマル
天地を喰らう（銅像部門）	5,549,200	Mr.まさし裏番は柿ピーを喰らう	ALL ノーマル
天地を喰らう（開羽部門）	5,648,200	Mr.まさし裏番は駄太郎も喰らう	ALL ノーマル
天地を喰らう（銅像部門）	5,547,000	Mr.まさし裏番はチョコが喰らえない	ALL ノーマル
☆大旋風（ノーマル）	10,000,000+α	NRO㊙ Mrヨダレすすり君	15周目で達成 他→シャワー
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"765	CHAT-INFINITE-ずるずる	ALL ランクC
★トンマ	977,400	HTL-Y・N㊙	ALL,連射付 ノーマル
忍者龍剣伝（3人設定・1P）	543,700	Mr.しおしお君㊙	ALL IUP×5
★アサルトプラス（スーパー・3機設定）	3,232,150	RAMBLER-REI	ALL,残10 ノーマル
究極タイガー（今時誰もやってない部門）	10,000,000+α	大泉の星・わがままし んちゃんターボ付	ウチのダラIIのオーナー?

プレイ・アイシー鶴巻店
神奈川県東野市鶴巻1183 ☎0463-77-1972 神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フリップル	62,470	常中村氏	ノーマル設定 11面
マスターオブウエポン	1,950,450	YOU 吉くん	4個設定 6面
クラックダウン（1P）	263,902	テロリン杉山	4人設定 忍×2,4-2
テトリス	999,999+α	ルルル軍団,RUS㊙	ライン 846
天空龍	860,200	MY 吉くん	ノーマル設定 4面
ワルキューレの伝説（1P）	1,220,030	YOU 吉くん	ノーマル設定 ALL
トンマ	553,700	TOP-TRK	ノーマル設定 ALL
スーパークラウンズゴルフ	−5	H,Y	上級コース,1コインALL
四川省	1,310	GOT	1コイン1面よりステージ4
ドラゴンブリード	277,500	チロリン杉山	4面 3人設定

ウィルトークタイトー古町店
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎025-224-4838 新潟

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヘルファイアー	575,350	くりまる	6-21
天地を喰らう（銅像部門）	5,012,100	ヤマダ	ALL
大旋風（連射装置つき）	647,180	RFS-石山	エリア60
イメージファイト（連射付・5機設定）	1,342,700	HK²D-AMP K,L	2・8
テトリス（ノーマル）	999,999+α	加藤	ライン699で達成
ウイニングラン（テクニカル）	2'21"201	ZERO	
原始島	324,900	ヤマダ	ステージ4
マスターオブウエポン	1,432,210	HK²D-AMP K,L	ステージ6
アクトフェンサー	9,999,999+α	AAC-GABIN	5-1

ハイテクセガ久米川店
東京都東村山市栄町2-6-4 ☎0423-95-4494 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ジャンボ尾崎のスーパーマスターズ	6アンダー	-S.I-	1球:2設定 1球,ALL
天地を喰らう（超霊部門）	4,834,500	-T.M-S-PROC	ALL
ゴールデンアックス（男・女・難部門）	235.0	-SPF-	ノーマル設定 ノーミス
クラックダウン	4,346,902	ふえあり S-PROC	ノーマル設定 ALL
イメージファイト	1,153,500	-CGR-S-PROC	5機設定 (2-4)
ゲイングランド	3,040,195	ふえあり S-PROC	ノーマル設定 ALL
グラディウスII（旧VER）	10,000,000+α	-T.M-S-PROC	4番:FF (13-4)
グラディウスII（旧VER）	10,000,000+α	-CGR-S-PROC	3番:FF (13-3)
アクトフェンサー	2,277,820	-OUI-	
タフターフ	9,278,000	-ひぐち-	ノーマル設定 ALL

プレイシティキャロット伊勢佐木店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164 神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プラスアルファ	10,000,000+α	ILG（南国） 佐野量子（NEO）	7-5 ノーマル
プラスアルファ	10,000,000+α	HAN（消滅） -KEN	
プラスアルファ	10,000,000+α	HAN-BUZZ	
プラスアルファ	10,000,000+α	HAN㊙-KNIMON	
プラスアルファ	10,000,000+α	OARK ELF	
ワルキューレの伝説	997,430	HAN-FrotB	ALL
ワルキューレの伝説（2P）	1,163,900	HAN-FrotB HAN-BUZZ	ALL
ウィロー	1,514,600	悲しみのコキサンリスナー	ALL
究極タイガー	10,000,000+α	ILG-でんすけ	残23,4-10
ファイネストアワー（ロケテスト）	448,090	ILG-NEO（南国）	6面

ゲームインカナザワ
石川県金沢市安江町3-4 ☎0762-32-3526 石川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゴールデンアックス（ノーマル）	スコア 333 個差値-363	魔神衆 U-まつい㊙	ALL バーバリアン
ファイナルブロー（ノーマル）	2,280,810	JUDAS-P	ALL
上海II（ノーマル）	846	宇野宗祐	
ロンパーズ（ノーマル）	979,710	GOR-αDHK-たあれん㊙	49面
ベイルート（ノーマル）	380,150	魔神衆福男にゃんにゃん SPT	ALL
ストライダー飛竜（ノーマル）	369,300	GOR-ラーメン将軍	ALL
テトリス（イージー）	999,999	G.BERGER ㊙㊙堀口山人	レベル 99 ライン 999
ターボアウトラン（ノーマル）	8'43"85	魔神衆邪神 ORC	ALL オートマ
ファイティングファンタジー	312,200	魔神衆 ORC	ALL ノーマル

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1 第1ビル1F ☎0424-75-7585 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライダー飛竜（ノーマル）	401,100	ダー（皆様パンチャー）	1タコもうやめる クリアしてない参考記録
トンマ（ノーマル）	676,400	ZER-HMR²D ほえほえくん	
天地を喰らう（銅像・ノーマル）	5,263,000	蘭満昭烈帝	1コイン ALL
天地を喰らう（開羽・ノーマル）	5,158,300	忠義侯	1コイン ALL
天地を喰らう（強発・ノーマル）	5,097,100	Mノリック（死語）㊙	1コイン ALL
天地を喰らう（超霊・ノーマル）	5,206,900	忠義侯	1コイン ALL
ワルキューレの伝説（ノーマル）	1,579,640	ほえほえもんび	神様4つ ハート1個
ファイティングファンタジー（ノーマル）	327,020	ZERBERUS-K.M㊙	−3000ぐらい
ウイニングラン（テクニカル・ノーマル）	2'20"751	CHAT-INFINITE-ずるずる	1,2周目失敗
大旋風（ノーマル）	1,640,350	㊙	3-34

ゲームセンターコパIII
神奈川県東野市南矢名62-42 ☎0463-78-0610 神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィロー	1,709,950	N.ARC-K08 -RUS徳原璃貴	ALL,2設 残×0
戦え!ビッグファイター	3,446,650	N.ARC-K06 -RUS徳原璃貴	2周目8面
プラスアルファ（ノーマル）	10,000,000+α	N.ARC-K08 -RUS徳原璃貴	8-4で達成 残×13
プラスアルファ（20万エブリ）	10,000,000+α	CVM御XAV	7-7で達成 残×8
プラスアルファ（連射なし）	10,000,000+α	N.ARC-K12 -TEL㊙	8-6で達成 残×5
アクトフェンサー（ノーマル・3機設定）	9,999,990+α	N.ARC-K06 -RUNちりりり	4-3で達成 ノーミス
ワルキューレの伝説（1P）	1,684,650	CVM-NAK	ALL ㊙×30万
ファイティングホーク（ノーマル・3機設定）	2,028,750	かまし（二代目小原マン）	ALL 残×10
ヘルファイアー（旧VER・ノーマル）	8,721,370	N.ARC-K11 -パーゴン8・S	7周目 5-4エリア
テトリス（ノーマル）	ライン689	N.ARC-K13 -ミス驚嘉ATU	スコアレベル共にカンスト

プレイシティキャロット金沢店
石川県金沢市片町2-8-20 ☎0762-21-9457 石川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プラスアルファ	7,916,900	そろじ〜	ノーマル ?
ハードドライビン	119,877	上木隆司	ノーマル
ウィロー	155,700	GOR-GODラーメン	ノーマル 5面ボス
ゴールデンアックス（1P）	個差値 135.0	KNA-破壊帝	ノーマル ALL
原始島（1P）	292,400	GOR-B,W少年	ノーマル 4面
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"086	D・K	ノーマル 1位
クラックダウン	224,002	こえだめマン	ノーマル 3-2忍×2
ドカベン	661,975	まさひろ	ノーマル 優勝/土佐丸
フェリオス（ハード）	814,420	奥村（K,O）	4機ライフ3 ノーミス

とかいうゲームがあるそうで，タイトルを見るぶんには異常におもしろそうなので店員一同日本上陸を心待ちにしています。

(by オメガの×10がライバル)

★PC早稲田(東京)

●おかげさまをもちまして“Gather”計画は大成功いたしました。全国のご協力くださったかたがたと，多大なご迷惑をおかけしたにもかかわらず，この壮大なシャレを受け入れてくださった見城氏に深く感謝いたします。

■見城：受け入れるも何も知らないところで計画を進めていたんでしょうが。(笑)

★ハイテクセガ久米川(東京)

●今さらですが，ゲイングランドが“STEREO”サウンドで楽しめます（AERO TABLEのみ)！

★プレジャーキャッスル(東京)

●RVSの会誌“APPLE Vol.2”が近日発行予定。興味のあるかたは，こちらまでTELください。

★PC甲府中央(山梨)

●ナムコのOLD GAMEが新たに(？)登場しました。ワンダーモモ，源平討魔伝，ス

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
★ファイティングファンタジー	334,380	SHS-Y,N	ALL/ノーA2人設定
イメージファイト（連射なし）	1,614,000	SHS-PFN㋐ ㋐はガンバへの㋐	4機設,残-0 全2面クリア
テトリス（ノーマル）	955,093	SHS-Y,N	ライン999 レベル99
タフターフ（2P・トータル）	19,554,400	TOKYO-B-T SHS-GAL	ALL 残タイム924
モンスターレアー	877,860	SHS-PFN	久しぶり/14面始めボス
イメージファイト（ベナルティ行き部門）	914,500	SHS-PFN	P面復活/2-4で止め
ジェミニウイング	2,202,250	SHS-Y,N（1UP×4回）	ノーミス3機設定GB-15 残-7
天聖龍	8,532,600	K,N	ALL
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	6,027,100	SHS-GAL	9周目6面前衛で止めた
サンダークロス	3,005,840	XYZ	3-4 3機設定

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
ウィロー	1,541,800	NARC-U13 M,T	ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説（1P・ノーマル）	1,718,410	NARC-U01 CRYPT-A1	ALL ノーマル設定
大旋風	2,189,770	NARC-U01 CRYPT-A1	3-40,連射付 ノーマル設定
ヘルファイアー（1P）	2,337,890	NARC-U07 DEAD-EDS	3-1-16 ノーマル設定
トンマ	303,100	KID	ALL ノーマル設定
サンダークロス（1P）	20,000,000＋α	NARC-U09 BAD-END	連射つき ノーマル設定
テトリス（イージー）	999,999＋α	NARC-U13 M,T	ライン999＋α
テトリス（イージー）	999,999＋α	NARC-U01 CRYPT A1	ライン672
フリップル	64,570	NARC-U16 BUD-TABBY	12面 ノーマル設定
天聖龍	21,344,300	NARC-U10 INT	ALL,連射付 ノーマル設定

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
スーパーモナコGP（4速）	6'13"66	RPC-IKA -の人	DP4509 ノーマル設定
フリップル（ノーマル）	80,070	RPC-IKA -の人	1コイン 13面
天地を喰らう（超難部門）	5,025,400	WAD-RPC -舞那⑧	1C,ALL ノーマル設定
天地を喰らう（闇羽部門）	5,145,200	WAD-RPC -舞那⑧	1C,ALL ノーマル設定
天地を喰らう（強風部門）	5,053,400	WAD-RPC -舞那⑧	1C,ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説（ノーマル）	1,249,160	やっていてむなしくなる	1コイン ALL
プラスアルファ（ノーマル）	4,737,100	鳥　越	1コイン 3-7
ギャングウォーズ（1P・ノーマル）	129,780	酒枝宪治	1C,4面 マイク使用
アクトフェンサー（ノーマル）	8,133,920	WAD-RPC -舞那⑧	1コイン 3-4
クラックダウン（イージー）	1,330,051	月光夜曲	1コイン ALL

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
ウィロー	1,549,000	光の戦死　ドバンII	1コイン,ALL,2機設定
フリップル			
ゴールデンアックス	240.0	C&P みゆきちゃん㋭	1C,ALL ベトラー
原始島	1,595,100	究極YELLOW島	5面クリア 1ミス0-1
テトリス	999,999	SET	レベル99＋α ライン850
上海II	1,524	甲原のK・Iちゃん FANKS本田さん	1コイン 11面
ウイニングラン（イージー）	2'03"691	LEYTON HOUSE	クリア
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"343	MFI(JEIMFI)	予1位決1位 クリア
天地を喰らう（超難部門）	3,097,100	光の戦死ドバンII㋭	8面のボス
ワルキューレの伝説	1,019,720	KEI	1コイン ALL

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
ワルキューレの伝説（ノーマル）	1,352,800	TOY-POP	ALL,ZAP有㋭×3
ハードドライビン（チャンピオンC）	1'22"58	HMTL-みっど㋐	ミッション
ダライアス（EX）	9,833,580	SHO(CST)P,S,RZS	ACFIMRX
スカイソルジャー	1,978,850	TOY-POP	やっとフランスそのI
ロンパーズ	873,070	FGD-Sir先生の高笑い	39面
錦流橋	505	S-㋮	1P 4面
ストリートファイター（DX）	435,600	さいぱーごとさん/ 氷ぶくれできちった	ALL 自転車で来た
1943改	2,182,540	さいぱーごとさん/ ////飯田より	10面大和で死亡,モビ1
プラストオフ	998,240	TOY-POP レバー4方向?	Bugなし ALL
ファンタジーゾーン（リバイバル）	11,240,400	DAA（中村）	17

プレイシティキャロットアビア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大旋風	443,510	PCCA-CAT	エリア47
フリップル	63,760	IKA	ステージ-11
ワルキューレの伝説	1,192,480	MOL-もりいち	1コイン ALL
クラックダウン	281,652	PCCA-TORI	4-2
上海II	1,418	STB	10面
★ハードドライビン	346,858	STB	
チャンピオンシップ（ハードドライビン）	1'26"12	SGA-MAX /	
ウイニングラン（テクニカル）	2'25"220	TAZ	
テトリス	139,225	RCCA-CAT-R	
アースシェイカー	14,735,730	STB	

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
ウィロー	1,345,500	KEI	ALL
大旋風	563,790	TAR	エリア62
天地を喰らう（強風部門）	1,558,600	石川太郎	7面
天地を喰らう（闇羽部門）	1,637,900	H・A	7面
テトリス（ノーマル）	999,999＋α	END 他ぬらりひょん野田	ライン999 レベル99
ウイニングラン（テクニカル）	2'25"462	SUNPLAZA TATSUNO	トータル1位
ウイニングラン（イージー）	2'04"567	僕が親衛隊長です 田中君は副隊長です	トータル1位
ワルキューレの伝説	1,333,280	KEI	ALL
フリップル	ハイスコア募集中!	誰かハイスコアを記録して下さい。	頑張ろうネ!

がらん3　長野
長野県伊那市太宇伊那1951-16　☎0265-73-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	ライン721	PST-NPIP ⑤ 日曜は朝からいます	カンスト時
ハードドライビン（チャンピオンC）	1'21"72	ZUW㋐ セブンイレブンに来たら寄る事	ミッション突っこみゴール
ハードドライビン（点・工場設定）	264,057	ZUW㋐ なむこVer DATって何だ	M,BGMはキーキー
ワルキューレの伝説（ボーナス30万）	908,500	KRS-NVIP㋓ ZAP7回したずら	12475G ♡1半方法1
ダライアスU（EXリバイバル）	10,417,590	じ-ち-G-⑥復活 2P冷房バージョン	ALL,ノーミス,残5機
ドカベン	67,407	PST-NPIPY	コード 14-3
グラディウスII（③・新VER）	4,504,400	N-VIP㋓ 最近MIDがよく来ますね	7-5で超バカ
グラディウスII（④・新VER）	6,422,800	オペラ男㋐ 1千万出せないでボーズに!	10-8でただゲームはボツ
A-JAX（設定7）	2,506,300	TOS㋐ ついにやった今までの最高残6	ALL永パなしまだまだ!
ツインビー（2P）	2,702,050	N-VIP㋓ &TOS㋐ ベルガチンチン	15面設定? 伸電はガンだ

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
プラスアルファ	10,000,000＋α	-F-	ノーマル 7-6
ウィロー	1,418,050	ニューハーフ RAY	ノーマル ALL
スーパーモナコGP（オートマ）	6'31"05	HRA-LTS㋭	DP-3814 ノーマル
ゲイングランド（2P）	61,363,015	ATS//ATS//	ノーマル ALL
テトリス（最少ライン）	ライン837	F.Z	ノーマル 999,999＋α
ゴールデンアックス（1P・ティリス）	価格値243.0	F.Z	ノーマル ALL
トンマ	577,400	HRA-LTS㋭	ノーマル ALL,残0
天地を喰らう（闇羽部門）	5,170,900	F.Z	ノーマル ALL
ウイニングラン（イージー）	2'02"578	HRA-LTS㋭	ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"566	FAF	ノーマル

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
大旋風	1,015,640	光の戦死 ドバンII どーせすぐこされる	2周目
ウィロー	1,508,300	光の戦死ドバンII㋭	ALL
ギャングウォーズ	161,950	C&P おさる ウッキー	なぜなたハザに殺された
アクトフェンサー	10,000,000＋α	C&P ILM みゆきちゃん㋭	4-3で達成
フリップル	ハイスコアー募集中です	来月は頑張りますので今月は許して……	いまいち人気がありません
天地を喰らう（超難部門）	1,306,200	JNY-哭きの竜 D,S（ZEN）	6面
テトリス（ノーマル）	753,052	SPK-小口	ライン959 レベル99
テトリス（イージー）	999,999＋α	SPK-小口	ライン999 レベル99
ストライダー飛竜	325,400	RUN	ALL
今月は（も？）スコアのレベルがものすごく	低くて申し訳ありません。	くどい様ですが,来月は頑張ります!!	どよ,まこちゃんたのむよ

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
ワルキューレの伝説	1,101,910	ひみこ	ALL ループなし
ゴールデンアックス	248.0	一号	じじい
フェリオス（イージー）	818,420	4号	ALL
フェリオス（ハード）	876,940	一号	ALL
大旋風	6,161,000	レーザー	A,60
フリップル	44,850	P-M浩	
テトリス（サル）	668,203	99HOC 680 L MAP やぼう	2-5
イメージファイト	1,003,400	MAP やぼう	2-5
プラストオフ	612,950	CHP-れいざあ	ALL
フェイスオフ	6-1,3-0, 4-0,3-1	CHP-KNIGHT	ALL カナダ便

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
ファイティングホーク	1,607,100	EHL-SUPER-MIZ	クリア ノーマル
ワルキューレの伝説	742,630	冬木忍（本名山中慶嗣）	1C,ノーマル ALL
ターボアウトラン（ノーマル）	8:38:32	KNY-ZZZ	1コイン ALL
アウトラン（ノーマル）	34,129,450	1回死んだ元アウトラン日本一	5'01"43 ノーミス
ヘルファイアー	492,800	LSK-RCZ	
パワードリフト（Dコース・ノーマル）	6'54"16	FKZ-MOK	5688023 ALL,1位
ウィロー	196,350	EHL-SYOUGO	5面 ノーマル
天地を喰らう	4,915,300	伊藤誠	ノーマル
ウイニングラン（テクニカル）	2'24"25	NON-NON 市川昇	ノーマル
プラスアルファ	5,198,500	Aut	ノーマル

がらんがらんG　長野
長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス（ノーマル）	ライン815	ATM-GOTY- Buchi	カンスト まだしゅー!
イメージファイト（連射付）	1,416,900	ATM-N-VIP㋐ パーティーどんどん	全2周クリア 残5機
フェリオス（ハード）	1,039,990	DRS-N-VIP ㋐ckありがとう	ALL,残0 ノーノーミス
ファイティングホーク（ノーマル）	1,815,200	ATM-らん㋮ 盛大祭り結成3周年	エリア149 ALL,残11
ストリートファイター（2P・テーブル）	716,400	KEN～静岡は暑いですが良い所ですよ	ALLかせいでメシ。
グラディウスII（②・新VER）	1,263,800	ATM-GOTY㋮ SRで結晶が見えん	3-3ボタコだあー。
ダライアス（2P・旧VER・Y）	6,208,040	ATM-G㋮ 艦&GOT Y㋮	ALL,残7 1コイン2P
ダライアス（1P・旧VER・Z）	4,605,300	AKO㋐ 今年は駒ヶ根がおもしろいです	残5機ALL 逆宮島は→→
ロボキッド（ノーマル）	429,100	ATM-Pchick 恐りすぎ自主規制/	あくと21ボス フラ…
1942（リバイバル）	1,691,580	ATM-Lufy- のりきにまかす!!	29面 最タコミス

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
ウィロー	1,516,100	カブコン荘	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"655	TAZ// (よかったね兄)	ALL,1位 ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'04"348	SGA-MAX// 盟クーンしたのに…	ALL,1位 ノーマル設定
天地を喰らう（闇羽部門）	512,100	SGA-MAX// 穴うめ2	4面 ノーマル設定
天地を喰らう（超難部門）	3,226,000	両替町店最松本こと 奥少女 A ワハハ	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（強風部門）	5,063,000	VOX-DEI	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（闇羽部門）	5,071,400	VOX-DEI 穴うめ1	ALL ノーマル設定
クラックダウン（1P）	2,487,250	SGA-MAX// 忍1回もとれず	ALL イージー設定
ワルキューレの伝説（1P）	1,198,880	MOL-もりいち	ALL ノーマル設定
原始島（1P）	480,000＋α	VMT-ガントRED	7面 ノーマル設定

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィロー（ノーマル）	1,483,150	VRC-MSS	ALL 1ミス
プラスアルファ（ノーマル）	10,000,000	VRC-FEE SOS	7-5 7-7
大旋風	2,421,950	・F・	4周目 ノーマル
ハードドライビン	1'23"44	MAL	タイム部門 マニュアル
ハードドライビン	263,782	L TEMPLE	スコア部門
天地を喰らう（ノーマル）	4,735,700	FOX	クリア 闇羽,1P
ゴールデンアックス（ノーマル）	246.5	MAL	クリア,1P ティリス
テトリス（ノーマル）	999,999	DIC-SPK	レベル99 ライン681
ワルキューレの伝説（ノーマル）	1,446,360	パチンコをやめた KFK	クリア,1P ハート4個
天地を喰らう（ノーマル）	4,670,700	FOX	クリア 超裏 1P

カイキッド，リプルラプルの4台です。
By 最近カラオケに燃える㋮

★ゲームプラザニュー日の出(長野)

●8月号のベーマガで，当店のハイスコアラーがまちがって載っています。「免脳丸」となっていますが「危脳丸(アブノーマル)」です。

■担当：まことに申し訳ありませんでした。

★ゲームランドウイング(静岡)

●最近は新作ゲームの寿命が短かいと思う（テトリスを除いて）。もっとロングヒットのゲームがほしいですね。

★PC豊橋(愛知)

●当店ではナムコグッズの通信販売はいたしておりません。店内販売のみですのでご了承ください。

★ハイテクセガ豊川(愛知)

●またまた麦キャン（麦茶キャンペーン）の季節がやってきました。ご用とお急ぎでないかたはぜひ寄ってみてね。

★ゲームプラザイエローハット(愛知)

●この号が発売されているころ，当店は(店内）改装中かも知れません。遠方からご来店なされるかたは電話でお確かめください。

★ファミリータウンメルヘンランド(愛知)

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
ウィロー	1,404,200	TST	クリア
ファイティングファンタジー	309,380	自称天才ゲーマー 夜叉王 GAI	ALLクリア
テトリス	584,578	岩瀬 真	レベル-99 ライン-664
ターボアウトラン	67,448,570	ケロヨン AMI,DX	8'16"98
アクトフェンサー	1,690,600	KELOTAN	
パワードリフト（Cコース）	5,599,892	F14A TOMCAT VF-84	7'11"05
ゴールデンアックス	備差値-246.0	自称天才ゲーマー 夜叉王 GAI	Car:ギリアス,サンダ
ゲイングランド	31,016,905	YLP	

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	3,970,100	LMC-No.6 GRAY-FOX	レベル1 ALL
忍者ウォーリアーズ	307,780	LMC-No.6 GRAY-FOX	のーまる おーまる,5
イメージファイト	756,000	MADBOY	2-4
ワルキューレの伝説	1,106,420	うへん BOM	ノーマル ALL
天聖龍	991,300	MADBOY	5面
四川省	574	いわはし	ノーマル 残り-1
コブラコマンド	56,650	ドンキーボーイ No.1	ノーマル ALL
フェイスオフ	728,550	ドンキーボーイ No.1	ノーマル ALL
サンダークロス	527,140	ドンキーボーイ No.3	ノーマル 5.0

ハイテクセガ長浜楽市店
滋賀県長浜市八幡東町9-1 長浜楽市内　☎0749-65-1955　滋賀

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セガスーパーサーキット	0'29"32	豪心会	ベストラップ
ウィロー	1,420,400	HTSN-LUM	ALL ノーマル設定
スーパーモナコGP（4速）	6'29"96	HTSN-H,K	DP 3763 ノーマル設定
ターボアウトラン（オートマ）	8'42"20	HTSN-H,K	ALL ノーマル設定
大旋風	651,140	中司	エリア61 ノーマル設定
ワルキューレの伝説	1,053,900	BAR BER 宮川	ALL ノーマル設定
ゴールデンアックス	207.0	XYZ	備差値133.5
グラディウスII	844,400	BAR BER 宮川	2-4 2WAY
グラディウスII	130,400	HTSN-野口店長	1-3 SPREAD
テトリス	177,486	HTSN-LUM	レベル 62 ライン 284

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
★ロンバーズ	9,132,090	IML-UUU㊙	ALL2タコ 1UP×25
ハードドライビン（CSタイム部門）	1'22"06	oneP.Joe A.Tani	ギアシフト
ウィロー	1,684,900	FPG-SHO 220万可能だが	ALL,嬢でと 4時間?
ゴールデンアックス（1P）	286.0	RYO-ANLS	ALL 備差値316.0
大旋風	951,960	ロンバーズ1,000万可能。1up×26	2-36 5万×17
フリップル	62,130	久びさのLARS君	11面
ワルキューレの伝説	1,455,570	IKT-MAD㊙	ALL 10万×3
プラスアルファ	10,000,000＋α	MIROK NHM-TEK	7-5 7-4
上海II	1,496	HCM-SSH- MOLE-宇宙人	5-5 また 雪土行くぞ!
ギャングウォーズ	192,030	INGS-FAN へ 井当おごれ。	MOLE & てった

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
ウィロー	1,617,600	PAI㊙	ALL ノーマル設定
ゴールデンアックス（1P・ギリアス）	390.0	FPG-MTS	ALLノーマル 備差値420.0
天地を喰らう（1P・張飛部門）	5,111,800	PAI㊙	ALL ノーマル設定
ギャングウォーズ（1P）	221,870	RVV㊙	ALL ノーマル設定
大旋風	920,080	BOZ	エリア132 ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	999,999	TOY	ライン810で カンスト
ワルキューレの伝説（1P）	1,439,520	SCO	ALL 10万×4
天地を喰らう（2P・張飛と趙雲）	6,096,700	YPT-BOZ PAI㊙	ALL 2P倒ミス
ゴールデンアックス（2P・男としじい）	トータル備差値 421.3	INAMU FPG-MTS	ALL
テトリス（回転ボタン未使用）	5,800	YPT-くみちょう YI,宮沢りえ	レベル 6 ライン 15

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梶井町447-14　☎075-211-4429　京都

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フリップル	69,920	D.I	11面
大旋風	2,640,350	NNN-STR㊙	4周目 エリア61
ウィロー	1,465,550	にせ高速水島屋	ノーミス クリア
ウイニングラン（テクニカル）	2'20"883	ひなさん	
ハードドライビン（ナムコVER）	1'24"71	HYO	チャンピオンシップ
ワルキューレの伝説	1,672,740	H,K	ハード4 ALL
原始島	1,553,900	SHIT.	1ミスクリア
プラスアルファ	10,000,000＋α	RYO,TUR, PAJ の3名様	ノーマル設定
グラディウスII	1,827,300	徹夜明けの大明神	3-8 ㊙-F
テトリス（ノーマル）	999,999＋α	大衆食堂赤ちゃん	ライン 154 レベル 34

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
ダートフォックス（1人プレイ）	4'01"29	ROUTE2	ゲテモノバターン 残機0
ダートフォックス（2人同時プレイ）	3'59"95	ROUTE2&GMC-P㊙	おたがいあやまりまくる
ダートフォックス（3人同時プレイ）	4'02"14	ROUTE2&GMC-P㊙&名人	だんだん振口にちかづく
ダートフォックス（4人同時プレイ）	3'58"48	RUT2&LGI&名人&P㊙	ケンカが始まる?
ロンバーズ（3人設定・4ミスクリア）	9,121,810	IML-UUU㊙	1UP×26 5万点×18
ギャングウォーズ（3人設定）	811,610	EAST-RVV㊙	ALL,残0
大旋風（ノーマル）	4,448,480	IML-PET	7周目
アースシェイカー（3BALL設定）	23,832,620	HCM-SSH- MOLE-宇宙人	EX-3回 100万×1
ターボアウトランDX（マニュアル）	8'07"84	超人ばあ～	限界までめと 50秒
ターボアウトランDX（オートマチック）	8'48"73	IPM-聖帝HID	ノーマル クラッシュ

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
★ギャングウォーズ（1P・マイク）	923,650	EAST-RVV㊙	ALL ノーマル
ウィロー（ノーマル）	1,673,950	最源の使者	ALL 2人設定
テトリス（1P）	999,999	FPG-MTS	ライン850で カンスト
大旋風	1,973,310	最源の使者	3-62 エプリ5万
プラスアルファ	10,000,000＋α	帰ってきたからみず男裏	6-7
ワルキューレの伝説（1P）	1,390,730	Z-CHINAMI	ALL
クラックダウン（1P）	4,516,507	EAST-RVV㊙	ALL,ノーミス,3B×4
天地を喰らう（1P）	5,032,400	ARES	ALL（趙雲）
原始島（1P）	1,563,300	最源の使者	ALL ノーミス
原始島（2P）	1,712,550	ARES	ALL 共に1コイン

セガセンター京極
京都府京都市中京区新京極四条上ル仲之町538　☎075-241-3713　京都

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス	999,999＋α	DAA㊙	ライン 667 ノーマル設定
ターボアウトラン（マニュアル）	8'04"65	桂の CUB	2クラッシュ ALL
ファイナルブロー	2,420,170	GIL	ノーマル設定 ALL
ファイティングファンタジー	304,810	LIM	㊙×6,ノーマル,ALL
大旋風	2,037,290	Sgt.Pepper	ノーマル設定 3-60
フェリオス（イージー）	811,500	KRG-直美	ALL
フェリオス（ハード）	746,010	TRM-ニ代目響子(DOM)	ALL,ノーマル,2ミス,ALL
ゲイングランド	31,135,245	INGS-COMB D-N,H	ALL,ノーマル,120秒
アフターバーナーII	ヒット 1,425	INGS-COMB D-N,H	ALL
スペースハリアー	37,538,690	お遊びのPOL	ノーマル,4機 ALL

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
ウィロー	1,311,300	PROJECKT	ALL ノーマル設定
フェリオス（ハード）	725,320	KAZUMI㊙	ALL,残-3 ノーマル設定
天聖龍	20,867,800	KTY	ALL,残19 ノーマル設定
ストライダー飛竜	219,400	かちにら	IC-ALL ボスノーマル
アクトフェンサー	2,171,490	NHK	1コイン5面 ノーマル設定
ファイティングホーク		KAZUMI㊙	IC-ALL ノーマル設定
サイドアーム	1,844,300	KTY	1コイン ノーマル設定
天地を喰らう（訓練）＋（趙雲）	5,930,700	状竜&危脳丸	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（張飛部門）	5,069,300	よっちん	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（関羽部門）	5,007,800	よっちん	ALL ノーマル設定

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
ホラーストーリー（ノーマル）	391,950	夜動男-RIO	3面 入荷1日目
テトリス（ノーマル）	999,999	TRM-LXV	ライン 999 レベル-99
ファイナルブロウ（ノーマル）	2,529,480	GIL	ALL
天地を喰らう（関羽部門）	5,273,800	中華キッチン蘭麗 TRM-FFALC	ALL 金仙丹×2
天地を喰らう（張飛部門）	5,144,300	DDT	ALL
大旋風（ノーマル）	3,164,510	TRM-STR㊙	5周目 エリア53
マスターオブウエポン（ノーマル）	2,039,980	TRM-天道あかね	ACT6 ボーナス×1
ウイニングラン（テクニカル）	2'20"249	ひなさん	ベストCR㊙ 34'203
ウィロー（ノーマル，3段）	1,640,200	TRM-ニ代目 音無響子	ALL
フリップル	58,850	どこかのだれか	11面

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
ファイナルブロー（1P）	3,225,000	静香	4人目 ノーマル設定
ファイティングファンタジー（1P）	295,360	Killer	ALL ノーマル設定
ゲイングランド（1P）	30,573,885	大西結花が大好きな 郵便屋さん	ALL ノーマル設定
ゲイングランド（2P）	61,352,615	大西結花のくちびる	ALL ノーマル設定
ウィロー	1,585,950	Sgt.Pepper	ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説（1P）	1,525,110	MPY-よしみ!	ALL ノーマル設定
ストライダー飛竜	402,050	Killer	ALL ノーマル設定
テトリス（1P）	529,199	HIR	550ライン 99レベル
ヘルファイアー（1P）	514,450	くろーびす	5-12 ノーマル設定
ゴールデンアックス（1P・ノーマル）	備差値-337.0	Killer	点数307.0 ALL

ファミリータウンメルヘンランド
愛知県豊田市東山町1-950 グリーンシティ3F　☎0565-88-8020　愛知

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ターボアウトラン（純正DX）	8'52"26	隠すさん大好き 聖帝HID	オートマ ALL
ターボアウトラン（純正DX）	8'41"15	隠すさん大好き ルリシアHID	マニュアル ALL
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"275	のぶし(NBS)	ノーマル BL34"545
ウイニングラン（イージー）	2'01"950	LDZI-HRK	ノーマル BL39"302
ウィロー	1,586,000	ヴァリスIIのR5のV1Zは最高150	ALL 2人設定
原始島	500,100	PLUS-KAMI	5面 ノーマル
テトリス	999,999	KID	ライン830 ノーマル
フェリオス（イージー）	808,550	アルテミスも良いが優子の方がいい私	ALL
ストライダー飛竜	397,800	NOA	ALL ノーマル
ファイティングファンタジー	318,120	ALA	ALL 3人設定

ゲームセンターアスター膳所店
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
クラックダウン	4,335,103	Sgt,Pepper	1P
クラックダウン	7,461,256	Pepper,EA	2P
トンマ	487,600	KRG-直美	6面
ゲイングランド	25,361,076	ブリバリの NAM	4-10 1P
ストライダー飛竜	309,800	MPY-よしみ	
ゲイングランド	60,635,545	ABAUO と HAGE	
ゴールデンアックス	153.5	ブリバリの NAM	
テトリス	71,291	Sgt,Pepper	ライン 651
	60,183,625	SBASUO と M,B	2P

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	9'10"26	ZEN	ALL ノーマル
スーパーモナコGP（7速）	6'10"78	ベンジャミン伊東	DP 4460 ノーマル
スーパーモナコGP（4速）	6'29"69	ADP-K11	DP 3210 ノーマル
スーパーモナコGP（オートマ）	6'35"93	R-馬耳東風-31号	DP 3091 ノーマル
ハードドライビン	165,468	GOTO	コース不明
エンフォース	604,100	まいていじゃっく	ノーマル設定
ウィロー	1,330,700	WIZARD-MkII●	ALL ノーマル
大旋風	216,400	BLUE-MAX	エリア35 ノーマル
天地を喰らう	5,055,500	百又明王軍-CHARLIE	ALL キャラ不明
ゴールデンアックス	121.5	ZEN	ALL ティレス使用

●ターボアウトランのDXとシットダウンは別々に集計したほうが良いと思います(コースとか道幅がちがうので)。

●先月号の当店の天地を喰らうのスコアは誤植です。まるでコンティニューしてクリアしたみたいじゃないですか!!(いそべん)

■担当：申し訳ありませんでした。

★ハイテクセガ長浜楽市(滋賀)

●近いうちにゲームミュージック・ライブを企画していますので、デモテープのあるかたは、ぜひ当店まで!

★BC京都(京都)

●8月と言えば、京都では「大文字送り火」があります(8月16日です)。当店の近くからもよく見えますので、みなさん遊びに来てはどうですか。

★ゲームプラザとよなか(大阪)

●7月2日南港で行なわれた大阪AMショーのゲームズ・チャンピオンシップ大会にて、当店代表の高山様（CYCLONE-GRIFFIN）がテトリス優勝，跡部様（GPT，S-BWH）は，チェイスH.Q.で準優勝の好成績を修められました。おめでとうございます。

ゲームプラザとよなか　大阪

大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102 ☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィロー（ノーマル・2人）	1,990,650	CYCLONE-HURRICANE	ALL
プラスアルファ（ノーマル）	10,000,000＋α	キートン!!! CAN,ハリケーン	3名様達成
ハードドライビン（スコア部門）	251,923	CYCLONE-HURRICANE	8周目
ハードドライビン（CSタイム部門）	1'21"23	CYCLONE-HURRICANE	もうやめ!!
大旋風（ノーマル）	2,320,490	CYCLONE-HURRICANE	4周目 エリア37
フリップル	85,350	CYCLONE-TAC 改め SCB	15面
アクトフェンサー（ノーマル）	3,343,050	CYCLONE-GRIFFIN	AMショーテトリス優勝
天地を喰らう（銀傭部門）	5,207,000	FREEDOM-KIW	ノコイン ノーマル設定
トンマ（ノーマル）	892,900	CYCLONE-HURRICANE	ALL
アルバレスタ（ノーマル）	2,972,000	CYCLONE-HURRICANE	ALL

ゲームインウエスタン　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・1P）	620,750	MAT-T（とことん）K（金文）B（	5面天ボス結局止めた。
フリップル	69,110	ブラザーズ）の超中途半端男SRI君	12面 これもあきた
大旋風	803,040	Y,N	エリア2-23
ウィロー	1,648,700	2つ下に同じなのだ	さるの大量出現救えて!!
ワルキューレの伝説（ノーマル）	1,647,910	ごりやく化した男 MAT-らあだ名!	こら!ガキ! どっかいけ!
天地を喰らう（張飛部門）	5,338,200	MAT-Light Load	くやしい かなしい
マスターオブウエポン（ノーマル）	1,179,070	上に同じなのだ	5面,このゲーム絵えない
アルバレスタ（ノーマル）	3,019,000	Y,N	ノーミス ALL
ターボアウトラン（オートマ）	9'04"79	安全運命の男 やっぱりらーだ君!	2人乗りはやめましょう
アウトラン（Dコース）	4'48"96	JUN/////// //////////	/////// でたが21こ

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
ウィロー（2機設定）	2,010,250	ComB-㊁KST St.神駐屋夕陽是	ALL1U×4 ノーマル設定
大旋風	3,132,100	ComB-㊁KST 副隊長 原田	5-46エリア ノーマル設定
★ターボアウトラン（マニュアル）	7'40"62	ComB-㊁ 体に悪いゲームだ。AKD	ALL ノーマル設定
ダイングランド（1P）	31,315,805	ComB-㊁ まいったよ。たこさく	ALL41万? ノーマル設定
オメガファイター（1P）	4,059,000	ComB-㊁KST St.神駐屋㋡	8面ボス ノーマル設定
ポラストーリー（1P）	738,650	ComB-㊁KST St.神駐屋㋡	6面,遊ムズ ノーマル設定
ワールドスタジアム（89年開幕版・1P）	W 12-0 C	ComB-㊁KST St.神駐屋㋡	1回コールド ノーマル設定
★スーパーモナコGP（オートマ）	6'21"79	CAN-VEL 倉敷名物土曜夜市。	DP4418 ノーマル設定
★スーパーモナコGP（4速）	6'06"35	ComB-㊁4速は熟すぎる/AKD㋡	DP4590 ノーマル設定
★クライムファイターズ（1P）	470	ComB-㊁KST コナミ原日菜?原田	ボスステージ ノーマル設定

プレイシティキャロット関大前店　大阪

大阪府吹田市千里山東1-7-20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィロー	1,524,450	A(もったいないお化け)C	ALL ノーマル設定
大旋風	1,356,200	A(有)C	エリア104 ノーマル設定
ウイニングラン（イージー）	2'01"872	A(有)C	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'26"744	KGB	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（銀傭部門）	5,063,600	サクリャクバカ	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（関羽部門）	5,050,700	A(バスコダ)C	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（張飛部門）	4,875,300	KI ちゃん	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（趙雲部門）	4,829,400	ZUN-UCC	ALL ノーマル設定
フリップル	76,980	やませほんだ☆さえちゃんりさまみこ。	13面 ノーマル設定
上海II	692	やませほんだ☆さえちゃんりさまみこ。	5面 ノーマル設定

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
ウィロー（ノーマル）	1,332,600	ほとんど死亡寸前 HAG	一応ALL
アクトフェンサー（イージー）	1,830,580	オレの名を書く奴はとって食うぞ/	ごめんなさい面散わすれた
ドカベン（1P・ノーマル）	59,605	某いむら先生	12-5 過天使用
ワルキューレの伝説（ノーマル・1P）	961,000	COPY/（もしかして10円）	㊙×3 ALL
ワルキューレの伝説（ノーマル・2P）	1,102,060	COPY/ & 一般客山田夫	㊙×3 ALL
スーパーハングオン（エキスパート）	9'07"40	SDI-PC 鎖店店 DP 大蛾え男 編	筈×多数 BB付
パワードリフト（Bコース・ノーマル）	6'46"40	INGS-TGK㊙（穴埋でゴメンね）	2/12の記録
パワードリフト（Dコース・ノーマル）	6'46"95	SDI-NMC（穴埋でゴメン!）	2/26の記録
ターボアウトラン（オートマ）	8'42"56	SDI-S鎖店/ DP 教えて/編	ノーマル設定 4/13の記録
テトリス（入荷していない）	誰か八木店を助けて下さい	乗務連絡/ 八木店保有N62/	分かる奴しか分からない

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
ファイティングファンタジー	283,120	CAB,TOMO.	ALL
サンダークロス	3,189,640	SAT	3-5
アクトフェンサー	4,338,650	KM	ALL 2-3
スプラッターハウス	428,500	KM	ALL 残5
ゴールデンアックス	2,350	UMA	
ウィロー	1,554,650	GLB-KIN	ALL
フェリオス（イージー）	792,420	リキさん	ALL クリア
天地を喰らう（張飛部門）	5,148,700	SHO	ALL クリア
天地を喰らう（関羽部門）	5,149,800	SHO	ALL クリア
天地を喰らう（銀傭部門）	5,110,400	SHO	ALL クリア

ジャンボ&ジャイアント　大阪

大阪府寝屋川市川勝町13-1 ☎0720-23-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィロー（2人・ノーマル）	1,937,300	INGS-M・M（MNG）	ALL あと10万以上
フリップル（ノーマル）	79,350	INGS-FAN（MNG）	12面 おもんない
天地を喰らう（ノーマル）	5,496,900	INGS-T・H（MNG）	ALL 張飛部門
大旋風（ノーマル）	1,658,830	INGS-MDK	2面 エリア35
ホラーストーリー（ノーマル）	771,850	Toshi	5面
プラスアルファ（ノーマル）	10,000,000＋α	ZTT-たこさん	7-4で達成
テトリス（ノーマル）	ライン589	SDI-(MNG) BOSTON	全消し&邪道なし
クライムファイターズ（ノーマル）	ハイスコア受付中	「大阪ゲーセンマップ」作成終了。	1943 グラII
ワイルドファング（ノーマル）	ハイスコア受付中	「ついでにウソスコア」も…。	その他 もろもろ
アウトラン（ノーマル）	今、これが熱い/	日本Ver.で4分31秒をめざせ/	KGP使用可 Dコース

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
ワルキューレの伝説	1,361,220	APEX-SKY	ALL 神×3
ウイニングラン	3'35"163	YAZ	6周設定
ウィロー	1,352,200	APEX-MAK	ALL
フリップル	66,000	亀田アラレ&せんべい	ステージ11
大旋風	1,252,960	APEX-K,E	2周目 エリア60
イメージファイト	932,200	PTA	2-4
テトリス（イージー）	ライン688	M,K	カンスト
ゴールデンアックス	256.5	E,N,O	ALL ティリス
原始島	479,300	PAO	5面イージー 4個設定
究極タイガー	3,281,730	AYAJUN	2-5 エリア350

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
ウィロー	1,670,150	CGS㊀ まとも	ALL ノーマル
ドラゴンブリード	384,500	CGS㊀	5面
フリップル	77,210	CHE-RGV	13面
マスターオブウエポン	1,053,590	Tri-ASO	5面
アクトフェンサー	1,701,080	CGS㊀ ビギナー	金がない/
天地を喰らう	1,541,600	CGS㊀ 初めてここまでいった。	ST-7 ちょーうん
ゴールデンアックス	92.0	CGS㊀ わりと楽	個差値
ストライダー飛竜	134,400	CHE-ACE	
スプラッターハウス	ヒット8	Ⓒ→㊀→Ⓚ	シャンデリア
ザ・ディープ	99,650	V-Four	

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
大旋風	1,466,190	KAA（手が死ぬ）	3周目07 ノーマル設定
ウィロー	1,636,150	ILLUSION-Sem!/	残0.7万ロス 3機設定
天地を喰らう（趙雲部門）	5,120,200	THC-G・WAX ㊙-TAN	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（関羽部門）	5,223,300	THC-超人SIR㊙	ALL ノーマル設定
天地を喰らう（張飛部門）	5,279,200	MAT-Light -Load	ALL ノーマル設定
スーパーモナコGP（オートマ）	6'24"42	DCC-AGAS-Rimi	DP-4323 ノーマル設定
スーパーモナコGP（4速）	6'09"38	ML(来ドライは目標2分台（ゲロゲロ）	DP-4551 ノーマル設定
スーパーモナコGP（7速）	6'09"86	CAN'TAC	DP-4660 ノーマル設定
ゲイングランド	30,963,865	END	120秒設定 ノーマル設定
テトリス	ライン469	KAA	カンスト

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
大旋風	1,658,740	Disp-まぇめぞん	ノーマル エリア3-45
ギャングウォーズ（1P）	216,310	Disp-KORE	ノーマル設定 ALL,残×2
ギャングウォーズ（2P）	266,350	Disp-KORE+まぇめぞん	ノーマル ALLクリア
原始島	1,609,800	Disp-まぇめぞん	ノーマル ALL,残×4
テトリス（ノーマル）	999,999	Disp-マッチャ	ライン999 2人目
ワールドスタジアム（2P）	試合中止!/	Disp-ESU Disp-まっちゃ	おまけ 2回でおわる。
天地を喰らう（趙雲部門）	5,280,500	十三代還赤院家宏	ノーマル設定 ALLクリア
天地を喰らう（銀傭部門）	5,265,800	十三代還赤院家宏おまけ	ノーマル設定 ALLクリア
天地を喰らう（張飛部門）	5,166,300	十三代還赤院家宏おまけ	ノーマル設定 けばいんよ
パワードリフト（Dコース）	6'42"04	CAN'-VEL また出た/	EXクリア ノーマル

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
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"450	F・S・X	ALL ノーマル
天地を喰らう（趙雲部門）	5,040,500	I・N・U	ALL ノーマル
ゴールデンアックス	220.5	とくさきかおる	個差値140.3 イージー
大旋風（連射付）	1,808,650	VIP-RX	3周目,A40 ノーマル
ウィロー	1,704,500	VIP-ROI	ALL,ラ-3 ノーマル
フリップル	60,250	VIP-RX	10面 ノーマル
プラスアルファ（連射付）	8,979,200	VIP-ROI	7-7 ノーマル
トンマ（連射付）	652,000	VIP-S,T	ALL,残1 ノーマル
イメージファイト（連射付）	983,600	VIP-RX	2-7 ノーマル
スカイソルジャー（連射付）	5,308,960	VIP-ROI	ALL ノーマル

ハイテクセガ神戸店　兵庫

兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19 ☎078-391-5712

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大旋風	1,481,810	東亜プラン愛好会㋡	3-エリア62 ノーマル設定
プラスアルファ	8,363,800	LIFF/	ノーマル設定
アクトフェンサー	9,999,990＋α	MBM	4-5で達成 ノーマル設定
トンマ	613,500	SVR-MYA-NIS㋡	全面クリア ノーマル設定
ファイナルブロー	3,095,140	SVR-MYA-SHA	ノーマル設定
ゲイングランド	31,392,455	END	ALL,12秒 ノーマル
テトリス（ライン100）	523,265	KAA	ノーマル設定 三角力使用
テトリス（ノーマル）	999,999＋α	ほていDo/-M,W	ライン894で達成
ゴールデンアックス	点数-245.8	KCC-NO.3-J-	ティリス ノーマル設定
ファイティングファンタジー	289,860	SAD	ノーマル設定

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィロー	1,381,000	前嶋	ALL ノーマル
天地を喰らう（張飛部門）	771,800	○○	6面
ギャングウォーズ	119,020	まえじま	3面
ワルキューレの伝説	458,090	平野	ALL ハート4
プラスアルファ	3,927,600	前嶋	3周7面
トンマ	372,400	T.島田	ALL
ヘルファイアー	638,200	マエジマ	6-16
テトリス	680,696	RZV	ライン815 レベル99
ウイニングラン（イージー）	2'05"098	FLE	
ワイルドファング	118,000	前嶋	3面

カントリーボーイ　広島

広島県広島市安佐南区最楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワイルドファング	137,550	GUY 小川	5面 ノーマル
ウィロー	1,442,400	AIA 相川	ALL ノーマル
天地を喰らう（銀傭部門）	5,108,000	AIA 相川	ALL ノーマル
上海II	1,264	平 本	9面 イージー
原始島	1,561,200	猛 原	ALL,5機 イージー
テトリス（イージー）	ライン999	2代目 E,T	
テトリス（ノーマル）	540,410	AIA 相川	ライン787
マスターオブウエポン	1,509,690	KAB 久保	6面 ハード
ドラゴンブリード	377,600	AIA 相川	5面 ノーマル
スーパーチャンピオンベースボール	5回	…	1コイン 5回,ノーマル

★PC関大前(大阪)

●オーダインも入った。リブルラブルも入る予定!ワンダーモモも入る予定!

★ハイテクセガ三宮カーニバル(兵庫)

●スーパーモナコGPはタイムよりDP集計のほうが良い。または両方をくらべるほうがなお良いと思います。

●この号がでるころには，R-タイプ，天地を喰らう，大旋風に連射装置が設置されています。楽しみにご来店ください!!

★PC島大前(島根)

●新装開店しました。新しくなったキャロットへ，1度遊びにきてください。(店長)

★ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)

●ターボアウトラン（マニュアル）の㊙技は大きくわけて

1．ギアガチャ（グリップが上がる）
2．ギアガチャ(煙だしによるインベタ)
3．ハンドルの「こじり」
4．逆ハンドルによるノーブレーキ走行
5．エンジン→タイヤ→ターボ

の五つがあります。なお店への問い合わせはしないようお願いします。(A.K.D.)

★チェック・イン(広島)

ウィルトークタイトー山口店　山口

山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フリップル（ノーマル・5匹）	91,820	IKE	15面
大旋風（ハード・3機）	1,393,120	32面も出来るか!	EDデも無!
大旋風（ノーマル・3機）	1,751,150	名前もエリアもスバれませんでした	3周目、仲間して下さい
サイバリオン（ノーマル・4匹）	23,339,440	タマに当たっても イタくないぜSET	今回は5日で あきた横性無
★ストライダー飛竜（ノーマル・3機）	493,550	E.T-HMS-JUN D.II はもらう	ステージ3 遠がわるい!
ダライアス（W.ソーンイージー・3機）	5,127,200	W/下たかの横使用 ELT-KINだ一	ALL 遠がええ
テトリス（イージー追加部門）	999,999	Mr.オクレの弟子 ティッシュのりおど	JOGこの野郎 元気か!
テトリス（上に同じ部門）	999,999	TUC-Zunちゃん （さあ人生投げよう）	久々の来店 F.II 面白い
ホラーストーリー（これは上手い部門）	11,400	KAB-☆ワカメと ティッシュのりお君	前置取消JOG 練元気!
フリップル（ノーマル，3匹）	66,620	始まった時からなめたてふてふが〜ゲッ パチンコでめしが食って行ける KKK	実は金ちゃんの初プレイ
			11面 ベガサス完璧

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
★メタルホーク（新VER・ノーマル）	13,798	G.M.C. えるす	ALL 残3
★ゲインングランド（1P・ノーマル）	31,418,795	VERCA-なっぱた ござくあとを積む	ALL これで引退
天地を喰らう（1P・ノーマル）	5,359,200	A・H	ALL
スーパーモナコGP（4連）	6'09"97	VERCA-HSA	DP 4551 ノーマル
★ワイルドファング（1P・ノーマル）	340,300	VERCA-HSA	ALL 残2
ホラーストーリー（1P・ノーマル）	1,951,790	G.M.C. MPP	ALL
クライムファイターズ（1P・ノーマル）	440	SUG	7面
ダートフォックス（ノーマル）	4'12"99	ハゲ.早く単20000 返せもう半年たつぞ	ALL
ジャンボ尾崎・スーパーマスターズ	−6	JNR	ALL ノーマル
ドラゴンブリード（ノーマル）	357,700	BAO	5面

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	901,900	百武 淳	ALL ハード設定
フェリオス（イージー）	462,440	山内泳太郎	ALL,1ミス ノーマル設定
フェリオス（ハード）	814,780	山内泳太郎	ALL ノーマル設定
ギャングウォーズ	202,300	GAL	5面 マイク使用
天地を喰らう（強飛部門）	4,451,400	チュー太郎	ALL ノーマル設定
ブラストオフ	573,750	白血球1号	ALL ノーマル設定
テトリス（ノーマル）	394,018	LEVIN-BOY	レベル 99 ライン 479
ウイニングラン（イージー）	2'08"924	WORKS-RSR	ALL ノーマル設定
ロンパーズ	491,940	KNIGHT-RIDER	30面 ノーマル設定
スプラッターハウス	51,200	PRELUDE -XX	ALL ノーマル設定

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
ウィロー（ノーマル・2人）	1,706,800	MSO-05-NEM	クリア,残0 1UP×2
大旋風（ノーマル・3機）	1,175,600	H.K	エリア2-47
ブラスアルファ（ノーマル・3機）	10,000,000＋α	P-K.C H.K（2名）	8-5,残25機 7-5,残20機
ゴールデンアックス（ノーマル・2人）	234.0	I☆CAT-Ⓥ-DEM	偏差値264.0 ティリス
ベイルート（ノーマル・3人）	693,800	MSO-04-T.O	クリア 永パなし
マッドギア（ノーマル）	7,568,305	MSO-10-AT改め AFP♡LIE	クリア,コンボイ→F1
サイバリオン（実戦機・4機）	23,523,070	MSO-10-AT改め AFP♡LIE	ノーミス×4 残5 NO71
悪魔城ドラキュラ（ノーマル）	999,900＋α	MSO-05-NEM	あとはMSX 2版のみ!
クライムファイターズ（ノーマル・3人）	198	P-K.C	7面 入荷3日目
フリップル マスターオブウエポン	申請者が少ないゲームたち	なぜかタイトー製品ばかり	そういえばラスタンIIも

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
スーパーモナコGP（7連）	タイム不明	KGC-TOK	DP 4631 ノーマル設定
オメガファイター	4,343,410	KGC-KAZU	2周目4面 ノーマル設定
★フリップル	95,890	Y.384	16面 ノーマル設定
ワイルドファング	238,800	FEY-TAS/	5面 ノーマル設定
ギャングウォーズ	184,950	INDICK-UCC	4面 ノーマル設定
大旋風	2,367,740	CANLTD	4周目 エリア不明
ウィロー	1,586,900	INDICK-APL	ALL ノーマル設定
ワルキューレの伝説	1,717,010	Kim	ALL ノーマル設定
ウイニングラン（テクニカル）	2'22"129	INDICK-J.P	ゴール ノーマル設定
戦え!ビッグファイター	2,979,100	INDICK-ZET	2周目7面 ノーマル設定

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
ダートフォックス（1P・黄色）	4'02"26	MIE熊本に帰ってこい!/NOM☺	敵車あり クリア
ウィロー（ノーマル・2段）	1,902,500	P.M.C 酋ComB NOR	ALL 残0機
ウィロー（ノーマル・3段）	2,025,550	P.M.C EL ComB NOR	ALL 残0機
ダートフォックス（4P・赤色）	3'59"89	MIU.V.KJK.BRN	入荷初日!! ノーマル
スーパーモナコGP（4連）	6'09"93	777を見て歩こうの会酋ComB-V	4550DP ノーマル設定
ハードドライビン（CSタイム）	1'21"18	777を見て歩こうの会-酋ComBV	チャンピオンシップ AT
ワイルドファング（1P・ノーマル）	324,150	下を見て歩こうの会会員 PMC-KJK	ALL,2段 1ミス
ダートフォックス（3P・3人同着）	3'59"08	MIU.V.KJK	入荷初日!! 3人同着
クライムファイターズ（2P・ノーマル）	ラウンドEND	P.M.C KJK P.M.C NOR	同上 ファック コンビ
バックマニア（5段・ノーマル）	目標3,000,000	下を見て歩こうの会会長 PMC-MIU	残2のときの目標スコア

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
大旋風	2,573,030	SURPASSER LEE	5周目 エリア20
フリップル	74,290	SURPASSER Y.T	12面
ファイナルブロー（1P）	2,172,600	KOH	4面,キングジェイソン
ヘルファイヤー	646,100	SURPASSER Y.T	6-31 ハナツ
★マスターオブウエポン	3,685,900	SURPASSER LEE	ALL ボーナス1回
天地を喰らう	4,677,700	PETER HEAD あ〜ベ	強飛部門 ALL
ウイニングラン（イージー）	2'05"434	SURPASSER LEE	予選1位 決勝1位
ウイニングラン（テクニカル）	2'30"171	SURPASSER MNK（マヌケ）	予選4位 決勝4位
アルバレスタ	2,918,000	今年中に引退? 二年連続不振LEE	年乳君さようなら,死去
アクトフェンサー（旧VE）	9,999,990＋α	SURPASSER Y.T	5周目1面で達成

ゲームキャロット住吉　長崎

長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オペレーションサンダーボルト	63,930	大平 隆	2面 中3
ゴールデンアックス	113.5ポイント	中島 稔	4面 社会人
ゲイングランド	21,550,549 21,603,256	出口 剛 清家弥一郎	全面クリア 1C・2P
ウィロー	1,000,000	平井三紀雄	ALL
レッスルウォー	801,400	林田 孝宝	5面,10円ゲーム,中3
トンマ	116,500	松岡 潤	中3 3面
大旋風	204,020	安芸 良太	中3
プラスアルファ	1,162,100	鰡 邦彦	6面 よびこおせえ
テトリス	48,504	吉岡 文彦	最大3年 ライン 72
ストリートファイター	623,700	田畑 龍生	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
テトリス	565,297	PASCAL	レベル 99 ライン 728
上海II	562	妹よ	4面
ワルキューレの伝説	1,091,081	藤本正徳	ALL
ロンパーズ	1,195,250	PASTIME	52面
スプラッターハウス	276,300	H・B	ALL
フェリオス（イージー）	433,870	TARO・I	ランクC
ドラゴンスピリット（新VER）	865,700	S・Y	ALL ハード
未来忍者	126,800	W・H	イージー
ぷたさん（1P）	393,596	Y・H	ALL
魂斗羅	1,803,400	TARO-I	ノーマル

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（Dコース）	6'46"50	L.I.S.☆-Y..	5位スタート 5,717,976
ストリートファイター	1,045,800	沙羅	レベル最強 ALL
天地を喰らう	次回より		
ウィロー	次回より		
ストライダー飛竜	次回より		
アウトラン	次回より		
テトリス（ノーマル）	ライン 503	MM-MIN.	レベル99以上

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
トンマ	229,900	江川 守	全面クリア
原始島	94,100	浜口 直樹	2面
ファイティングホーク	555,800	ホークス小橋さんめざせ!!優勝!	エリア125
ドカベン	679,370	羽矢 浩雄	優勝 土佐丸高校
フェイスオフ（5人モード・チェコ）	トータル 16	森川 武士 & 森島 洋輔	優勝 3カプレイ
ラビリンスランナー	537,450	TEN-まつもと	全面クリア
ロンパーズ	515,600	むらしま君	32面
マッドギア	4,243,107	小野 義貴	
ブラストオフ	588,700	田中あつし	全面クリア
ゲインングランド（2P）	58,634,864	川口 修 & 北村 元	全面クリア 2Pトータル

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
ウィロー	1,659,150	ELT-MGF-KOB	ALL,2段 ノーマル
ゴールデンアックス	282.0	ELT-MGF-KOB	偏差値312.0 アックス
ウイニングラン（テクニカル）	2'23"905	FZR 1000 壁ターンはサギだ!	1位ゴール ノーマル
ワルキューレの伝説	1,103,970	ELT-MGF-ZIN	ライフ×4
フェリオス（ハード）	810,600	ELT-MGF-TAKO	ALL ノーマル
天地を喰らう（強飛部門）	5,122,300	ELT-MGF-KOB	ALL ノーマル
フリップル	69,140	山ざるの大バカ者	12面
ワールドスタジアム（89'開幕版）	1回コール 17-0	ELT-MGF-渕野	1コイン B-H
ドラゴンスピリット（旧VER）	885,110	ELT-MGF-TAKO	ALL ノーマル
天地を喰らう（闇羽部門）	5,286,800	ELT-MGF-KOB	ALL ノーマル

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 FINAL ㊙	ランダムVE R666達成
大旋風（連射付き，ノーマル）	1,851,380	GMC-DURAN	1C,3周目 エリア46
フリップル（ノーマル）	73,540	NYANKORO・T	11面
ウィロー（ノーマル）	1,503,150	ロニー山田	1コイン ALL
原始島（ノーマル）	1,594,700	GMC-DURAN	1コイン 全5面クリア
★ファイナルブロー（ノーマル）	3,737,560	SGP-CLOTHO	ALL 1コイン
アクトフェンサー（ノーマル）	9,999,990	GMC-DURAN & ELF	1C,4周目の3面クリア達成
ワルキューレの伝説（ノーマル）	1,170,160	BIG	1C,ALL 妖精×4
天地を喰らう（ノーマル）	4,972,500	HALFLING	1C,ALL 強飛使用
メタルホーク（ノーマル）	13,508	BIG	ALL 1コイン

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
ブラスアルファ	12,124,600	中原勇夫	11周目3面 ノーマル設定
アクトフェンサー	9,999,999＋α	FBI	7-4,イージー4機設定
ウィロー	1,279,250	FIN	ALL ノーマル設定
大旋風	1,012,750	中原勇夫	エリア 41 ノーマル設定
テトリス（1P）	9,999,999＋α	ESP!!	ライン 686 イージー設定
フリップル（1P）	71,090	ESP!!	ステージ 12 ノーマル設定
上海II（1P）	1,338	ESP!!	10面 ノーマル設定
イメージファイト	1,087,800	ACT-ACE-ESP!!	全2周クリア ノーマル,4機
ファイティングファンタジー（1P）	283,000	小林政彦	ALL,ノーマル,3機設定
大魔界村	293,500	NGB-T.S	ALL ノーマル設定

ヤングパレスゲームセンター　沖縄

沖縄県沖縄市中央1-14-2　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウィロー	1,531,050	K・T	ALLクリア
プラスアルファ	4,306,800	K・T	ノーマル エブリなし
ギャングウォーズ	121,510	K・T	ノーマル
大旋風	1,258,940	K・T	ノーマル
ヘルファイアー	1,392,120	K・T	ノーマル 2周目
テトリス（イージー）	999,999	プラジル	ライン 679
ファイティングホーク	1,893,800	HAMVD-T・K㊙	ハード ALLクリア
天聖龍	22,553,100	えっくす	ノーマル 残2!
イメージファイト	1,031,800	ULT	ノーマル
ゴールデンアックス	218	ANG	ノーマル

●同人誌「大穴2」ができました。通販希望のかたは切手400円分を同封して,当店までお申し込みください。（編集部）

★ウィルトークタイトー山口(山口)

●飛翔鮫，スラップファイト，究極タイガー，ダッシュ野郎，ヘルファイアー，大旋風，ホラーストーリーとこれまでの東亜プランのゲームがたくさん残っています。

★ゲームコーナーラッキー21(山口)

●ベイルートに永パがあります。（発見者MSO-04-T.O）

★モンキーハウス(福岡)

●店内改装のため，8月5日ごろから31日まで休業します。新装開店以降の多数のかたがたのご来店をお待ちしております。

★ゲームキャロット住吉(長崎)

●キャロットクラブでは，出席カードを発行しています。スタンプ10個ですてきなプレゼントがもらえます。

★ゲームプラザ(熊本)

●バックマニアが復活しました。

マイコンBASICマガジン Super Soft HOT 50!

順位	先月	回数	場	タイトル	種類	メーカー	対応機種名	価格(円)(税ぬき)
★1	-1			大戦略III	SLG	システムソフト	PC-98	9,800
2	1	2		サーク	RPG	マイクロキャビン	PC-88SR,PC98	8,800
↑3	4	7		信長の野望 戦国群雄伝	SLG	光栄	PC-88SR,PC-98,X1turbo,MSX2	9,800 12,200(CD付)
4	2	3		アフターバーナー	STG	電波新聞社	X68K	9,200
↑5	8	2		Rータイプ	STG	アイレム	X68K	7,800
↑6	7	9		テトリス	PZG	ビー・ピー・エス	PC-88,PC88VA,PC-98,X1,X68K,FM77AV,FMR-50,MSX2	6,800
7	3	4		スタートレーダー	STG	日本ファルコム	PC-88SR,PC-98	8,700
8	6	2		ディスクステーション第5号	その他	コンパイル	MSX2	1,980
★9	-1			シュヴァルツシルトII	SLG	工画堂	PC-98	9,800
★10	-1			ダブル・イーグル	SPG	アートディンク	PC-98	9,500
11	5	2		カオスエンジェルス	RPG	アスキー	MSX2	7,800
★12	-1			夢幻戦士ヴァリスII	ACG	日本テレネット	PC-88SR	8,800
13	9	6		維新の嵐	SLG	光栄	PC-88SR,PC-88VA,PC-98,B-16,FMR-50,M500	9,800 12,200(CD付)
↑14	25	2		ローグ・アライアンス	RPG	スタークラフト	PC-88,PC-98,FM77AV,X1,X68K,MSX2	9,800
15	13	9		ソーサリアン	RPG	日本ファルコム	PC-88SR,PC-88VA,PC-98,X1turbo	9,800
★16	-1			銀河	PZG	システムソフト	PC-98	7,800
↑17	-8			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
18	10	7		スーパー大戦略MSX	SLG	マイクロキャビン	MSX2	8,800
↑19	28	7		マイト&マジックブック2	RPG	スタークラフト	PC-98,PC-88SR,X1,X1turbo,X68K,FM77AV,MSX2	9,800
20	16	7		水滸伝天命の誓い	SLG	光栄	PC-88SR,PC-98,X1turbo	9,800 12,200(CD付)
★21	-1			ガウディ	AVG	ウルフチーム	PC-88MR,PC-88VA	9,800
22	21	8		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
23	11	3		スタークルーザー	STG	アルシスソフトウェア	①PC-88SR,X1turbo ②X68K	①7,800 ②8,800

AVG：アドベンチャー　RPG：ロールプレイング　SLG：シミュレーション　STG：シューティング　PZG：パズル　SPG：スポーツ
MJG：麻雀　ACG：アクション　実用：ツールその他

順位	先月	回数	登場	タイトル	種類	メーカー	対応機種名	価格(円)(税ぬき)
24	17	3		ガンシップ	SLG	マイクロプローズジャパン	PC-98	11,800
25	15	4		森田の将棋II	SLG	エニックス	①PC-98 ②FM TOWNS	①10,000 ②14,800
★26	−	1		ディスクステーション夏休み号	その他	コンパイル	MSX	3,880
★27	−	1		うる星やつら恋のサバイバル	AVG	マイクロキャビン	MSX2	FD:6,800 ROM:7,800
↑28	43	4		ミッドガルツ	RPG	ウルフチーム	①PC-98②PC-88SR(前編,後編) ③PC-88MR,MSX2+	①,②9,800 ③7,800 ③12,000
★29	−	1		スターシップランデブー	ACG	スキャップトラスト	①PC-98,X68K ②PC-88SR,MSX2	①8,800 ②7,800
★30	−	1		実践ビリヤード	SLG	パックインビデオ	PC-98	7,800
↑31	−	5		スーパー大戦略98	SLG	システムソフト	PC-98	8,800
32	12	3		銀河英雄伝説	SLG	ボーステック	PC-88SR,PC-98	8,800
★33	−	1		保存版ロードランナー	PZG	システムソフト	PC-98	7,800
34	23	4		ウィザードリィ4	RPG	アスキー	PC-98,PC-88,X1,FM-7	12,800
35	14	2		魂斗羅	ACG	コナミ	MSX2	6,800
★36	−	1		上海	PZG	システムソフト	PC-98,X68K,PC-88	6,500
37	27	4		ディガンの魔石	RPG	アーテック	PC-98,PC-88,MSX2	8,800
↑38	−	5		三国志	SLG	光栄	①PC-88,PC-98,X1,MZ-2500X68K, B16,FM-7,MSX2②MSX	①14,800 ②12,800
★39	−	1		ソフトでハードな物語2	AVG	システムサコム	FM TOWNS	7,800
↑40	−	5		スーパー大戦略68K	SLG	システムソフト	X68K	8,800
★41	−	1		テストドライブ	SLG	ポニーキャニオン	PC-98	6,800
42	40	6		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
★43	−	1		ドラゴンスピリット	STG	電波新聞社	X68K	8,800
44	36	4		クリムゾンII	RPG	クリスタルソフト	PC-88SR	7,800
45	33	5		パックマニア	ACG	シャープ	X68K	7,800
↑46	−	6		サイオブレード	AVG	T&Eソフト	PC-88SR,PC-98,X1turbo, FM77AV,MSX2	8,800
47	18	3		D.C.コネクション	AVG	リバーヒルソフト	PC-98	9,800
48	34	4		アフターバーナー	STG	CSK総合研究所	FM TOWNS	9,800
49	19	4		大海令	SLG	アートディンク	PC-98,X68K	12,800
50	22	4		F15ストライクイーグル	SLG	システムソフト	PC-88,PC-98	7,800

御協力いただいたお店

●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丁目リンクエザキビル3F
●リードコナン盛岡	0196-22-4661	〒020-01	盛岡市上田4−21−26
●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1−8−23
●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B1F
●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	0256-32-3466	〒955	三条市興野2−2−50
●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
●パソコンシティ2000	0263-73-6226	〒396	伊那市大字伊那3446−21
●マイコンランド上田	0266-24-3515	〒386	上田市中央西1−15−28
●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
●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
●OTKコンピュータプラザ	0270-25-5550	〒372	伊勢崎市本町1−18
●パソコンランド21 高崎店	0273-26-5221	〒370	高崎市栄町3−14栄光ビル
●パソコンショップマエハラ	0276-25-3410	〒373	太田市本町21−3
●ロクスイ	0289-65-3488	〒322	鹿沼市上野町299−28タイメイビル2F
●ICランドキタジマ	0296-28-0050	〒308	下館市女方5

●T-ZONE 大宮店	048-652-1831	〒330	大宮市宮原町３－515－２
●パソコンショップカーク	0485-25-4432	〒360	熊谷市宮町２－142
●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
●ＯＡシステムプラザ	03-255-9188	〒101	千代田区外神田１－11－６小暮ビル５Ｆ
●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
●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
●NEC STORE TOHJIN	0424-63-1044	〒202	保谷市富士町４－17－６
●Ｊ＆Ｐ 八王子そごう店	0426-26-4141	〒192	八王子市旭町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
●ノジマ電気商会	0427-53-1516	〒229	相模原市横山１－１－１
●セキグチデンキ	044-244-5421	〒210	川崎市川崎区駅前本町５－３
●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２－20－11ＮＳビル２Ｆ
●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
●IC WORLD TOTHUKA YOKOSUKA 中央店	0468-26-2677	〒238	横須賀市大滝町２－９
●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
●コム・イン 浜松店	0534-55-1781	〒430	浜松市田町227－16地産ビル３Ｆ
●メルパ 静岡店	0542-54-5338	〒422	静岡市馬渕１－151－23
●すみやパソコンアイランド	0542-55-8819	〒420	静岡市七間町７－３
●システムイン吉野	0546-36-0630	〒426	藤枝市田沼２－12－44
●メルパ 沼津店	0559-22-4858	〒410	沼津市高島町10－14
●アイ・ツー 名古屋店	052-251-0098	〒460	名古屋市中区大須３－45－４よ志だやビル
●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
●ホーエー家電 ナピックス	052-262-6521	〒460	名古屋市中区大須４－10－86
●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プラザー上前津ビル１Ｆ
●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３－20ＯＡビル
●栄電社テクノ名古屋	052-581-1242	〒450	名古屋市中村区名駅４－22－21
●ジャスコ岡崎パソコンフロアー	0564-23-4960	〒444	岡崎市康生通西２－20－２シビコ３Ｆ
●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
●オガワムセン	0584-78-7687	〒503	大垣市宮町２－29
●フレックス 四日市店	0593-53-7503	〒510	四日市市鵜ノ森２－２－１堀田ビル２Ｆ
●Ｊ＆Ｐテクノランド	06-634-1211	〒556	大阪市浪速区日本橋５－６－７
●Ｊ＆Ｐメディアランド	06-934-2211	〒556	大阪市浪速区日本橋５－18－26
●ビデオインタニガキ	0773-22-0909	〒620	福知山市駅前
●コンパックス	0792-94-8244	〒670	姫路市辻井６－９－12
●ＩＣランド テレコム	0799-23-1633	〒656	洲本市桑間418－１
●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
●マイコンプラザ ショウエイ	0849-24-7122	〒721	福山市東深津町２－104－１
●益田パソコンランド	0856-22-0396	〒698	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
●パソコンプラザくわな	0875-24-0256	〒768	観音寺市観音寺町甲333－６前川ビル１Ｆ
●ダイイチ 高松パソコンCITY店	0878-23-4311	〒760	高松市磨屋町３－１
●野田屋電気	0878-51-4545	〒760	高松市丸亀町１－３
●カインドソフト	0886-52-2123	〒770	徳島市一番町２－８
●メルパ 高知店	0888-83-1612	〒780	高知市北川添45－３
●コンピュータルームぶん	0894-24-4457	〒796	八幡浜市昭和通り1226
●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
●ＯＡシステムプラザ 福岡店	092-714-0030	〒810	福岡市中央区大名２－12－12赤坂産業ビル２Ｆ
●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
●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
●ベスト電器 長崎パソコン館	0958-28-1188	〒850	長崎市新地町１－５
●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	0996-63-3691	〒892	鹿児島市加治屋町１－38
●パソコンショップオオヤマ	0988-53-0710	〒902	那覇市長田２－12－５

HOT INFORMATION

ニュース速報！任天堂スーパーファミコン、来年8月以降に発売延期（7月28日発表）

コントロール・ボックスでビデオゲームを楽しもう

ビデオゲームを家庭でオモイッキリ楽しみたい！ゲームファンなら誰でも思うことですね。ビデオゲームからパソコンへの移植ソフトはいつも高い人気を呼んでいます。中にはパソコンへの移植が待てないとか，本物のビデオゲームを自分のものにしたいという熱烈なファンもいて，中古ゲーム基板にも人気がでています。

くわしくはベーマガの3月号でもご紹介しましたが，ゲーム基板のほかにTVモニタ，コントロール・ボックス，各部を接続するための中間ハーネスをそろえれば準備終了。

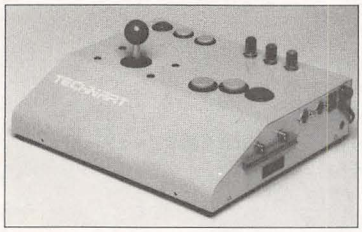
このとき重要となるのがゲーム基板もさることながら，プレイへ大きく影響するコントロール・ボックスです。ここはおそろしく酷使される部分で，耐久性の高いものを使わなければなりません。

ゲーム基板の販売でも知られるテクナートが発売した『QC-1』（価格19,800円）は十分な強度と人間工学に基づいた操作性で，ゲームにチャレンジできます。

ジョイスティックは2，4，8方向を切替えて使え，2人同時プレイ用の拡張端子も付いているのでほとんどのゲームにも対応します。

また，ゲームを盛りあげるサウンド用に“オーディオ端子”も用意されていますから，オーディオ装置との接続も簡単で，部屋の中を手軽にビデオゲームの世界にすることができます。

問い合わせ先：〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 ☎06-643-7641 テクナート「マイコンBASICマガジン」係



▲本物のビデオゲームが家庭で楽しめるテクナートの『QC-1』

手のひらの上の便利なヤツ カシオの関数電卓

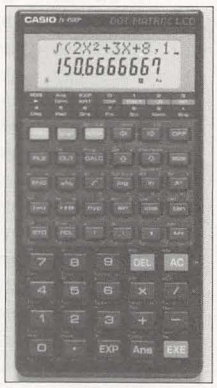
足し算，引き算，掛け算，割り算とこんな計算ならまだまだ単純。だけど関数（fx＝ウンヌン，カンヌンっていうアレね）が入ってくると計算するのはたいへん!!

そんな複雑な関数計算を手軽に，そして計算手順を自分でプログラミングできる関数電卓『fx-4500P』（価格8,500円）がカシオから新発売になりました。

大きさは手帳サイズ（73.0×141.5×9.2㎜）でケース付きです。大きな2段表示のディスプレイが特徴で，上の段に計算式，下の段にはその答えを表示。とても長い式になっても計算がわかりやすくなりました。

登録されている関数・機能は124種類あって，三角関数や逆三角関数などの基本的なものはもちろん，統計計算など高度なものまで，さまざまな関数計算機能や2進・8進・16進の変換・計算機能も装備されているので，プログラミング時にも便利です。

問い合わせ先：〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1 カシオ計算機㈱広報室「マイコンBASICマガジン」係



▶式と計算が同時に表示されるカシオの関数電卓『fx-4500P』

東芝からブック・コンピュータ登場

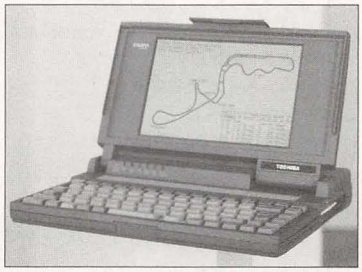
東芝からなんとA4サイズ（ベーマガより一回り大きいぐらい，厚さは44㎜）の『ダイナブック/J-3100SS』（価格198,000円）というとてもコンパクトなコンピュータが登場しました。

『ダイナブック/J-3100SS』はアメリカで圧倒的なシェアを持つIBM-PCと互換性を持っていて，英語MS-DOSによりIBM-PCの膨大なソフトウエアが利用できます。もちろん，すでにJ-3100シリーズ用に発売されているワープロ・ソフト「一太郎Ver4」や表計算ソフト「マルチプランVer3.1」といった強力なソフトのラインナップも使うことができます。

ハードウエアの仕様はCPUが80C86でクロック周波数は10MHz，メイン・メモリが1.5MBで，オプションの増設ハードRAMカードにより3.5MBにもなります。FDD（フロッピーディスク・ドライブ）は薄型3.5インチ（1.2MB/720KB）を装備しています。

RS-232Cインターフェース，プリンタ／ディスク・ドライブ用インターフエース，拡張インターフェースの三つの拡張端子による外部機器のほか，さらに専用モデムカード（オプション）ネットワークの利用も可能です。

問い合わせ先：〒105-01東京都港区芝浦1-1-1 ㈱東芝 コンピュータ事業部「マイコンBASICマガジン」係



▲カッコいいノートブック・スタイルのパソコン『J-3100SS』

マッキントッシュに機能充実のニューモデル登場!!

ユーザー・インターフェース（使いやすさ）で定評のあるマッキントッシュに最新の機能を搭載した2モデルが加わりました。

『マッキントッシュIICX』はシリーズ最高の機能を持っており，漢字対応モデルのメモリ2MB／1FDのものは758,000円，メモリ2MB／40Mハードディスク付きが958,000円，メモリ4MB／80Mハードディスク付きが1,198,000円となっています。

CPUは32ビットの68030でPMMU（ページメモリ管理ユニット）を内蔵しています。マルチタスクの各システムはこのPMMUによって管理されることになります。

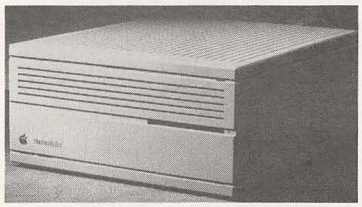
拡張ボード用には3基のNuBusスロットがあります。NuBus対応の拡張カードは自己設定機能があり，ディップ・スイッチの設定が不要で，使いやすさを考えたうれしい機能です。

このNuBusをはじめ，マウス用などに7基のポートがあるなどマックを中心としてマルチ・メディア（音楽やビデオなどいろいろな機器のコントロール・ステーションとして使っていく）化を考えて作られているようです。

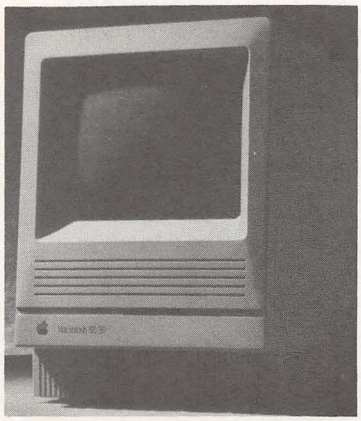
もう一つの新製品『マッキントッシュSE／30』は英語版のみで，CPUはIICXと同じ68030です。処理速度は従来機の4倍とずいぶん高速になりました。価格はメモリ2MB／1FDが648,000円，メモリ2MB/40Mハードディスク付きが848,000円，メモリ4MB/80Mハードディスク付きが1,088,000円です。

ソフトはマッキントッシュII用のものも使用できます。

問い合わせ先：〒106 東京都港区六本木1-4-30 アップルコンピュータジャパン㈱「マイコンBASICマガジン」係



▲漢字対応でシリーズ最高の機能を持った『マッキントッシュIICX』



▲従来の機種より4倍も高速の処理ができる『マッキントッシュSE/30』

きれいに画像をとりこむハンディ・スキャナ　立石から発売

コンピュータに画像やイラストや図版を取り込むために使うイメージ・スキャナのことは知ってますね。

今回，立石電機から濃度補正機能を持ったハンディ・タイプの『ハンディイメージスキャナHS10RII』(価格49,800円)と，『HS7RII』(価格39,800円) が発売になりました。

『ハンディイメージスキャナ』はPC-9801やPC-8801などRS-232C端子を装備しているパソコンで使えます。

読み取り階調は3種類。地図や見取図といったものには単純2値，色にメリハリのあるイラスト類なら16階調，そして写真やイラストなどは64階調の使用が最適です。

64階調の場合は情報量が多いため読み取りには注意が必要ですが，読み取り速度が速すぎたりしたときはブザーが鳴って知らせてくれます。

画像表現を豊かにする機能としてスクリーン・トーン処理機能もあり「ドット処理(粗・密)」「ストライプ」をほどこせます。

ほかにバーコードを読み取る機能も装備しているので，いろいろな応用が考えられます。

問い合わせ先：〒105 東京都港区虎の門3-4-10 立石電機 OAシステム事業部 「マイコンBASICマガジン」係



▲温度補正機能を持ったハンディ・スキャナ「HSシリーズ」

コンピュータ・ミュージック・セミナーのお知らせ

㈱アビラック・インターナショナル・コーポレーションでは，9月の3日，10日，10月の15日，22日，11月の12日，19日の各日曜日にコンピュータ・ミュージックの無料セミナーを開催する予定です。開催時間は午前10時から午後3時までで，同社が発売している「芸達者」というソフトを使います。

問い合わせ先：〒113 東京都文京区本郷1-14-3 ㈱アビラック・インターナショナル・コーポレーション ☎03-818-4154「セミナー係」

世界初の快挙?コンピュータ・ミュージックでオペラを上演

コンピュータ・ミュージックでクラシック音楽へのチャレンジをしているアルテック㈱の音楽事業部では，東京・新宿の新宿文化センター大ホールでコンピュータ・ミュージックにオーケストラを担当させて，オペラ「魔笛」の上演をすることになりました。

公演日は9月21日で午後6時から開演となります。純粋なクラシック音楽とコンピュータ・ミュージックとの組合せはたいへん珍しく，各方面から注目を集めています。

同時にコンピュータ・ミュージック関連のハードやソフトの展示と，コンピュータ・ミュージック体験コーナーも開設されます。興味のある人は，ぜひ行って見ましょう。

なお，入場料は2,000円です。

問い合わせ先：〒141 東京都品川区東五反田3-20-10バラスト島津山 ☎03-443-3681 アルテツク㈱音楽事業部

はじめてのパソコン教室締め切りせまる

AOYAMA CG SCHOOL「MELON」が開催する夏季特別講座の参加締め切りがせまっています。

講座の内容は，8月17日が「はじめてのゲームデザイン」と題した内容で講師は，あのドラクエのプログラマーで本誌の連載でもおなじみの内藤先生です。

8月18日の講座は，人気急上昇のコンピュータ・ミュージックをテーマに「はじめてのミュージくん」というタイトルです。実際にミュージくんやミュージ郎を使ってコンピュータ・ミュージックを体験しながら勉強できます。

問い合わせ先：〒151 東京都渋谷区代々木3-1-1 ☎03-379-8100 青山CGスクールMELON「はじめてのパソコン教室」の係

ゲーム＆ミュージツク講習会 九十九電機が開催

8月26日，27日の両日，東京・秋葉原の九十九電機が主催する「ゲーム＆ミュージツク講習会」と題したイベントが行なわれます。

出演は本誌でおなじみの，山下 章先生，永田英哉(Yu-You)先生，JIZOU原田先生が予定されています。

主な内容は，最新のゲームの紹介や，話題のコンピュータ・ミュージック，さらにMIDI対応のゲーム実演，先生方のゲーム・ミュージック演奏など，見逃せないものばかりです。

楽しいゲームなども予定されています。

夏休み最後の計画にぜひとも組みこんでください。

なお，多くの来場者が予想されるため，参加を希望する人は，あらかじめ以下のところへ連絡しておいてください。

問い合わせ先：☎03-253-4199九十九電機7号店 荒井様

お楽しみプレゼント⑨

①ローランドより，「ミュージくん」「ミュージ郎」を各1セット計2名のかたに。
②T&Eソフトより，アンデッドラインの発売を記念して「テレホン・カード」を5名のかたに。
③T&Eソフトより，「アンデッドライン Tシャツ」L・Mサイズ各2名のかたに。
④キングレコードより，「ファルコムレーベル特製トレーナー」（フリーサイズ）を2名のかたに。
⑤パソコン・ショップのT・ZONEより「オリジナル・バック」を2名のかたに。

●応募方法は，官製ハガキに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，9月7日（木）（消印有効）までに，

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「お楽しみプレゼント⑨」係

まで，応募してください。
ご応募お待ちしています。



▲アンデッドライン・テレホン・カード



▲アンデッドラインTシャツ



▲ファルコムレーベル・トレーナー



▲T-ZONEオリジナル・バック

〈7月号当選者発表〉

①ジーザス—恐怖のバイオ・モンスターのCDは，福岡市・**島津美智子さん**他4名。
②ホーリー・ダイバーの下じきは，香川県小豆郡・**室井慎輔さん**他2名。
③アイレム・オリジナル・グッズは，東京都大田区・**野村篤史さん**他1名のかたが，それぞれ当選致しました。

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。

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

夏休みの宿題はもう終わったかな？まだだなんて言っている人は，早く終わらせないとあとで大変な目にあっちゃうぞ。

さて，今月号のプリンタ特集はよく読んでくれたかな？読者のアンケートによると，今一番ほしい周辺機器は，プリンタがトップなんだよね。ところが，たくさん種類があって購入しようと思ってもまよっちゃうよね。まあ，予算と目的に合わせて選んでくださいね。

では，ここで問題です。今月の特集では，くわしく紹介できなかったけれど，原理的にコピーやファックスと同じ方式で，専用のトナー（インク）が必要なプリンタを知ってますか？価格のほうも50～100万円と高価なんですが，印字のほうは，活字なみに非常にきれいなんです。

さて，このプリンタは一般に何というでしょう。

①ドットインパクト・プリンタ
②レーザー・プリンタ
③レジャーランド・プリンタ

正しいと思われるものを，とじ込みハガキの解答欄の数字にマルをつけてお送りください。

★8月号の正解

①東京おもちゃショー

★7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となりました（正解は③PC-98DOでした）。

東京都町田市・**渥美　健**／大阪府堺市・**中筋大輔**／三重県阿山郡・**北出佳嗣**／山口県防府市・**藤本功司**／福岡県三井郡・**白水大輔**

（以上5名）

★今月の賞品

正解者の中から抽選でDEMPAペンタン提供のドラゴンバスター／スカイキッド／ドルアーガの塔のクーラーボトルを各2名，計6名のかたにさしあげます。

★応募のきまり

本誌とじ込みハガキに解答欄があります。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。

もちろん，OFコーナー等のお便りを書いてもかまいませんよ。



▲ドラゴンバスター／スカイキッド／ドルアーガの塔のクーラーボトル

○締め切り：9月7日必着
○正解の発表：10月号（9月8日発売）
○当選者発表：11月号（10月7日発売）

KONAMI NEWS STATION

KONAMI
コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

アイブガッタ 大恋愛講座

「いちゃつくのがいやな人がいようか，いやいない」　～万葉集～　読み人知らず

電車の中で反感を買うカップルがいる。なんだよおまえら，そんなことはうちへ帰ってからやりゃいいじゃねえかよ，こんなとこでやんじゃねえよバーロー，というやつである。さっきから見てりゃいちゃいちゃいちゃいちゃしやがって，世が世なら腰の刀でざんばらりんだぜおめーらよ，ってあれである。

だいたい電車の中に一組そんないちゃいちゃカップルがいると，その車両の雰囲気がとたんに悪くなる。ヨッパライも困ったモンだが，その場合とはまったく違った〝困ったもんだ感〟がその場を支配し，人々は見て見ぬふりの盗み見をし続けるのである。うでなんか組んで見つめ合っちゃったりしたりしてんのはまだしも，キスなんかしてたら大罪人である。おばさんなんか車掌さんに通報してしまいかねないほど興奮したりする。複数のおばさんだったりすると，「あら，やーねーどーなってんのかしらねーまったく」なんて天下取ったように大騒ぎだ。

電車の中に限らず，このような〝クロレッツな二人〟に世間は冷たい。おばさんは世間を代表する良心なので一番大騒ぎをする。恋愛は自由だというのはほんとーはウソで，世間はカップルが仲良くするのは許さない。人の恋路は頭にくる。知ってる人がうででも組んで歩いてるところを見つけたら，鬼の首取ったみたいな気になって言い触らす。「なあおい知ってるかよ，あいつらさ…」ってなにがそんなにおもしろいのか。高校生とかだったらまだしも，大人だって同じ様なもんでたまにあきれる。

しかし，電車の中のクロレッツな二人に怒り心頭している私も，自分でそういうことをするのがほんとは大好きだ。まわりでイヤな顔されても「ひがんでんじゃねーよなまったく」ってとりつく島もない，まったくの大馬鹿者になってしまう。りっぱなクロレッツ者である。もちろんあなたも，だ。

で，最近気がついたんだけれども，渋谷とかで歩いてるカップルはうで組んだり手をつないだりしているが，目だつのが女の腰に手をあてて歩いてる男だ。女を押して歩いてるといってもいい。なんだおまえらは。病人を病院に連れてくんじゃねんだぞ。うで組んでんのはほほえましいじゃねえか，女の子はうで組むのすきだしね。きゅっ，って力入れられた日にゃあなた，おいらのハートまで「きゅっ！」ってなもんだ。手えつなぐなんてのもいいじゃねえかカワイくて。高校生がやりゃあ「おお，若いってのはいいね，がんばれ少年少女たち」って気分になるし，年輩の方々は「チャーミーグリーンなナイスカップル，せいぜい長生きしておくんなせい」ってほのぼのしちまうぜ。しかし，女押し歩きのおまえら，情けないぞ。クロレッツにさえなってない。彼女にふられる日もそう遠くないはずだ。せいぜいがんばれ。

文責：パラピン原田

呼ばれて飛びでてジャンジャン出るよ，のコナミ新製品情報！

MSX 2・2＋　「激ペナ 2」	8／30発売	6,300円
X68000　「A-JAX」	近日発売	価格未定
ファミコン		
「レーサーミニ四駆　ジャパンカップ」	8／25発売	5,900円
「ツインビー 3　ポコポコ大魔王」	9／29発売	5,500円
「トップガン　デュアルファイターズ」	11月発売	価格未定

※なお，以上のソフトの価格に消費税は含まれません。

「奥さん20周年です，へへへ」最終回

ついに20周年コーナーも最終回だ。しかし安心してはならぬ，諸君。来月からは新コーナー「マンガ三太郎　君こそスターだ！」が始まるぞ。応募は簡単，4コママンガでコナミを応援してほしい。しかし，どんな内容でも可。おもしろけりゃなんでもありだ。期待している。



作品A：岐阜県　百石奈緒

なんでこれを載せたかって言うと，山本直樹の1キャラクターに似てるからです。あれはとてもよい，ふふふ。百石はこんな絵もかけるのはいいことだぞ。



作品B：鹿児島県　貴島丈晴

これは「DS—3」のキャラクター募集にきたやつだが，すごくいいのでここに載せました。名前も〝ビッグ・アイのおやじ〟だぜ。こりゃまいった。

★来月の新コーナー「マンガ三太郎　君こそスターだ！」にご期待！

コナミ週刊テレホンサービス

電話 1 本で，この世の幸せ独り占め。花も嵐も踏み越えて，行くが男のテレホンサービス。でも女の子が聞いてもおもしろいから，コールミー！プリーズ！

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

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.21

ウルフ渾身の一作になるであろう戦国ライヴ・シミュレーション「斬[ZAN]〜陽炎の時代〜」が9月15日に発売になる。ウルフ創立以来5作目に当たる「斬[ZAN]」は今年度最大のテーマとした全ジャンル制覇の最後の聖戦であった。「ノーライン・ヘクス」「歴史の書」といった新機軸を中心にオーソドックスなシミュレーションの形態を目指したその作品としてのクオリティーは創立以来の自信作との感が強い。

そして、次に「アークスII」がウルフ初のシリーズ物として登場することになる。短いキャンペーンという，全作のコンセプトを継承したドラマチックなRPGに仕上がってきている。新作の案内ということで話題にしなければならないのは、「FZII」になる。これは、来年の春となるが、X68を中心としたラインナップになる。この言い回しは微妙なのだが基本的にはメガ・○○○ブをターゲットにしている。といえば、おわかりになるようにウルフもメガ・○○○ブのサードパーティーに参加が決まりそうである。

ニューアート・ジェネレーション。ウルフの眠れぬ日々は炎天下のなか、まだまだ続く。（AKISHINO）

×××を斬る！

そんなものはミステリーじゃねーんだよ！・・・って叫んで一ヶ月が過ぎた。

悪評不評も何処吹く風と引続き現代ミステリーにもの申す。

3年ごとに日本推理作家協会がその時々を代表する、人気作家の短編を集めて編纂している単行本がある。それが先頃出版された。

「紫陽花の殺意」カッパノベルズ。

感想一言。

カス!!

選ぶ作品がなかったのか、選者に目がなかったのかは知らないが、よくぞここまでくだらない作品を集められたものだと感心する。私の三星、鮎川哲也氏や東野圭吾氏の作品にも失望した。(私は目次に鮎川さんの名前があったからこそこの本を買ったのです。早く氏の新作長編を読ませて！)

特にいわゆる人気作家、西村京太郎氏の作品はもはやミステリーと呼べる代物ではない。ただ犯罪が起こって犯人が捕まっておしまい、ではダメなのだ。

私は西村氏の作品がつまらないとは言わない。ただこういう作品までもミステリーと呼んでしまう（しかも日本推理作家協会がである！）今のご時勢をおかしいと思うのである。

このままではミステリーという文学が消えてしまうのではないかと危惧するの私だけだろうか？（IZ）

浜さんのみんなと遊ぼう!

おぅ!! みんな元気にしているか？ あっそうかみんなは今、夏休みのまっ最中か、それなら元気いっぱいだな。夏休みは好きなことを死ぬほどやって元気を充電するに限る!! なに？『勉強が忙しくて遊ぶ時間がない』だと？ なにを言っている、時間はあるものではなく作るものだぞ。勉強に限らず物事を集中してやれば時間は必ず余るし、仕事の能率も上がる。それに集中して物事に取り組んでいる姿は周りの人に好感をあたえる。まさに一石二鳥ではないか!!

ところで、ウルフに来る『熱い』ハガキだが、たまにうす墨（墨を水で薄めたもの）を使っている人がいる、これは印刷しにくいので、『熱意』があってもボツにしなければならない。“イラストは黒インクで描く”これが基本だ。さて、俺も元気を充電しに行くかっ!!



福島県 ぷっつんカミーユさん
岐阜県 魔世さん
徳島県 コータローさん
愛媛県 三好公一郎さん
徳島県 ますぢんさん
千葉県 切替史雄さん

総合広告代理店●TV●ラジオ●新聞●雑誌取扱
企画から制作まで——広告の事ならお任せ下さい!!
A1
株式会社 エーワン・アド
☎03-295-6900

●RK早稲田すとーりぃ●

「塩生」：みやたく～ん。ちょっと質問があるんだけど。
《みやた》：あ～っ、なんだっつーの。
【塩生】：う、うるせーんだよ、がたがた言わずに質問に答えろってんだ、べらぼーめ。
|みやた|：ああ～っ、塩ちゃんおめぇどこの生まれだっつーの。
［塩生］：じゃかーしいやい!! とっとと質問に答えろってんだ、このすっとこどっこい！
‘みやた’：だから～、おめぇは一体俺に何を聞きたいわけ？
〔塩生〕：住○生命のまみちゃんとはどうなったんでい？
〈みやた〉：う・・・今度保険に入ってアプローチをかけるんだーよ！ おめぇこそOGAちゃんとはどういう関係なんだよ。
“塩生”：う・・・そ、それは・・・ほ、保険に入って・・・
『みやた』：いつからOGAちゃんは保険屋になったんだーよ！
≦塩生≧：だからーそれはそれ、あ！ もう紙面がねぇじゃねーか！
•みやた•：紙面がねぇだぁーだだだだだだだだだだだぁ～あ。
／塩生／：・・わざとやってるだろ・・。
あまりにも平和なウルフの夜でした。 （塩生）

新シナリオライター日記

夏・・・ですね。仕事帰りのビールがうまくなるこの季節は私は好きだっ!! Yシャツ姿でビア・ホールへ直行、大ジョッキをぐいっと空けるとこいつが天国!! つまみはやっぱり枝豆、柿の種もいいけど豆は栄養あるからね～。屋上からはキラキラと幻想のように輝く光の国が見え、インスピレーションを沸きださせてくれる。これで隣にかわいい女の子でもいればとふと思ったりして・・・。

それはさておき夏といえば海です。田舎の海、それも芋洗いの海水浴場でなく人っ子一人いない海をがばがばと泳げば気分はかつおかまぐろかはたまたマンボウか？ 泳いだ後は岩場で取ったタコや魚を食べる。これが又うまいことうまいこと、タコなんて生に醤油をかけて食うんだけど、口の中でぬめって気持ちがいい。

山も捨てがたいね。それも軽井沢や清里なんていう俗っぽいところじゃなくて、誰も行かないようなところ。そういうところで思いっきり叫んだりしたら仕事のストレスなんかいっぺんで吹き飛んじゃうね！

・・・今年こそはそうやって楽しむつもりだった・・・。でもその計画がグラグラと揺るぎつつあったりするわけで・・・。要するにお仕事・・・なんですよね。「アークスII」はこうして私の計画をものの見事に捨て去ってくれたのでした。 （井上）

新・僕Pちゃん

先月に続いて私のコーナーになりました。

そろそろ私のことについて書きましょう。私は今年卒業したばかりの18才でMSX（Z80）のプログラマーです。

私の田舎は岩手県北上市という所で黒沢尻工業高校というラグビーの強い学校（誰も知らないって）に通っていました。

パソコンを始めたのは中学１年の頃で、マシン語を覚えたのは中学３年の終り頃でした。

そして高校３年の夏休みウルフへ面接にきて合格。４月に入社して最初にやった仕事がミッドガルツMSX2＋のサポート。その後はMSX2サイドA、B、GAUDIと３ヶ月にしてマスターアップ４回クリアしてしまいました。

そして今度IZ先生とZ80同志88とMSX同時発売に向けてアークスIIを作ってます。応援してね！

そうそう、ついに受田さんは７月５日に大人になりました、一皮むけた受田さんにお話を聞いてみましょう。

「大人になった感想はいかがですか？」

「・・・名取さんありがとう。でも僕はゆがんだ大人になってしまいました・・・」

・・・受田さんは僕たちの手の届かない世界に旅だってしまったようです。

受田さんの未来に幸あらんことを!!（P）

おくしゅ2 お便り紹介 by.Ⓖ



ヲトメのゲキド…

乙女のつれづれ

はろー♥暑い暑いとみんながのびている時には元気な、ヘソまがりなＯＧＡちゃんです。かくいう私は、な、な、なんと９月に弱いんだ。大好きな夏にハリキリすぎちゃうからね（ホントは宿題が山のように残っているからなのだ）。――おお～っと、そんなことを言っていると“私のイメージ”が崩れてしまうわね。乙女ちっくに秋の話をしましょう。

秋といえば宮島ですね…それは安芸！じゃなくって、創作活動に身が入ることでしょう。「斬」も発売間近！「ARCUSII」同様イラスト＆お手紙お待ちしてま～す！

宿題は忘れずに。「苦あれば楽あり！」

（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

求む。挑戦者!!

「森田将棋Ⅱ」PC98, FMTOWNS, X68000と3機種そろって発売中です。

豊富な機能が好評ですがその中のひとつ，詰将棋の問題を募集しております。

優秀な作品は，広告紙面上にて発表。対決させていただきます。さあ，森田将棋Ⅱは何秒で解けるでしょうか？御応募はお葉書でお願いいたします。

あて先は，

〒160 東京都新宿区西新宿7～5～25
西新宿木村屋ビル5F
㈱エニックス「森田に挑戦!!」係まで，御応募お待ちしております。

4秒でクリア（PC9801RA）



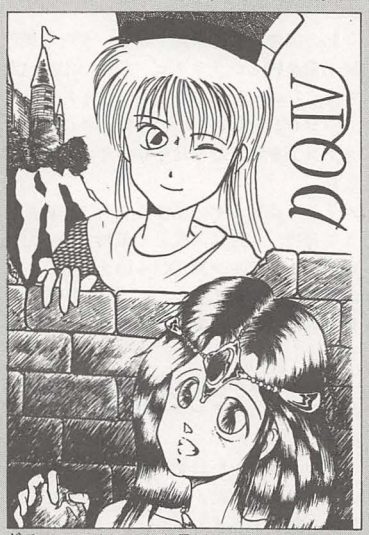
20秒でクリア（PC9801RA）



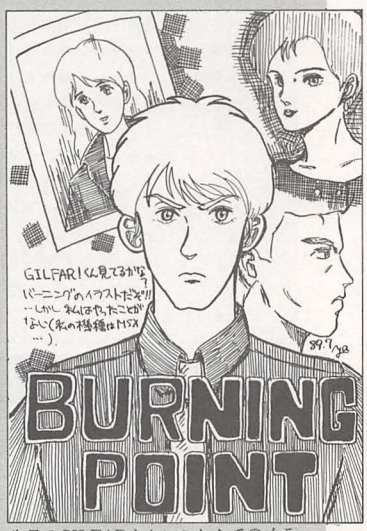
エニックス展



スライムはみんなの人気者ですね。
新潟県　THOMASくん



ドラクエⅣイラストも最近多くなってきました。
徳島県　ますぢん&やういちくん



先月のGILFARくんにこたえてのイラストですね。　茨城県　YANAGIくん



みなさんどうぞよろしく！
石川県　菅野　義裕くん

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(366)4345
担当　矢作まで…

編集後記

8月，夏まっ盛りですね。夏バテせずに元気にやってますか？読者のみなさんの中には海や山，プールなどへ出かけ日焼でまっ黒って人も多いんじゃないかと思います。昼間は会社にいるので全々日焼けしてないので，いっちょ海へでも行ってみようかと考えています。では，また来月お会いしましょう。

〈ポコ〉

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ビー・エス
☎0245-45-5777

暑中お見舞い申しあげます。

むし暑い今日この頃ですが，いかがお過ごしでしょうか？

学生の諸君は夏休みでしょ。いいなっ。うらやましいなっ。何だかんだ言ったって暇があって遊べるのは若い学生のうちだけなのョ・・・後悔先にたたずって言うでしょ。何でもいいからみんなには，この夏ひとつくらい手にして欲しいなぁと思ってるあっこです・・・こんなこと思うのってやっぱ年とった証拠かしらん？

さてさて今月も飛び切り新鮮な情報をお伝えいたしまぁす。

今秋までには？発売予定X68K通信ソフト「た〜みのる2（仮称）」

何やら大五郎センセイは赤ペンをもってマニュアルの校正に余念がないようです。

そうです・・・もちろん「オリジナルソフト」のマニュアルなのです。ではどんなソフトかバトンタッチして大五郎センセイに説明してもらいましょう。

いよいよ，わて大五郎の出番でんな!!

・・・それでは本邦初公開　「これが"た〜みのる2（仮称）"だ!!」・・・

現行の「た〜みのる」と大きく変わった点を簡単に説明してみます。

1，操作キーが変更になっています。
　メインメニューから各メニューを選択するのは同じですが，メインメニューを呼び出すのに今迄は「HELP」キーでちょっと離れていたのを「OPT.2」を採用しました。これで通信中腕をのばして（ちょっとおおげさかな？）キーを押しに動かさなくてよくなりました。

2，画面モードの切り替え
　96×32，80×25の両モードをサポートしてCZ-603Dをお持ちのユーザーにも使用できるようになりました。でも24kHzモードのないディスプレイをお持ちの方（CZ-603D等）は96×32で使用するようになります。
　この切り替えは通信中でも可能ですし切り替える瞬間の表示を覚えていますので画面モードを切り替えた後や子プロセスを実行して通信に戻って来ても画面がクリアされてしまうということがなくなりました。

3，バックログの強化
　バックログを表示中も通信を行なうことができ，通信とバックログ表示画面とを自由に行き来できます。またバックログの表示領域の変更や逆スクロール，バックログから切り出したデータを直接エディタへ転送することも可能です。

4，通信中のエディタ編集
　通信中でも簡単にエディタモードに切り替えることができ編集中でも通信が止まることがありません。エディタモードになった場合画面も同時に表示し通信の状況を確認することができます。

5，その他
　チャットモード，カラムゲージ（現在1行あたり何文字目を入力しているかの文字数ゲージ）の追加等

このほかにも色々と細かい点で改良されておりますので請う御期待です。

現在の進行状況はほぼ完成しマニュアル作成のみになっていますから早ければ10月には発売されるでしょう。

なになに，「た〜みのる」を使っているユーザーはどうなるかって？

御安心下さい。SPSはユーザーを見捨てません。ユーザー登録されている方々には発売近くなりましたらヴァージョンアップの案内をお送りしますので通知にしたがって手続きをお願い致します。

★　ニュージーランドストーリー　完成　★

待ちに待ったニュージーランドストーリーが完成しました。マスターアップは7月5日でしたからこの号が出た頃はもう皆さんのお手元にあるかも知れませんね？

じっくり楽しんで下さい。コンテニューは無限にしてありますので，最終面迄簡単に行けるかも知れませんね!!。とにかく頑張って下さい。

★Thunder Blade 開発部より★

サンダーちゃんのその後の開発進行状況は1面目のボス面がほぼ完成。画面いっぱいいっぱい色鮮やかに立体感あふれる艦橋を再現した母艦。その上にのっている砲台からは玉も出るようになりました。気になる動きもなかなかスムーズに出来上ってます。面数に限らず平均的に進めているようですが，現在は，上から見た敵キャラのプログラムの作成中だそうで，ジープや戦車の縮小拡大に時間がかかっている様子です。

サンダーちゃんについてはまた何かあったらお伝えしたいと思います。

お葉書あ〜りがぁとなぁいのコーナー

コーナーを設けてからたくさんの方からお葉書いただいてます。とぉってもうれピーです。あ〜りがとなぁい。イラストは特に指定なんてしませんから自由に描いてくださって結構です。お待ちしてまぁす。

では来月まで・・・さらばしゃ〜

Byあっこ&大五郎センセでした。











★★★★★★★★　SPS—NET情報局　★★★★★★★★

"今年の夏はなにかが違う「Tri—P」体験週間"を企画しております。

暑い夏の夜長をただ「ぼ〜〜」としているのでなくSPS—NETにアクセスして全国のBBS仲間とわいわい騒ぎましょう。

この企画のためにインテックさんの御好意で8月10日〜8月31日迄「Tri—P」を無料開放していただくことになりました。アクセスIDはSPS—NETに掲載しますので，遠方の方は非「Tri—P」を利用してアクセスしてみて下さい。

また，この期間中「Tri—P」に入りたいと思った方はどしどしSPSまで御連絡下さい。「Tri—P」入会案内をお送り致します。但し封書にて返信用切手72円を同封して下さいね!!

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

ARTEC アーテックcorp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

今回は，なな一んと，イラストの大サービスでございます。これまで載らなかった方々も，これで勘弁してくれるかなぁ。それと，引き続き募集をしておりますので，お願いしますね。

　では皆様，よき夏休みをお過ごしくださいませ。

お知らせ！

ひきつづき，人手がたりん。そこで，

大募集中でっせ。

ただいまアーテックCORP.ではアルバイト，外部スタッフ，契約社員，その他もろもろを大募集しております。

　以下の条件を満たす方々，ぜひ一度，電話をください。ご案内いたします。

TEL　03-904-0440

募集要項

1，グラフィック・メンバー

　ドットグラフィック，イラストが得意な方。

2，プログラム・メンバー

　PC88, PC98, MSX2, X68000のアセンブラでプログラムを組んだことのある方。

　さあ，いっしょにゲームを作りましょう。お待ちしておりますです。

イラストコーナー



広島県・ゆ



茨城県・坂谷　哲



埼玉県・富田　薫



徳島県・ますぢん



埼玉県・ペー



広島県・茶鈴&長野県・ぽっくらぽー笛龍



鳥取県・LINDA



徳島県・ますぢん



新潟県・かみひとし



徳島県・コータロー

山口祐平の一言コーナー

　ああ，今年はSF大会には行けそうもない。わたしの夏を帰しておくれ。

　なんて言ってる場合じゃない！

　カデュリン2のゲームデザインと，ミネサガ2という大作を二つも抱えているんだから，夏がなくってもあたりまえ。ユーザーの喜ぶアンケートハガキと，雑誌の順位だけを楽しみに，日夜がんばっております。それでは。

あとがき

　なんだか秘密情報によると，年末発売予定のゲーム，面白そうですよー！科学特捜隊練馬支部のダイちゃんは，厳強な抵抗と冷たい視線をかいくぐって，やっとほんの少し，情報を手にしたのであった。

　どうやら，万人に楽しんでもらえるような，マニアックでないRPGだそうで，グラフィックがすごいという話だったぞ！　ストーリーだって，いままでのアーテックの作品のような個性は薄くなっているけど，それだけコンピュータRPGしているって。バシバシ，汗と涙と根性の物語が出来つつあったぞ。

　それからねぇ……う，うわー！

（開発防衛隊隊長××の妨害あり。以下32行抹消）

The inside affair of SACOM 24

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

★テクマコマヤコン，テクマクマヤコンのマサ斉藤です。今月でこのコーナーもめでたく2周年／とゆーコトで，今月はいつもより更にハメをはずして，ギンギンに「いってみよー／」（いかりや長介風）と思います。

「チミは苺大福が食えるか!?」のコーナー

★さぁさぁお待ちかね。2周年記念意味なし特別企画「チミは苺大福が食えるか!?」のコーナーがやってまいりました。全国各地からレポートが寄せられ，そのあまりのパワーに，関係者一同「きてます！ハンドパワーです！」といって，バグを出してます。それでは早速紹介してみましょう！

まずは，この一連の騒ぎの根元であられる，「SANS-SOUCI」さん



・・・うーむ，いきなり怒ってるな。先月のウヒョ近藤氏の意見が間違ってるとな？確かに，ウヒョ氏の食べた苺大福には，アンコが入ってなかったらしいけど，どーも，関西でもアンコ入りが売られているよーですね。でも，他の人のレポートを見ると，やっぱり，アンコ入りは，関西ではマイナーのようだ。ちなみに，SANSさんは山口県在住。

お次は，こちらも騒ぎの総本山，「WAKAME」さんだ！



・・・なんと，このタイプIIは皮が1センチ！これは驚き！すさまじいなぁ。そーかー，福岡には，こーゆーのがあるんですねぇ。ちなみにWAKAMEさんは，苺大福が大好物だそーで，「人間やってくなら，一度は食えよな！」というコトです。

・・・以下，こちらでまとめて見ました。

[滅願破君～東京・池袋篇]
- もう2度と食べたくない！味…まずい!!断言できる。気色がワルイ
- 場所は池袋の某所
- 特徴…皮が極薄・妙にアンコが多い

[戸枝和史君～東京・八王子篇]
- 地元，八王子には，いちごのみのやつと，アンコ入りの2種類ある。どちらでも食べられる。
- 場所はJR西八王子駅南口徒歩3分の某店
- 価格は，アンコ入りが100円，無しは80円。

[和田賢志君～岐阜篇]
- 岐阜にはアンコ有りと無しが共存している。アンコ有りのほうが好き。
- 場所は岐阜市の某所
- 特徴…アンコ有りは皮が厚く，イチゴも大きめ。無しは，皮は薄め，イチゴも小さめで，〝雪見だいふく〟に類似している。

[百石奈緒さん～岐阜篇]
- 岐阜には二つのイチゴだいふくがある。ひとつは，アンは白アンを使用し，その中にイチゴとは別にアズキが入っている。アズキに味がついていないのと，イチゴにふさがついていて，まずい。ふたつ目は，アンに，イチゴあんを使用し，イチゴは1個を半分に切って，二つに分かれて入っている。こちらは，美味しい。

[アンサロム君～神戸篇]
- 関西のイチゴだいふくはアンコが入ってない，などというのはウソである。大阪でも，やはりアンコ入りを売っていた。もちろん，大好き。嫌いな人の気が知れない。
- 価格は，神戸では100円，大阪は80円，どちらもアンコ入り。

[正玄君～福井篇]
- イチゴだいふく発祥の地は福井である！関西のイチゴだいふくはアンコが入ってないとゆーのは本当である！イチゴだいふくは好きである！
- その他不明。

[宇魅河★あおいさん～北海道篇]
- 北海道のイチゴだいふくは，アン入りで，アンはこしあんを使用している。いちごの水分がしみ出てビチャビチャして食べられない。それとは別に平べったいものもある。結論，好きではない。
- 場所…前者は某Tデパート，後者は某Sデパート
- 価格…前者は税込みで144円，後者は税込みで154円。
- 製造元…前者は「三八」，後者は不明。
- 苺は，キリスト教国では聖母が好んだという。イギリスでは若い貴族や皇族の冠に苺の葉をつけたという。聖のシンボルである（辞典参考）。（ちなみに，あおいさん。セーラー服で体感ゲームやってる姿を，是非とも写真に撮って送って下さい）

[菅野義裕～石川篇]
- 石川県のイチゴだいふくには，いかりや長介が入っている。
- 特徴…食べると「オイッス！」という（んなワケねーだろ）。

[安積なおさん～富山篇]
- 富山では，アン入り（関東風）のものを売っている。

[山形明～岡山篇]
- 「大福」というのは，「つきたての餅を薄く伸ばし，その中にアンを包みこんだもの」である（辞典で調査）。だから，関西風のアンコなしは，大福とは言わないのでは？

・・・と，まあ，ちょっとかいつまんでも，これだけ凄いんですよ。もう，山岡士郎も2度ビックリ！ちなみに，私，マサ斉藤も苺大福を食べました。最初，JR両国駅周辺のお菓子屋さんを回ったのですが売ってなく，錦糸町まで行ってみると…ありました！駅構内の「亀屋」とゆー和菓子屋さんで，1個150円。〝くろあん〟と，〝こしあん〟がありましたが，〝あんなし〟はありませんでした。で，いざ食べてみると，これがうまい！甘味が極力控えてあって，甘い物が苦手な人でもOK！それでいて，苺は季節外れとは思えないほど甘く（おいおい，グルメ雑誌じゃないんだよ），以前，嫌いと言ったのがウソのようでした。近くに住んでる人は是非とも試してみて下さいね。

・・・話は変わりますが，噂によると，この世には苺大福をさらに上回る，「メロン大福」や「バナナ大福」などという，イキな食べ物があるらしいではないですか!?で，来月は，**「私はこんな大福を知っている」**で，レポートを募集したいと思います。レポート待ってまーす。

ほとんどおマケの新作情報

★FM—TOWNSの「ソフトでハードな物語II」がめでたく発売されました。(ここだけの話ですが，CDの容量が少し空いていたので，思わず，「ユーフォリー」のBGM全曲をついでにCDに収録してしまいました。)あと，「38万キロの虚空」X68Kも順調に進んでいます。BGMはMT32対応。それと，先月のバリバリの3Dシューティングのタイトルは，「SONIC」になりそうです。(まだ仮称だけど)。こっちも，MT32対応です。と，いろいろあるワケだな。

画廊マサのコーナー



★「白夜」さん
(評)んー，いいですねぇ，白夜さんのイラストは。ところで，長野の方は今ごろ，涼しいんじゃないですか？いつか行ってみたいものです。



★藤井&WAKAME&あおい
(評)凄い！3人合作！一枚の葉書によく描いたもんです，感心感心。他にも気合の入った合作が何通かあったんですが，載せられなくてドームすいません。



★光輪奈緒さん
(評)今まで載せられなくてドームすいません(くどい！)。ところで，ペンネームが2種類あったんですけど，こっちでいいんですか？

サコム・ベストBGM集Vol．1 売り切れ間近!!

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2000円ポッキリ！安い！そんでもって，もうすぐ品切れ！マニア諸君，急げ！

申し込み方法は，現金書留で2000円同封の上，下記の所まで。

〒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
「マサ斉藤の
　ミュージックテープが欲しいべ」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，本当に変身しちゃいますね。

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

どもっ!!　天上天下唯我独尊バトル営業マンよぴかぱです。

夏だ，夏だ，セミが鳴く，波が寄せる，ビキニが誘う夏だぞーっ!!　わっはっはーっ，真夏に生まれたぼくはこの季節がとっても好きなのだ。かき氷をワシャワシャ食べて頭をキーンとさせたいね。

で，かき氷よりもキミたちの頭をキーンと冴えさせるお話をひとつ……。

☆

8月20日(日)，東京有楽町マリオンにおいて『ATTACK'89 in マリオン《有楽町で逢いませう》』を開催します。

毎年毎年おなじこと説明するのもなんだけど，このATTACKっていうのはT&E SOFTが年に夏冬2回行なうビッグなイベントのことなのさ，実体験RPGやサーキットの爆走等，毎回いろんな趣向を凝らしてキミたちを楽しませてきたんだ。

今回は，これまでの夏のアウトドアなイメージから一転して，室内でちょっとインテリっぽく攻めてみたいと考えている。

各コーナーの名前だけをあげてみれば，《〝ゲームの命〟ゲームバランスの考察》だの《RPG新世界の発見》だの《国際人工痴能シンポジウム》だのと，なんとなくインテリジェンスの香りがするでしょ？

(え，しないって？)

しかし，ご安心めされい。T&E SOFTがそんな難しいことできるわけきゃないでしょ。あくまでも，ポーズ，ポーズ，ポーズなのよ。

実際には，未公開新作ソフトの発表やゲームを開発するプログラマーやデザイナーとの質問コーナー，そしてプレゼント盛りだくさんのクイズ大会等々，「みなさん一緒に遊びましょ」ってノリのイベントです。

もちろん，ソフトハウスでこんな大きなイベントをやるのはT&Eだけ！　ユーザーのみなさんとできるだけ近い関係でいたいなぁ……って気持ちで開催しています。

もちろん入場料などはいりません。だから，お友達同志誘いあって遊びに来て欲しいな。

詳しくは，当社誌上広告及び現在発行中のT&Eマガジン22号をご覧下さい。

☆

でわでわ，今月はイラストがどっちゃり送られてきたので誌面の許す限り掲載します。今回はアンデッドライン特集だよ。

☆



『ポーズが決まってるね！』
栃木県芳賀郡　(P)ルクイズ



『血糊のついた刀がリアル』
大阪府八尾市　(P)ZAWELL



『お姉ちゃんに負けるな』
岐阜県海津郡　(P)みい



『シャープな絵に決まったね』
岐阜県美濃加茂市
(P)藤井　悠



『ボインは最近の流行りだそーで』
石川県加賀市(P)菅野義裕　√225 才



『さらばージタンよぉ〜』
千葉県我孫子市(P)ライト・スター



『Tマガ23号ではRWキャラが初公開』
徳島県板野郡　(P)ますぢん



『J小倉はちゃんとクリアしますよ』
北海道札幌市　(P)指田☆びろし



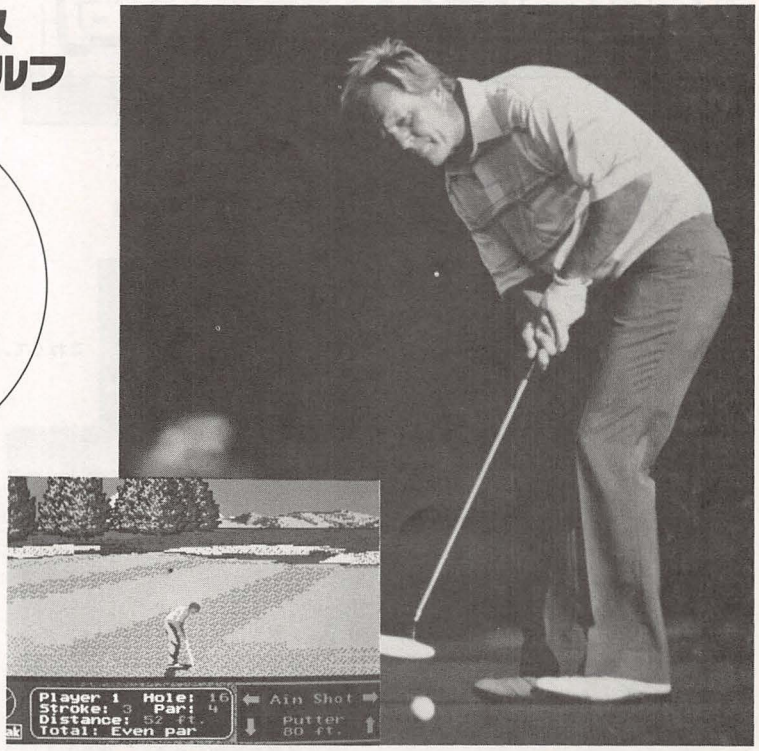
『旅だぁ〜つ船わぁ〜』
福岡県福岡市　新海　達也

ビクター音産と読者を結ぶ

CROSS MEDIA CLUB NO.18

ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ

JACK NICKLAUS' GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF



暑いときは家でゴルフがおしゃれ！

親父が毎週接待だといってゴルフに出かけていって困るとか，将来プロゴルファーになりたいとか，単純にゴルフゲームで遊びたいとか，いろんな考えの人誰にでも喜んでいただけるゴルフゲーム，それがこの「ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ」です。

以前にもこのコーナーでお知らせいたしましたので，発売を楽しみに待っていてくれた人も多いと思いますが，やっと発売になります。

それではこのソフトのおさらいをしてみましょう。

このゲームは，ゴルフ界の帝王ジャック・ニクラウスが世界の名門コースの中でもお気に入りのコースから，特別に選んだ18ホールにプラスして，帝王自らが設計して世界のゴルファー，憧れのコース2コースの36ホール総計54ホールを，実際のコースそのままにパソコンに取り込んだもので，3D画面をリアルなアニメーションでプレイするものです。

このソフトで賭けゴルフは絶対にしないで下さい。ワンストローク100円とかを賭けて友達とプレイするなんて事は……

（ちなみに一時うちの会社でこれがはやって仕事もしない奴が出て困ったものでした。やってみると本当におもしろいものなんだから…）。

8800円で世界のゴルフ場でプレイできるなんて，これは安いソフトだ！

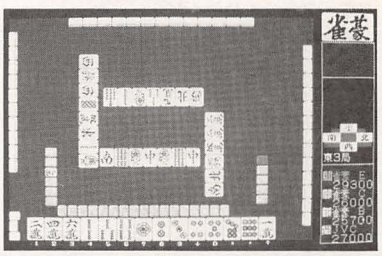
雀豪2 強知能版

暑いときは家で麻雀が最高

あと賭事といえば圧倒的な人気の麻雀ソフト「雀豪1」の続編「雀豪2」が発売となりました。

今回は人工知能の強化により，より実戦麻雀にちかづき，また牌も見やすく大きくなって本当にグッド。

この発売を記念してS-VHSビデオデッキなどの当たる「日本一強いのは誰だ！」キャンペーンを実施するのです。これは，パーソナル・データによって対局して一番強い人を選ぶもので，詳しくは当社まで問い合わせて下さい。自分こそはといつも思っている人はぜひ参加してみたら……。





暑いときには家でベーマガを読むのが……

そんなことで今回はここまで……。

おもしろいソフトが目白押しのクロスメディアソフトをよろしく……。

河野光の ナムコット情報局

ベーマガ支局

真夏だ!! 8月，夏休み。楽しいことが盛沢山の季節です。長〜いことお待たせいたしました「ファミスタ」MSX2版ついにデビューです。それでは今日も元気にナムコット情報局いってみましょう。



こわくて，おもしろいFC版スプラッターハウス

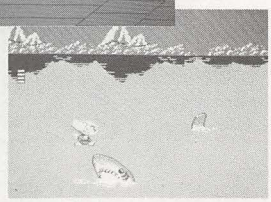
ファミコンコーナー

突然の発売（7月31日）で，おどろいたでしょう。それは，こわ〜いこわ〜いホラーゲーム「スプラッターハウス」です。

ゲーム・センターでおなじみの「スプラッターハウス」がファミコン・ソフトとなって新登場!!サブタイトルは「わんぱくグラフィティ」ということでスプラッタ独特の身もこおるこわ〜いこわ〜い超リアルな恐怖感はちょっとないけれど（夏だからあったほうがすずしくなったかもネ）これが，どういうわけか，メチャおもしろいのです。「ナムコ，アクション・ゲームをやらしたら日本一!!」てな感じの，愉快，痛快，ちょっぴりこわい感じのスプラッターハウスは，はっきりいってお買い得です。

メチャ広い面，イベントいっぱい。あの映画の1シーンを思わせる，ボスキャラたち，そしていちばんの売りはなんといっても間と，ゲーム・バランスです。そして何度もチャレンジすれば，必ずエンディングにいける親切設計といたれり，つくせりの展開。





そして最後のエンディングは，涙，涙，大ドンデンガエシのスグレもの。この夏，このスプラッターハウスで，涼んでください。

MSX2コーナー

今回はこちらをより中心にお話しを進めたいと思います。

8月1日に発売した「パックマニア」ROM版。少ししか生産できなくて，ゴメンなさい。手に入らないかたがいましたら，ナムコの河野宛に電話をください。売っているお店を紹介できるかもしれません。

そして，「プロ野球ファミリースタジアム〜ペナントレース〜」こちらは，8月28日についに発売を決定しました。こちらも，なかなか手に入らないかもしれないゾ。すぐにお近くのお店に予約してしまおう。毎度のことで，ファミスタ品切れ続出。これ絶対ありえます。ファミスタの常識になってしまった品切れ。ツライけど，ゴメンなさい。

野球ゲームといえば「ファミスタ」。ファミコンも持っているけど，またまた買ってしまう，コワイソフトなのです。

そこで今回は，ファミスタの全容を明らかにしましょう。もちろん，MSX2，そしてMSX2＋どちらでも遊べます。

1. まず，気になる選手データ。これは，ファミコン用で発売された「ファミスタ'89」のデータよりも，さらに最新版になっています。ガイアンツ，新メンバー「いのした」先発にまわった「さいこう」などもう最高!!
2. 「ファミスタ」史上最高の23チーム，雑誌に出るたびにチーム数が増えているみたいですけど，この23チームとは，通常18チーム＋最強3チーム＋エディット2チームの計23チームです。
3. そしてエディット機能がすご〜い!! 最初，ファミスタは6月ごろ発売して，8月10日ごろ，ディスクによる新チーム追加も考えましたが，8月発売になってしまったおわびに，オールスター，日本シリーズなどのチームも簡単に作れる一つのエディット機能をつけました。もちろん作ったチームをディスクにセーブすることもできます。そしてデータ入力は，数値の振分けではなく，すべての選手を最大，最小に設定できるシステムです。メチャ強いチーム，メチャ弱いチームなど思いのまま作れます。
4. そしてお待たせ，ファミスタ初のペナントレース・モード。全チーム（もちろん君のエディットチームも含みます）の中から6チームを選抜して，5試合から200試合と好みの試合数でペナント・レースをお楽しみください。本格的に130試合，GCDSTWチームなどもうやるしかなネ。参加も1人から6人まで参加でき，みんなで楽しむことができるペナント・レースです。
5. 「ストライク」「ボール」など審判のジャッジは，女の子のかわいい声でコール。この声，そしてBGMはゲーム・センター版「ワールドスタジアム」と同じです。
6. そしてこの機能はスゴイぞ。あの「プロ野球ファミリースタジアム〜ホームランコンテスト〜」実は，あのソフトは，このファミスタ強化，パワーアップ・ソフトだったのです。あのディスクといっしょに使うと代打になんと，2人が追加されてしまう。この2人とは，スゴーイ助っ人なんだ。
7. その他，球場選択，打順の変更，ファインプレー，スイッチヒッター，同チーム対決，エディットを利用した選手のトレードなど，いたれりつくせり，君たちの希望を，積極的に取り入れ，今一番新しい「ファミスタ」の登場です。

どのゲームを買おうかと迷っていた君たち，もう迷うことはない。野球ゲームといえば「ファミスタ」です。これ1本で野球ゲームのすべてがかないます。史上最強の野球ゲーム「ファミスタ」絶対，売切れ店が続出します。MSX2及び2＋ユーザー必需品。ナムコ，そして河野光は，MSXを応援します。MSXユーザーとの協力，それがMSXでのパソコン全国統一の条件とナムコは，考えます。

追伸：ワルキューレのキャラクターの募集は，発売されるまで〆切りません。

それでは，今月はこれまで!!

AVENUE TIME（仮称）

初めまして。今月から突然お邪魔させて頂くことになった，NECアベニューでございます。
……とは申しましても何ぶん初登場ということなのでまずは自己紹介から。

What's NEC AVENUE?

この名を知っていても〝NECグループのゲームソフト会社〟だと信じて疑わなかった人って多いんじゃないかな。

ところがどっこい，総務からもらってきた会社案内を開けてみると……

主な事業内容
・各種オーディオ・ビジュアルソフトの企画，制作，販売
・各種ニューメディアソフト（ゲームソフトはここに入る訳だ）の企画開発，制作，販売
・展示，展博，イベントの企画
・その他の関連事業

……と，なっているんだな，これが。え？「そういわれてもよくわかったようなわからないような……」うーん，確かに。ま，要するに〝NECのハイテク技術を生かし，未来のオーディオ，ビジュアル文化を創造する〟というコンセプトのもとにつくられたレコード，ビデオにとどまらない**幅広いメディアの総合ソフトウェアメーカー**ってことかな（全然「要するに」になっていない）。

ちなみに，アベニューの**レコード部門アーティスト**を何人かご紹介すると……

♥川崎美和
・TBS系水曜ドラマ「時間ですよ・平成元年」（10月スタート）でマドンナ役が決定。
♥太田貴子
・「魔法の天使クリーミーマミ」の主題歌、「デリケートに好きして」でデビュー。森沢優とクリーミーマミ2役の声も担当。
★幕末塾
・平均年令20才の10人の若者で構成されるパフォーマンス集団。
★久石譲
・「風の谷のナウシカ」，「NHKスペシャル　人体」等の音楽を担当。

……ということで，そろそろこのコーナーのメインテーマであるゲームソフト事業に移りましょう。

永遠のキャッチフレーズ〝感動ほとんどそのまんま〟

NECアベニューのモットーは何と言っても**忠実な移植。ゲームセンターそのままの感動**をお伝えするためには，たとえプログラマー殺しと言われようと，ボツ魔神と言われようと**断固妥協は許さない！**こうした姿勢のもとで今まで出されたソフトが**「ファンタジーゾーン」「スペースハリアー」「ソンソン2」**そして**「サイドアーム」**。

このあとにも

☆**F-1ドリーム**　オリジナルの街道レースが新たに加わっておもしろさ倍増！（8月25日発売）

☆**「獣王記」**　PCエンジン初のマルチメディア！CD-ROM，Hu-カードで同時発売。（CD-ROM版9月上旬，4メガHu-カード版9月中旬発売予定）。

◎その他**「アウトラン」「ダライアス」「アフターバーナー」「ストライダー飛竜」「大魔界村」**……等々。

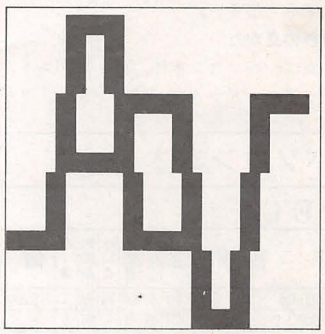
こんな具合に話題作がめじろおし。これら新作情報については随時お知らせして行く予定ですのでお楽しみに。

What's AVENUE TIME?

……っつー事で今のところPC-Engine用のソフトしか出していない我が社が社が大胆不敵にもこの場で何をするかって言うと，**はっきり言って私にもよくわからない。**ま，とりあえずの使命は**〝ただひたすら目立つ〟**ということらしいので，とにかくよろしくお願いします。

それじゃあ，また来月。

NECアベニューのロゴマーク

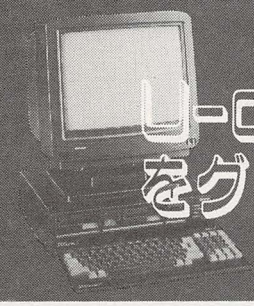


ちなみにこのロゴは〝AVENUEのAVとAudio/VisualのAVをデジタル波形でシンボライズしたモノ〟なんだそうだ。



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

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。　**(編集部)**

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5231-06	9,800円	有	無	無	無	1	N5200-05	マイコンショップアイザワ
PC-98XL2	400,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-9801LX4	398,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市店
PC-9801LS2	376,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本
PC-9801VX41	338,000円	有	有	有	有	5		OAシステムプラザ名古屋本店
PC-9801VX41	310,000円	有	有	有	有	5	新品在庫処分	㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-9801VX41	288,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市店
PC-9801XL／2	268,000円	有	無	無	有	4	マニアル一部なし	フレックス四日市店
PC-9801RX2	260,000円	有	有	有	有	5	新古品	フューチャーランド北本
PC-9801RX2	256,000円	有	有	有	有	5	未使用品	聖和ライフサービス
PC-9801VX41	238,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市店
PC-9801RX2	238,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-9801VX21	222,000円	有	有	無	有	4	消費税込み	アイ・ツー名古屋店
PC-9801VX21	218,000円	有	有	有	有	5		㈱OAシステムプラザ東京店
PC-9801VM11	210,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
PC-9801VM4	208,000円	有	無	無	有	4		㈱OAシステムプラザ東京店
PC-9801VX2	208,000円	有	無	無	有	4		OAシステムプラザ名古屋本店
PC-9801UX21	199,000円	有	有	有	有	5		サンエコー
PC-9801VM2	198,000円	有	無	有	有	4		マイコンランド上田店
PC-9801UX21	198,000円	有	有	無	有	5		㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-9801LV21	198,000円	有	無	有	有	4	ラップトップ，消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VM2	189,000円	有	無	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801LV21	185,000円	有	有	無	有	5		㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-9801LV21	180,000円	有	無	有	有	4		㈱野島電気
PC-9801VM2	178,000円	有	有	無	無	4		㈱サンマックス
PC-9801VM2	165,000円	有	有	有	有	4	512KB	ダイナックス
PC-9801UV11	159,000円	有	無	無	有	5		サンエコー
PC-9801U2	158,000円	無	無	無	無	3	メモリー640KB	㈱ショウエイ
PC-9801M2	148,000円	有	有	有	有	4	第2漢ROM, 640KB付	ダイナックス
PC-9801M2	135,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-9801M2	130,000円	有	無	無	有	4	384KB	フレックス四日市店
PC-9801M2	120,000円	有	無	無	有	4		ＩＣランドテレコム
PC-9801VF2	119,000円	有	無	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801U	99,800円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-9801U2	97,000円	有	無	無	有	4	5″×2ドライブ，15MBRAM，第2漢付	パソコンショップコムライン
PC-9801E	85,000円	無	無	無	無	4	漢ROM, 1MRAM付	ＩＣランド・キタジマ
PC-9801F2	76,000円	有	無	無	有	3	2台あり	㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-9801F2	70,000円	有	無	無	有	4		ＩＣランドテレコム
PC-9801UV2	69,000円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-9801U2	68,000円	有	有	有	有	3	640KB, 16色ボード付	コム・イン浜松店
PC-9801U2	59,800円	有	有	有	有	5		OAシステムプラザ名古屋本店
PC-9801E	55,800円	無	無	無	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801F2	50,000円	有	無	有	無	3		ＩＣランドコンピュータルームぶん
PC-9801(漢ROM付)	38,000円	無	無	無	有	3	RAM256K	フューチャーランド北本
PC-9801	28,000円	無	無	無	有	2		サンエコー
PC-9801	20,000円	無	無	無	無	3		ＩＣランドテレコム
PC-8801VA2	172,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-88VA	138,000円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801VA	128,000円	有	無	有	有	4	サウンドボードⅡ付	マイコンランド上田店
PC-88VA	118,000円	有	無	有	有	4	マニアに大人気	(有) マイクロアーツ
PC-8801MA2	108,000円	有	有	有	有	5	新品同様	聖和ライフサービス
PC-8801MA2	105,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-8801MA	100,000円	有	無	有	有	5		ホビー・スペースコスモス
PC-8801MA	98,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-8801FA	90,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-8801MH	88,000円	有	有	有	有	5		聖和ライフサービス
PC-8801MA	88,000円	有	無	有	有	4		(有) マイクロアーツ
PC-8801MH	88,000円	有	無	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FE	85,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
PC-8801FA	85,000円	有	無	有	有	4		(有) マイクロアーツ
PC-8801FH／30	84,800円	有	無	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MH	83,000円	有	無	有	有	4	消費税込み	アイ・ツー名古屋店
PC-8801FH／30	80,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	ソフトセンターハラトク
PC-8801SR／30	79,800円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FE	79,800円	有	有	有	有	4	展示品	(有) リードコナン
PC-8801FA	75,000円	有	無	有	有	4		㈱野島電気
PC-8801FH30	75,000円	有	無	有	有	3		(有) マイクロアーツ
PC-8801FH	73,000円	有	無	有	有	4	消費税込	アイ・ツー名古屋店
PC-8801FH／30	73,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市店
PC-8801FR／30	72,800円	有	無	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MR	71,000円	有	無	無	有	3		(有) マイクロアーツ
PC-8801FHモデル30	70,000円	有	無	有	有	4		ホビー・スペースコスモス
PC-8801FA	68,000円	有	無	無	有	4		パソコンショップコムライン
PC-8801MR	65,000円	有	無	無	有	3		㈱野島電気
PC-8801FR	65,000円	有	無	有	有	3		北越テクニカ東三条店
PC-8801FR	65,000円	有	無	有	有	3		パソコンショップコムライン
PC-8801FE	65,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-8801FH／30	64,000円	有	有	有	有	4		ダイナックス
PC-8801SR／30	63,000円	有	無	無	有	3		サンエコー

■ＦＭ－ＬＡＢ釧路：〒085　北海道釧路市旭町30-12 尾崎ビル1F　☎0154-22-4408
■㈲リードコナン：〒020　岩手県盛岡市上田4-21-26　☎0196-22-4661
■ソフトセンターハラトク：〒992　山形県米沢市中央1-8-23　☎0238-23-6228
■北越テクニカ東三条店：〒955　三条市興野2-2-50　☎0256-32-3466
■ＩＣランドキタジマ：〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
■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

PC-8801FR／30	60,000円	有	無	無	有	4		ＩＣランドテレコム
PC-8801SR	60,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	OTKコンピュータプラザ
PC-8801MR	60,000円	有	無	無	無	4	MIDIインタフェース,音源付	ホビー・スペースコスモス
PC-8801SR／30	59,800円	無	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ東京店
PC-8801mkⅡ／20	59,800円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-8801FR／30	58,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	コム・イン浜松店
PC-8801FR／30	54,000円	有	無	無	有	3	SRのソフトは全て動作します	㈱野島電気
PC-8801SR／10	50,000円	有	無	有	有	4	80S31付	ホビー・スペースコスモス
PC-8801mkⅡ／30	45,000円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡ	39,800円	無	無	無	無	3	ディスプレイ,プリンタ付	㈱ショウエイ
PC-8801mkⅡ／30	38,000円	有	無	無	有	4		㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-8801mkⅡ／30	33,000円	有	無	有	有	3	8801入門機	(有) マイクロアーツ
PC8801mkⅡ／20	28,000円	有	無	無	無	3		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
PC-8801	14,000円	無	無	無	有	2	漢ROM付	サンエコー
PC-8801	10,000円	無	無	無	有	3	本体・キーボードのみ	(有) マイクロアーツ
PC-8001SR	14,800円	有	無	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8001	9,800円	有	無	有	有	3	32KB,消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8001	4,800円	無	無	無	無	3	160KBRAM付	㈱OAシステムプラザ東京店
PC-6601	30,000円	有	無	有	有	3	1ドライブ	(有) マイクロアーツ

IBM

JX3	75,000円	有	無	有	有	5	ディスプレイ付	ＩＣランド・キタジマ

EPSON

PC-286LE-STD	257,000円	有	有	有	有	5	展示品	パソコンショップコムライン
PC-286VS	248,000円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
PC-286VF	208,000円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
PC-286V-H20	198,000円	有	無	有	有	5	MS-DOS付	㈱OAシステムプラザ東京店
PC-286L	188,000円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
PC-286L-STD-N	180,000円	有	無	有	有	4		㈱野島電気
PC-286U	158,000円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店

三洋

PHC-23	12,000円	有	無	無	有	3	MSX2(ディスクなし)	(有) マイクロアーツ

SHARP

X68000ACE-HD	268,000円	有	有	有	有	4		OAシステムプラザ名古屋本店
X1turboZⅡ	90,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
X1turboⅢ	65,800円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
X1twin	65,000円	有	有	有	有	5	展示品,消費税込	㈱日本マイコン流通センター
X1turboⅢ	62,000円	有	無	有	有	3	2D/2HDタイプ	(有) マイクロアーツ
X1turboⅡ	58,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
X1turboⅡ	58,000円	有	無	無	有	3	ターボ人気機種	(有) マイクロアーツ
X1turbo／30	55,000円	有	無	有	有	3		(有) マイクロアーツ
X1twin	55,000円	有	有	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
X1turbo／30	51,800円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
X1turbo／40	49,800円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
X1twin	49,800円	有	無	有	有	5	ディスプレイ,FM音源,ディスク付	(有) リードコナン
X1turbo／30	48,800円	無	無	無	有	2	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
X1turbo30	48,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
X1G／30	31,000円	有	無	有	有	5	2台あり	㈱OAシステムプラザ横浜店
X1G／30	23,000円	有	無	無	有	3	X1入門機	(有) マイクロアーツ
MZ-2200	15,000円	無	無	無	無	3		ジャスコ岡崎店パソコンフロアー
X1F／10	12,800円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
X1C	8,800円	有	無	無	無	3		マイコンショップアイザワ
MZ-2200	20,000円	有	有	有	有	4		益田パソコンランド
X68000ACE-HD	430,000円	有	有	有	有	5	CZ-601D付,3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
X68000 ACEHD	280,000円	有	有	有	有	5	新品	(有) リードコナン
X68000ACE-HD	275,000円	有	有	有	有	5		㈱野島電気
X68000ACE-HD	258,000円	有	有	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
X68000ACE	219,000円	有	無	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
X68000ACE	210,000円	有	有	有	有	3	消費税込み	アイ・ツー名古屋店
X68000	190,000円	有	有	無	有	4		㈱サンマックス
X68000	178,000円	有	無	有	有	3		(有) マイクロアーツ

富士通

FM-8	4,500円	無	無	無	無	2		コム・イン浜松店

SONY

HB-F900	59,000円	有	無	有	有	4	MSX2(2ドライブ)	(有) マイクロアーツ
HB-F500	38,000円	有	無	有	有	3	MSX2(1ドライブ)	(有) マイクロアーツ
SMC-777C	20,000円	有	有	有	有	3		ジャスコ岡崎店パソコンフロアー
HB-F1	13,000円	無	無	無	無	4	MSX2	サンエコー
HB-F1	11,000円	有	無	無	有	3	MSX2(ディスクなし)	(有) マイクロアーツ

松下

FS-4600	50,000円	有	無	有	有	3	MSX2(ワープロパソコン)	(有) マイクロアーツ

ビクター

HC-80	9,000円	有	無	無	無	3	MSX2(ディスクなし)	(有) マイクロアーツ

日立

MB6891	35,000円	無	無	無	有	4	MP-3540付	ＩＣランド・キタジマ

富士通

FMTOWNS-2	380,000円	有	有	有	有	5	モデル2SET	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FMTOWNS-1	330,000円	有	有	有	有	5	モデル1SET	ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FMR-60HD	260,000円	有	有	有	有	5		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FMR-50FD	170,000円	有	有	有	有	5		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM-11AD2+	170,000円	有	無	無	有	4	CRT,プリンター付	㈱ショウエイ
FM77AV20	99,800円	有	有	有	有	5	新品同様CRT付	ソフトセンターハラトク
FM77AV40SX	98,000円	有	有	有	有	5		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FMR-30FD	98,000円	有	無	有	有	5		ＩＣランド・キタジマ
FM-16βFD	84,800円	有	無	無	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
FM77AV2	64,000円	有	無	無	有	3	21ピンCRT付	(有) マイクロアーツ
FM77AV	59,800円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
FM77AV40	58,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
FM77AV20／2	55,000円	有	有	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
FM77AV40	52,000円	有	無	有	有	4		(有) マイクロアーツ
FM77AV2	49,800円	有	有	有	有	4	ソフト付	(有) リードコナン
FM77AV20EX	40,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	コム・イン浜松店
FM77AV20	38,000円	有	有	無	有	4		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
FM77AV20	38,000円	有	無	無	有	3	3台あり	㈱OAシステムプラザ横浜店
FM77	35,000円	有	無	有	有	4	カラーディスプレイ付	ＩＣランド・キタジマ
FM77AV2	35,000円	有	無	有	有	3		(有) マイクロアーツ
FM77D2	26,000円	有	無	有	有	3	77入門機	(有) マイクロアーツ
FM77L2	25,000円	有	有	有	有	4		益田パソコンランド
FM-77AV2	25,000円	有	有	有	有	3	3ケ月保証	コム・イン浜松店
FM77AV20EX	24,000円	有	有	有	有	5	消費税込み	アイ・ツー名古屋店
FM-NEW7	7,000円	有	無	有	有	4		ＦＭ－ＬＡＢ釧路

三菱

ML-G30／1	38,000円	有	無	有	有	3	MSX2,1ドライブ,消費税込	㈱日本マイコン流通センター
マルチ8	6,800円	有	無	無	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター

ヤマハ

YIS503Ⅱ	24,800円	有	無	無	有	3	MSX,消費税込	㈱日本マイコン流通センター

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N-5924	100,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
N5913L	89,000円	有	有	有	有	5	新古品	フューチャーランド北本
N5913	49,800円	有	無	無	有	3	アナログ・デジタルケーブル付	㈱OAシステムプラザ東京店
PC-KD861	79,800円	有	有	有	有	3		T－ZONE大宮店
PC-KD854	69,800円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-KD863G	69,500円	無	無	有	有	4	PCエンジン付	(有) マイクロアーツ
PC-KD863S	68,000円	有	無	有	有	4	スピーカー付,消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-KD853	65,800円	有	有	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-KD853	60,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-KD862	58,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-KD852	48,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-KD551	45,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-KD551	43,800円	無	無	無	有	4		フレックス四日市店
PC-KD854	42,000円	無	有	有	有	4		OAシステムプラザ名古屋本店
PC-KD852	40,000円	無	無	無	有	4		サンエコー
PC-KD854	39,000円	有	無	無	有	4	消費税込み	アイ・ツー名古屋店
PC-KD351	29,800円	無	無	有	有	4	格安品	(有) リードコナン
PC-TV451N	72,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-TV352	58,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-8853N	55,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-60M43	19,000円	無	無	有	有	3	2000文字カラー	(有) マイクロアーツ
PC-8048N	15,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク

三洋

CMT-141L	29,000円	無	無	無	有	3	デジタルRGB,高解像度	パソコンショップコムライン

SHARP

CZ-611D	89,000円	有	無	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
CU-14A4	46,800円	有	無	無	有	4		フレックス四日市店
CU-14BD	40,000円	無	無	有	無	4	200/400ラインカラー	(有) マイクロアーツ

■Ｔ・ＺＯＮＥ大宮店：〒330　埼玉県大宮市宮原町3-515-2　☎048-652-1831
■ダイナックス：〒336　埼玉県浦和市北浦和4-5-8 吉田ビル5F　☎048-832-2356
■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
■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
■マイコンショップパートナー：〒387　長野県更埴市屋代2451　☎0262-72-1817
■ホビースペースコスモス：〒392　長野県諏訪市小和田25-4　☎0266-58-7432

CU-14F1	15,000円	無	無	無	有	3		コム・イン浜松店
CZ-870D	57,000円	有	無	有	有	4	TV付/400ライン	(有) マイクロアーツ
CZ-603D	54,800円	有	無	有	有	4	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
CZ-850D	54,800円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
MZ-1D22	49,800円	有	無	有	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
MZ-1D22	39,000円	無	無	無	有	3	400ライン/カラー	(有) マイクロアーツ
MZ-1D01	27,800円	有	無	有	有	3	2000文字デジタル,消費税込	㈱日本マイコン流通センター
MZ-1D15	26,800円	有	無	有	有	3	2000文字デジタル,消費税込	㈱日本マイコン流通センター

トムソン

4475N	35,000円	無	有	無	有	5		ホビー・スペースコスモス

富士通

FMDPC632	110,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
FMDPC411	98,000円	有	有	有	有	5	プラズマ	FM-LAB釧路
FMDPC434	68,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
MB27333	55,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
FM-TV152	45,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	コム・イン浜松店
MB27311	42,000円	無	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
MB27333	39,800円	有	無	無	有	3	消費税込	㈱日本マイコン流通センター
MB-27343	22,000円	有	有	有	有	3		益田パソコンランド
MB-27303	20,000円	有	有	有	無	4	2000文字カラー	益田パソコンランド

フロッピードライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98H81	78,000円	有	無	無	有	3	I/F付,6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9881K	59,800円	有	無	無	有	3	8インチドライブ,消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-983C-VW2	58,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-983C-MW	58,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9832-4W	48,000円	有	無	無	有	3	5"2DD増設用,消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-9881	38,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9881	32,800円	無	無	無	有	3	PC9801専用,8インチ,消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8881	56,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-98H51N	48,000円	無	有	有	有	4	PC-9801-27付	㈱OAシステムプラザ東京店
PC-80S31	39,800円	有	有	無	有	4	5インチ,3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-80S31	34,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-80S31	22,000円	無	無	無	有	3		㈱野島電気

アイテック

IT-540S	53,000円	有	無	無	有	4	40Mハードディスク	㈱OAシステムプラザ東京店

EPSON

TF-10FM	20,000円	無	無	無	有	3	ケーブル付	(有) マイクロアーツ

SHARP

CZ-502F	39,800円	有	無	有	有	3	X1用5"2D,2ドライブ,消費税込	㈱日本マイコン流通センター
CZ-503F	19,800円	有	無	有	有	3	X1(5"2D,1ドライブ,消費税込	㈱日本マイコン流通センター
CZ-501F	15,000円	無	無	有	無	2		コム・イン浜松店
CZ-503F	12,000円	有	無	無	有	3	X1用シングルドライブ	(有) マイクロアーツ
CZ-503F	12,000円	無	無	有	無	2		コム・イン浜松店

SONY

PDD-150	39,800円	有	有	有	有	5	展示品	㈱ショウエイ

東京電子

LFD-550 II	20,000円	有	有	有	有	4	PC用	ジャスコ鶴岡店パソコンフロアー

富士通

MB27607	32,000円	有	無	有	有	3	FM77用ケーブル付,消費税込	㈱日本マイコン流通センター

ポップ

KMF-3S	17,000円	無	無	無	有	3	3.5/2HDシングル	(有) マイクロアーツ

ロジテック

K-305	20,000円	有	無	有	有	4	FM用2ドライブ	ICランド・キタジマ

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-9950 II	148,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
NM-9950 II	98,000円	有	無	有	有	4		ICランド・キタジマ
NM-9400	48,000円	有	無	無	有	4		ダイナックス
PC-8027	28,000円	有	無	無	有	3	PC-8027-02付,6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8822	24,800円	有	無	有	有	3	18ドット漢字プリンタ,消費税込	㈱日本マイコン流通センター
PC-8027	20,000円	有	有	有	有	4		ジャスコ鶴岡店パソコンフロアー
PC-PR602	348,000円	有	有	有	有	5	展頭品(要トナー交換)	㈱ショウエイ
PC-PR602	250,000円	有	無	無	有	5	B5・B4・A4ページプリンター	フューチャーランド北本
PC-PR406LP	188,000円	有	無	無	有	4	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-PR601	188,000円	有	無	無	有	4	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-PR201V2	158,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-PR201V	148,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-98H53N	128,000円	有	無	無	有	3	I/F付,6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-PR201G	119,800円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
PC-PR201G	99,800円	有	有	有	有	5	新品	(有) リードコナン
PC-PR201G	99,000円	有	有	有	有	5	新古品	フューチャーランド北本
PC-PR101G2	89,800円	有	有	有	有	5	新品	(有) リードコナン
PC-PR201H	88,000円	有	無	無	有	3	第2水準漢字ロム付,6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-PR201H	78,000円	有	無	無	有	4	トラクタ,第2ROM付	ダイナックス
PC-PR201T	69,800円	有	無	無	有	4		マイコンランド上田店
PC-PR101G	69,800円	有	有	有	有	5	新品在庫処分	㈱OAシステムプラザ横浜店
PC-PR101G	64,800円	有	有	有	有	5		OAシステムプラザ名古屋本店
PC-PR201TL	62,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-PR101TL2	59,800円	有	有	有	有	5	新古品,店頭処分1台限	メルパ高知
PC-PR101F2	55,000円	有	有	有	有	4	シートフィーダ付	ダイナックス
PC-PR101	49,800円	有	無	有	有	3	トラクタユニット付	T-ZONE大宮店
PC-PR101TL2	40,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-PR101TL2	40,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-PR406	39,800円	無	無	無	無	3		㈱ショウエイ
PC-PR406	38,000円	有	無	無	有	3	6ケ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-PR101TL	35,000円	有	有	有	有	4		㈱サンマックス
PC-PR101T	35,000円	無	無	無	有	3	リボンパック1ケ付	ダイナックス
PC-PR406M	30,000円	有	有	無	有	3		㈱サンマックス
PC-PR104	30,000円	有	有	有	有	4	24ドットプリンター80桁	ジャスコ鶴岡店パソコンフロアー
PC-PR101	28,000円	無	有	無	有	3	3ケ月保証	コム・イン浜松店
PC-PR102TL	19,800円	有	有	有	有	5		OAシステムプラザ名古屋本店
PC-PR102TL	19,800円	有	有	有	有	5	新品在庫処分	㈱OAシステムプラザ横浜店

EPSON

HG-2500	148,000円	有	無	無	有	4		㈱OAシステムプラザ横浜店
VP-135EX	79,800円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	パソコンショップオオヤマ
VP-1000PC	78,000円	有	有	有	有	5		㈱サンマックス
VP-135EXPC	69,800円	有	有	有	有	5	新品	マイコンランド上田店
VP-130K(PC)	65,000円	有	無	無	有	4	第2ROM付	ダイナックス
VP135K	58,000円	有	無	有	有	4		FM-LAB釧路
VP-135K	58,000円	有	有	有	有	4	シートフィーダ,トラクタ,カートリッジ付	ダイナックス
VP-85K	50,000円	有	無	無	有	4	シートフィーダ,カートリッジ付	ダイナックス
AP-550PC	39,800円	有	無	有	有	4		㈱野島電気
AP-80EX	30,000円	有	有	有	有	4	PCセット	北越テクニカ東三条店
AP-80K	20,000円	有	無	有	有	3		北越テクニカ東三条店

カシオ

MW-24	21,800円	有	無	無	有	3	ワープロプリンタ,MSX用,消費税込	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-8PK6	43,000円	無	無	無	有	4	トラクタ付	サンエコー
CZ-8PC1	39,800円	有	無	無	有	3	24ピン熱転写,消費税込	㈱日本マイコン流通センター
CZ-8PC2	32,000円	有	無	無	有	3	X1-68000用	(有) マイクロアーツ
MZ-1P17	25,000円	有	無	有	有	3	X1-68000用	(有) マイクロアーツ
MZ-1P17	19,800円	無	無	無	無	3		T-ZONE大宮店
MZ-80P4	9,800円	無	無	無	無	2		T-ZONE大宮店

スター精密

AR-2400	56,000円	有	無	有	有	4	カットシートフィーダ付	㈱OAシステムプラザ東京店
AR-2415	55,000円	有	無	無	有	4		㈱野島電気
TR-24CL	25,000円	有	無	無	有	4		㈱野島電気

精工舎

GP-500MX	15,800円	有	無	無	有	3	MSX用,ドットプリンタ,消費税込	㈱日本マイコン流通センター

セイコー

GP-700M	15,000円	有	有	有	有	4		ジャスコ鶴岡店パソコンフロアー
GP-550	10,000円	有	有	有	有	4		ジャスコ鶴岡店パソコンフロアー

SONY

HBP-F1	29,000円	有	無	有	有	4	熱転写(MSX)	(有) マイクロアーツ
SMI-720	15,000円	有	有	有	有	3	展示使用品	ジャスコ鶴岡店パソコンフロアー

■㈱OAシステムプラザ東京店：〒101　東京都千代田区外神田1-11-6 小暮ビル6F　☎03-255-9188
■サンエコー：〒134　東京都江戸川区中葛西2-4-52　☎03-877-5528
■㈱キョーワインターナショナル：〒141　東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F　☎03-448-0832
■㈱日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F　☎03-463-4455
■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
■㈱パシフィックコンピューターバンク：〒150　東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル2F　☎03-797-1221
■㈱玉屋：〒168　東京都杉並区和泉2-1-26　☎03-323-5524

チノン

IJK-112	68,000円	有	有	有	有	5	新品	(有) リードコナン

松下

FS-PW1	26,800円	有	無	有	有	4	ワープロプリンタ, MSX用, 消費税込	(株)日本マイコン流通センター

富士通

FMPR353	70,000円	有	有	有	有	4		FM-LAB釧路
MB27410B	54,800円	有	無	無	有	3	15"漢字プリンタ, 消費税込	(株)日本マイコン流通センター
MB27411E	39,800円	無	無	無	有	3	10"漢字プリンタ, 消費税込	(株)日本マイコン流通センター
FMPR203B	38,000円	有	有	無	有	4		FM-LAB釧路
MB27410	38,000円	無	無	無	無	3	漢字プリンター	FM-LAB釧路

ブラザー

M-1024 II P/X	39,800円	有	有	有	有	5		OAシステムプラザ名古屋本店
M1024	29,800円	有	有	無	有	3		(株)サンマックス

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mini5HS	89,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本
文豪mini5HL	80,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PWP-50HL	80,000円	有	有	有	有	5	展示機	マイコンショップパートナー
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

カシオ

HW-6000	59,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ

キヤノン

キヤノワードα30	98,000円	有	有	有	有	5	新品	(有) リードコナン
キヤノワード45S	57,500円	有	無	無	有	3	A3印字可能プリンタ付	パソコンショップコムライン

三洋

ES-100	88,000円	有	有	有	有	5	ノートワープロ, プリンタ付	パソコンショップコムライン

SHARP

WD-350F	128,000円	有	有	無	有	5	カラーイメージスキャナ, カラープリンタ	パソコンショップコムライン
WD-550	80,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
WV-500	79,800円	有	有	有	有	5	展示品	(有) リードコナン
WD-520H	64,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
WV-500	60,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
WD-270F	59,800円	有	無	有	有	3	消費税込	(株)日本マイコン流通センター
WD-520	59,800円	有	無	有	有	3	消費税込	(株)日本マイコン流通センター

東芝

RUPO JW-100E	58,000円	有	有	無	有	4		FM-LAB釧路

日立

BW-180D	90,000円	有	有	有	有	5	展示機	マイコンショップパートナー

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
ドラゴンブリード	168,000円	有	有	有	有	5		テクノート
トンマ	98,000円	有	有	有	有	4		(株)玉屋
トンマ	90,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
イメージファイト	80,000円	有	有	有	有	4		テクノート
レジェンドオブヒーロートンマ	80,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
イメージファイト	72,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
最後の忍道	70,000円	有	有	有	有	4		テクノート
Mr.HELLIの大冒険	65,000円	有	有	有	有	4		テクノート
Mr.HELIの大冒険	60,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
R-TYPE	50,000円	有	有	有	有	4		テクノート
R TYPE	50,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
R TYPE	45,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ビジランテ	40,000円	有	有	有	有	4		テクノート
迷宮島	18,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
スパルタンX	10,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
スペランカー2	10,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
快傑ヤンチャ丸	8,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
ジッピーレース	8,000円	有	有	無	有	4		(株)キョーワインターナショナル
トロピカルエンジェル	7,000円	有	有	無	有	4		(株)キョーワインターナショナル
ジッピーレース	5,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
10ヤードファイト	5,000円	有	有	無	有	4		(株)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	配線済	テクノート
インディジョーンズ	70,000円	有	有	有	有	4	配線済, アメリカ仕様	テクノート
ガントレット	55,000円	有	有	有	有	4	配線済, アンプ付	テクノート
ガントレット	40,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和

アルファ電子

エクイテス	15,000円	有	有	有	有	4		テクノート
ハイボルテージ	10,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
アテナ	10,000円	有	有	無	有	4		(株)キョーワインターナショナル
高校野球	8,000円	有	有	無	有	4		(株)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	無	有	4		(株)キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボールII	6,000円	有	有	無	有	4		(株)キョーワインターナショナル
将棋	6,000円	有	有	無	有	4		(株)キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	3,000円	有	有	無	有	4		(株)キョーワインターナショナル

SNK

スーパーチャンピオンベースボール	138,000円	有	有	有	有	5		テクノート
原始島	95,000円	有	有	有	有	4		テクノート
怒III	88,000円	有	有	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
原始島	80,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
脱獄	65,000円	有	有	有	有	4		テクノート
スカイソルジャー	65,000円	有	有	有	有	4		テクノート
怒III	60,000円	有	有	有	有	5	コンパネ付	ソフトランド秀和
ゴールドメダリスト	35,000円	有	有	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
サイコソルジャー	30,000円	有	有	有	有	4		テクノート
航空騎兵物語	30,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
サイコソルジャー	30,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
怒号層圏	28,000円	有	有	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
バトルフィールド	28,000円	有	有	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
サイコソルジャー	25,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ゴールドメダリスト	20,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
アテナ	8,000円	有	無	有	無	5		(有) ママトップ
アテナ	8,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
バドルマニア	5,000円	無	無	有	無	4		(有) ママトップ

オルカ

リバーパトロール	5,000円	有	有	無	有	4		(株)キョーワインターナショナル

カプコン

ウイロー	188,000円	有	有	有	有	4		テクノート
天地を喰らう	180,000円	有	有	有	有	4		テクノート
ウイロー	180,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
ウィロー	150,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
天地を喰らう	150,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
ウィロー	150,000円	有	有	有	有	4		(株)玉屋
ストライダー飛龍	140,000円	有	有	有	有	4		テクノート
ストライザー飛龍	130,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
大魔界村	115,000円	有	有	有	有	4		(株)玉屋
大魔界村	110,000円	有	有	有	有	4		テクノート
ロストワールド	110,000円	有	有	有	有	4	パネル, ハーネス付	テクノート
大魔界村	110,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
大魔界村	108,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ロストワールド	98,000円	有	有	有	有	4	パネル付	(株)玉屋
ロストワールド	95,000円	有	有	有	有	5	コンパネ付	ソフトランド秀和
ドカベン	55,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
マッドギア	55,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
ラスト・デュエル	45,000円	有	有	有	有	4		テクノート
1943改	35,000円	有	有	有	有	4		(株)玉屋
ブラックドラゴン	25,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
サイドアーム	20,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
闘いの挽歌	18,000円	有	有	有	有	4		(株)玉屋
ラッシュ&クラッシュ	15,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
戦場の狼	10,000円	有	有	無	有	4		(株)キョーワインターナショナル
ガンスモーク	10,000円	有	有	有	有	4		(株)玉屋
ひげ丸	6,000円	有	有	無	有	4		(株)キョーワインターナショナル
ソンソン	6,000円	有	有	無	有	4		(株)キョーワインターナショナル

クラール

クラッシュローラー	5,000円	有	有	無	有	4		(株)キョーワインターナショナル

コナミ

クライムファイターズ	148,000円	有	有	有	有	4		テクノート

■タイムマシン：〒183　東京都府中市新町3-15-5　☎0423-67-1129
■(株)OAシステムプラザ　横浜店：〒220　神奈川県横浜市西区南幸2-20-11 NSビル2F　☎045-314-6634
■(株)野島電気：〒229　神奈川県相模原市横山1-1-1　☎0120-12-1422
■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
■(株)サンマックス：〒243　神奈川県厚木市旭町3-9-15　☎0462-29-6171
■マイクロアーツ：〒228　神奈川県座間市入谷5-2591-19-2F　☎0462-54-3300
■コム・イン浜松店：〒430　静岡県浜松市田町227-16 地産ビル3F　☎0534-55-1781

クライムファイター	138,000円	有	有	有	有	5	海外バージョン	ソフトランド秀和
バッドランズ	120,000円	有	有	有	有	4		テクナート
MIA	90,000円	有	有	有	有	5	グラⅡROM付	ソフトランド秀和
ハードパンチャー	90,000円	有	有	有	有	5	グラⅡROM付	ソフトランド秀和
サンダークロス	88,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ハードパンチャー	88,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
サンダークロス	85,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
グラディウスⅡ	85,000円	有	有	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
MIA	70,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
バトランズ	60,000円	有	有	有	有	5	LDプレイヤー付	ソフトランド秀和
A-JAX	55,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
ライフフォース	45,000円	有	有	有	有	4		テクナート
サラマンダ	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ライフフォース	40,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
ライフフォース	40,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
クレイジーコップ	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
サラマンダ	36,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
グラディウス	35,000円	有	有	有	有	4	電源付	㈱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	無	有	4	−12V専用電源付	㈱キョーワインターナショナル
ニャンニャンパニック	28,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ハイパースペシャル	28,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
グラディウス	25,000円	有	無	有	有	4	電源付き	（有）ママトップ
ニャンニャンパニック	20,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
ラビリンスランナー	20,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
ラビリンスランナー	15,000円	有	無	有	無	5		（有）ママトップ
Mr.五右衛門	12,000円	有	有	無	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	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ザ＞ハスラー	8,000円	有	無	有	無	5		（有）ママトップ
スーパーバスケット	8,000円	有	有	無	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	無	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	無	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	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
新入社員とおる君	5,000円	有	無	有	無	4		（有）ママトップ
スーパーヘリ	5,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ブーヤン	5,000円	有	有	無	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	無	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	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ハスラー	4,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

サン電子

上海	40,000円	有	無	有	無	5		（有）ママトップ
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	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ザ・ギネス	8,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
いっき	6,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
カンガルー	4,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

サンリツ

ミスタージャン	3,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

シグマ

ポンポコ	3,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

実力プロ野球	168,000円	有	有	有	有	4		テクナート
プラスアルファ	100,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
大霊界	98,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
天聖龍	90,000円	有	有	有	有	4		テクナート
セイントドラゴン	78,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
天聖龍	70,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
天聖龍	70,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
武田信玄	65,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
伊賀忍術伝	65,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
P-47	65,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
P-47	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
P-47	60,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
バルトリック	20,000円	有	有	有	有	4		テクナート
魔魅伝説	20,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
サイキック5	18,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
銀河任侠伝	18,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
バルトリック	17,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ぶたさん	15,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
シティコネクション	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
フィールドコンバット	10,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ノーティボーイ	6,000円	有	有	無	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	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

セガ

スーパーマスターズ	188,000円	有	有	有	有	5	システム24	テクナート
フラッシュポイント	148,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ゴールデンアックス	138,000円	有	有	有	有	4		テクナート
クラックダウン	128,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
クラックダウン	120,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ゴールデンアックス	120,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
ゴールデンアックス	110,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
クラックダウン	110,000円	有	有	有	有	5	スクランスピリットFD付	ソフトランド秀和
スクランブルスピリット	98,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
レッスルウォー	88,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
モンスターレア	75,000円	有	有	有	有	4		テクナート
忍	60,000円	有	有	有	有	4	Aボード	㈱玉屋
モンスターレア	58,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
SDI	50,000円	有	有	有	有	5	コンバネ付	ソフトランド秀和
エーリアンシンドローム	48,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
エイリアンシンドローム	48,000円	有	有	有	有	4	Aボード	㈱玉屋
カルテットⅡ	40,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ダンプ松本	38,000円	有	無	有	無	4	システム16A	（有）ママトップ
ファンタジーゾーン	38,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
青春スキャンダル	12,000円	有	有	無	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	無	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	無	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	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
ギガス	5,000円	有	無	有	無	4	基板のみ	（有）ママトップ
フリーキック	5,000円	有	無	有	無	4	基板のみ	（有）ママトップ
シンドバットミステリー	5,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル
バンクパニック	4,000円	有	有	無	有	4		㈱キョーワインターナショナル

セタ

スーパーリアル麻雀Ⅲ	70,000円	有	有	有	有	5		テクナート
スーパーリアル麻雀Ⅲ	68,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
リアル麻雀PⅢ	60,000円	有	有	有	有	5	かすみちゃん本付	ソフトランド秀和
スーパーリアル麻雀Ⅱ	25,000円	有	有	有	有	5		テクナート
リアル麻雀PⅡ	25,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
スーパーリアル麻雀Ⅱ	25,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
スーパーリアル麻雀Ⅱ	18,000円	有	有	無	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		テクナート

タイトー

ドンドコドン	188,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ホラーストーリー	148,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ファイナルブロー	130,000円	有	有	有	有	5		テクナート
大旋風	128,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ファイナルブロー	120,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
ファイナルブロー	110,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
達人	110,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
マスターオブウェポン	100,000円	有	有	有	有	5		テクナート
フリップル	100,000円	有	有	有	有	5		テクナート
フリップル	98,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
達人	90,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
達人	90,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ダライアス	85,000円	有	無	無	無	4	1画面SW付	タイムマシン
サイバリオン	85,000円	有	無	無	無	4	パネル配線付	タイムマシン
ダライアス	80,000円	有	無	有	無	4		（有）ママトップ
ラスタンサーガⅡ	80,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
目撃	78,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ファイティングホーク	78,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ヘリファイアー	70,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
ヘルファイヤー	65,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
レインボーアイランド	60,000円	有	有	有	有	5		テクナート
忍者ハヤテ	60,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ニュージーランドストーリー	60,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
レインボーアイランド	58,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
究極タイガー	45,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
レイメイズ	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ヘビーユニット	38,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ワードナの森	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
功里金団	35,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
中華大仙	35,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋

■㈲ママトップ：〒422　静岡県静岡市豊田1-1-43　☎0542-87-5267
■ジャスコ㈱岡崎店パソコンフロアー：〒444　愛知県岡崎市康生通西2-20-2 シビコ3F　☎0564-23-4960
■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
■アイ・ツー名古屋店：〒460　愛知県名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル　☎052-263-1198
■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
■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
■ソフトランド秀和：〒556　大阪市浪速区日本橋5-12-9　☎06-649-7177

飛翔鮫	35,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
中華大仙	30,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
タイガーヘリ	15,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル
黄金の城	10,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
ダークミスト	10,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
ﾌｪｱﾘｰﾗﾝﾄﾞｽﾄｰﾘｰ	10,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
ﾘﾀｰﾝｵﾌﾞｲﾝﾍﾞｰﾀﾞｰ	10,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル
ウィズ	8,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル
草野球	8,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル
フォーティラブ	7,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル
チャイニーズヒーロー	6,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル
グレードソードマン	6,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル
奇々怪界	5,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
ウィズ	5,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
チャイニーズヒーロー	5,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
ビット&ラン	5,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル
ビット&ラン	3,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ

ダイナエレクトロニクス

華弘生	8,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ

データイースト

ﾌｧｲﾃｨﾝｸﾞﾌｧﾝﾀｼﾞｰ	90,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ロボコップ	88,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
アクトフェンサー	85,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ﾌｧｲﾃｨﾝｸﾞﾌｧﾝﾀｼﾞｰ	70,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
アクトフェンサー	70,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
アクトフェンサー	68,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
サイコニクスオスカー	35,000円	有	有	有	有	5		テクナート
スタジアムヒーロー	30,000円	有	有	有	有	5		テクナート
S.R.D	28,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
魔境戦士	28,000円	有	有	有	有	4	パネル付	㈱玉屋
SRD	25,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
カルノフ	25,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
スタジアムヒーロー	20,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
スタジアムヒーロー	15,000円	有	無	有	無	5		(有) ママトップ
スチャラカ空中戦	8,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル
ハンバーガー	8,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル
ザ・ビッグプロレス	5,000円	有	有	無	有	4		微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Ⅱ	95,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ダブルドラゴンⅡ	80,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ダブルドラゴンⅡ	80,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
Vバレー	45,000円	有	有	有	有	5		テクナート
ビーチバレー	45,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
Vバレー	40,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
熱血硬派くにお君	12,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル
ｴｷｻｲﾃｨﾝｸﾞｱﾜｰ	10,000円	有	有	無	有	4		(有) ママトップ
熱血高校ドッジボール部	8,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和

テクモ

ワイルドファング	158,000円	有	有	有	有	4		テクナート
忍者龍剣伝	120,000円	有	有	有	有	5	レバー付	ソフトランド秀和
シルクワーム	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ジェミニウィング	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ブレアデス	6,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル

ナスコ

ｽｰﾊﾟｰｸﾗｳﾝｽﾞｺﾞﾙﾌ	38,000円	有	有	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
ワルキューレの伝説	160,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
ワルキューレの伝説	150,000円	有	有	無	無	4		タイムマシン
フェリオス	140,000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	レバー2本付	テクナート
未来忍者	130,000円	有	有	有	有	4		テクナート
フェリオス	130,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
オーダイン	130,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
アサルト	130,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
オーダーイン	125,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
アサルト	125,000円	有	無	無	無	4	P付	タイムマシン
オーダイン	118,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ロンパース	90,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
ワンダーモモ	55,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ローリングサンダー	50,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
源平討魔伝	45,000円	有	有	有	有	4		テクナート
源平封魔伝	43,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
源平討魔伝	43,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
バックランド	38,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
イシターの復活	30,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
イシターの復活	30,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
トイポップ	25,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
バラデューク	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
モトス	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
フォゾン	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
リブルラブル	18,000円	有	有	有	有	4		テクナート
バラデューク	18,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル
マッピー	15,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
スーパーゼビウス	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
バラデューク	15,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ドラゴンバスター	15,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
トイポップ	15,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ドルアーガーの塔	15,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
バラデューク	13,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
メトロクロス	12,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ギャプラス	12,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ギャプラス	10,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
ドラゴンバスター	10,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
ゼビウス	10,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
ゼビウス	5,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ

日本物産

宇宙より愛をこめて	98,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
スキャンダル麻雀	98,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
Gメン89	50,000円	有	有	有	有	4		テクナート
Gメン89	50,000円	有	無	無	無	4	新品パネル付	タイムマシン
テレフォン麻雀	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
こりない面々	35,000円	有	有	有	有	4		テクナート
麻雀刺客	31,000円	有	無	無	無	4	新品パネル付	タイムマシン
花のももこ組	30,000円	有	無	無	無	4	新品パネル付	タイムマシン
麻雀刺客	30,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
麻雀刺客	28,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
麻雀殺人事件	26,000円	有	無	無	無	4	新品パネル付	タイムマシン
妖魔忍法帖	15,000円	有	無	有	無	5		(有) ママトップ
テレフォン麻雀	15,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
テラクレスタ	13,000円	有	無	無	無	4		タイムマシン
ギャリバン	12,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル
美女っ子夢物語	10,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
麻雀殺人事件	10,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
クイズハイホー	7,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル

ビデオシステム

アイドル麻雀放送局	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋
アイドル麻雀放送局	39,000円	有	有	無	無	4	新品パネル付	タイムマシン
ラビオレプス	35,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋

フェイス

麻雀学園Ⅱ	48,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋

ホームデータ

麻雀ビタミンC	68,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋

ミッシェル

ポーカーレディース	98,000円	有	有	有	有	4		㈱玉屋

ユーガ

麻雀学園Ⅰ	18,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ

UEP

ホールランド	6,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル

UPL

オメガファイター	138,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ｽｰﾊﾟｰﾄﾞﾝｷﾎｰﾃ	60,000円	有	有	有	有	5	LDプレイヤー付	ソフトランド秀和
ｱﾄﾐｯｸﾛﾎﾞｷｯﾄﾞ	50,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
アークエリア	40,000円	有	有	有	有	4		テクナート
ミュータントナイト	20,000円	有	有	有	有	5		ソフトランド秀和
忍者くん阿修羅の章	15,000円	有	有	有	有	4		テクナート
忍者くん阿修羅の章	10,000円	有	無	有	無	4		(有) ママトップ
忍者くん	7,000円	有	有	無	有	4		微キョーワインターナショナル

■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
■ＩＣランドテレコム：〒656　兵庫県洲本市桑間418-1　☎0799-23-1633
■㈱ショウエイ：〒721　広島県福山市東深津町2-104-1　☎0849-24-7122
■益田パソコンランド：〒698　島根県益田市駅前町29-5　☎0856-22-0396
■ＩＣランドコンピュータルームぶん：〒796　愛媛県八幡浜市昭和通り1227-3　☎0894-24-4457
■メルバ高知：〒780　高知市北川添45-3　☎0888-83-1612
■パソコンショップオオヤマ：〒902　沖縄県那覇市長田2-12-15　☎0988-53-0710

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!!

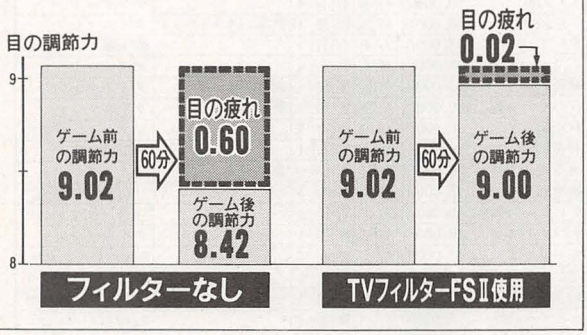
TVフィルターFSⅡ

〔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	サイズ(mm)
14・15型用	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

サンマックスの全国通販

新品 ・ 中古 ・パソコン

パソコンを初めて見たい人、新品を買いたいけど下取りが心配で、中古から中古へ買い換えたい人、パソコンを処分したい人、その他いろいろご心配の方、サンマックスにお電話下さい。

TEL.0462-29-6171

新品



三菱カラーディスプレイ
定価99,900→56,000円

PC-98DO / PC-98RX2 / PC-286VE-S / PC-98EX2 / PC-98LV22 / PC-88FE / PC-88mA2

X68000、EXPERT・PRO / FM-TOWNS / PC-KD863G・KD854N / PC-KD863S・KD862 / PC-TV454・その他有り

●新品に関しては価格は表示できませんのでTELにて、0462-29-6172

(88シリーズ) 中古

PC-8801MK2-30	¥ 38,000
PC-8801MK2SR-30	¥ 70,000
PC-8801MK2FR-30	¥ 72,000
PC-8801MK2MR	¥ 72,000
PC-8801FH30	¥ 75,000
PC-8801MK2MH	¥ 85,000
PC-8801FE	¥ 85,000
PC-8801FA	¥ 90,000
PC-8801MA	¥ 98,000
PC-8801MA2	¥105,000
PC-8801VA	¥130,000
PC-8801VA2	¥172,000

(98シリーズ) 中古

PC-9801U2	¥ 74,000
PC-9801F2	¥ 79,000
PC-9801M2	¥135,000
PC-9801VM2	¥180,000
PC-9801VM21	¥198,000
PC-9801VM11	¥210,000
PC-9801VX21	¥228,000
PC-9801RX2	¥235,000
PC-9801UV21	¥158,000
PC-9801UV11	¥165,000
PC-9801LV21	¥195,000

(CZシリーズ) 中古

CZ-822C(X1G30)	¥ 25,000
CZ-830C(X1twin)	¥ 38,000
CZ-852C(X1turdo40)	¥ 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-652C(セット)	¥お電話にて

(FMシリーズ) 中古

FM77AV2	¥ 35,000
FM77AV20	¥ 39,800
FM77AV40	¥ 56,000
FM77AV20EX	¥ 55,000
FM77AV40EX	¥ 68,000
FM-TOWNS-1	¥お電話にて
FM-TOWNS-2	¥お電話にて

(ディスプレイ) 中古

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-880D	¥60,000
PC-KD351	¥23,000	FMTV154	¥60,000
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) 中古

HB-F1XD	¥30,000	FS-A1F	¥30,000
HB-F1XDJ	¥48,000	FS-A1FX	¥41,000
FS-A1WX	¥48,000	HB-900	¥52,000

(ゲーム機器) 中古

PC-engine	¥14,000	MASTER-S	¥ 7,000
MEGADRIVE	¥16,000		その他あり

(周辺機器) 中古

TR24CL	¥24,000	PC-PR406	¥32,000
PC-PR101TL2	¥40,000	AP:500	¥40,000
PC-DR330	¥ 6,800	MC-20EX	¥58,000
PC-PR101TL	¥35,000	SL-80MK	¥35,000
PC-9801-41	¥12,000	FM-1	¥12,000

※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！

只今サンマックスにおきましては、広く皆様よりパソコン、ディスプレイ、周辺機器を高額買取致しております。尽きましては御電話お待ちしております。
(セットで売却したい人＋α)

PC-9801:RX2/VX21/VX2/VM11/VM21/VM2/UV11/UV21/LV21/F2/U2/M2。
PC-8801:MA/MA2/FA/VA/VA2/FH30/FR30/MR/MH/FE/SR30。
でぃすぷれい:854/852/862/861/863S/853/551K/TV453N/TV352。
SHARP:852C/862C/856C/870C/880C/881C/600C/601C/611C/652C。
でぃすぷれい:820D/850D/855D/880D/811D/600D/601D/611D。
そ の た:MSX2/CU-14BD/CU-14AD/TR24CL/PR101TL2/PR201CL/PR101TL/PR406/CMT-146L/CMT-147L/FM-TV154/FM-TV152/FM-TV153。

㈱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

AM 10:30 ▶ PM 7:30

《毎週水曜日定休日》(8月22日、23日 夏期休業日)

他と比べてみて下さい。アフターケアの質が違います。

●本 社 ⇒ **0467-24-7511**

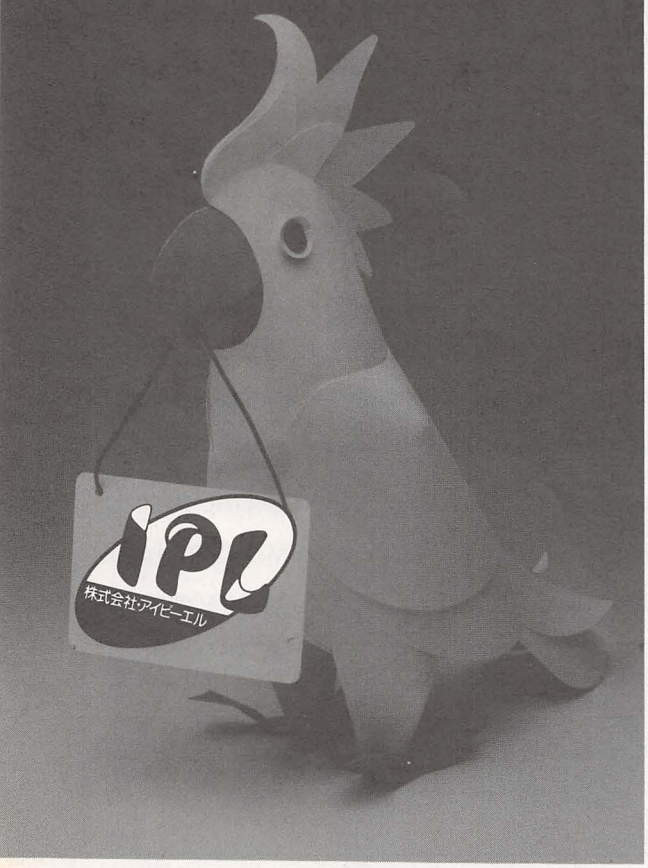
電話受付：AM10：00～PM8：00
（水曜定休日）FAX受付：24時間受付

●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 テクニカルホットライン（システムアップ、買替えなどの下取り相談窓口）…… **0467-24-2040**

70,000人+αの結論。



IPLだから、1ヶ月間の初期不良交換サービス！

「少しでも安く」と、いろいろ探してやっと見つけたパソコンが、いざ動かしてみると動かない！ でも購入してから一週間以上。結局、高くついてしまった。よくある話しですが、IPLなら1ヶ月間の初期不良交換期間を設けてあります。欲しい物、好きな物が安心して購入出来るのが特徴です。

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。

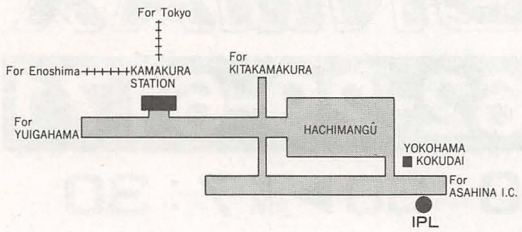
追加購入も買い換えもご利用中のIPLクレジットを月々僅か1,000円ずつの調整でOK。

●ボーナスの支払いも自由自在

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。



IPL 株式会社 アイピーエル
本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12
TEL0467-24-7511 FAX0467-24-0561

株式会社 アイピーエル
本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561
商品管理部：鎌倉市雪の下3-4-23 TEL. 0467-24-1154

業界初、IPL独自の3倍保証
例えばメーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月。

キーボードレッスンを進呈
PC-98、エプソン286シリーズに無料添付。

添削付通信教育講座（無料）
安心してお使い頂けるよう、全システムに無料添付。

ビギナーズホットライン
初心者の方のために、無料相談窓口を常設。

テクニカルホットライン
購入後のハード及びソフトのサポート窓口。

初期不良交換期間1ヶ月
集配便を伺わせ、新品と交換させて頂きます。

最長84回のクレジット
お支払い回数は、1回払いから最長84回まで可能。

ゆとりの8ヶ月先払い
お支払いは翌月一括払いから8ヶ月先まで自由に設定。

冬のボーナス一括払い
今から冬の一括払いもOK。夏冬2回払いも可能。

全国無料配送
配送日の指定。さらに特急配送（有料）も可能。

IPL 株式会社アイピーエル
システムを知的にコーディネイト

NEC

NEC PC-98 DO

アクセス No.B0901
価格 ¥443,200 → 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/モニン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付）NEC ¥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
信長の野望群雄伝…¥ 9,800
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）…★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム／）…★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥1,500	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥3,000	×48回	ボーナス 28,600× 8回
¥5,100	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥5,600	×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0902
価格 ¥414,800 → 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
CU-14TV（高解像度0.31ミリTV/モニン付きアナログケーブル同梱）…¥ 98,800
3Mブランクディスケット（3.5"2HD＊10枚）…¥ 18,000
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）…★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム／）…★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥1,300	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥4,200	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥5,000	×36回	ボーナス 28,000× 6回
¥5,400	×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0903
価格 ¥532,400 → 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-12C（防磁タイプスピーカー、出力10W）…¥ 14,000
太平洋の嵐DX…¥ 14,800
信長の野望群雄伝…¥ 9,800
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）…★
添削付通信講座（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ー）…★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム／）…★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,200	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥10,000	×48回	ボーナス なし
¥ 7,900	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥ 8,300	×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0904
価格 ¥610,000 → 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-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
VP-550PC（10"24ドット、漢字67/秒、ハガキ可トラクタ標準装備）…¥ 87,000
PC-9872U（マウス（画面上の任意な点を自由に設定））…¥ 10,000
3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）…¥ 18,000
大戦略III…¥ 9,800
維新の嵐…¥ 9,800
3Dゴルフシュミレーション…¥ 6,800
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
PI EXE（直接作画、写真取込拡大縮小可、カード型コマンドメニュー採用）…¥ 48,000
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）…★
添削付通信講座（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ー）…★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム／）…★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,900	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥ 5,000	×60回	ボーナス 24,500×10回
¥ 7,600	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥10,000	×36回	ボーナス 24,500× 6回

アクセス No.B0905
価格 ¥500,600 → 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-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
デスブリンガー…¥ 9,800
維新の嵐…¥ 9,800
信長の野望群雄伝…¥ 9,800
ロードス島戦記…¥ 9,800
エグザイル（破壊の偶像）…¥ 8,800
今夜も朝までパワフルマージャンII…¥ 6,800
大戦略III…¥ 9,800
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）…★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム／）…★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
☆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
¥12,200	×36回	ボーナス なし
¥ 6,800	×72回	ボーナス なし

組み合せ自由

アクセス No.B0906 T
価格 ¥33,200 → 超特価 CALL!!

テトリス…¥ 6,800
信長の野望群雄伝…¥ 9,800
今夜も朝までパワフルマージャンII…¥ 6,800
維新の嵐…¥ 9,800

¥1,500	×24回	ボーナス なし

NEC PC-9801 ES2

アクセス No.B0907
価格 ¥926,000 → 超特価 CALL!!

PC-9801ES2（386SX＋V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可）…¥448,000
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
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）…★
添削付通信講座（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ー）…★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム／）…★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥3,400	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥ 8,000	×72回	ボーナス 22,400×12回
¥10,000	×60回	ボーナス 21,600×10回
¥17,700	×36回	ボーナス 20,000× 6回

夏冬ボーナス2回払い

アクセス No.B0908
価格 ¥745,200 → 超特価 CALL!!

PC-9801ES2（386SX＋V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可）…¥448,000
KSW-D15（アナログ双方向モニター切替器）…¥ 12,800
PC-CA402（アナログCRTケーブル、15ピン(ー)15ピン）…¥ 4,800
LFD-581R（5"2HDシングルフロッピーディスク）…¥ 59,800
EMJ-4000（4MB増設RAMボード）…¥140,000
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
GT-1000用RS-232Cケーブル…★
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）…★
添削付通信講座（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ー）…★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム／）…★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥1,500	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥ 5,000	×72回	ボーナス 28,800×12回
¥ 8,000	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥17,600	×36回	ボーナス なし

アクセス No.B0909
価格 ¥695,800 → 超特価 CALL!!

PC-9801ES2（386SX＋V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可）…¥448,000
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-PR150V（10"48ドットカラー漢字67字/秒ハガキ宛名可縮小印字可）…¥ 99,800
PC-9872U（マウス（画面上の任意な点を自由に設定））…¥ 10,000
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）…★
添削付通信講座（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ー）…★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム／）…★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥3,000	×72回	ボーナス 35,200×12回
¥ 5,000	×72回	ボーナス 23,200×12回
¥ 7,000	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥10,900	×36回	ボーナス 30,000× 6回

他と比べてみて下さい。アフターケアの質が違います。

●本 社 ⇒ **0467-24-7511**

電話受付：AM10：00～PM8：00
（水曜定休日）FAX受付：24時間受付

●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 テクニカルホットライン（システムアップ、買替えなどの下取り相談窓口）…**0467-24-2040**

IPL独自の3倍保証で安心パソコンライフ

NEC PC-9801 ES2

アクセス No.B0910
価格 ¥970,700 ➡ 超特価 CALL!!

- PC-9801ES2（386SX＋V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可）…¥448,000
- CU-14FD（超高解像度0.31目に優しいテキストスイッチ装備スタンド付）¥ 74,800
- 3Mブランクディスケット（3.5"2HD＊10枚）…¥ 18,000
- PS98-015-HV（日本語MS-DOS（Ver.3.3A））…¥ 18,000
- PS98-371-HV（MS-DOS上でBASICを起動させるソフトVer.6.0）…¥ 17,000
- 一太郎Ver.4.2（MS-DOS版ワープロソフト、ATOKで美早い文書作成実現）…¥ 58,000
- ワープロ文書FOP（文書づくりの基礎知識フォーマル文書の特徴と留意点、付加機能）プレゼント中
- 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
- 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
- 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
- APMRC（下書き用マルチタイムリボンカートリッジ、550、800用）…¥ 2,000
- AP-500RPT（リボンパック（黒＊5本））…¥ 3,000
- AP-500CRP（リボンパック（カラー＊5本））…¥ 4,000
- SA-600F（フラットなプリンタ棚、キーボード格納省スペース型キャスタ付）…¥ 39,800
- SNC-081（布張肘掛け付き回転イス）…¥ 20,500
- A300（SA-600用原稿スタンド、¥8,000）…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
- 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
- GT-1000用RS-232Cケーブル…プレゼント中
- IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）…★
- 添削付通信講座（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ー）…★
- 初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム！）…★
- 安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
- ☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥4,500	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥ 8,000	×72回	ボーナス 28,800×12回
¥10,000	×60回	ボーナス 28,800×10回
¥14,600	×36回	ボーナス 50,000× 6回

NEC PC-9801 EX2

アクセス No.B0911
価格 ¥511,200 ➡ 超特価 CALL!!

- PC-9801EX2（80286＋V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可）…¥348,000
- CU-14TV（高解像度0.31ミリTVリモコン付きアナログケーブル同梱）新製品…¥ 98,800
- PC-9872U（マウス（画面上の任意な点を自由に設定））…¥ 10,000
- 信長の野望群雄伝…¥ 9,800
- テトリス…¥ 6,800
- トップマネジメント（ビジネスセンスを磨き実践に役立つシミュレーションゲーム）…¥ 19,800
- 3Mブランクディスケット（3.5"2HD＊10枚）…¥ 18,000
- IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）…★
- 添削付通信講座（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ー）…★
- 初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム！）…★
- 安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
- ☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,600	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥5,000	×48回	ボーナス 24,500× 8回
¥8,000	×36回	ボーナス 22,500× 6回
¥6,600	×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0912
価格 ¥806,200 ➡ 超特価 CALL!!

- PC-9801EX2（80286＋V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可）…¥348,000
- CU-14FD（超高解像度0.31目に優しいアンバー色、カラー切換え可スタンド付）¥ 74,800
- 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
- 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
- LFD-581R（5"2HDシングルフロッピーディスク）…¥ 59,800
- 3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）…¥ 18,000
- JS-EM201（EMS対応2MB増設RAMボード（ジャストシステム製））…¥ 88,000
- 一太郎Ver.4.2（MS-DOS版ワープロソフト、EMS対応）…¥ 58,000
- SA-600F（フラットなプリンタ棚、キーボード格納省スペース型キャスタ付）…¥ 39,800
- SA-600用原稿用スタンド（¥8,000）…プレゼント中
- IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）…★
- 添削付通信講座（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ー）…★
- 初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム！）…★
- 安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
- ☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥5,000	×72回	ボーナス 33,400×12回
¥ 8,000	×60回	ボーナス 25,500×10回
¥10,000	×48回	ボーナス 28,200× 8回
¥15,000	×36回	ボーナス 24,000× 6回

組み合せ自由

アクセス No.D0905
価格 ¥111,000 ➡ 超特価 CALL!!

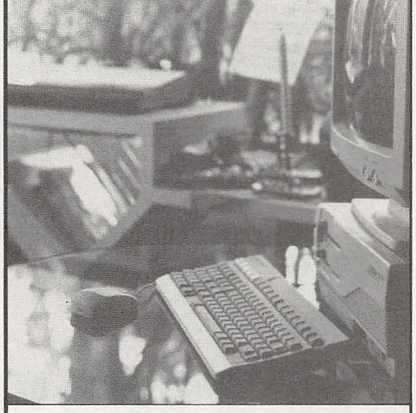
- ミュージくん（MT-32＋MPU-PC98、音楽ソフト付き）…¥ 93,000
- PS98-015-HMW（MS-DOS（Ver.3.3A）基本セット）…¥ 18,000
- ☆IPL's BIG SUPPORT

¥1,800	×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0913
価格 ¥733,800 ➡ 超特価 CALL!!

- PC-9801EX2（80286＋V30、1MB3.5×2FD、HDD内蔵可）…¥348,000
- 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
- VP-500PC（10"24ピン漢字半角4倍角1/4角ハガキ可漢字67/秒）…¥ 87,000
- 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
- 3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）…¥ 18,000
- P1 EXE Plus（線画図形機能付ワープロソフト）…¥ 58,000
- IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）…★
- 添削付通信講座（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ー）…★
- 初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム！）…★
- 安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
- ☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥5,000	×60回	ボーナス 34,100×10回
¥ 8,000	×48回	ボーナス 28,900× 8回
¥10,000	×36回	ボーナス 39,200× 6回
¥ 9,300	×72回	ボーナス なし



BIG SUPPORT

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。

株式会社 アイピーエル
本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561
商品管理部：鎌倉市雪の下3-4-23 TEL. 0467-24-1154

業界初、IPL独自の3倍保証
例えばメーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月。

キーボードレッスンを進呈
PC-98、エプソン286シリーズに無料添付。

添削付通信教育講座（無料）
安心してお使い頂けるよう、全システムに無料添付。

ビギナーズホットライン
初心者の方のために、無料相談窓口を常設。

テクニカルホットライン
購入後のハード及びソフトのサポート窓口。

初期不良交換期間1ヶ月
集配便を伺わせ、新品と交換させて頂きます。

最長84回のクレジット
お支払い回数は、1回払いから最長84回まで可能。

ゆとりの8ヶ月先払い
お支払いは翌月一括払いから8ヶ月先まで自由に設定。

冬のボーナス一括払い
今から冬の一括払いもOK。夏冬2回払いも可能。

全国無料配送
配送日の指定。さらに特急配送（有料）も可能。

IPL 株式会社アイピーエル
システムを知的にコーディネイト

メーカー保証期間の3倍を保証します。たとえば、メーカー保証12ヶ月はIPLなら36ヶ月。これぞ安心パソコンライフです。

NEC PC-9801RX2

アクセス No.B0914
価格￥472,100➡超特価 CALL!!

- PC-9801RX2（12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD＊2）……￥398,000
- PC-9872U（マウス（画面上の任意な点を自由に設定））……￥ 10,000
- 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
- ジャンゴウ2……￥ 9,800
- 麻雀大会……￥ 9,800
- W・イーグル……￥ 9,500
- Theケイバ3……￥ 10,000
- IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）……★
- 添削付通信講座（信頼の"サポートデスト問題付、ひとりひとりをしっかりフォロー）……★
- 初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム／）……★
- 安心の3倍保証（IPL保証書付き）……★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥1,000	×72回	ボーナス29,200×12回
¥ 3,000	×60回	ボーナス22,300×10回
¥10,400	×36回	ボーナス　なし
¥10,000	×24回	ボーナス31,000×4回

アクセス No.B0915
価格￥861,400➡超特価 CALL!!

- PC-9801RX2（12/10MHz、80286V30、1MB5"FDD＊2）……￥398,000
- CU-14FD（超高解像度0.31目に優しいアンバー色、カラー切換可、スタンド付）…￥ 74,800
- 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
- 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
- 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
- RS232Cケーブル……プレゼント中
- 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
- MEMORY-PRO386（仮想EMSドライバ）……￥ 10,000
- 一太郎Ver.4.2（MS-DOS版ワープロソフト、EMS対応）……￥ 58,000
- PC-9872U（マウス（画面上の任意な点を自由に設定））……￥ 10,000
- IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）……★
- 添削付通信講座（信頼の"サポートデスト問題付、ひとりひとりをしっかりフォロー）……★
- 初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム／）……★
- 安心の3倍保証（IPL保証書付き）……★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,800	×72回	ボーナス50,000×12回
¥ 7,000	×72回	ボーナス24,600×12回
¥ 9,600	×60回	ボーナス20,000×10回
¥14,900	×36回	ボーナス30,000×6回

8ヶ月先からお支払いOK

NEC PC-9801RA2

アクセス No.B0916
価格￥665,200➡超特価 CALL!!

- PC-9801RA2（32bit80386V30搭載OS/2処理速度飛躍的に向上）…￥498,000
- CU-14FD（超高解像度0.31目に優しいテキストスイッチ装備スタンド付）…￥ 74,800
- PS98-015-HMW（MS-DOS（Ver.3.3A）基本セット）……￥ 18,000
- PC-9801-26K（FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド）…￥ 25,000
- 大戦略III……￥ 9,800
- 信長の野望群雄伝……￥ 9,800
- 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
- PC-9872U（マウス（画面上の任意な点を自由に設定））……￥ 10,000
- IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）……★
- 添削付通信講座（信頼の"サポートデスト問題付、ひとりひとりをしっかりフォロー）……★
- 初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム／）……★
- 安心の3倍保証（IPL保証書付き）……★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,000	×72回	ボーナス39,500×12回
¥ 5,000	×60回	ボーナス29,700×10回
¥ 8,000	×48回	ボーナス23,600×8回
¥10,000	×36回	ボーナス32,500×6回

ボーナス支払いもステップアップOK
スタート年のボーナスは0円、1年後1万円、3年後2万円と、あなた自身のフリープラン。

NEC PC-9801VM11

アクセス No.B0917
価格￥623,400➡超特価 CALL!!

- PC-9801VM11（V30（10/8MHz）1MバイトFDD×2、HDD内蔵可）……￥328,000
- CU-14FD（超高解像度0.31目に優しいテキストスイッチ装備スタンド付）…￥ 74,800
- 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
- APCRP2（金2本銀1本リボンパック、お祝い、案内、挨拶状、カード）…プレゼント中
- PS98-015-HMW（MS-DOS（Ver.3.3A）基本セット）……￥ 18,000
- PC-9872U（マウス（画面上の任意な点を自由に設定））……￥ 10,000
- P1 EXE Plus（線画図形機能付ワープロソフト）……￥ 58,000
- ロードス島戦記……￥ 9,800
- 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
- IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）……★
- 添削付通信講座（信頼の"サポートデスト問題付、ひとりひとりをしっかりフォロー）……★
- 初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム／）……★
- 安心の3倍保証（IPL保証書付き）……★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥3,000	×72回	ボーナス31,800×12回
¥ 5,000	×60回	ボーナス27,700×10回
¥ 8,000	×48回	ボーナス21,300×8回
¥10,000	×36回	ボーナス29,500×6回

アクセス No.B0919
価格￥459,000➡超特価 CALL!!

- PC-9801VM11（V30（10/8MHz）1MバイトFDD×2、HDD内蔵可）……￥328,000
- 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
- COMSTAR 2424 AT/4（2400/1200全二重モデム）……￥ 50,000
- PC-9801-26K（FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド）…￥ 25,000
- PC-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
- IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）……★
- 添削付通信講座（信頼の"サポートデスト問題付、ひとりひとりをしっかりフォロー）……★
- 初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム／）……★
- 安心の3倍保証（IPL保証書付き）……★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥2,000	×72回	ボーナス23,000×12回
¥4,800	×48回	ボーナス20,000×8回
¥7,200	×36回	ボーナス20,000×6回
¥6,800	×60回	ボーナス　なし

お申込はアクセスNo.で！

- IPL独自の超低価格＋安心サポート＋安心保付き。
- 記載製品は、使用環境を考慮してセレクトされていますが、お客様のご要望に応じて変更もしくは、別のセットとの自由な組合せが可能です。
- ソフトのみ、ハードのみの単体も御相談下さい。
- 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）
- 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。

アクセス No.B0901
価格￥443,200➡超特価 CALL!!

- PC-98DO（98モード＋98モード、サウンド機能内蔵のニューマシン！）…￥298,000
- PC-TV353（15"TV）モコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付）NEC…￥102,600
- 1Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）……￥ 18,000
- 太平洋の嵐DX……￥ 14,800
- 信長の野望群雄伝……￥ 9,800
- IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます）……★
- 初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム／）……★
- 安心の3倍保証（IPL保証書付き）……★

☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥1,500	×60回	ボーナス30,000×10回
¥3,000	×48回	ボーナス28,600×8回
¥5,100	×36回	ボーナス30,000×6回
¥5,600	×72回	ボーナス　なし

他と比べてみて下さい。アフターケアの質が違います。

●本 社 ⇒ 0467-24-7511

電話受付：AM10：00～PM8：00
（水曜定休日）FAX受付：24時間受付

●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 テクニカルホットライン（システムアップ、買替えなどの下取り相談窓口）…0467-24-2040

初めてパソコンを購入された方に、安心サービス

NEC PC-8801 MA2

アクセス No.B0918
価格￥421,470➡超特価 CALL!!

PC-8801MA2（FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD）…￥168,000
PC-KD863S（15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付）…￥118,000
3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）…￥ 18,000
AP-550PC（24ピンカラー漢字プリンタはがきから B4縦可）…￥ 69,800
A4カット紙（100枚）…￥ 470
PC-8872U（マウス）…￥ 9,800
A列車で行こうII…￥ 12,800
三国志…￥ 14,800
信長の野望群雄伝…￥ 9,800
添削付通信講座（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ー）…★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム！）…★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥1,000	×72回	ボーナス 27,600×12回
¥ 5,000	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥10,000	×24回	ボーナス 26,900× 4回
¥ 6,400	×60回	ボーナス なし

●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。

アクセス No.B0920
価格￥724,400➡超特価 CALL!!

PC-8801MA2（FM6音リズム6音ステレオ12音源SSG3音1M5"2HD）…￥168,000
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
KSW-D15（アナログ双方向モニター切替器）…￥ 12,800
CZ-612D（0.31ドット15型カラーディスプレイTV）…￥119,800
PC-CA402（アナログCRTケーブル、15ピン(ー)15ピン）…￥ 4,800
PC-8872U（マウス）…￥ 9,800
ソーサリアン…￥ 9,800
ドラゴンスピリット…￥ 8,800
ラストハルマゲドン…￥ 7,800
CZ-218AS（沙羅曼蛇）…￥ 8,800
3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）…￥ 18,000
添削付通信講座（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ー）…★
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ー）…★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム！）…★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥5,000	×72回	ボーナス 32,000×12回
¥ 8,000	×60回	ボーナス 23,800×10回
¥ 8,000	×48回	ボーナス 38,200× 8回
¥10,400	×72回	ボーナス なし

NEC PC-8801FE

アクセス No.B0921
価格￥269,000➡超特価 CALL!!

PC-8801FE（FM3音SSG3音のサウンド機能付5"2D＊2FDD）…￥129,000
PC-TV353（15"TVリモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付）…￥102,600
3Mブランクディスケット（5"2D＊10枚）…￥ 12,000
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
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム！）…★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥1,500	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥5,000	×24回	ボーナス 24,200× 4回
¥6,200	×36回	ボーナス なし
¥3,500	×72回	ボーナス なし

組み合せ自由

アクセス No.D0901
価格￥48,800➡超特価 CALL!!

今夜も朝までパワフルマージャンII…￥ 6,800
サンダーフォースII…￥ 9,800
ソフトデハードナ物語II…￥ 9,800
ウォーニングTYPE68…￥ 7,800
CZ-230AS（ニュージーランドストーリー、アクションゲーム）…￥ 8,800
CZ-232AS（熱血高校ドッジボール部）…￥ 7,800

¥1,500 ×36回 ボーナス なし

アクセス No.D0902
価格￥33,000➡超特価 CALL!!

CZ-8NJ2（ますますゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ）…￥ 23,800
アフターバーナー68K（サイバースティック対応）…￥ 9,200

¥1,400 ×24回 ボーナス なし

アクセス No.D0903
価格￥137,800➡超特価 CALL!!

CZ-6VT1（カラーイメージユニット、テロッパー機能付き）…￥ 69,800
C-TRACE（CGアニメーションソフト）…￥ 68,000

¥2,000 ×72回 ボーナス なし

アクセス No.D0904
価格￥74,800➡超特価 CALL!!

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

¥1,900 ×36回 ボーナス なし

EPSON

EPSON PC-286VF STD

アクセス No.B0922
価格￥805,000➡超特価 CALL!!

PC-286VF-STD（16ビットIM/640Kバイト両用5"FDD＊2）…￥298,000
CU-14TV（高解像度0.31ミリTVリモコン付きアナログケーブル同梱）…￥ 98,800
VP-2000PC（高速、高品位印字／説得力を高めるカラードット漢字トライク付）…￥158,000
VP2000CSFS（カットシートフィーダ、ハガキ連続打ち年賀状ワープロ時活躍！）…￥ 30,000
PC-9801-26K（FM音源8オクターブ6重和音オーディオ出力単子付きサウンド）…￥ 25,000
Z's STAFF KID 98（640＊400の仮想画面18種の筆先エアーブラシハードコピー）…￥ 28,000
GT-1000（写真地図新聞本等なぞるだけ！6,677万色カラーA7文書に威力）…￥ 79,800
GT-1000用RS-232Cケーブル…プレゼント中
PC-286MS（マウス（画面上の任意な点を自由に設定））…￥ 9,800
P1EXE Plus（線画図形機能付、ワープロソフト）…￥ 58,000
信長の野望群雄伝…￥ 9,800
大戦略III…￥ 9,800
IPLキーボードレッスン（天いキーボード操作は、プログラミング上達に格段の差が出ます。）…★
添削付通信講座（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ー）…★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム！）…★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥5,000	×72回	ボーナス 35,200×12回
¥ 7,600	×72回	ボーナス 20,000×12回
¥10,100	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥15,000	×36回	ボーナス 26,800× 6回

EPSON PC-286LS-STD

アクセス No.B0923
価格￥664,000➡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
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）NEC…￥138,000
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
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム！）…★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）…★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

¥3,000	×72回	ボーナス 33,100×12回
¥ 7,500	×48回	ボーナス 26,500× 8回
¥10,300	×36回	ボーナス 30,000× 6回
¥ 9,900	×60回	ボーナス なし

株式会社 アイピーエル
本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561
商品管理部：鎌倉市雪の下3-4-23 TEL. 0467-24-1154

業界初、IPL独自の3倍保証
例えばメーカー保証1ヶ月の商品なら36ヶ月。

キーボードレッスンを進呈
PC-98、エプソン286シリーズに無料添付。

添削付通信教育講座（無料）
安心してお使い頂けるよう、全システムに無料添付。

ビギナーズホットライン
初心者の方のために、無料相談窓口を常設。

テクニカルホットライン
購入後のハード及びソフトのサポート窓口。

初期不良交換期間1ヶ月
集配便を伺わせ、新品と交換させて頂きます。

最長84回のクレジット
お支払い回数は、1回払いから最長84回まで可能。

ゆとりの8ヶ月先払い
お支払いは翌月一括払いから8ヶ月先まで自由に設定。

冬のボーナス一括払い
今から冬の一括払いもOK。夏冬2回払いも可能。

全国無料配送
配送日の指定。さらに特急配送（有料）も可能。

IPL 株式会社アイピーエル
システムを知的にコーディネイト

IPLキーボードレッスン&ビギナーズホットライン。この2つは、
パソコンに初めてふれる方にむけてIPLが贈る心強い味方です。

SHARP X68000

アクセス No.B0924
価格 ￥966,400 → 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（0.3ドット5型カラーディスプレイTV）……￥119,800
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-211LS（C compilerソフト開発を効率良（サポート）……￥ 39,800
CZ-219SS（OS/9登場マルチメディア、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
Z's STAFF PRO 68K（グラフィックツール）……￥ 58,000
CZ-226BS（ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース）……￥ 29,800
CZ-221HS（NEW Print Shop様々なカードなどを自由に作成）……￥ 19,800
CZ-244SS（Human68K Ver.2ファイルアクセスのスピードUP等）……￥ 9,800
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
X68通信講座（信頼の"サポート"テスト問題付、ひとりひとりもしっかりフォロー）……★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム♪）……★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

70,000人突破キャンペーン 価格はお楽しみに!!

こんなにかかる修理費用
プリンタヘッド交換￥29,500以上／98シリーズメインボード交換￥21,600以上／ドライブ交換￥13,200以上

アクセス No.B0925
標準価格 ￥806,300 → 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-21CD-GY（迫力の21"カラーCRTアナログ3モードオートスキャン方式）……￥139,800
CZ-6TU（TV用チューナー）……￥ 33,100
CZ-6VT1（カラーイメージユニット、テロッパー機能付き）……￥ 69,800
CZ-211LS（C compilerソフト開発を効率良（サポート）……￥ 39,800
CZ-8NJ2（ますますゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ）……￥ 23,800
アフターバーナー68K（サイバースティック対応）……￥ 9,200
スペースハリアー（X68000/電波新聞社）……￥ 6,800
3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）……￥ 18,000
見てみよう触れてみよう（C-TRACE 3次元CGアニメーションDEMOソフト）……★

X68通信講座（信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりもしっかりフォロー）……★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム♪）……★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……★

70,000人突破キャンペーン 価格はお楽しみに!!

ビギナーズ・ホットライン
0467-24-0941

アクセス No.B0926
価格 ￥636,400 → 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"0.3ミリ、3モード、チルトスタンド付き）……￥119,800
CZ-8NJ2（ますますゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ）……￥ 23,800
アフターバーナー68K（サイバースティック対応）……￥ 9,200
CZ-218AS（沙羅曼蛇）……￥ 8,800
ドラゴンスピリット……￥ 8,800
X68通信講座（信頼の"サポート"テスト問題付、ひとりひとりもしっかりフォロー）……★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム♪）……★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

70,000人突破キャンペーン 価格はお楽しみに!!

SHARP X68000 EXPERT

アクセス No.B0927
価格 ￥582,000 → 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
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
CZ-8NJ2（ますますゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ）……￥ 23,800
アフターバーナー68K（サイバースティック対応）……￥ 9,200
アークス……￥ 9,800
ラストハルマゲドン……￥ 9,800
今夜も朝までパワフルマージャン……￥ 6,800
Super大戦略68K……￥ 8,800
3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）……￥ 18,000
X68通信講座（信頼の"サポート"テスト問題付、ひとりひとりもしっかりフォロー）……★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム♪）……★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

70,000人突破キャンペーン 価格はお楽しみに!!

アクセス No.B0928
価格 ￥556,600 → 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-611D（高解像度0.3ミリアナログ3モードオートスキャンTV付）……￥134,000
3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）……￥ 18,000
CZ-8NJ2（ますますゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ）……￥ 23,800
アフターバーナー68K（サイバースティック対応）……￥ 9,200
今夜も朝までパワフルマージャン……￥ 6,800
Super大戦略68K……￥ 8,800
X68通信講座（信頼の"サポート"テスト問題付、ひとりひとりもしっかりフォロー）……★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム♪）……★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

70,000人突破キャンペーン 価格はお楽しみに!!

アクセス No.B0929
価格 ￥507,400 → 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ドット15型カラーディスプレイTV）……￥ 99,800
CZ-8NJ2（ますますゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ）……￥ 23,800
アフターバーナー68K（サイバースティック対応）……￥ 9,200
ラストハルマゲドン……￥ 9,800
Super大戦略68K……￥ 8,800
X68通信講座（信頼の"サポート"テスト問題付、ひとりひとりもしっかりフォロー）……★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム♪）……★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

70,000人突破キャンペーン 価格はお楽しみに!!

SHARP X68000 PRO

アクセス No.B0930
価格 ￥490,000 → 超特価 CALL!!

CZ-652C（メインメモリ1MB、FM音源8重和音65,536色マウス同梱）……￥298,000
CZ-602D（0.39ドット15型カラーディスプレイTV）……￥ 99,800
CZ-8NJ2（ますますゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ）……￥ 23,800
アフターバーナー68K（サイバースティック対応）……￥ 9,200
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
ザ・コックピット……￥ 6,800
X68通信講座（信頼の"サポート"テスト問題付、ひとりひとりもしっかりフォロー）……★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム♪）……★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT

70,000人突破キャンペーン 価格はお楽しみに!!

全国無料配達

アクセス No.B0931
標準価格 ￥510,400 → 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
CZ-8NJ2（ますますゲームがおもしろくなるサイバースティック、アナログ）……￥ 23,800
アフターバーナー68K（サイバースティック対応）……￥ 9,200
スタークルーザー（サイバースティック対応）……￥ 8,800
大海令……￥ 12,800
3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）……￥ 18,000
見てみよう触れてみよう（C-TRACE 3次元CGアニメーションDEMOソフト）……★
X68通信講座（信頼の"サポート"テスト問題付ひとりひとりもしっかりフォロー）……★
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム♪）……★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……★

70,000人突破キャンペーン 価格はお楽しみに!!

他と比べてみて下さい。アフターケアの質が違います。

●本 社 ⇒ **0467-24-7511**

電話受付：AM10：00～PM8：00
（水曜定休日）FAX受付：24時間受付

●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 テクニカルホットライン（システムアップ、買替えなどの下取り相談窓口）…… **0467-24-2040**

ライフスタイルにあわせた数々のクレジット

FUJITSU FMTOWNS

アクセス No.B0934

価格￥564,400 ➡ 超特価 CALL!!

FMTOWNS-2（32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2）	￥398,000
FMT-DP531（14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン）	￥ 89,800
FMT-KB101（TOWNS用JISキーボード）	￥ 20,000
B276A010（TOWNSシステムソフトウェアV1.1）	￥ 20,000
ラストハルマゲドン（CDスペシャル）	￥ 8,800
AFTER BURNER（CSK総合研究所）	￥ 9,800
3Mブランクディスケット（3.5"2HD＊10枚）	￥ 18,000
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム）	★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	★

¥1,000	×72回	ボーナス 37,700×12回
¥ 5,100	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥10,100	×48回	ボーナス なし
¥ 8,000	×36回	ボーナス 30,000× 6回

トランプ（南野陽子photo入り）or
オリジナルTシャツプレゼント中！

アクセス No.B0935

価格￥888,070 ➡ 超特価 CALL!!

FMTOWNS-2（32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2）	￥398,000
FMT-DP531（14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン）	￥ 89,800
FMT-KB101（TOWNS用JISキーボード）	￥ 20,000
FMPR-204B（24ドットカラー漢字熱転写10"）	￥ 80,000
FM60-711（プリンターケーブル）	￥ 6,800
芸遊者TOWNS（MIDI＋内蔵音源対応ミュージックソフト）	￥ 20,000
FM60-401（MIDI楽器接続用MIDIインターフェースボード）	￥ 40,000
FMT-601（I/O拡張ユニット）	￥ 78,000
MT-32	￥ 64,000
MA-12AV（防磁タイプスピーカー、出力10W）	￥ 28,000
B276A010（TOWNSシステムソフトウェアV1.1）	￥ 20,000
F-BASIC386 V1.1（80386ネイティブモード対応BASICインタプリタ）	￥ 25,000
A4カット紙（100枚）	￥ 470
3Mブランクディスケット（3.5"2HD＊10枚）	￥ 18,000
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム）	★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	★

¥2,500	×72回	ボーナス 50,000×12回
¥10,100	×48回	ボーナス 30,000× 8回
¥15,000	×36回	ボーナス 26,300× 6回
¥10,800	×72回	ボーナス なし

ボーナス支払いも ステップアップOK

スタート年のボーナスは0円、1年後1万円、3年後2万円と、あなた自身のフリープラン。

アクセス No.B0936

価格￥935,900 ➡ 超特価 CALL!!

FMTOWNS-2（32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2）	￥398,000
FMT-DP531（14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン）	￥ 89,800
FMT-KB101（TOWNS用JISキーボード）	￥ 20,000
B276A010（TOWNSシステムソフトウェアV1.1）	￥ 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
一太郎Ver.3（MS-DOS版ワープロソフト）	￥ 68,000
花子（図形まじり文書作成ソフト、オリジナリティを追求！）	￥ 68,000
GT-1000（写真地図新聞本等なぞるだけ！577万色カラーAT文書に威力）	￥ 79,800
RS-232Cケーブル	￥ 7,500
FMPR-204B（24ドットカラー漢字熱転写10"）	￥ 80,000
FM60-711（プリンターケーブル）	￥ 6,800
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム）	★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	★

¥5,000	×72回	ボーナス 36,200×12回
¥ 8,000	×60回	ボーナス 28,800×10回
¥10,000	×48回	ボーナス 32,200× 8回
¥15,000	×38回	ボーナス 28,800× 6回

アクセス No.B0937

価格￥694,600 ➡ 超特価 CALL!!

FMTOWNS-2（32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2）	￥398,000
FMT-DP531（14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン）	￥ 89,800
FMT-KB101（TOWNS用JISキーボード）	￥ 20,000
B276A010（TOWNSシステムソフトウェアV1.1）	￥ 20,000
FMT-MD201（内蔵型1200/300bpsモデムATコマンド対応）	￥ 30,000
TOWNS VNET V1.1（通信ソフト）	￥ 18,000
テラTOWNS（画面と同じイメージで印刷可、文書、絵、表を枠単位で管理）	￥ 32,000
FMPR-204B（24ドットカラー漢字熱転写10"）	￥ 80,000
FM60-711（プリンターケーブル）	￥ 6,800
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム）	★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	★

¥4,100	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥ 5,500	×60回	ボーナス 30,000×10回
¥16,200	×36回	ボーナス なし
¥ 9,100	×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0938

価格￥584,400 ➡ 超特価 CALL!!

FMTOWNS-2（32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2）	￥398,000
FMT-DP531（14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン）	￥ 89,800
FMT-KB101（TOWNS用JISキーボード）	￥ 20,000
B276A010（TOWNSシステムソフトウェアV1.1）	￥ 20,000
My Fair Lady（英会話マスターの知的なパートナー）	￥ 20,000
ラストハルマゲドン	￥ 8,800
AFTER BURNER	￥ 9,800
3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）	￥ 18,000
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム）	★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	★

¥2,000	×72回	ボーナス 26,200×12回
¥5,000	×48回	ボーナス 23,200× 8回
¥8,000	×36回	ボーナス 20,700× 6回
¥7,400	×60回	ボーナス なし

アクセス No.B0939

価格￥750,400 ➡ 超特価 CALL!!

FMTOWNS-2（32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2）	￥398,000
FMT-DP531（14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン）	￥ 89,800
FMT-KB101（TOWNS用JISキーボード）	￥ 20,000
テラTOWNS（画面と同じイメージで印刷可、文書、絵、表を枠単位で管理）	￥ 32,000
TOWNS PAINT V1.1（複数の画面モード対応、リアルタイムの高速動作）	￥ 38,000
Towns SOUND V1.1（内蔵FM、PCM音源で自由に音を作成）	￥ 28,000
MUSIC PRO TOWNS（最大8段スコアの音楽ソフト、PCM/FM音源14音に対応）	￥ 19,800
B276A010（TOWNSシステムソフトウェアV1.1）	￥ 20,000
FMPR-204B（24ドットカラー漢字熱転写10"）	￥ 80,000
FM60-711（プリンターケーブル）	￥ 6,800
3Mブランクディスケット（3.5"2HD＊10枚）	￥ 18,000
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム）	★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	★

¥5,000	×72回	ボーナス 24,000×12回
¥ 6,200	×60回	ボーナス 25,000×10回
¥ 8,500	×48回	ボーナス 24,600× 8回
¥12,500	×48回	ボーナス なし

アクセス No. B0940

価格￥487,400 ➡ 超特価 CALL!!

FMTOWNS-1（32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×1）	￥338,000
FMT-DP531（14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン）	￥ 89,800
FMT-KB101（TOWNS用JISキーボード）	￥ 20,000
B276A010（TOWNSシステムソフトウェアV1.1）	￥ 20,000
AFTER BURNER	￥ 9,800
CYBERCITY	￥ 9,800

¥3,000	×72回	ボーナス 20,100×12回
¥4,000	×60回	ボーナス 20,000×10回
¥6,300	×36回	ボーナス 30,000× 8回
¥6,300	×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0941

価格￥705,400 ➡ 超特価 CALL!!

FMTOWNS-2（32ビットCPU強力AV機能CD-ROM装備3.5"×2）	￥398,000
FMT-DP531（14"0.38ピッチ、アナログRGBマルチスキャン）	￥ 89,800
FMT-KB10（TOWNSテンキー（JIS配列））	￥ 30,000
FMPR-204B（24ドットカラー漢字熱転写10"）	￥ 80,000
FM60-711（プリンターケーブル）	￥ 6,800
B276A010（TOWNSシステムソフトウェアV1.1）	￥ 20,000
My Fair Lady（英会話マスターの知的なパートナー）	￥ 28,000
AFTER BURNER（CSK総合研究所）	￥ 9,800
F-BASIC386 V1.1（80386ネイティブモード対応BASICインタプリタ）	￥ 25,000
3Mブランクディスケット（3.5"2HD＊10枚）	￥ 18,000
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム）	★
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	★
☆IPL's BIG SUPPORT＋PRESENT	

¥2,800	×72回	ボーナス 30,000×12回
¥ 5,000	×60回	ボーナス 23,800×10回
¥ 7,500	×48回	ボーナス 20,000× 8回
¥10,000	×36回	ボーナス 23,500× 6回

株式会社 アイピーエル
本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12 TEL. 0467-24-7511 FAX. 0467-24-0561
商品管理部：鎌倉市雪の下3-4-23 TEL. 0467-24-1154

業界初、IPL独自の3倍保証
例えばメーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月。

キーボードレッスンを進呈
PC-98、エプソン286シリーズに無料添付。

添削付通信教育講座（無料）
安心してお使い頂けるよう、全システムに無料添付。

ビギナーズホットライン
初心者の方のために、無料相談窓口を常設。

テクニカルホットライン
購入後のハード及びソフトのサポート窓口。

初期不良交換期間1ヶ月
集配便を伺わせ、新品と交換させて頂きます。

最長84回のクレジット
お支払い回数は、1回払いから最長84回まで可能。

ゆとりの8ヶ月先払い
お支払いは翌月一括払いから8ヶ月先まで自由に設定。

冬のボーナス一括払い
今から冬の一括払いもOK。夏冬2回払いも可能。

全国無料配送
配送日の指定。さらに特急配送（有料）も可能。

IPL 株式会社アイピーエル

システムを知的にコーディネイト

IPLのお支払いは、1回から最長84回まで。ボーナス払いも併用してライフスタイルにあわせたクレジットをご利用頂けます。

フレッシュアップ・コンピュータ（中古）

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-8801FH/30（CPU）	新品¥168,000	¥ 88,000
⑤	PC-8801MK2/30（CPU）	¥275,000	¥ 32,000
⑥	PC-8801MK2/FR30（CPU）	¥178,000	¥ 72,000
⑦	PC-8801MK2/MR（CPU）	¥238,000	¥ 86,000
⑧	PC-8801MK2/SR30（CPU）	¥258,000	¥ 82,000
⑨	PC-8801MK2/TR（CPU）	¥288,000	¥ 88,000
⑩	PC-88VA（CPU）	新品¥298,000	¥142,000
⑪	PC-88VA（CPU）	¥298,000	¥138,000
⑫	PC-9801E（漢ROM付CPU）	¥215,000	¥ 78,000
⑬	PC-9801F2（CPU）	¥398,000	¥ 96,000
⑭	PC-9801M2（CPU）	¥415,000	¥168,000
⑮	PC-9801U2（CPU）	¥298,000	¥ 68,000
⑯	PC-9801UX41（CPU）	新品¥545,000	¥298,000
⑰	PC-9801VF2（CPU）	¥348,000	¥148,000
⑱	PC-98XA model 2（CPU）	¥695,000	¥108,000
⑲	PC-98XA model 2（CPU）	新品¥695,000	¥138,000
⑳	PC-98XL/2（CPU）	¥575,000	¥298,000
㉑	PC-98XL2（CPU）	新品¥988,000	¥498,000
㉒	N5923（14インチ0.26ドットカラーCRT/XA. XL用）	新品¥235,000	¥ 78,000
㉓	PC-80M43（14インチ2,000文字カラーCRT）	¥ 65,800	¥ 18,000
㉔	PC-8058（12インチカラー2,000モジ）	¥ 99,800	¥ 18,000
㉕	PC-KD851（14インチ0.31ドットアナログRGBチルト台装備）	¥158,000	¥ 68,000
㉖	PC-KD863S（15インチ0.39ドットカラー. SP. チルトスタンドツキ）	¥118,000	¥ 68,000
㉗	PC-TV352（15インチ0.39ドットカラーディスプレイテレビ）	¥115,000	¥ 58,000
㉘	PC-TV451（15インチアナログRGBカラーディスプレイ）	¥168,000	¥ 78,000
㉙	PC-6082（データレコーダー）	¥ 19,800	¥ 6,000
㉚	PC-8012-01（ユニバーサルボード）	新品¥ 4,800	¥ 3,000
㉛	PC-8271-01（PC-8201用ACアダプタ）	新品¥ 1,500	¥ 1,300
㉜	PC-8293（PC-8201用CMTケーブル）	新品¥ 840	¥ 800
㉝	PC-9801-13（CMTインターフェースボード）	¥ 15,000	¥ 6,000
㉞	PC-9801CV-01（数値演算プロセッサ（PC-9801CV-21専用）	新品¥ 82,000	¥ 20,000
㉟	PC-8031-1W（5"1DフロッピーディスクユニットI）	新品¥198,000	¥ 32,000
㊱	PC-80S31（5"2DフロッピーディスクユニットI）	¥168,000	¥ 38,000
㊲	PC-9831-UW2（マイクロフロッピィディスクユニット（3.5"2DD））	新品¥120,000	¥ 48,000
㊳	PC-FD801-5（マイクロFD（5枚組））	新品¥ 6,500	¥ 4,000
㊴	NM-9200（15インチ18ドット漢字プリンター）	¥350,000	¥ 32,000
㊵	NM-9400（15インチ24ドット漢字プリンター）	¥310,000	¥ 58,000
㊶	PC-8825（10インチ24ドット熱転写漢字プリンター）	¥176,000	¥ 28,000
㊷	PC-8875H-01（スタイラスペン）	新品¥ 9,800	¥ 9,000
㊸	PC-8875H-11（4ボタンカーソル）	新品¥ 30,000	¥ 19,500
㊹	PC-98LT-13（プリンタケーブル）	新品¥ 5,000	¥ 3,000
㊺	PC-PR101-04（シートフィーダ/PC-PR101用）	新品¥ 88,000	¥ 26,000
㊻	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
㊼	PC-PR201H-11（イタリックフォント/PC-PR201H、H2、HC用）	新品¥ 15,000	¥ 3,000
㊽	PC-PR201H-12（クーリエフォント/PC-PR201H、H2、HC用）	新品¥ 15,000	¥ 3,000
㊾	PC-PR201H-13（ゴシックフォント/PC-PR201H、H2、HC用）	新品¥ 15,000	¥ 3,000
㊿	PC-PR201H-23（トラクターフィーダ（PC-PR201H & H2用）	新品¥ 20,000	¥ 8,000
(51)	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
(52)	PC-PR401（10インチ16ドットカンジサーマルプリンター）	¥ 99,800	¥ 28,000
(53)	PC-PR406LP-01（PC-PR406LP用、B5用紙カセット）	新品¥ 6,000	¥ 3,000
(54)	PC-PR406LP-02（PC-PR406LP用、ハガキフィーダ）	新品¥ 35,000	¥ 18,000
(55)	PC-PR406LP-12（PC-PR406LP用、ドラムセット）	新品¥ 55,000	¥ 33,000
(56)	PC-VC101（88用、カラービデオコピー）	新品¥198,000	¥ 68,000
(57)	PC-VC101-P2（VC101用、感熱モノクロシート（100枚））	新品¥ 1,500	¥ 1,500
(58)	PC-VC101-P3（VC101用、ハガキシートセット（20枚））	新品¥ 3,500	¥ 3,500
(59)	PC-8234-2W（PC-8201用、N82DISK-BASIC）	新品¥ 7,000	¥ 3,000
(60)	VC-DS1000（S-VHS、Sデジタルノイズワイパー搭載）	新品¥220,000	¥132,000
(61)	VC-N35（簡単操作のファミリービデオ）	新品¥ 75,000	¥ 48,000

EPSON

(62)	#8695（SP-80用、FMROMカートリッジ）	¥ 6,000	¥ 3,000
(63)	FP-80（9ピン80桁プリンター）	¥153,800	¥ 28,000
(64)	RP-80 F/TIIK（10インチ18ドット漢字プリンター）	¥129,000	¥ 32,000
(65)	VP-1000PTU（プルトラクタユニット）	新同¥ 10,000	¥ 7,000

FUJITSU

(66)	FM-7（CPU（MB25010））	¥128,000	¥ 12,000
(67)	FM-77L2（CPU（MB25255））	¥193,000	¥ 45,000
(68)	FM-77L4（CPU（MB25260））	¥238,000	¥ 58,000
(69)	MB-27501（FMデータレコーダ）	¥ 12,800	¥ 6,000
(70)	MB-27502（FMデータレコーダ）	¥ 12,800	¥ 6,000

LOGITEC

(71)	LFD-550PC（5"2Dフロッピーディスクユニット）	¥153,000	¥ 28,000

MIDORI

(72)	Little B（20MBHDDユニット/J3100用）	¥125,000	¥ 68,000

Personal

(73)	128KBRAM（128KB増設RAMボード）		¥ 6,000

SHARP

(74)	CZ-811CR（CPU X1F model 10）	新品¥ 89,800	¥ 16,000
(75)	CZ-812CR（CPU X1F model 20）	新品¥139,800	¥ 22,000
(76)	CZ-820CB（CPU X1G model 10）	新品¥ 69,800	¥ 16,000
(77)	CZ-820CE（CPU X1G model 10）	新品¥ 69,800	¥ 16,000
(78)	CZ-822CB（CPU X1G model 30）	新品¥118,000	¥ 48,000
(79)	14M114C（14インチデジタルRGBカラーディスプレイ）	¥168,000	¥ 38,000
(80)	CU-14H1（14インチ0.39ドットRGBカラーCRT）	¥ 99,800	¥ 48,000
(81)	MZ-1F23（20MBHDDユニット（MZ-1E30＋MZ-1U09ツキ）	¥298,000	¥148,000
(82)	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
(83)	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
(84)	VC-SIB（ドルビーサラウンドHiFiビデオ）	新品¥185,000	¥ 70,000

YOKOKAWA

(85)	LPR-24T（10インチ24ドット漢字プリンター）	¥138,000	¥ 38,000
(86)	NP-510（15インチ24ドット漢字プリンター）	¥175,000	¥ 58,000

アイテック

(87)	ITH-320S（20MBハードディスクユニット）	新同¥125,000	¥ 87,000

■冬のボーナス一括払いOK!!　手数料ナシ!!　12月末払いOK!!　おトクですネェ、ぜひ!!

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

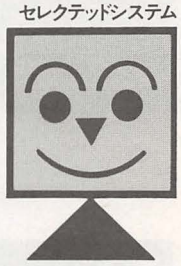


店頭セール実施中

全国通販 電話一本で、ハイ即納

冬のボーナス一括払いOK!! 手数料ナシ!!
12月末払いOK!! ご利用下さいネ!!

オクト セレクテッドシステム



OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付(メーカー保証+当社保障1年)
- ▶超低金利ハッピークレジット(1回～60回)頭金ナシOK!
- ▶ボーナス一括払いOK!! ボーナス2回払いOK!!
- ▶配達日の指定OK!(万全なサポート体制)
- ▶商品の組合せ自由! オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

オクト1 蒲田 OPEN

夏、まっサカリ!!
涼んだ気持ちでパソコン遊び!!
超低金利ハッピークレジットをご利用ください。

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
- ●PC-KD855
- ●MD-2D(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥198,800
特価¥129,000

PC-8801MA2

- ●PC-8801MA2
- ●PC-KD855
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード(連射式)
- ●ゲームパック

定価合計¥237,800
特価¥157,000

PC-98DO

NEW

★98と88のソフトが1台で楽しめるマルチピューター!!

- ●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
- ●PC-KD855
- ●MD-2HD10枚
- ●マウス
- ●ゲームパック

定価合計¥367,800
超特価¥251,000

MITSUBISHI XC-1498C NEW



- ●0.28mmドットピッチ
- ●4050文字
- ●カラー
- ●アナログ
- ●14インチ

ディスプレイ変更の場合……+¥7,000

★上記セットでディスプレイ変更の場合

●CU-14FD	+¥12,000	●PC-TV353	+¥33,000
●CU-14GD	+¥6,000	●PC-TV455	+¥59,000
●CMT-147H	+¥12,000	●PC-KD863G	+¥52,000
●PC-KD863S	+¥39,000	●PC-KD854N	+¥13,000
●PC-TV454	+¥50,000	●CU-21CD	+¥58,000

を、加算して下さい。

TVが見れる14インチディスプレイ!!

SHARP CU-14TV(GY) NEW

定価¥98,800

- ●4050文字アナログ
- ●0.31mmドットピッチ
- ●TVチューナー内蔵
- ※●PC-88/98対応



ディスプレイ変更の場合……+¥27,000

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¥50,000

EPSON AP-550PC



- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●連続用紙の使用もOK!(トラクタ別売)
- ●ハガキ～B4縦まで印字OK!!

定価¥69,800 特価¥47,000

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) ……特価¥52,000
- ◉EPSON AP-800PC (定価¥99,800) ……特価¥69,000
- ◉NEC PC-PR150V (定価¥89,800) NEW ……特価¥65,000

アプリケーションソフト (送料¥500)

ソフト名	内容	メディア	定価	特価
PI	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥40,000	¥28,000
SHOGUN 2	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥34,800	¥24,500
ユーカラart88	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥30,000	¥21,000
ユーカラチャート	グラフィック	5D/5HD	¥24,000	¥18,000
88CARD	データベース	5D/5HD	¥28,000	¥21,000
Kid 88	グラフィック	5D	¥25,000	¥18,000
Kid VA	グラフィック	5HD	¥28,000	¥20,000
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-1200AIII	モデム	¥19,800	¥15,000
XE-1 PRO	ジョイスティック	¥9,500	¥8,000

ゲームソフトALL25%off セットでどうぞ! 安いゾー

お知らせ ※8/22(火)、23(水)は連休とさせていただきます。※掲載の価格は6/20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。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!!(税別)超低金利ハッピークレジットをご利用ください。

■冬のボーナス一括払いOK!! 手数料ナシ!! 12月末払いOK!! おトクですネェ、ぜひ!!
■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

X68000



X68000EXPERT EXPERT-HD

(A)EXPERT・CZ-602C(BK/GY)
定価¥356,000
(B)EXPERT-HD●CZ-612C
(BK/GY) 定価¥466,000

X68000PRO PRO-HD

(A)PRO●CZ-652C
(BK/GY) 定価¥298,000
(B)PRO-HD●CZ-662C
(BK/GY) 定価¥408,000

X68000ACE-HD



20MB 限定 ハードディスク内蔵の高性能機
ACE-HD●CZ-611C
(BK/GY) 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-602D
②CZ-611D
③CZ-603D
④CU-21CD
⑤CZ-612D

特典
- MD-2HD10枚
- シリコン・キーボード・カバー
- アフターバーナーの3つをプレゼント!!

プリンター(用紙付)(送料無料)

SHARP CZ-8PC3
24ドット熱転写カラー漢字プリンター
(定価¥65,800) ㊙大特価!!

SHARP CZ-8PC4
48ドット熱転写カラー漢字プリンター
(定価¥99,800) ㊐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	¥40,000
KAMIKAZE	データベース	¥68,000	¥46,000
EW	ワープロ	¥38,000	¥29,300
C-TRACE68	グラフィック	¥68,000	¥50,000
C-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
スーパー春望グリエイティブ	ワープロ 5Dグラフィック	¥34,800	¥26,000
スーパー春望グリエイティブII	ワープロ 5HDグラフィック	¥37,800	¥28,000
SHOGUN	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サマースペシャルセール(送料無料)

富士通 FM-TOWNS

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 大特価中
- 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

定価合計 ¥467,800

②TOWNSモデル2 大特価中
- 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

定価合計 ¥527,800

FM-TOWNSセットで、お買い上げの方に!!
(a)アフターバーナー(ゲーム) (b)ジョイカード、(c)MF-2HD 5枚プレゼント!!
組合せ多数ありますので、お電話下さい。

ミュージカル・ツールだよ～ん!!

- ROLAND ミュージくん 定価¥93,800…▶特価¥ 75,800
- ROLAND ミュージ郎 定価¥158,000…▶特価¥125,000
- SNE サウンドオーケストラ 定価¥29,800…▶特価¥ 18,000

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(連射)をプレゼント!!

買わなきゃソンをする!! 早い者勝ち!!
㊐大特価¥29,000

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-14GD
- MD-2HD(10枚)
- マウス+ゲーム

限定 特価¥298,000

EPSON PC-286VF-STD

新製品



- PC-286VF-STD
- シャープCU-14GD
- MD-2HD(10枚)
- マウス+ゲーム

推奨 ●MS-DOS

特価¥245,000

PC-9801UV11

●PC-9801UV11+シャープCU-14GD+MF-2HD5枚+マウス
……特価¥235,000

PC-9801VM11

●PC-9801VM11+シャープCU-14GD+MD-2HD10枚+マウス+ゲーム
……特価¥275,000

PC-9801EX2

●PC-9801EX2+シャープCU-14GD+MF-2HD+マウス
……特価¥295,000

EPSON PC-286US-STD

●PC-286US-STD+CU-14GD+マウス+MF-2HD5枚+MS-DOS
……特価¥235,000

★ディスプレイ変更の場合

- CU-14FD ……+¥ 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
- EPSON VP-2000PC ……特価¥109,000

パソコンラック

送料無料



Ⓐ5段キャスター付
キーボードが収納できるから、手元でマウス操作ができる!!
1325(H)×640(W)×700(D)
特価¥16,000



Ⓑ4段キャスター付
どんなパソコンにもフレキシブルに対応!!
1245(H)×614(W)×600(D)
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。

オクトクラブ・クレジット

12回	4.5%	24回	10%	36回	14%	48回	18%

振込先
富士銀行 久ヶ原支店 ㊐NO.1824
三菱銀行 蒲田支店 ㊐No.0278691
株式会社 億人(オクト)

※掲載の価格は 6/20 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。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!!(税別)超低金利ハッピークレジットをご利用ください。

誌上ショッピング
全国通信販売の
ベストパートナー

聖和ライフサービス

〒142 東京都品川区旗の台5－1－6周ビル3F

パソコン&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 ¥408000

PC-9801 RX2



PC-9801RX2 定価 ¥398,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥315000

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 ¥383000

PC-9801 EX2



PC-9801EX2 定価 ¥348,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥308000

PC-9801 UV11



PC-9801UV11 定価 ¥265,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥246000

PC-98DO



PC-98DO 定価 ¥298000
PC-KD854N 定価 ¥84800

セット特価 ¥269800

PC-88 VA3



PC-88VA3 定価 ¥398,000
PC-KD854N 定価 ¥84800

セット特価 ¥339800

PC-88 VA2



PC-88VA2 定価 ¥298,000
PC-KD854N 定価 ¥84800

セット特価 ¥259000

PC-8801 MA2



PC-8801MA2 定価 ¥168,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥176000

PC-8801 FE



PC-8801FE 定価 ¥129,000
PC-KD854N 定価 ¥84,800

セット特価 ¥148000

FM TOWNS



FM-TOWNSモデル2 定価¥527800

セット特価 ¥408000

パソコンその他

PC-9801LX2	特価¥326,000
PC-9801LV22	特価¥276,000
PC-9801RX4	特価¥398,000
PC-286VF	特価¥219,800
PC-286VS	特価¥268,000
PC-286LE	特価¥249,000
PC-286LS	特価¥356,000
PC-286X	特価¥328,000
FS-A1WX	特価 ¥56,800
HB-F1XDJ	特価 ¥56,800
FM-TOWNSモデル1セット	特価¥358,000
PC-8801MH(中古品)	特価 ¥79,800
PC-9801RX2(未使用品)	特価¥233,000
PC-KD854N(未使用品)	特価 ¥48,000
M-1724P(未使用品)	特価 ¥56,000

モニター&プリンター

XC-1498C(0.28㎜ドット)	特価 ¥54,800
PC-KD854N	特価 ¥56,800
PC-KD863S	特価 ¥84,800
PC-KD863G	特価 ¥99,800
PC-TV353	特価 ¥68,000
PC-TV454	特価 ¥89,800
PC-TV455	特価¥103,000
PC-PR201G	特価 ¥99,800
PC-PR101E2	特価 ¥69,000
PC-PR101TL3	特価 ¥56,800
PC-PR150V	特価 ¥76,000
PC-PR150H	特価 ¥66,000
NM-9950II	特価¥118,000
CR-3415CL	特価¥109,800
AP-800PC	特価 ¥76,000

外付&ハードディスク

RE-40(40MB.28ms)	特価¥108,000
RE-80(80MB.28ms)	特価¥138,000
CRC-MH4(40MB.38ms)	特価 ¥93,000
CRC-MH4H(40MB.28ms)	特価¥108,000
CA-80LG(80MB.18ms)	特価¥169,000
CA-44LG(40MB.18ms)	特価¥114,000
CA-428(40MB.28ms)	特価¥109,000
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

周辺機器

PC-88VA-12	特価 ¥32,600
PC-8801-23	特価 ¥32,600
PC-8801-24	特価 ¥32,600
PC-8801-17	特価 ¥39,800
PC-88VA-11K	特価 ¥32,600
PC-9801-26K	特価 ¥20,900
MS-DOS Ver.3.3A	特価 ¥16,000
PIO-9234-0.25MF	特価 ¥12,900
PIO-9234G-2MG	特価 ¥45,900
PIO-9X34P-2MG	特価 ¥54,300
PC-9872U	特価 ¥8,500
V-4(98用バスマウス)	特価 ¥2,980
マウス延長ケーブル	特価 ¥1,800
一太郎 Ver.4	特価 ¥48,800
ロータス 1-2-3 PLUS	特価 ¥68,000

SUPPLY & 周辺機器 (送料1000円 合計金額1万円以下の場合は800円/消費税込み)

1 テクノジャパン SP-340II 40MB 38ms 特価 ¥88000

2 コンピュータリサーチ CRC-MH4B 40MB 38ms 特価 ¥79800

3 コンピュータリサーチ CRC-MH8B 80MB 18ms 特価 ¥148000

4 アクセル FDC-357 オート1 3.5インチ1ドライブ 2HD/2DD自動切換 特価 ¥47000

5 アクセル FDC-358 オート2 3.5インチ2ドライブ 2HD/2DD自動切換 特価 ¥63800

6 アクセル FDC-57 オート1 5インチ1ドライブ 2HD/2DD自動切換 特価 ¥49800

7 FDC-58 オート2 5インチ2ドライブ 2HD/2DD自動切換 特価 ¥64800

8 アクセル FM-1 PC-9801-26Kコンパチ 特価 ¥14800

9 アクセル FM-1コンサート+ PC-9801-26K上位コンパチ 特価 ¥21800

10 エス・エヌ・イー サウンドオーケストラ PC-9801-26上位コンパチ 特価 ¥21500

11 XE-1PRO 特価 ¥8,450

12 XE-1ST 特価 ¥4,650

13 コンピュータ切替器 本体2台・プリンター1台 特価 ¥8,500

14 モニター切替器 本体2台・モニター1台 デジタル用特価 ¥8,500 アナログ用特価 ¥10,500

15 キーボードカバー オールキー独立タイプ 98V,286V,88FH以降の3タイプ 特価 ¥2,500

16 キーボードカバー X68用 特価 ¥2,500

17 MS-1 マウスポケット付 98・286用 特価 ¥3,980

18 MS-88 マウスポケット付 特価 ¥4,980

19 エッグマウス A1MSX・77AV用 B98・286用 特価 ¥4,800

20 マウスパッド 特価 ¥1,600

21 モニタースタンド 360度回転式14・15インチ用 特価 ¥3,500

22 maxell マクセル MD 10枚1箱 5″2HD 特価 ¥1,480

23 ノーブランド 10枚1箱 5″2HD 特価 ¥800 5″2D 特価 ¥500

24 ノーブランド 10枚1箱 3.5″2HD 特価 ¥2,500 3.5″2DD 特価 ¥1,450

25 フロッピーディスククリーナー 3.5インチ・5インチ 特価 ¥1,000

26 フロッピーケース A5インチ 100枚収納 B3.5インチ80枚収納 特価 ¥1,500

27 データホルダー 300×218(㎜) 特価 ¥3,800

28 机上ラック 530(幅)×400(奥)×598(高)㎜ 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

当社の広告は消費税込みの内税価格で表示してあります。

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)mm
ハソコン&ワーフロ両用タイプ(オーバートウフテーフ別売¥7000)

注番BM-2



Ⓐ特価 ¥15,600
Ⓑ特価¥19800
マウステーブル付
620(幅)×700(奥)×1265(高)mm
中間棚板3段階調節可能

注番BM-3



特価¥29800
940(幅)×700(奥)×1265(高)mm
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50mm間隔て高さの調節可能
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)mm
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)mm
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

アグニの石	¥ 7,020	MSX2
アドヴンスト・ファンタジアン	¥ 7,020	88/X1
アップルクラブ1~2	¥ 3,420	SR
R-TYPE	¥ 7,020	X68
〃	¥ 5,840	MSX
アフターバーナー	¥ 8,280	X68
アンデットライン	¥ 6,120	MSX2
イーヴル・ストーン	¥ 5,220	98V/88/X1/X68/MSX2
イースII	¥ 7,020	98/SR/X1/AV/MSX2Ⓓ
イース1・2フロムインス	¥ 7,830	98/88
囲碁2	¥13,320	98
イシュラル	¥ 5,580	X1
維新の嵐	¥ 8,820	98/88/VA
維新の嵐・CD付	¥10,980	98/88/VA
竜魅天いかせ男1~3	¥ 6,120	MSX2Ⓓ
いろはにほへと	¥ 6,120	98V/88/X1/X68/AV/MSX2
インサイダース	¥ 8,820	98
ヴァルナ	¥ 7,020	SR
WIZARD98	¥15,120	98
WIZARDきゃら	¥12,420	98
WIZARD88	¥11,520	88
美しき獲物たち4~6	¥ 3,600	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
エクザイルII	¥ 7,920	98/SR/MSX2
FMパナアミューズメント	¥ 7,020	MSX
F-1スピリット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
エンジェル・ハーツ	¥ 6,120	98V/88
エントフェラー	¥ 6,120	98V/88/X1/X68/AV/MSX2
お嬢様くらぶ	¥ 6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ
おちゃめなゆうれい	¥ 6,120	98/SR/X1/X68/AV/MSX2
小野由美のジャンピングクエスト	¥ 7,020	88
おんなのこ けーさつたい	¥ 7,020	88

カ行

ガールズ・パラダイス	¥ 7,020	88
カインドゥ・ギャルズ	¥ 6,120	98/88/X68/MSX2
ガウディ・バルセロナの風	¥ 8,820	98/88/MSX2Ⓓ
からいかあまいかしっぷいか	¥ 6,120	88
カラテカ	¥ 5,850	98
ガルフ・ストリーム	¥ 7,920	98/88/X1/MSX2
機動戦士ガンダム	¥ 6,120	88/MSX2Ⓓ
神の聖都	¥ 8,820	98/88/MSX2
GALWARSきゃびきゃる	¥ 5,440	88
きまぐれオレンジロード	¥ 7,020	98/SR/MSX2Ⓓ
きゃんきゃんバニー	¥ 5,220	98V/88
銀河	¥ 7,020	98/88
〃	¥ 6,120	MSX2
銀河英雄伝説	¥ 7,920	98/88
キングオブマジック	¥ 7,920	98
クイズ舞手に成ジャン	¥ 6,120	98/88/MZ25/MSX2Ⓓ
ロ脱きかた教えます	¥ 6,120	98/88/X1/X68/MSX2Ⓓ
首斬り館	¥ 7,920	MSX2Ⓓ
クライシス	¥ 7,920	88
グランドマスター	¥ 8,820	98V/X68
クリムゾン2	¥ 7,020	88/MSX2
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Ⓓ
激突ペナントレース2	¥ 5,670	MSX2
源平討魔伝	¥ 7,020	X68
ゴーファーの野望	¥ 5,520	MSX
検道陣取り	¥ 6,120	88/X1/77/MSX2
コスモスクラブ	¥ 7,920	98/88/MSX2

琥珀色の遺言	¥ 8,820	98/SR/X1t/X68/AV/MSX2
小林愛のときどきラリー	¥ 7,020	SR
ごらくいん	¥ 6,120	98/SR/X1t/X68/AV/MSX2
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/X1t/AV/MSX2Ⓓ
西国の覇者	¥ 6,480	98
早乙女学園入学案内	¥ 4,320	98/88/X1/X68/MSX2
殺意の接吻	¥ 5,220	98/88/X1/X68/77
〃	¥ 6,120	MSX2Ⓓ
ザ・キングオブシカゴ	¥11,520	X68
ザ・スーパーラスベガス	¥11,520	98/X68
サバッシュ	¥ 7,020	SR
ザ・ファイルマスター	¥13,320	98
〃	¥11,520	88/X1/X68/77
〃	¥ 7,920	MSX2Ⓓ
サルベーション	¥ 7,020	98V/88/X1/MSX2
三国志	¥13,320	98/88/X1/X68/77/MZ25
〃	¥11,520	MSX2Ⓓ
時空の花嫁	¥ 7,020	98/88/MSX2
自己中心派2	¥ 7,020	98
自己中心派3	¥ 6,120	SR
死体置場で夕食を	¥ 8,820	98/88/MSX2
シャティ	¥ 7,920	88/X1
少女遊戯	¥ 7,020	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
ジンギスカン	¥ 8,820	98/88/X1/X68/77/MSX2Ⓓ~5
新10倍カートリッジ	¥ 5,520	MSX
新始皇帝	¥ 7,020	98V
水滸伝	¥ 8,820	98/88/X1t
水滸伝・CD付	¥10,980	98/88X1t
スーパー大戦略	¥ 7,200	SR/X1t
〃	¥ 7,920	98/X68/MSX2Ⓓ/TOWNS
スタークルーザー	¥ 7,920	X68
スターシップランデブー	¥ 7,020	SR/MSX2Ⓓ
スタートレーダー	¥ 7,830	98/88
スティルソード For Adult	¥ 4,320	SR
スナッチャー	¥ 7,920	SR
〃	¥ 7,480	MSX2Ⓓ
スペースハリアー	¥ 7,020	SR/X1
シャッフルバック・カフェ	¥ 7,020	98
シュヴァルツシルト	¥11,520	98
〃	¥ 8,820	88/MSX2Ⓓ
シュヴァルツシルトII	¥ 8,820	98
セーラー服美少女図鑑1~6	¥ 3,420	98V/SR
セビウス	¥ 6,120	MSX2Ⓡ
せまってみたい	¥ 6,120	98V/88/MSX2
ソーサリアン	¥ 8,820	98/SR/VA/X1t
ソーサリアン追加シナリオ1~3	¥ 3,420	98/SR/VA/X1t
ソーサリアン・ユーティリティー	¥ 3,420	98/SR/VA/X1t
ソフトでハードな物語2	¥ 7,020	X68

タ行

ダークレイス	¥ 8,640	98V
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
田代まさしのプリンセスがいっぱい	¥ 6,120	MSX2Ⓓ
堕天使KYOUKO	¥ 7,020	98/88/X1/X68/MSX2
ダ・ビンチ	¥ 6,120	88/X1/77
ダブルイーグル	¥ 8,550	98V
中原大仙	¥ 6,120	MSX2Ⓓ
超番外図鑑+	¥ 7,020	98/88/X68
ちょっと名探偵	¥ 6,120	98/88/X1/MSX2Ⓓ

ディガンの魔石	¥ 7,920	MSX2Ⓓ
〃	¥ 9,000	88
D. C.コネクション	¥ 7,920	88/MSX2Ⓓ
ティル・ナ・ノーグII	¥ 8,820	98
デス・ブリンガー	¥ 8,820	98/VA/X68
テトリス	¥ 6,120	98/88/X1/X68/77/MSX2Ⓓ
デュアルターゲット	¥ 7,020	88/X1/77/MSX2Ⓓ
〃	¥ 7,920	98/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	88
天下統一	¥ 8,820	98V
電脳将棋	¥ 8,820	98V
天使たちの午後番外II	¥ 7,020	98/SR/MSX2Ⓓ
天使たちの午後II美奈子	¥ 7,020	98/SR/X1/AV/MSX2Ⓓ
天使たちの午後III	¥ 7,920	98/88/MSX2
ドーム	¥ 8,820	98/88/X1/X68/MSX2Ⓓ
東京女子高生セーラー服1~3	¥ 4,320	98V/SR/MSX2Ⓓ
東京女子高制服図鑑1~3	¥ 7,020	98/88/X1t/X68/MSX2
ドキドキシャッターチャンス	¥ 4,320	98/88
ドラゴンアーマFORダブルト	¥ 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
トリトーンファイナル	¥ 8,820	VA/X68
トワイライトゾーン2	¥ 7,020	98/88/X1/MSX2Ⓓ
トワイライトゾーン3	¥ 7,020	98/88/X1/MSX2

ナ行

南海の死闘	¥ 7,920	98V
信長の野望・全国版	¥ 8,820	98/88/X1/X68/77/MZ25
〃	¥ 7,920	MSX2Ⓓ
信長の野望・戦国群雄伝	¥ 8,820	98/88/X1t/MSX2Ⓓ
信長の野望・戦国群雄伝CD付	¥10,980	98/88/X1t/MSX2Ⓓ

ハ行

パーソナル・ミュージシャンPC88	¥10,800	SR
ハード・グラフィックス(総集編)	¥ 5,220	98V/SR/77/MSX2Ⓓ
はあちゃけあやよさん	¥ 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Ⓡ
バックマニア	¥ 7,020	X68
花の清里	¥ 7,020	98V/SR/MSX2Ⓓ
花札放浪記	¥ 6,120	X68
パピロンの黄金伝説	¥ 4,410	88
バランスオブパワー	¥11,520	98V/88/MSX2Ⓓ
パワーリーグ	¥ 7,020	X68
パワフルまあじゃん2	¥ 7,020	98/SR/X1t/X68/MSX2
ヒストリーオブエルスリード	¥ 8,820	X68
美少女コントロール	¥ 6,120	MSX2
美少女写真館III	¥ 6,120	98/SR/MSX2Ⓓ
縛少女NORIKO	¥ 7,020	98/88/X1/X68/MSX2
ビデオクイーンをさがせ	¥ 6,120	98/88
ビリヤードきゃびきゃびるん	¥ 7,020	98V/SR
びんきぃ・ぼんきぃ 1-3	¥ 5,220	98V/88
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
〃	¥ 7,020	MSX2
ファンタジーIII	¥ 8,820	98/88/X1/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
PUPPET SHOW	¥ 3,600	98/88/X68/MSX2Ⓓ
プライベートスクール	¥ 6,120	98/88/MSX2
ブラックウイング	¥ 7,020	88/X1
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
ぺんぎんくんWARS2	¥ 6,120	MSX2Ⓓ
ボスコニアン	¥ 6,120	X68
保存版ロードランナー	¥ 7,020	98V
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&マジック2	¥ 8,820	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
麻雀狂時代スペシャル	¥ 6,120	98/SR/X1/MSX2Ⓓ
〃	¥ 7,020	X68
麻雀悟空	¥ 6,120	98/88/X1/AV/MSX2Ⓡ
〃	¥ 7,020	X68
麻雀大会	¥ 8,820	98
麻雀武蔵	¥ 8,820	98/X68
牧本千幸のメランコリー	¥ 7,020	88
魔剣士KUMIKO	¥ 7,020	98/88/X1/X68/MSX2
マジカルハウス	¥ 6,120	88
まじやんぐちゃーねぎ麻雀	¥ 6,120	98/88/X1
魔神理子	¥ 7,920	88
〃	¥ 8,820	98V
マスター・オブ・モンスターズ	¥ 6,120	MSX2
〃	¥ 7,200	SR/X1t
Mr.プロ野球	¥ 8,820	98V/SR
ミッド・ガルツ	¥ 8,820	98V
ミッド・ガルツA~B	¥ 7,020	88
ミッド・ガルツ デュアルサイド	¥11,520	88/MSX2
三つ目がとおる	¥ 7,020	MSX
夢幻戦士ヴァリスII	¥ 7,920	98V/88/MSX2
名探偵II	¥ 8,820	98/VA/X68
めいず君	¥ 5,220	98/88/MSX2Ⓓ
めぞん一刻完結編	¥ 7,020	98/88/X1/77/MSX2Ⓓ
〃	¥ 8,820	X68
モンモンモンスター	¥ 6,120	MSX2

ヤ行

闇の巻与伝説	¥ 7,020	98V
やりたい放題	¥ 5,220	98V/SR/X1/X68/AV/MSX2
やりたい放題2	¥ 6,120	98V/88/X1/X68/AV/MSX2
遊鬼伝	¥ 7,020	98V
幽霊船	¥ 6,120	MSX2Ⓡ
雪の国のクルージュ	¥ 7,920	X68/MSX2
妖獣機甲兵ワードラゴン	¥ 7,830	88

ラ行

ライトニングバカッス	¥ 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/X1/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/VA/X68
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ください。

〈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BM9月号

フリガナ
住所 〒
名前 | 昭和 年 月 日生 才 | TEL( ) —
使用機種 | メディア5"・3"・ROM/2D・2DD・2HD/MSX・MSX2

商品名 ①	①
または	ソフト名
DESK注番 ②	②
③	③

ソフトのことなら、ダイナにおまかせ

★新品ソフトはダイナ特価で!!★中古ソフトも高価買取中!!

PC88シリーズ

商品名	定価	ダイナ割引価格	買取価格
コスモスクラブ	8,800	8,300	1,000
ピュア	6,800	6,400	1,000
ヴァルナ	7,800	7,350	1,000
ガウディ(HD専用)	9,800	9,200	1,000
サーク	8,800	8,400	1,000
パペットショウ	4,000	3,300	500
YSIII	8,700	8,100	1,000
プロビデンス	7,800	7,350	1,000
クリスタルドリーム	7,800	7,350	1,000
はっちゃけあやよさん	3,800	3,650	500
プライベートスクール	6,800	6,400	1,000
ハイパーニア	8,800	8,300	1,000
スタートレーダー	8,700	8,200	1,500
デリンジャー	8,800	8,400	1,000
バーニングポイント	8,600	8,100	1,000
アダルティーヌ番外編	6,800	6,400	1,000
マスターオブモンスターマップコレクション	4,800	4,550	500
美しき獲物たちIV	4,000	3,750	500
美しき獲物たちV	4,000	3,750	500
超番外制服図鑑	7,800	7,350	500
ミットガルツSIDE A	7,800	7,350	1,000
ミットガルツSIDE B	7,800	7,350	1,000
ウルティマI	6,800	6,400	1,000
クリムゾンII	7,800	7,350	1,000
What's Michael	7,800	7,350	1,000
スネークキャンプ	7,800	7,350	1,000
ポッキー	7,800	7,350	1,000
デスブリンガー(VA専用)	9,800	9,200	1,000
ドキドキシャッターチャンス	4,800	4,500	500
#1女子高生パート2	3,000	2,800	500
#2看護婦編	3,000	2,800	500
#3バスガイド編	3,000	2,800	500
天使たちの午後II(番外編)	7,800	7,350	1,000
天使たちの午後III	8,800	8,400	1,000
アドバンスファンタジアン	7,800	7,350	1,000
ディガンの魔石	10,000	9,300	1,500
マイトアンドマジック2	9,800	9,200	1,000
少女遊戯	7,800	7,350	1,000
テレフォンクラブストーリー	7,800	7,350	1,000
戦国群雄伝	9,800	9,200	1,000
白夜物語	7,800	7,350	1,000
花の清里	7,800	7,350	1,000
セーラー服美少女図鑑#1~6	3,800	3,650	500
ソーサリアン	9,800	9,200	1,000
ソーサリアン追加シナリオ	3,800	3,650	500
戦国ソーサリアン	3,800	3,650	500
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,650	500
スターシップランデブー	7,800	7,350	1,000
サイオブレード	8,800	7,150	1,000
新九玉伝	8,800	8,400	1,000
ファミスター88(VA専用)	6,800	6,400	1,000
今夜も朝までパワフル麻雀II	7,800	7,350	1,000
維新の嵐(VA専用)	9,800	9,200	1,000
維新の嵐88用	9,800	9,200	1,000
Mr.プロ野球	9,800	9,200	1,000
太平洋の嵐DX(VA専用)	14,800	13,800	1,000
太平洋の嵐パワーアップキッド(VA専用)	5,800	5,400	500
テトリス(VA専用)	6,800	6,400	1,000
テトリス	6,800	6,400	1,000
ディアブロ	6,800	6,400	1,000
いかせ男	6,800	6,400	1,000
プロジェクトA子II	2,900	2,800	500
とらわれペンギン	2,900	2,800	500
エクザイルII	8,800	8,300	1,000
ライトニングバッカス	7,800	7,350	1,000
自己中心派3	6,800	6,400	1,000
ウィザードリィ4	12,800	11,950	1,500
怨霊戦記	9,800	9,200	1,000
水滸伝	9,800	9,200	1,000
琥珀色の遺言	9,800	9,200	1,000
スナッチャー	8,800	8,400	1,000
銀河英雄伝説	8,800	8,400	1,500
リップスティックADV	6,800	6,400	1,000
なぎさの館	7,800	7,350	1,000
サバッシュ	7,800	7,350	1,000
ヴェイグス	7,800	7,350	1,000
ときめきスポーツギャルII	5,800	5,500	1,000
ときめきスポーツギャルIII	5,800	5,500	1,000
マスターオブモンスターズ	7,800	7,350	1,000
スタークルーザー	7,800	7,350	1,000
アップルクラブ	3,800	3,550	500
アップルクラブII	3,800	3,550	500
(別売データ①~⑩)	&1,550	&1,550	
カインドギャルズ	6,800	6,400	1,000
魔浄理子	8,800	8,400	500
スーパー大戦略88	8,000	7,450	500
スーパー大戦略マップコレクション	4,800	4,550	500
ソーブランドストーリー	7,800	7,350	1,000
エントフェーラー	6,800	6,400	1,000
水龍士I・II	7,800	7,350	1,000

PC98シリーズS"2 DD/2HD

商品名	定価	ダイナ割引価格	買取価格
せろり	7,800	7,350	1,000
イーヴァルストーン	5,800	5,400	500
ガンシップ	11,800	10,700	1,500
スタートレーダー	8,700	8,200	1,000
デュアルターゲット	8,800	8,400	1,000
スターコマンド	9,800	9,200	1,500
DCコネクション	9,800	9,200	1,000
ピュア	6,800	6,400	1,000
ローグアライアンス	9,800	9,200	1,500
YSIII	8,700	8,100	1,500
ドラグーンアーマー	5,800	5,400	1,000
リングマスター2	7,800	7,350	1,000
ライトニングバッカス	8,200	7,650	1,000
時空の花嫁	7,800	7,350	1,000
大戦略III	9,800	9,200	1,500
はっちゃけあやよさん	3,800	3,650	1,000
What's Michael ?	7,800	7,350	1,000
霧のカトレア	7,800	7,350	1,000
パイレーツ	9,800	9,200	1,500
プロダクションマネージャー	9,800	9,200	1,500
Super大戦略	8,800	8,400	1,000
シャッフルバックカフェ	7,800	7,250	1,000
ポッキー	7,800	7,350	1,000
マイクロミュージシャンAset	20,000	16,500	
Power C(システムワン)	9,801	8,000	
戦国群雄伝	9,800	9,200	1,000
水滸伝	9,800	9,200	1,000
ミッドガルツ	9,800	9,200	1,000
ファーストクィーン	8,800	8,400	1,000
ティルナノーグ2	9,800	9,200	1,000
エクザイルII	8,800	8,400	1,000
キングオブマジック	8,800	8,400	1,500
麻雀武蔵	9,800	9,200	1,500
死体置場で朝食を	9,800	9,200	1,500
花の清里	7,800	7,350	1,000
麻雀狂時代スペシャル	6,800	6,400	1,000
維新の嵐	9,800	9,200	1,000
テトリス	6,800	6,400	1,000
麻雀悟空	6,800	6,400	1,000
リップスティックアドベンチャー	6,800	6,400	1,000
マイト&マジック	9,800	9,200	1,000
マイト&マジック2	9,800	9,200	1,000
リンプマスター	7,800	7,350	1,000
シュヴァルツシルトII	9,800	9,100	1,500
なぎさの館	7,800	7,350	1,000
ソーサリアン	9,800	9,200	1,000
ソーサリアン追加シナリオ	3,800	3,550	500
戦国ソーサリアン	3,800	3,550	500
ピラミッドソーサリアン	3,800	3,550	500
デスブリンガー	9,800	9,200	1,000
エントフェーラー	6,800	6,300	500
大海令	12,800	11,850	1,500
スーパーラスベガス	12,800	11,850	1,500
新九玉伝	8,800	8,150	1,000
スタークルーザー	7,800	7,350	1,000
大戦略IISP	8,800	8,400	1,500
大戦略IIマップコレクション	5,000	4,650	1,000
白夜物語	9,800	9,200	1,000
あっぷるくらぶ	3,800	3,650	1,000
あっぷるくらぶ別売データ#1~5	3,800	3,550	500
ビリニャードきゃぴきゃぴるん	7,800	7,350	1,000
アクロジェット	7,800	7,350	1,000
自己中心派	7,800	7,350	1,000
Mr.プロ野球	9,800	9,200	1,000
フォトクラブ	6,800	6,400	1,000
今夜も朝までパワフル麻雀2	7,800	7,350	1,000
グランドスラムvol.2	12,000	11,150	1,000
蒼き狼と白き牡鹿	9,800	9,200	1,000
めぞん一刻完結編	7,800	7,350	1,000
麻雀大会	9,800	9,200	1,500
カインド=ギャルズ	6,800	6,400	1,000
少女遊戯	7,800	7,350	1,000
銀河英雄伝	8,800	8,400	1,500
クレアスター	9,800	9,200	1,500
天使たちの午後II	7,800	7,350	1,000
天使たちの午後II番外編	7,800	7,350	1,000
第4のユニットII	7,600	7,050	1,000
A列車で行こうII	12,800	11,850	1,500
サーク	8,800	8,200	2,000
ロードス島戦記	9,800	9,200	1,000
太平洋の嵐DX	14,800	13,800	1,500
太平洋の嵐パワーアップキッド	5,800	5,400	1,000
琥珀色の遺言	9,800	9,200	1,000

XIシリーズ

商品名	定価	ダイナ割引価格
アドヴァンストファンタジアン	7,800	6,500
テトリス	6,800	6,400
戦国群雄伝(turbo専用)	9,800	9,200
水滸伝(turbo専用)	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
エクザイル(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
ソーサーリアン(turbo)	9,800	9,200
ソーサーリアン追加シナオリ(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専用)	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専用)	8,000	7,450
白夜物語	7,800	7,350
アークティック(XI turbo)	5,800	5,400
スーパー大戦略(turbo専用)	8,000	7,350
マイト&マジック	9,800	9,200
天使たちの午後II	7,800	7,350
めぞん一刻完結編	7,800	7,350

X68000シリーズ

商品名	定価	ダイナ割引価格
R-TYPE	7,800	7,350
スーパー大戦略	8,800	8,200
ジェノサイド	8,800	8,200
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&マジック	9,800	9,200
マイト&マジックブック2	9,800	9,200
エルスリード	9,800	9,200
ライトニングバッカス	9,800	9,200
ソフトでハードな物語2	7,800	7,250
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
マータークラブDX	7,800	7,350
第4のユニット	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II	12,800	11,850
テトリス	6,800	6,400
信長の野望(全国版)	9,800	9,200
ダブルヴィジョン	5,800	5,400
花札放浪記	6,800	6,400
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
麻雀武蔵	9,800	9,100
アフターバーナー	9,200	8,600
いろはにほへと	6,800	6,400
源平計魔伝	7,800	7,350
スペースハリアー	6,800	6,400
殺意の接吻	5,800	5,400
麻雀悟空	7,800	7,350
熱血高校ドッヂボール部	7,800	7,350
ドラグン スピリット	8,800	8,400

MSX ALL20%OFF月間

商品名	定価	ダイナ割引価格
ファンタジーゾーンII	6,800	5,600
カオスエンジェルス	7,800	6,500
ファンタジーIII	9,800	8,050
ディスクステーション	1,940	1,940
時空の花嫁(MSX2/Disk)	7,800	6,500
ブレイカー(MSX2/Disk)	7,800	6,500
デュアルターゲット(MSX2/Disk)	7,800	6,500
デリンジャー(MSX2/Disk)	8,800	7,250
バックマニア(MSX2/Disk)	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	4,900
スナッチャー	9,800	8,050
美しき獲物たちV	4,000	3,300
美しき獲物たちV	4,000	3,300
マスターオブモンスターズン	6,800	5,700
エグザイル	8,800	7,250
エグザイルII	8,800	7,250
スーパー大戦略(Disk)	8,800	7,250
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
華三麻	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
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
フォトクラブ	6,800	5,700
FMパナアミューズメント	7,800	6,500
ソーブランドストーリー	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	5,700
なぎさの館	7,800	6,500
コナミゲームコレクションvol.1~vol.4	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
カインドウギャルズ	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

商品名	ダイナ割引価格
DISK BACK TOOL×68K(X68000)	10,300
ニュータイプ88	12,400
ファイルマスター(88orX1)	10,300
ファイルマスター(MSX)	8,250
天下無敵(MSX2 DISK)	2,100
バックアッププロ68K(X68000)	2,100
ウィザード98	13,400
ウィザード88	10,300

サプライ

ノーブランド3.5 2DD 10枚	1,425
ノーブランド3.5 2HD 10枚	2,300
88用マウス	4,050
98用マウス	3,650

お申し込み方法

※価格は全て税込です。

ご希望の商品名等を右記注文書に記入のうえ(注文書は手書き、コピーでも可)注文書と代金プラス送料を郵便局から現金書留でお送りください。現金書留が到着次第、商品を発送いたします。

■送料 1個の場合／650円、2個の場合／900円、3個以上の場合／350円×個数

★リストにのっていない商品、機種もたくさんありますので、お電話でご確認ください。

パソコンハウス ダイナ
〒460 名古屋市中区大須3-31-28 山惣ビル2F

●ご注文・お問合せは 営業時間 AM11時~PM8時 年中無休

FAXによるご注文、お見積りもOK// FAX 052-261-8593

☎052-261-8080

(キリトリ線)

注文書	注文商品名	
お名前		TEL ( )
ご住所 〒		お持ちのパソコンの種類 本体名／ テレビ／ プリンター／

どこにも負けないダイナプライス!!

パソコンハウス Dyna

Call me!! 東京03-5261-0076
名古屋052-261-7830

全国どこでもラクラク通販。クレジットもOK。全商品ALL保証書付き!!

MSX ワイワイコーナー

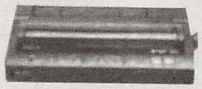
本体

SONY

HB-FIXDJ… ~~¥89,800~~
Dyna特価 **¥51,500**(税別)



HBP-FIC……~~¥49,800~~
(サーマルカラー漢字プリンター)
Dyna特価 **¥33,000**(税別)

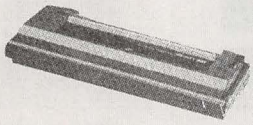


PANASONIC

FS-AIWX……~~¥89,800~~
Dyna特価 **¥49,800**(税別)

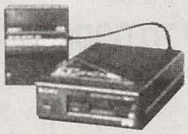


FS-PAI……~~¥44,800~~
(サーマルカラー漢字プリンター)
Dyna特価 **¥35,800**(税別)



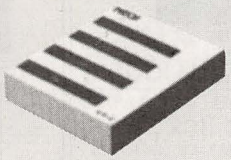
記憶装置

SONY 3.5"フロッピーディスクドライブ
HBD-FI…~~¥36,800~~



Dyna特価 **¥33,000**(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~~



Dyna特価 **¥26,800**(税別)

新製品 奉仕品

(税別)

●NEC KD-863S
Dyna特価 **¥69,800**

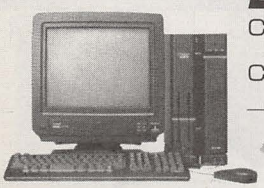
●NEC TV353
Dyna特価 **¥59,800**

今月の目玉

SHARP X68000EXPERT·PRO NEW

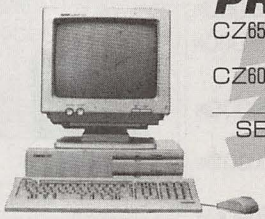
EXPERT

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

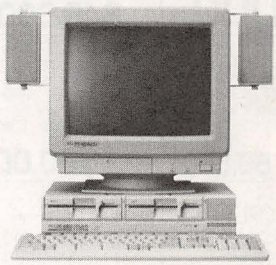


※他店より高い場合値引きします。

特価 ~~¥455,800~~(税別)

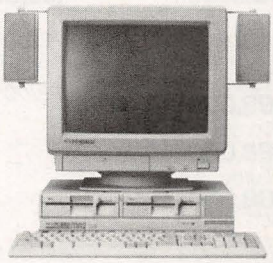
特価 ~~¥417,800~~(税別)

NEC PC8801MA2



本体のみ**¥118,000**(税別)

NEC PC8801SR30 +KD863S (中古)



お手軽プライス**¥145,000**(税別)

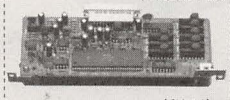
特価品コーナー

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



各**¥29,800**(税別)

BIG GAMER
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)

TX-24CL
スター熱転写カラープリンター

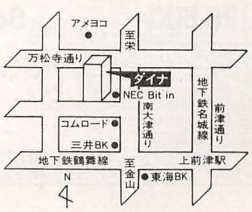


¥41,800(税別)

全国通販システム ●まずお電話でお申込みください。

お支払いはお好きな方法で!
①**現金書留**/右記住所へ送金ください。
②**銀行振込**〈振込先〉岡崎信用金庫瑞穂支店(普)168041
③**代金着払**/商品と引替に代金をお支払いください。手数料が必要です。
※クレジットもOK、詳しくはお電話でお問合せください。

パソコンハウス**ダイナ**
〒460 名古屋市中区大須3-31-28
営業時間AM11:00~PM8:00(年中無休)



中古パソコン・中古ソフト高価に買取りします。

ステップ価格リスト

マッキントッシュ パソコン・周辺機器

(APPLE)
Mac Plus
1MB RAM、1FDD
Keyboard、Mouse、Hyper Card
日本語解説書付
輸入モデル
純正



198,000円

(APPLE)
Mac SE/30
1MB RAM、1.44MB FDD
Mouse、Hyper Card
日本語解説書付
輸入モデル
■純正



40MB HDD内蔵モデル
580,000円

(APPLE) 輸入モデル
Mac SE/30 純正
80MB HDD内蔵モデル
4MB RAM、1.44MB FDD
Mouse、Hyper Card
日本語解説書付
770,000円

(APPLE) 輸入モデル
Mac SE/30 純正
フロッピーモデル
1MB RAM、1.44MB FDD
Mouse、Hyper Card
日本語解説書付
520,000円

(APPLE) 輸入モデル 純正
Mac IIcx
Mouse、Hyper Card



40MB HDD内蔵モデル
1MB RAM、1.44MB FDD
648,000円

80MB HDD内蔵モデル
4MB RAM、1.44MB FDD
838,000円

(APPLE)
イメージライタII
ドットマトリクス式プリンタ
144DPI、A4まで対応
カラー4色対応、ケーブル別売
☆79,800 **59,500円**

(APPLE) 輸入モデル
Mac SE/30
5MB RAM、1.44MB FDD
YE-DATA 80MB HDD
Mouse、Hyper Card
日本語解説書付
730,000円

(APPLE) 輸入モデル
Mac IIcx
5MB RAM、1.44MB FDD
YE-DATA 80MB HDD
Mouse、Hyper Card
780,000円

(APPLE)
イメージライタLQ
ドットマトリクス式プリンタ
216DPI、B4まで対応
カラー7色対応、ケーブル別売
☆266,000 **169,000円**

(APPLE) IIcx用
拡張ビデオカード
1/4ビデオカードと8ビットビデオ拡張キットを一体化したもの
☆123,000 **80,000円**

(ラスターオプス) (スーパーマック)
SE/30カラーボード
解像度切換可能
13"、14"、16"、19"モニターに対応
218,000円

(APPLE) IIcx、SE/30用
13インチカラーモニター
640×480
128,000円

(NEC) IIcx、SE/30用
14インチカラーモニター
640×480
108,000円

(APPLE)
標準キーボード **18,000円**
拡張キーボード **28,000円**

(ペリフェラルランド)
外付けハードディスクドライブ
ケーブル・ソフト付
PLI 30MB Turbo ☆148,000 **96,000円**
PLI 50MB Turbo ☆181,000 **128,000円**
PLI 90MB Turbo ☆235,000 **188,000円**

(コンピュータリサーチ)
外付けハードディスクドライブ CRC-MH4-M
40MB
ケーブル・ソフト付
☆148,000 **108,000円**

(APPLE)
レーザーライタIISC
SCSIケーブル
SCSIターミネータ付
●300DPI ●A4対応
☆515,800 **357,300円**

(計測技研)
PRINT JACK
☆38,000 **28,500円**

APPLE 2ページモノクロモニター IIcx用
A4縦2ページ表示 ☆399,000 **275,000円**

APPLE 2ページモノクロモニタビデオカード
☆100,000 **79,000円**

APPLE ポートレイトディスプレイ
A4縦1ページ表示 ☆199,000 **139,000円**

APPLE ポートレイトディスプレイビデオカード
☆100,000 **79,000円**

エーアンドエー Sweet JAM Ver.4.0
輸入モデルのMacを英語OSのまま☆29,800 **23,000円**
日本語で使うためのフロントエンド。

APPLE システム・8・ケーブル
イメージライタ用ケーブル ☆6,000 **4,000円**

アクセル SC-3イメージスキャナー ☆59,800 **44,500円**

アクセル VC-2ビデオキャッチャー
テレビ、ビデオ等のビデオ出力端子よりSCSI BOXを経てMacに画像取込み ☆54,800 **39,500円**

APPLE イメージライタII、カット・シートフィーダ
☆43,000 **29,500円**

Abatone Inter Fax
1200ボー、コンパチモデム ☆94,000 **58,000円**

増設RAMボード
100ns、1MB×2個
☆108,000 **54,000円**

Mac専用ドライバー
ラム増設に必要
IIcxには不要 **1,700円**

Mac・クレジットのお申し込み
- パターン① 翌月5日1回払い
- パターン② 翌年1月5日と8月5日の2回払い
- パターン③ 翌年1月5日の一回払い
- パターン④ 3~30回払い

ステップクレジットセンター **0473-95-2611** までお電話でどうぞ
(12:00~18:00 土・日・祭一休日) お支払いは銀行振込

●10万円以上お買上げのみ、審査の上クレジット可能。但し、沖縄県及び島部地域は除く。手数料 1,000円。

パソコン

(NEC) PC-9801RX2



☆398,000 円

(NEC) PC-9801RA2



☆498,000 円

(NEC) PC-9801EX2



☆348,000 円

(エプソン) PC-286VF-STD



☆298,000 円

(エプソン) PC-286VS-STD



☆388,000 円

(エプソン) PC-286LE-STD



☆368,000 円

NEC PC-9801VM11	☆328,000 円	エプソン PC-286US-STD	☆268,000 円
NEC PC-98DO	☆298,000 円	エプソン PC-286LS-STD	☆478,000 円
NEC PC-9801LX2	☆448,000 円	エプソン PC-286LE-H20	☆503,000 円
NEC PC-9801UV11	☆265,000 円	エプソン PC-286LS-STD	☆478,000 円
NEC PC-9801LV22	☆378,000 円	東芝 J3100SS	☆198,000 円

ディスプレイ

(NEC) PC-KD854N



☆84,800 円

(三菱) XC-1498C
ドットピッチ 0.28



☆99,800 円

(NEC) PC-TV454



☆128,300 円

NEC PC-KD853N	☆118,000 円	NEC N5913L(G)	☆138,000 円
NEC PC-TV455	☆147,300 円	シャープ CU-14FD	☆ 74,800 円
NEC PC-TV353	☆102,600 円	エプソン CR-4000	☆ 94,800 円

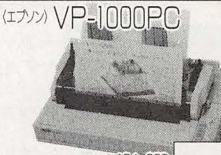
プリンター

(NEC) PC-PR101TL3



☆69,800 円

(エプソン) VP-1000PC



☆154,000 円

(NEC) PC-PR201G



☆158,000 円

(エプソン) VP-2000PC



☆158,000 円

NEC PC-PR150V	☆ 99,800 円	エプソン AP-550PC	☆ 69,000 円
NEC PC-PR201H3	☆225,000 円	エプソン AP-800PC	☆ 99,800 円
スター CR-3415CL	☆148,000 円	エプソン VP-135EXPC	☆102,000 円
スター BR-2415	☆ 94,800 円	ブラザー M-1724P	☆148,000 円

8月8日号

※価格・送料には消費税は含まれておりません。

周辺機器（PC98シリーズ対応）

(コンピューターリサーチ) CRC-MH4
40MBハードディスク インターフェイス付

☆118,000 **72,000円**

(テクノジャパン) SP-340II
3.5"40メガハードディスク インターフェイス付

☆115,000 **76,000円**

(テクノジャパン) RE-80
80メガハードディスク

☆178,000 **129,000円**

(アクセル) FDC-58オートII

☆98,000 **62,000円**

(SNE) MINI-III
3.5"1ドライブ

☆39,800 **26,000円**

(アクセル) FM-1コンサート+
音源ボード

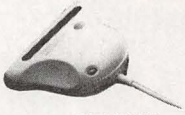
☆29,800 **19,500円**

(I/O) PIO-PC34E
2MB
IOS-10
ENS 別売3,500円

☆75,000 **52,000円**

(メルコ) EMJ-2000
2MB


☆79,800 **55,800円**

(オムロン) HS-7RII
イメージスキャナー

☆39,800 **27,000円**

(アイワ) PV-A24MNP/5
モデム

☆54,800 **40,000円**

(オムロン) MD-2400F
モデム


☆59,800 **40,000円**

(HOYA) アイテック フィルターU
14インチ用

☆28,000 **19,800円**

(ジャスト) 一太郎


☆69,000 **41,800円**

(ロータス) ロータス123Plus


☆98,000 **57,000円**

(エニックス) ED-50
(640×700×1260㎜)

☆29,800 **14,500円**

コンピューターリサーチ CRC-MH8	☆238,000			**128,000円**
SNE MINI-5	☆44,800			**29,800円**
アクセル FDC-356	☆85,000			**42,000円**
アクセル SC-I	☆29,800			**18,000円**
アイワ PV-A2400MNP/4	☆46,800			**35,000円**
東京ニーズ TN-98B	バスマウス	☆ 5,800		**2,900円**
アクセル MS-I	バスマウス	☆ 6,800		**2,950円**
NEOS MS-50L	バスマウス	☆ 5,800		**3,700円**
デービー PI-EXE		☆48,000		**29,900円**
インターコム まいとーく		☆28,000		**19,900円**

ワープロ

(東芝) ルポ80FX

☆128,000 円

(東芝) ルポ90B

☆148,000 円

(東芝) ルポ95H

☆228,000 円

(NEC) 文豪ミニ5HD

☆158,000 円

(NEC) 文豪ミニ7HG

☆198,000 円

(NEC) 文豪ミニ7HR

☆278,000 円

(富士通) オアシス30LX

☆198,000 円

(富士通) オアシス30AFIII

☆228,000 円

(シャープ) WD-A700

☆218,000 円

(キャノン) キャノワードα3 スーパーII

☆148,000 円

(ソニー) PJ-1000

☆178,000 円

(ナショナル) パナワードU1
DR050 AI

☆165,000 円

(東芝) ルポ90HX

☆198,000 円

(キャノン) キャノワードα335

☆218,000 円

(サンヨー) SWP-360

☆146,000 円

電子手帳

(シャープ) PA-8500

☆28,000 **17,800円**

フロッピーディスク

（店頭販売は10枚単位、通信販売は100枚単位）

	5"2D	5"2HD	3.5"2DD	3.5"2HD	8"2D
ノーブランド	33円	55円	79円	159円	
マクセル	115円	98円	190円	365円	240円
3M	102円	105円	190円	380円	235円
TDK	110円	116円	190円	360円	

① お申し込みはお電話で

受付時間／12:00～18:00(年中無休)※9月1日より10:00～16:00(日・祝日休)となります。

ステップ テレホンセンター **03-253-8800(代)**

●価格、納期、送料をご確認ください。(送料1ケロ 500円。沖縄・離島は別料金)

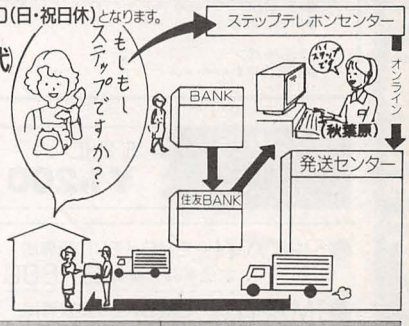
② ご入金は銀行振込で

●銀行に備えつけの振込用紙に下記のようにご記入ください。

振込銀行	種目	口座番号
住友銀行 数寄屋橋(すきやばし)支店	当座	243243

口座名義	電話	住所
㈱ステップ	03-253-8800	東京都千代田区外神田3-16-17

※電信扱いでお振込みください。ご入金確認後に商品を発送いたします。
振込手数料はお客様負担となります。



●お申し込み日より7日以内にご入金が無い場合はキャンセルとなります。
●予定の納期迄にお届け出来ない場合、返金させて頂くか、更にお待ち頂くことがあります。
●お客様のご都合による解約・変更は受付致しません。 ●お買上げ金額には3%の消費税がかかります。

24時間テレホンサービス
最新価格をテープにてご案内しております。

パソコン・ワープロ	ビデオ・テレビ	マッキントッシュ・関連機器
0473-97-1180	0473-97-1183	0473-98-2266

ステップ

●テレホンセンター(通信販売部) 〒101 東京都千代田区外神田3-16-17 (年中無休)
●行徳店 〒272-01 千葉県市川市行徳駅前4-7-10 (火・水定休)
●西葛西店 〒134 東京都江戸川区西葛西6-22-23 (火・水定休)
●秋葉原店 〒101 東京都千代田区外神田3-6-16 秋本ビル1F (火・水定休)
●渋谷店 〒150 東京都渋谷区宇田川町11-6 シロタビル6F (火・水定休)

とにかくこのページはお読み下さい！とにかく中身で勝負です！

本体

NEC	PC-9801 RA2	定価¥498,000	¥378,000
	PC-9801 RX2	定価¥398,000	¥265,000
	PC-9801 ES2	定価¥448,000	アイ・ツー特価
	PC-9801 EX2	定価¥348,000	¥278,000
	PC-98 DO	定価¥298,000	アイ・ツー特価
エプソン	PC-286VF-STD	定価¥298,000	
	PC-286VS-STD	定価¥388,000	
	PC-386-STD	定価¥598,000	
	PC-386LS	定価¥538,000	
	PC-286LS-STD	定価¥478,000	
	PC-286LE-STD	定価¥368,000	
シャープ	X68000 EXPERT・EXPERT HD PRO・PRO HD お好きな組合せで 大特価セール		
富士通	FM-TOWNS モデル2	定価¥398,000	大量展示中
	FM-TOWNS モデル1	定価¥338,000	大奉仕！

ALL価格 広告には出せません！ Tel.待ってマス！

ディスプレイ

NEC	PC-KD853N	定価¥118,000	
	PC-KD854N	定価¥ 84,800	
	PC-KD855	定価¥ 79,800	
	PC-KD863G	定価¥138,000	
	PC-KD863S	定価¥118,000	
	PC-TV454	定価¥123,800	
	PC-TV455	定価¥147,800	
	N5913L(G)	定価¥138,000	
シャープ	CU-14CD TVチューナーを買うと ご家庭のテレビと おなじワイドスイッチ付	定価¥ 84,800	
	CU-14ED	定価¥ 79,800	
	CU-14FD NEW チルトスタンド付	定価¥ 74,800	
	CU-14GD NEW チルトスタンド付	定価¥ 69,800	
	CU-21CD 21型の大画面	定価¥139,800	
エプソン	CR-4000 NEW カラーディスプレイ	定価¥94,800	
富士通	FMT-DP531 FM TOWNS用 SETでかうと お得！	定価¥ 89,800	
	FMT-DP532	定価¥138,000	

ALL大割引中！ 必ずアイ・ツーで決まります。

プリンター

NEC	PC-PR201V2	136ケタ・カラードット	定価¥298,000
	PC-PR201H3	136ケタ・カラードット	定価¥225,000
	PC-PR201G	136ケタ・クロードット	定価¥158,000
	PC-PR201TH	136ケタ・カラー・熱転写	定価¥145,000
	PC-PR101G2	80ケタ・カラードット	定価¥138,000
	PC-PR150V	80ケタ・熱転写・48ドット	定価¥ 99,800
エプソン	VP-3000PC	136ケタ・ドット・70	定価¥290,000
	VP-2000PC	136ケタ・カラードット	定価¥158,000
	VP-1000PC	136ケタ・70ドット	定価¥154,000
	VP-135EXPC	136ケタ・70ドット	定価¥102,000
	VP-900PC	80ケタ・カラードット	定価¥128,000
	VP-800PC	80ケタ・70ドット	定価¥124,000
	VP-550PC	80ケタ・70ドット	定価¥ 87,000
	AP-800PC	80ケタ・カラー・熱転写	定価¥ 99,800
	AP-550PC	80ケタ・カラー・熱転写	定価¥ 69,800
	HG-4800PC	136ケタ・48ドット・インクジェット	定価¥348,000
	VP-4800PC	136ケタ・48ビット・インクジェット	定価¥330,000
	HG-3000PC	136ケタ・24ドット・インクジェット	定価¥248,000
	HG-800PC	80ケタ・24ドット・インクジェット	定価¥168,000
シャープ	CZ-8PC4	48ドット・熱転写カラー	定価¥ 99,800
	CZ-8PC3	24ドット・熱転写カラー	定価¥ 65,800
	CZ-8PK7	80ケタ・24ビットドット	定価¥122,000
	CZ-8PK8	136ケタ・24ビットドット	定価¥152,000
	CZ-8PK9	80ケタ・24ビットドット	定価¥ 89,800
	CZ-6PV1	カラービデオプリンタ	定価¥198,000
	IO-730	カラーイメージジェット	定価¥230,000
	IO-735	カラーイメージジェット バッファメモリ内蔵	定価¥248,000

ALL大割引中！ 必ずアイ・ツーで決まります。

今ならお得専用プリンター用紙がもれなくついてくる／下取り、交換でもっとお得
CPU、ディスプレイとセットで買うとグーンとお得

時代は80メガ 決算セール ズバリ半額 限定

■ウインテク R8 Jr. 定価¥250,000 ¥125,000

■コンピュータリサーチ CRC-MH8 定価¥238,000 ¥119,000

アイ・ツー Summer

期間／8月8日～9月7日

ハードディスク

		定価	販売価格
アイシーエム			
●SR-20 NEW	20MB・35mS	¥ 98,000	¥ 83,800
●SR-40 NEW	40MB・29mS	¥118,000	¥100,800
●SR-60 NEW	60MB・28mS	¥148,000	¥125,800
●SR-80	80MB・28mS	¥198,000	¥158,000
コンピュータ・リサーチ			
●CRC-MH4B	40MB・38mS	¥ 99,800	¥ 79,800
●CRC-MH4H	40MB・28mS	¥138,000	¥118,000
●CRC-MH8B	80MB・18mS	¥188,000	¥153,000
ウインテク			
●WD40	40MB・42mS	¥102,000	¥ 91,800
●WD50RS	50MB・18mS	¥138,000	¥126,000
ロジテック			
●LHD-34HR	40MB・35mS	¥198,000	¥ 89,800
●LHD-34V	40MB・28mS	¥153,000	¥108,000
●LHD-32V	20MB・28mS	¥ 92,000	¥ 73,800
アイテック			
●IT-MJ4	40MB・28mS	¥128,000	¥108,800
●IT-MJ8	80MB・18mS	¥248,000	¥210,000
●IT-H-40(A)	40MB・29mS	¥168,000	¥142,800
テクノジャパン			
●SP-340Ⅱ	40MB・38mS	¥115,000	~~¥79,800~~

フロッピーディスクドライブ

		定価	販売価格
ロジテック			
●LFD-391R	3.5インチ2HD 2DD 1ドライブ	¥ 59,800	¥ 43,800
●LFD-381R	3.5インチ2HD・1ドライブ	¥ 49,800	¥ 35,800
●LFD-392R	3.5インチ2HD 2DD・2ドライブ	¥ 79,800	¥ 57,800
●LFD-382R	3.5インチ2HD・2ドライブ	¥ 69,800	¥ 49,800
●LFD-591R	5インチ2HD・2DD・1ドライブ	¥ 69,800	¥ 49,800
●LFD-581R	5インチ2HD・1ドライブ	¥ 59,800	¥ 42,800
●LFD-592R	5インチ2HD 2DD・2ドライブ	¥ 99,800	¥ 71,800
●LFD-582R	5インチ2HD・2ドライブ	¥ 89,800	¥ 64,800
●LFD-882N	8インチ2ドライブ	¥198,000	¥139,800
●LFD-801N	8インチ1ドライブ	¥148,000	¥107,800
エクセル			
●EX-501	5インチ1ドライブ	¥ 39,800	~~¥ 25,800~~
●EX-301	3.5インチ1ドライブ	¥ 39,800	~~¥ 25,800~~
アクセル			
●FDC-57	5インチ1ドライブ 自動切換	¥ 68,000	¥ 47,800
●FDC-58	5インチ2ドライブ 自動切換	¥ 98,000	¥ 67,800
●FDC-355	3.5インチ1ドライブ	¥ 58,000	¥ 37,800
●FDC-356	3.5 2ドライブ	¥ 85,000	¥ 58,800
●FDC-357	3.5 1ドライブ 自動切換	¥ 68,000	¥ 46,800
●FDC-358	3.5 2ドライブ 自動切換	¥ 98,000	¥ 67,800
磁気研究所			
●PC-LINE35D	3.5インチ2ドライブ2HD/2DD	¥ 74,800	~~¥ 89,800~~

マクセル フジ スリーエム	5' 2HD ¥1,200	5' 2D ¥1,000	3.5' 2HD ¥400	3.5' 2DD ¥250

ノーブランド 3.5インチ2DD 10マイで……バルクのみ ¥1,000

●512Kバイト EMSメモリ拡張専用 定価¥29,800 ¥21,800

●1Mバイト EMSメモリ拡張専用 定価¥28,800 ¥28,800

このコーナー 消費税はいりません

98用サウンドボード——¥12,500
98用200カウントマウス ¥ 2,800
88用マウス——¥ 3,980

モデム AIWA PV-A1200mkⅢ —— 定価¥21,000 ¥17,500
モデム AIWA PV-A2400MNP4 — 定価¥46,800 ¥38,000
モデム AIWA PV-A24MNP5 —— 定価¥54,800 ¥45,000

モデム OMRON MD12FS NEW —— 定価¥21,000 ¥16,800
モデム OMRON MD1200AⅢ —— 定価¥19,800 ¥16,800
モデム OMRON MD2400B —— 定価¥49,800 ¥36,800
モデム OMRON MD2400F —— 定価¥59,800 ¥43,800

部類	機種	商品名	定価	販売価格
ワープロ	PC-98	一太郎ver.4.2	¥ 58,000	¥ 47,800
ワープロ	PC-98	QUEENⅢ	¥ 58,000	¥ 44,800
ワープロ	PC-98	MET'S WRITE	¥ 39,800	¥ 23,000
ワープロ	PC-98	新 松	¥ 58,000	¥ 38,800
ワープロ	PC-98	Z'S WORD JG Ver.2	¥ 58,000	¥ 44,800
ワープロ	PC-98	直子の代筆Ver.3	¥ 9,800	¥ 8,000
ワープロ	PC-88	SHOGUNⅡ	¥ 34,800	¥ 25,000
ワープロ	PC-98	PI EXE Plus	¥ 58,000	¥ 39,800
データベース	PC-98	NINJAⅢ	¥ 39,800	¥ 28,600
データベース	PC-98	THE CARDⅢ	¥ 46,000	¥ 37,000
データベース	PC-98	LET'S アイリス Ver.2	¥ 42,000	¥ 32,800
データベース	PC-98	桐	¥ 98,000	¥ 65,800
データベース	PC-98	オンタイム	¥ 98,000	¥ 65,800
データベース	PC-98	知子の情報 Ver.2	¥ 29,800	¥ 23,000
総合ソフト	PC-98	ロータス1 2 3 PLUS R2.1J	¥ 98,000	¥ 63,800
表計算	PC-98	マルチプラン	¥ 68,000	¥ 52,500
表計算	PC-98	マイクロソフト エクセル	¥ 98,000	¥ 69,800
表計算	PC-98	サクセス	¥ 68,000	¥ 52,500
表計算	PC-98	リカルク	¥ 58,000	¥ 44,800
言語ソフト	PC-98	ターボC	¥ 29,800	¥ 23,000
言語ソフト	PC-98	クイックC	¥ 20,000	¥ 16,000
言語ソフト	PC-98	クイックBASIC	¥ 20,000	¥ 16,000
文字図形	PC-98	言図(フロント&プロセッサ無し)	¥ 25,000	¥ 16,800
文字図形	PC-98	言図(VJEΣ付 FIXER3付)	¥ 28,000	¥ 18,800
図形	PC-98	言図絵巻	¥ 45,000	¥ 30,800
通信ソフト	PC-98	パーティー	¥ 24,000	¥ 19,500
通信ソフト	PC-98	まいとーく	¥ 28,000	¥ 22,800
OS	PC-98	MS.DOS Ver.3.3A	¥ 18,000	¥ 14,800
株価分析ソフト	PC-98	Z CHARTⅢ	¥ 98,000	¥ 75,800

部類	機種	商品名	定価	販売価格
株価分析ソフト	PC-98	相場の神様	¥100,000	¥ 69,800
株価分析ソフト	PC-98	びっくな株主ワイド	¥200,000	¥169,800
株価分析ソフト	PC-98	リッチな株式ライト	¥ 98,000	¥ 76,000
業務ソフト	PC-98	弥生Ⅱ	¥ 80,000	¥ 59,800
業務ソフト	PC-98	TOP財務会計エキスパート A	¥ 98,000	¥ 59,800
業務ソフト	PC-98	TOP財務会計エキスパート B	¥148,000	¥ 89,800
業務ソフト	PC-98	TOP財務会計エキスパート C	¥198,000	¥119,800
業務ソフト	PC-98	TOP仕入管理エキスパート	¥120,000	¥ 73,800
業務ソフト	PC-98	TOP販売管理エキスパート A	¥120,000	¥ 73,800
業務ソフト	PC-98	TOP販売管理エキスパート B	¥148,000	¥ 89,800
業務ソフト	PC-98	TOP給与計算エキスパート A	¥148,000	¥ 89,800
業務ソフト	PC-98	TOP給与計算エキスパート B	¥198,000	¥119,800
業務ソフト	PC-98	TOP現金支給システム	¥ 98,000	¥ 59,800
業務ソフト	PC-98	販売管理＋α	¥280,000	¥169,800
業務ソフト	PC-98	売上管理＋α	¥140,000	¥ 86,800
業務ソフト	PC-98	記帳面	¥ 59,800	¥ 46,800
業務ソフト	PC-98	一万石	¥148,000	¥113,800
業務ソフト	PC-98	PCA会計Ⅱ(企業編) A	¥ 98,000	¥ 69,800
業務ソフト	PC-98	PCA会計Ⅱ(企業編) B	¥148,000	¥106,800
業務ソフト	PC-98	PCA会計Ⅱ(企業編) C	¥198,000	¥142,800
業務ソフト	PC-98	PCA商魂	¥120,000	¥ 86,500
業務ソフト	PC-98	PCA商管	¥120,000	¥ 86,500
業務ソフト	PC-98	PCA給与 A	¥ 98,000	¥ 69,800
業務ソフト	PC-98	PCA給与 B	¥198,000	¥142,800
業務ソフト	PC-98	PCAザ・パソコン会計Ⅲ(個人編) A	¥ 76,000	¥ 56,800
業務ソフト	PC-98	PCAザ・パソコン会計Ⅲ(個人編) B	¥128,000	¥ 92,800
その他	PC-98	ミュージ君	¥ 93,000	¥ 81,800
その他	PC-98	ミュージ郎	¥158,800	¥138,000

商品名	定価	販売価格	買取保証額
X68000シリーズ		税込価格	
大海令	¥12,800	¥ 9,900	¥3,000
マイト & マジックⅡ	¥ 9,800	¥ 8,100	¥3,000
アフターバーナー(サイバースティック付)	¥30,800	¥25,800	¥10,000
テトリス	¥ 6,800	¥ 5,700	¥2,500
スーパー大戦略	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,000
ラストハルマゲドン	¥ 9,800	¥ 8,100	¥3,000
デスブリンガー	¥ 9,800	¥ 8,100	¥2,500
ローグアライアンス	¥ 9,800	¥ 8,200	¥2,500
森田将棋Ⅱ	¥10,000	¥ 8,300	¥3,000
Rタイプ	¥ 7,800	¥ 6,500	¥3,000
ジンギスカン	¥ 9,800	¥ 7,500	¥2,500
アークス	¥10,000	¥ 8,200	¥2,500
スタークルーザー	¥ 8,800	¥ 7,300	¥2,500
めぞん一刻完結編SP	¥ 9,800	¥ 8,100	¥2,500

商品名	定価	販売価格	買取保証額
MSX2シリーズ		(税込価格)	
ディガンの魔石	¥ 8,800	¥ 6,800	¥3,000
スーパー大戦略	¥ 8,800	¥ 7,300	¥2,500
シュバルツシルトⅠ	¥ 9,800	¥ 8,200	¥2,500
ローグアライアンス	¥ 9,800	¥ 8,200	¥2,000
銀河	¥ 6,800	¥ 5,800	¥1,800
ラストハルマゲドン	¥ 9,800	¥ 6,500	¥2,000
マイト & マジックⅡ	¥ 9,800	¥ 8,100	¥2,500
アンジェラス	¥ 8,200	¥ 6,800	¥2,500
夢幻戦士ヴァリスⅡ	¥ 8,800	¥ 7,400	¥2,500
テトリス	¥ 6,800	¥ 5,700	¥2,000
魂斗羅	¥ 5,800	¥ 4,800	¥1,500
イシターの復活	¥ 6,800	¥ 6,000	¥1,500
戦国群雄伝	¥ 9,800	¥ 7,500	¥3,500
ハイディフォス	¥ 7,800	¥ 6,500	¥2,000
DCコネクション	¥ 9,800	¥ 8,200	¥3,500

商品名	定価	販売価格	買取保証額
PC-98シリーズ		(税込価格)	
スタートレーダー	¥ 8,700	¥ 7,200	¥3,000
水滸伝	¥ 98,00	¥ 7,500	¥3,000
維新の嵐	¥ 9,800	¥ 7,500	¥2,500
リングマスターⅠ、Ⅱ 各	¥ 7,800	¥ 6,500	¥2,800
テトリス	¥ 6,800	¥ 5,700	¥3,000
遊売伝	¥ 7,800	¥ 6,500	¥2,500
めいず君	¥ 5,800	¥ 5,650	¥2,000
銀河	¥ 7,800	¥ 6,500	¥2,000
ローグアライアンス	¥ 9,800	¥ 8,200	¥2,800
ダークレイス	¥ 9,600	¥ 8,000	¥3,000
銀河英雄伝説	¥ 8,800	¥ 7,300	¥2,500
大戦略ⅡSP	¥ 8,800	¥ 7,200	¥2,500
ラストハルマゲドン	¥ 7,800	¥ 6,500	¥2,500
D.Cコネクション	¥ 9,800	¥ 8,200	¥2,800
デスブリンガー	¥ 9,800	¥ 8,100	¥2,800
森田将棋Ⅱ	¥10,000	¥ 8,300	¥3,000
カウディ バルセロナの嵐	¥ 9,800	¥ 8,200	¥2,000
アンジェラス	¥ 8,200	¥ 6,800	¥2,500
バイレーツ	¥ 9,800	¥ 8,100	¥2,800
スターコマンド	¥ 9,800	¥ 8,100	¥3,000
ソーサリアン	¥ 9,800	¥ 7,500	¥2,500
ガルフストリーム	¥ 8,800	¥ 7,400	¥2,500
ファーストクイーン	¥ 8,800	¥ 7,300	¥2,000
マイト & マジックⅡ	¥ 9,800	¥ 8,100	¥2,800
PC-88シリーズ			
スタートレーダー	¥ 8,700	¥ 7,200	¥2,500
水滸伝	¥ 9,800	¥ 7,500	¥2,500
維新の嵐	¥ 9,800	¥ 7,500	¥2,800
バブルガムクライシス	¥ 7,800	¥ 7,300	¥2,000
ガルフストリーム	¥ 8,800	¥ 7,400	¥2,500
銀河	¥ 7,800	¥ 6,500	¥2,000
ロードス島戦記(VAのみ)	¥ 9,800	¥ 8,200	¥2,500
テトリス	¥ 6,800	¥ 5,700	¥2,500
銀河英雄伝説	¥ 8,800	¥ 7,300	¥2,000
ラストハルマゲドン	¥ 7,800	¥ 6,500	¥2,000
マイト & マジックⅡ	¥ 9,800	¥ 8,100	¥2,500
ごくらく天国	¥ 7,800	¥ 6,500	¥3,000
めぞん一刻完結編	¥ 7,800	¥ 6,500	¥2,000
きまぐれオレンジロード	¥ 7,800	¥ 6,500	¥2,000
ローグアライアンス	¥ 9,800	¥ 8,200	¥2,000
カウディ バルセロナの風	¥ 9,800	¥ 8,200	¥2,000
アンジェラス	¥ 8,200	¥ 6,800	¥2,000
MUSIC ART '88	¥14,800	¥12,500	¥4,000
ソーサリアン	¥ 9,800	¥ 7,500	¥2,500

Sale

■今月のおすすめ得価品■

		定価	税込価格	買取保証額
ロードス島戦記	PC-98	¥9,800	¥ 7,600	¥2,500
スーパー大戦略	PC-98	¥8,800	¥ 7,000	¥2,500
戦国群雄伝	PC-98・88	¥9,800	¥ 7,200	¥3,500
シュヴァルツシルトⅠ	PC-98	¥12,800	¥10,000	¥3,000

■新作ソフトコーナー■

最新入荷ソフトぞくぞく入荷中// 発売日等は各メーカーへご確認下さい。

商品名	対応機種	定価	税込価格	買取保証額
ワンダラーズフロムイース	PC-88・98	¥ 8,700	¥ 6,900	¥3,500
大海令—南海の死闘—	PC-98	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,500
天下統一	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,200	¥4,000
シュヴァルツシルト	PC-88	¥ 9,800	¥ 8,200	¥3,000
バランスオヴパワー	PC-88	¥12,800	¥10,600	¥3,000
サイレントサービス	PC-98・88	¥ 8,800	¥ 7,300	¥2,500
大戦略Ⅲ—グレートコマンダー—	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,200	¥3,500
サーク	PC-98・88	¥ 8,800	¥ 7,400	¥3,000
シュヴァルツシルトⅠ	PC-98	¥ 9,800	¥ 8,200	¥3,500
アフターバーナー	X68000	¥ 9,200	¥ 7,800	¥3,500
リングマスター	X68000	¥ 8,800	¥ 7,300	¥2,500
ジェノサイド	X68000	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,500
トリトーンファイナル	X68000	¥ 9,800	¥ 8,200	¥2,500
妖獣機甲兵ワードラゴン	PC-88	¥ 8,700	¥ 7,200	¥2,500
シャッフルバックカフェ	PC-98	¥ 7,800	¥ 6,500	¥3,000
夢幻戦士ヴァリスⅡ	PC-98・88	¥ 8,800	¥ 7,400	¥3,000
ダブルイーグルⅣ	PC-98	¥ 9,500	¥ 7,900	¥3,000
太平洋の嵐DX	PC-98	¥14,800	¥11,400	¥3,000
大海令	PC-98	¥12,800	¥ 9,900	¥3,000
天使たちの午後Ⅱ	PC-98・88	¥ 8,800	¥ 7,300	¥3,000

アイ・ツー ソフト買取保証　9月7日までの間に、ソフトをアイ・ツーに送ってもらえば、必ずリストにある買取価格で買い取らせてもらいます。(最低保証額なのでもっと高くなるかもしれないよ!)
マニュアル、ディスクに欠損のあるもの以外ならすべて、リスト・どおりの金額で買取ります。
●ここにないソフトも高く買っているのでなんでも送って下さい

アイ・ツー通販システム

●現金書留もしくは銀行振込にて受け付けております。
●ご希望商品名、機種メディアを必ずお知らせ下さい。
●おつりのない様にお願いします。(おつりのある場合ご返金できないことをあらかじめご了承下さい。)
●未発売、在庫切のものは時間のかかる場合があります。
●広告のリスト以外にも多数取り扱っております。是非お問い合わせ下さい。

キリトリ

	ソフト名	機種	メディア	金額
①				
②				
③				
④				
	送料			
	合計金額			

キリトリセン

住所 〒　　氏名　　雑誌名　　月号

☎(　　)　-

年中無休

Information & Interface
株式会社アイツー

大阪店／〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 ☎06-632-0012代
名古屋店／〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル ☎052-263-1198代
東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F ☎03-258-1198代

シャレた広告ページではありません!とにかく中身で勝負です!

1,000万人のファミコンユーザーたちへ

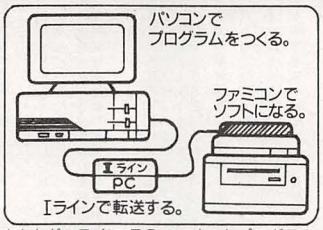
パーソナルファミコンプログラミングツール

アイ Iライン-PC 絶賛発売中

本格的ファミコン用プログラミングツール、Iライン-PC新発売。
Iライン-PCは、ファミコンとパソコンを直接つなげて、パソコンを使ってファミコンのプログラムをつくってしまいます。標準セットの中には、プログラミングソフト「タイニーモニター」とパソコン↔ファミコン通信ソフト「I-ラインドライバ」がついていますので、買ったその日からファミコンのプログラムをつくれます。今までのように、ファミコンのコントローラでプログラムをつくらなくても、Iライン-PCならパソコンのキーボードを使って入力できます。創世機をもっていれば、ファミコンのメモリ空間をすべて使うことができます。

必要機器構成

- ファミリーコンピューター、ディスクシステム
- Iライン-98用―プリンターケーブル、MS-DOS、日本語N88 BASIC(MS-DOS用)
- Iライン-88用―プリンターケーブル



あなたがIライン-PCでつくったプログラムの著作権はあなたのものとなります。あなたは、そのプログラムを、自由に販売することができます。

機　能

- PC98/8801シリーズのパソコンで、ファミコンプログラムをつくります。
- パソコンからファミコンへの転送はセントロニクス端子からおこないます。
- パソコン上でつくったプログラムは、ファミコンのディスクカードに変換できます。
- パソコン側のワークエリアは56Kバイトを用意しています。
- ファミコン側は6000～DFFFHの全RAMエリアのうち7800～7FFFHをのぞくすべてが使用できます。創世機ファミーを使用すれば、7800～7FFFHも使用できるようになります。
- 6502用モニター、タイニーモニターは、ベーシックで組まれているので、簡単に拡張できます。
- タイニーモニターは14種類(88版は13種)の主要コマンドが使えます。
- 創世機ファミーと併用すれば、ロムカセットゲームの解析ができます。

- トンカチエディターの改造では物足りない!
- オリジナルのファミコンゲームをつくってみたい!
- 自分でつくったゲームを売り出したい!

というあなたへ!

Iライン-PC 98用(5'HD/3.5'HD/5'DD/3.5'DD)
88用(5'D) 各機種¥9,800

問い合せ・資料請求は
06-633-9812

特報 元気一発!! アイ・ツー リサイクルシステム

アイ・ツーなら、送料がタダなんです。

アイ・ツーへ中古商品を送る場合は、その時かかった送料を当社で返金します。
返金方法は、商品の買取金額に送料分をプラスしてお支払いします。

「パソコンを売りたいけど、持っていくのが重くて…」という方! 送料は当社が払いますので、どんどん送ってきて下さい。

お願い

- 買取り価格が1000円以下のハードと、ソフトはタダにはなりません。
- 売買が成立しなかった場合は、送料をお支払いできませんので、着払い発送はおやめ下さい。

大好評 PC98/88➡X68000への大交換セール!!

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。くわしくはTELでどうぞ!!

君もこの夏はX68ユーザーにならないか?

(下の表を見てネ)

アイ・ツーの中古ハード&ソフトは、安い!!

証明1. 3%不用! 中古ハード・ソフトの消費税3%は、すべて当社で負担します。3%ナシでお買い求め下さい。

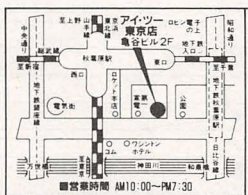
証明2. 中古ソフト100円より!!

アイ・ツーの中古ソフトは100円より販売しています。この他に1,000円均一コーナー等もありますので、お早目にご来店下さい。

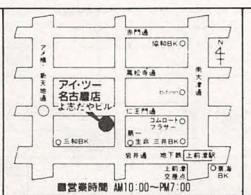
(買取/下取価格表)

買取品	買取金額		CZ82C 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	¥218,000		¥ 42,000	¥ 3,000	¥128,000	¥ 30,000	¥178,000
PC9801VX2	¥190,000		¥ 68,000	¥ 25,000	¥160,000	¥ 60,000	¥210,000
PC9801VM21	¥180,000	差	¥ 70,000	¥ 30,000	¥170,000	¥ 65,000	¥215,000
PC9801VM2	¥150,000		¥100,000	¥ 60,000	¥198,000	¥ 95,000	¥250,000
PC8801MA	¥ 85,000		¥170,000	¥120,000	¥268,000	¥160,000	¥315,000
PC8801MH	¥ 70,000	額	¥190,000	¥140,000	¥278,000	¥178,000	¥330,000
PC8801FA	¥ 75,000		¥180,000	¥130,000	¥270,000	¥170,000	¥330,000
PC8801FH	¥ 60,000		¥198,000	¥150,000	¥288,000	¥185,000	¥340,000

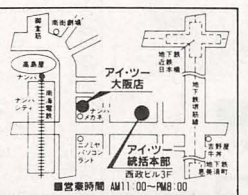
●完備品を基準にしています。●この価格に消費税は含まれていません。



通販窓口 東京 03-258-1198 258-3539



通販窓口 名古屋 052-263-1198 263-1225



通販窓口 大阪 06-649-7881 649-0810

銀行振込の場合は、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

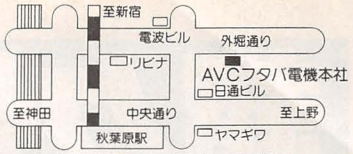
大阪店/〒542 大阪市中央区難波千日前15-18 ☎06-632-0012代
名古屋店/〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル ☎052-263-1198代
東京店/〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F ☎03-258-1198代

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)

三菱 XC-1489
超高解像度0.28ドットピッチ14型ディスプレイ
標準価格 ￥99,800
現金特価 **￥54,800**



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

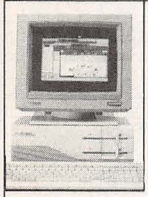
￥AVCフタバ特価

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 標準価格 ￥99,800 **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	CZ-603D 標準価格 ￥84,800 **AVC特価** ・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 標準価格 ￥118,800 **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	CU-21CD 標準価格 ￥139,800 **AVC特価** ・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

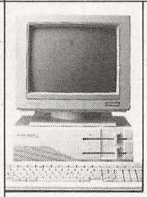
NEC PC-9801RA2



80386と「日本語MSQS/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-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

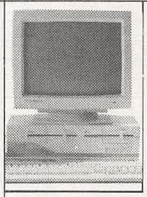
NEC PC-9801EX2



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

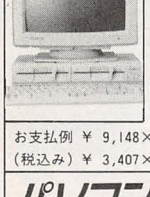
NEC PC-98DO



VM11と88MAがドッキング! 16ビットと8ビット両方のソフトが使用可能。
(写真のモニターは別売)
PC-98DO
標準価格…￥298,000
特価(税別) ￥229,000

お支払例 ￥21,817×12回 ￥11,596×24回
(税引き) ￥8,124×36回 ￥6,388×48回

NEC 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-8801MA2



こちら88FA/MAの後継機で約1.2倍のコストパフォーマンスを図る、1M FDD2基内蔵。
(写真のモニターは別売)
PC-8801MA2
標準価格…￥168,000
特価(税別) ￥126,000

お支払例 ￥11,655×12回 ￥6,195×24回
(税込み) ￥4,340×36回 ￥3,413×48回

EPSON PC-286X(STD)



クロック周波数16MHzと高速の80286を初めて搭載し、ノーウェイト動作を可能にした。
PC-286X(STD)・￥438,000
CU-14FD(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

EPSON PC-286VF(STD)



12MHz、ノーウェイトの80286を搭載、グラフィック用RAMを強化した普及型パソコン。
(ディスプレイは写真と異なります)
PC-286VF(STD) ￥298,000
CU-14FD(シャープ) ￥84,800
標準価格合計 ￥382,800
特価(税別) ￥285,000

お支払例 ￥27,154×12回 ￥14,433×24回
(税込み) ￥10,112×36回 ￥7,950×48回

パソコンが変わるFM TOWNSが変える!

ビジュアルや音声&サウンド、文字といったマルチデータを利用して、TOwns GEARで簡単にプログラミングしてしまう。しかもCD-ROMソフトが表現力に応える。

快適な操作で、自分流のパソコンアート。イメージどおりに、グラフィックメイク、サウンドメイク、そしてミュージックメイク&プレイ。



モデル1 標準セット ￥467,800

本　体……￥338,000
TOWNSシステムソフトウェア……￥20,000
カラーCRTディスプレイ14……￥89,800
キーボード(JIS/親指選択)……￥20,000

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

AVCフタバ特価　　AVCフタバ特価

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-14FD	(ディスプレイ)	￥84,800	AVCフタバ特価	
	CU-14GT	(ディスプレイ)	￥69,800	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	

●セットの組合せは自由! 広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

●分割回数は3回～48回まで自由に選べます。

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。

超々低金利

クレジット専門
営業時間▶11:00〜20:00(水曜休)
サードウェーブ通販センター
045-505-2163

組合わせ自由／消費税込

パソコン本体	12回	24回	36回	48回	60回
PC9801LX2	¥28,749	¥15,056	¥10,355	¥ 8,039	¥ 6,704
PC9801EX2	¥22,331	¥11,695	¥ 8,043	¥ 6,244	¥ 5,207
PC9801ES2	¥28,749	¥15,056	¥10,355	¥ 8,039	¥ 6,704
PC9801RA2	¥31,967	¥16,741	¥11,514	¥ 8,939	¥ 7,454
PC9801RX2	¥25,549	¥13,380	¥ 9,202	¥ 7,144	¥ 5,957
PC9801VMDO	¥19,131	¥10,019	¥ 6,891	¥ 5,349	¥ 4,461
PC9801UV11	¥17,012	¥ 8,909	¥ 6,128	¥ 4,757	¥ 3,967
PC8801MA2	¥10,787	¥ 5,649	¥ 3,886	¥ 3,016	¥ 2,515
PC8801VA2	¥19,131	¥10,019	¥ 6,891	¥ 5,349	¥ 4,461
PC8801VA3	¥25,223	¥13,209	¥ 9,085	¥ 7,053	¥ 5,881
PC8801FE	¥ 8,282	¥ 4,337	¥ 2,983	¥ 2,316	¥ 1,931
PC286VESTD	¥19,649	¥10,290	¥ 7,078	¥ 5,494	¥ 4,582
PC286VSSTD	¥25,584	¥13,398	¥ 9,215	¥ 7,154	¥ 5,966
CZ602C	¥25,039	¥13,113	¥ 9,019	¥ 7,001	¥ 5,838
CZ611C	¥28,125	¥14,729	¥10,130	¥ 7,864	¥ 6,558
CZ652C	¥20,959	¥10,976	¥ 7,549	¥ 5,861	¥ 4,887
CZ662C	¥28,696	¥15,028	¥10,336	¥ 8,024	¥ 6,691
モニター					
PCKD853N	¥ 7,578	¥ 3,969	¥ 2,730	¥ 2,119	¥ 1,767
PCKD854N	¥ 5,442	¥ 2,850	¥ 1,960	¥ 1,522	¥ 1,269
PCKD855	¥ 4,484	¥ 2,348	¥ 1,615	¥ 1,254	¥ 1,046
PCKD861	¥ 8,862	¥ 4,641	¥ 3,192	¥ 2,478	¥ 2,066
PCKD862	¥ 6,409	¥ 3,356	¥ 2,309	¥ 1,792	¥ 1,494
PCKD863G	¥ 8,862	¥ 4,641	¥ 3,192	¥ 2,478	¥ 2,066
PCKD863S	¥ 7,578	¥ 3,969	¥ 2,730	¥ 2,119	¥ 1,767
PCKD871	¥10,146	¥ 5,313	¥ 3,654	¥ 2,837	¥ 2,366
CMT147HW	¥ 5,099	¥ 2,670	¥ 1,837	¥ 1,426	¥ 1,189
CU14CD	¥ 5,073	¥ 2,657	¥ 1,827	¥ 1,418	¥ 1,183
CU15MIE	¥ 6,409	¥ 3,356	¥ 2,309	¥ 1,792	¥ 1,494
CU21CD	¥ 8,976	¥ 4,701	¥ 3,233	¥ 2,510	¥ 2,093
CZ602D	¥ 7,025	¥ 3,679	¥ 2,530	¥ 1,964	¥ 1,638
CZ603D	¥ 5,970	¥ 3,126	¥ 2,150	¥ 1,669	¥ 1,392

モニター	12回	24回	36回	48回	60回
CZ611D	¥ 8,431	¥ 4,415	¥ 3,037	¥ 2,358	¥ 1,966
PC286CD2	¥ 6,251	¥ 3,274	¥ 2,252	¥ 1,748	¥ 1,458
PCTV353	¥ 6,770	¥ 3,545	¥ 2,438	¥ 1,893	¥ 1,579
PCTV454	¥ 8,466	¥ 4,434	¥ 3,050	¥ 2,367	¥ 1,974
PCTV455	¥ 9,697	¥ 5,078	¥ 3,493	¥ 2,712	¥ 2,261
XCI498C	¥ 4,835	¥ 2,532	¥ 1,742	¥ 1,352	¥ 1,128
プリンター					
PCPR101TL3	¥ 4,484	¥ 2,348	¥ 1,615	¥ 1,254	¥ 1,046
PCPR101G2	¥ 8,862	¥ 4,641	¥ 3,192	¥ 2,478	¥ 2,066
PCPR201G	¥10,146	¥ 5,313	¥ 3,654	¥ 2,837	¥ 2,366
PCPR201H3	¥14,445	¥ 7,565	¥ 5,203	¥ 4,039	¥ 3,368
PCPR201V2	¥19,131	¥10,019	¥ 6,891	¥ 5,349	¥ 4,461
VP800	¥ 5,583	¥ 2,924	¥ 2,011	¥ 1,561	¥ 1,302
VP1000	¥ 8,968	¥ 4,696	¥ 3,230	¥ 2,508	¥ 2,091
HG4800	¥22,858	¥11,971	¥ 8,233	¥ 6,392	¥ 5,330
CR3415CL	¥ 9,231	¥ 4,834	¥ 3,325	¥ 2,581	¥ 2,153
CZ8PK8	¥10,023	¥ 5,249	¥ 3,610	¥ 2,803	¥ 2,337
CZ8PC3	¥ 4,343	¥ 2,274	¥ 1,564	¥ 1,214	¥ 1,013
CZ8PK9	¥ 5,926	¥ 3,103	¥ 2,134	¥ 1,657	¥ 1,382
ハードディスク・ディスクドライブ					
ML40mkⅡ	¥ 8,510	¥ 4,457	¥ 3,065	¥ 2,380	¥ 1,984
LHD-32V	¥ 8,220	¥ 4,305	¥ 2,961	¥ 2,299	¥ 1,917
LHD-34V	¥10,093	¥ 5,286	¥ 3,635	¥ 2,822	¥ 2,353
PC-LINE35A	¥ 2,840	¥ 1,487	¥ 1,023	¥ 794	¥ 662
PC-LINES35D	¥ 4,739	¥ 2,482	¥ 1,707	¥ 1,325	¥ 1,105
PC-LINES5SH	¥ 3,156	¥ 1,653	¥ 1,137	¥ 883	¥ 736
PC-LINE5DH	¥ 5,635	¥ 2,951	¥ 2,030	¥ 1,576	¥ 1,314
			12回	15回	24回
PC CDROMセット　本体＋ソフト2本			¥ 5,904	¥ 4,810	¥ 3,114
メガドライブセット　本体＋ソフト4本			¥ 3,996	¥ 3,256	——
PCエンジンセット　本体＋ソフト5本			¥ 4,088	¥ 3,330	——

下取・買取高額査定 全国NO.1

ファミコン、MSX他中古ソフト在庫5,000本
中古CD在庫3,000枚
営業時間▶11:00〜20:00(水曜休)
サードウェーブ横浜鶴見店
045-505-2880

中古パソコン売ります。

機種名	査定価格	販売価格	機種名	査定価格	販売価格
PC9801VM2	¥160,000	¥170,000	PC用他メーカー カラーモニター(4000)	¥22,000〜	TEL
PC9801M2	¥105,000	¥115,000			
PC88VA	¥110,000	¥120,000	F1×DJ	¥ 35,000	¥ 45,000
PC8801MA	¥ 80,000	¥ 95,000	AIWX	¥ 33,000	¥ 43,000
PC8801FA	¥ 75,000	¥ 90,000	F1×D、A1F	¥ 22,000	¥ 29,000
PC8801MH	¥ 65,000	¥ 79,000	PCCD ROM	¥ 33,000	¥ 40,000
PC8801 FE	¥ 65,000	¥ 78,000	ファミコン本体	¥ 4,800	—
PC8801FH30	¥ 65,000	¥ 75,000	PCエンジン	¥ 8,000	—
PC8801SR/30	¥ 45,000	¥ 57,000	メガドライブ	¥ 9,000	—
PC8801FR/30	¥ 44,000	¥ 54,000	ソフト各種	高価買取中	TEL
×68000セット	高価買取中	TEL			
KD854	¥ 35,000	¥ 45,000	査定価格は下取の場合を基準としています。		
KD551	¥ 29,000	¥ 39,000			

とにかくTELだ　「在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください」

中古パソコン予約受付中

在庫のないものは、はいりしだいTELします。下の申込書に希望機種・希望値段を書いてどしどし送ってください。
(1ヵ月たってもみつからない場合はご容赦下さい)

今月特に高く買います(交換はさらに有利)

VA2、VA、MA、FA、X68000セット、4000/2000カラーモニター各種
MSX2+、MSX用モニター・プリンター、PC CDROM本体とソフト、メガドライブ、ファミコン本体、MSX2ディスク付など

送り方と注意

売りたい場合➡まずTELで値段をきいてください。(忙しくてTELするひまのない人、めんどうな人は直接送ってもかまいません)決めたら商品を宅急便等で送ってください。検品終了後直ちに送金します。
買いたい(交換したい)場合➡まずTELで在庫・値段(差額)を確認してください。決まりましたら申込書にご記入のうえ現金書留にて送金してください。(交換の場合は商品も)入金確認しだい(検品終了後)直ちに商品を発送いたします。なお、クレジットご希望のお客様はTEL申込の際に、「クレジット」とご指定ください。専用の申込用紙をお送りします。
その他➡●上記の価格は中古品のため変動することがありますのでご了承ください。●郵便による無料査定歓迎します。下の無料査定申込書でどんどん送ってください。●中古ソフト通販リスト(88用、MSX用、MSX2用)ご希望の方は切手500円分を同封してご請求ください。
※TELによる在庫確認なしの送金は絶対しないでください。(買いたい場合)



〒230 横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23

■申込書 ■無料査定申込書(どちらかに○をつけてください)
●売りたい ●交換したい ●買いたい　年　月　日

フリガナ
お名前　　オ

TEL

保護者名　　㊞

内容(機種名・値段など)

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

株式会社 メディアショップ ハイランド 〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

電話でのお申込みは

お申し込みはフリーダイヤルで(料金無料)

0120-483290

お問合せは専用ダイヤルで

0468-483290

年中無休AM10時～PM10時

ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
株式会社メディアショップ ハイランド
MBマガジン係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先 名称、住所、電話番号

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方
- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はハガキで、お知らせ下さい。
〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店 当座No.2945
〈郵便振替〉横浜9 42177

▶クレジットでお申込みの方
- 電話かハガキでお申込み下さい。
クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

NEC PC-8801MA2

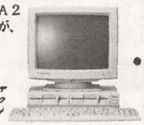


- PC-8801MA2
こんどのPC8801MA2この高性能、高機能が、使う人の感性になる。
- PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 286,000円

商品番号 196	一括払価格	特別価格
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る手軽な本格パソコンPC-8801FE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	特別価格
24回	初回8,500円	7,800円×23回
36回	初回8,000円	5,300円×35回

NEC PC-88VA2



- PC-88VA2
ビデオ映像とアニメーションで広がる、新しい映像の世界。
- PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ。

標準価格 416,000円

商品番号 180	一括払価格	特別価格
48回	初回11,600円	8,500円×47回
60回	初回11,600円	7,100円×59回

NEC PC-98DO



- PC-98DO
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-KD854N
14インチカラーディスプレイ

標準価格 382,800円

商品番号 231	一括払価格	特別価格
48回	初回11,500円	7,800円×47回
60回	初回12,400円	6,500円×59回

NEC PC-9801RX2

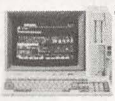


- PC-9801RX2
高速・大容量にて高度なビジネスニーズに応えるオフィスの新・標準機。
- PC-KD854N
14インチカラーディスプレイ

標準価格 482,800円

商品番号 195	一括払価格	特別価格
48回	初回13,100円	8,900円×47回
60回	初回 9,300円	7,500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	特別価格
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	特別価格
48回	初回 9,700円	8,300円×47回
60回	初回11,500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	特別価格
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

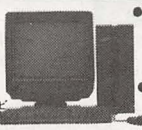


- CZ-602C
ノーブルな機能美が、クリエイターを魅了する。妥協を許したこだわりのX68000。FDモデル。
- CZ-602D
15型カラーディスプレイテレビ

標準価格 465,800円

商品番号 223	一括払価格	特別価格
48回	初回14,300円	9,900円×47回
60回	初回12,500円	8,300円×59回

SHARP X68000 EXPERT HD



- CZ-612C
ノーブルな機能美が、クリエイターを魅了する。妥協を許したこだわりのX68000。HDモデル。
- CZ-612D
15型カラーディスプレイテレビ

標準価格 585,800円

商品番号 224	一括払価格	特別価格
48回	初回14,300円	12,600円×47回
60回	初回15,600円	10,500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-603D
14型カラーディスプレイ

標準価格 382,800円

商品番号 212	一括払価格	特別価格
48回	初回8,700円	8,400円×47回
60回	初回9,500円	7,000円×59回

SHARP X68000 PRO HD

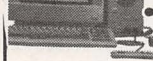


- CZ-662C
プロスペックと汎用性を絶妙にバランスさせたX68000。HDモデル。
- CZ-603D
14型カラーディスプレイ

標準価格 492,800円

商品番号 213	一括払価格	特別価格
48回	初回14,800円	10,700円×47回
60回	初回11,100円	9,000円×59回

富士通FM TOWNS

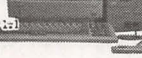


- FMTOWNS-1
モデル1本体
- FMT-DP531
カラーCRTディスプレイ-14
- FMT-KB101
JISキーボード
- B276A010
TOWNSシステムソフトv2.1

標準価格 467,800円

商品番号 214	一括払価格	特別価格
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FM TOWNS



- 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v2.1

標準価格 527,800円

商品番号 215	一括払価格	特別価格
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	特別価格
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 X1 turbo ZIII



- CZ-888C
最強取り込み、ビデオ編集ステレオFM音源。多彩な機能で広がるアートワーク。ADVANCED TURBO
- CZ-860D
14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 262,000円

商品番号 200	一括払価格	特別価格
24回	初回11,600円	9,600円×23回
36回	初回 8,400円	6,600円×35回

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
松下	パナソニック	FS-A1WX	69,800	56,700
	パナソニック	FS-A1FX	57,800	47,400
	A1ディスク	FS-FD1A	39,800	33,700
	A1プリンタ	FS-PA1	44,800	37,900
	A1カラーTV	TH14-G1	61,300	51,200
SONY	ヒットビット	HB-F1XDJ	69,800	59,300
	ヒットビット	HB-F1XDMK2	49,800	42,300
	Fディスクドライブ	HBD-F1	36,800	32,300
	カラープリンター	HBP-F1C	49,800	43,700
	カラーディスプレイ	CPS-14F1	60,000	52,600

メーカー	商品名	型式	標準価格	販売価格
SHARP	カラープリンタ	CZ-8PC3	65,800	54,000
	カラープリンタ	CZ-8PC4	99,800	82,400
	カラーイメージユニット	CZ-6VT1	69,800	59,000
	IMBRAMボード	CZ-6BE1A	38,000	32,100
	MIDIボード	CZ-6BM1	26,800	23,200
NEC	ジリアルプリンタ	PC-PR101E2	89,800	71,900
	熱転写プリンタ	PC-PR101TL3	69,800	56,500
	熱転写プリンタ	PC-PR150H	84,800	67,800
EPSON	熱転写プリンタ	AP-800PC	99,800	79,900
	熱転写プリンタ	AP-550PC	69,800	51,300

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 広告は全て消費税込みの価格で表示してあります。
- 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

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
EPSON PC286VFSTD	¥298,000	¥217,000	19,710
EPSON PC286VFH20	¥423,000	¥308,800	28,049
EPSON PC286VFH40	¥513,000	¥374,800	34,044
EPSON PC286LSTSTD	¥518,000	¥378,000	34,335
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
NEC PC9801ES2	¥448,000	¥323,000	29,339
NEC PC9801LX2	¥448,000	¥323,000	29,339
NEC PC9801ES2	¥448,000	¥323,000	29,339
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	¥ 82,700	7,512
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
NATIONAL KXW1500	¥110,000	¥ 85,800	7,793
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
東芝 JW95F	¥178,000	¥133,500	12,126
東芝 JW95H	¥228,000	¥171,000	15,533
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
EPSON W.B.LQX	¥198,000	¥148,500	13,488

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）

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

サマーフェスティバル 第2弾

パソコン・クリエーター大集合!!
全・国・通・販(新品・中古)

アーツパソコンユーザーベスト3

MSXユーザー急増中

MSX・PC-88・X1turbo

ご注文・お問い合せは ☎ 0462(54)3300

毎週火曜定休日
AM10:30〜PM8:00

中古市開催中

NEC88

PC-8801SR30	¥ 67,000
PC-88FR30セット	¥100,000より
PC-8801MR	¥ 72,000
PC-8801FH30	¥ 75,000
PC-8801MH	¥ 80,000
PC-8801FA	¥ 89,000
PC-8801MA	¥ 92,000
PC-8801FE	¥ 84,000
PC-88VA	¥129,000

シャープ

X1G-30	¥ 25,000
X1twin	¥ 45,000
X1ターボ30	¥ 58,000
X1ターボ40	¥ 50,000
X1ターボII	¥ 63,000
X1ターボIII	¥ 65,000
X1ターボZ	¥ 70,000
X68000セット	¥258,000
CZ-600C	¥190,000

各社ディスプレイ

PC-KD551	¥ 40,000
PC-KD851	¥ 51,000
PC-KD852	¥ 45,000
PC-KD854	¥ 46,000
PC-KD862	¥ 50,000
PC-KD855	¥ 39,500
PC-KD863S	¥ 63,000
CZ-850D	¥ 53,000
2000文字カラー	¥ 20,000

MSX

HB-F1II	¥ 12,000
HB-F1XD	¥ 32,000
HB-F1XDmk2	¥ 34,000
FS-A1	¥ 12,000
FS-A1mk2	¥ 17,000
FS-A1F	¥ 32,000
HB-F1XDJ	¥ 48,000
FS-A1FX	¥ 39,000
FS-A1WX	¥ 49,000

NEC98

PC-9801M2	¥140,000
PC-9801VM2	¥178,000
PC-9801UV2	¥140,000
PC-9801UV11	¥160,000

富士通

FM-77D2	¥ 33,000
FM-77AV2	¥ 37,000
FM-77AV20EX	¥ 50,000
FM-77AV40	¥ 52,000

アラカルト

ファミコン	¥ 6,000
ツインファミコン	¥ 18,000
PCエンジン	¥ 14,000
メガドライブ	¥ 15,000

MSX周辺

Jカード	¥ 1,000より
マウス	¥ 2,500
RGBケーブル	¥ 2,000
MSX用ドライブ	¥20,000より

MSX、88、X1などの周辺機器中古在庫のお問い合せはお電話でどうぞ。
(マウス、データレコーダー、サウンドボード他)

中古ゲームソフト(MSX、PC-88、FM-77、X68000他)
アーツ特価で販売中・買取りも大歓迎!!

ビッグに買取実施中!!

- PC-8801シリーズ(FE・VA…)
- PC-9801シリーズ(UV・M…)
- X1ターボシリーズ(30、40、II、III、Z)
- X68000シリーズ(600C・601C)
- 各種ディスプレイ(アナログ、デジタル)
- 専用ワープロ、熱転写プリンター
- 各種周辺機器(サウンドボード他)
- ゲームソフト(88、98、X1、FM他)
- ファミコン、PCエンジン、メガドライブ

アーツ買取りシステムまで

ハガキ、封書による買取見積OK!!

《新品パソコン》

MSX2+ (下取り可)
ソニーHB-F1XDJ ……特価
松下FS-A1WX ……特価

PC-8801
PC-8801FE+KD854N ……特価

PC-9801 三菱
PC-9801DO+XC-1488C…特価

大募集MSX!!

MSX2、MSX2+、MSX用ドライブ、ディスプレイ(21ピン、AV用)、プリンター(24ドット)、周辺機器(マウス、Jカード、音源ユニット、テロッパー他)、ゲームソフト(ロム、ディスク)買取致します。

お願い
申込書は必ず同封して下さい(注文、買取共)。
同じ書式なら手書きでも可。18才未満の方は保護者の方のサインと印鑑が必要です。

《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(MSX、PC-8801他)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。)

申込書(注文・買取)

氏名	印
住所	〒
電話番号	( )
保護者名	印
商品名	

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
有マイクロアーツ
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



【期間：8/10～9/10】
ゲームソフト2本プレゼント！（アフターバーナー¥9,800、ラストハルマゲドン・CDスペシャル¥8,800）
FMファンにおくる
アイビットオリジナルセット

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)

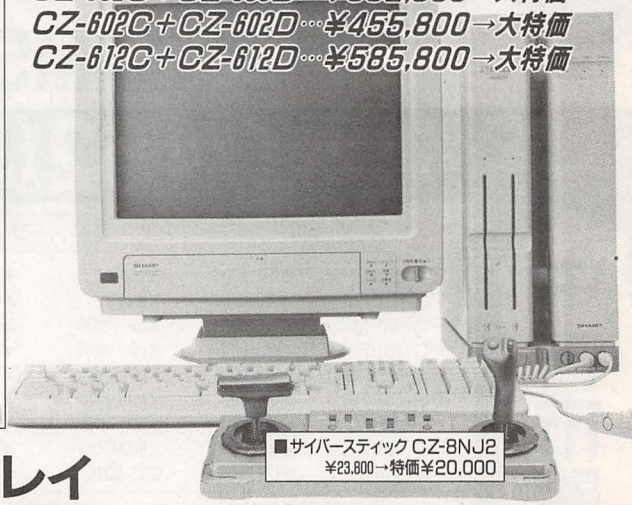
〈MODEL 2セット〉①本体FM TOWNS-2(2MB、2FD) ②CRT FMT-DP531(0.38mmピッチ) ③キーボードFMT-KB101(JIS又は親指) ④OS TOWNSシステムソフトウェアV1.1 ⑤グラフィックツールTOWNS PAINT V1.1 ⑥OS MS-DOSエミュレータV1.1

①～⑥計 標準価格¥538,000(消費税別)→**特価¥448,000**(消費税別)

X68000シリーズ大特価！

〈例えば〉CZ-611C+CZ-601D
……¥499,600→¥355,000

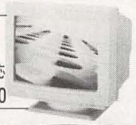
CZ-652C+CZ-603D…¥382,800→大特価
CZ-602C+CZ-602D…¥455,800→大特価
CZ-612C+CZ-612D…¥585,800→大特価



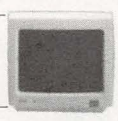
■サイバースティック CZ-8NJ2
¥23,800→特価¥20,000

アイビット特選ディスプレイ

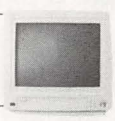
●MITSUBISHI XC-1498C
14型カラーディスプレイ
(0.28mm/PC-98,PC-286/386対応
¥99,800→特価¥54,800



●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14型カラーディスプレイ
●CZ-14GD(0.39mm/チルト台付)
新発売¥69,800→特価¥49,800
●CZ-14FD(0.31mm/チルト台付)
新発売¥74,800→特価¥59,800



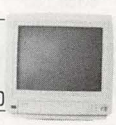
●シャープCZ-830D
14型カラーディスプレイ
(アナ・デジ15KHz/24KHz)
¥98,000→特価¥54,800



●富士通ゼネラルDM-405
14型カラーディスプレイ
(2000、アナRGB)
¥67,800→特価¥36,000
対応機種：MSX II、FM77AVシリーズ



●シャープCZ-611D
15型カラーディスプレイ
(0.31mmドット)
¥145,000→特価¥100,000



周辺機器も豊富！その他もお問い合せ下さい。

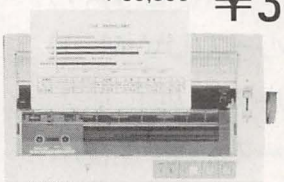
●MZ-1R24(1500用辞書ROM)	¥22,000→¥ 6,000
●MZ-1R26A(増設RAMボード)	¥15,000→¥12,800
●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)	¥13,000→¥10,000
●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM)	¥13,000→¥10,000
●MZ-1R29(1R27第2水準ROM)	¥32,000→¥10,000
●MZ-1R35(1MB増設RAMボード/MZ-2861用)	¥55,000→¥19,000
●MZ-1P27(水平プリンタ)	¥268,000→¥214,000
●MZ-1P28(8桁プリンタ)	¥148,000→¥118,000
●MZ-1P29(132桁プリンタ)	¥168,000→¥134,000
●MZ-1E26(コミュニケーションボード)	¥26,000→¥13,000
●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)	¥17,800→¥ 9,800
●MZ-1E35(ADPCMボード)	¥49,800→¥13,000
●MZ-1E39(RS-232C I/Fボード)	¥39,800→¥13,000
●MZ-1M01(2000用16ビットボード)	¥78,000→¥ 8,000
●CZ-8TM1(モデムユニット)	¥29,800→¥ 6,500
●CZ-8TM2(モデムユニット300/1200)	¥49,800→¥39,800
●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→¥57,000
CZ-300F＋CZ-3CPM(CP/M V2.2)……特価	¥13,000
●CZ-31F(CZ-300F増設ドライブ)	¥59,800→¥ 7,000
●CZ-8EP(X1拡張ポート)……(代品)	¥11,800→¥ 8,000
●CZ-8PC3(熱転写カラープリンター)	¥65,800→¥52,000
●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
●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-219SS(68000用 OS-9)	¥29,800→¥25,300
●C&Cプロフェッショナルパッケージ	¥58,000→¥49,300
●ワープロ春望クリエイティブ(MZ-2500用 3.5")	¥34,800→¥29,000
●ワープロ春望クリエイティブ(X1ターボ用2D、2HD)	¥34,800→¥29,000
●ワープロユーカラK2(X1ターボ、2500用)	¥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-137 Z'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
●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-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

MZ-1P22
24ドット漢字カラープリンター

(X1、X1ターボ、X6800、MZ-1500/2000/2200/2500/2800 その他に対応)
¥59,800→**¥39,800**



(ケーブル付)
●MZ-1P17フルコンパチ
●ハガキ、B4用紙、ロールペーパーもOK！

モデムホーン
MZ-1X30
¥98,000→¥39,800



MZ-2500用ソフト好評発売中！！

カレードスコープ(第1弾)	¥9,800→¥3,000	はーりいふおっくす	¥7,800→¥3,000
カレードスコープ(第2弾)	¥5,800→¥1,000	ムーンチャイルド	¥7,800→¥3,000
探見隊第2弾	¥7,800→¥2,000	レイドック	¥6,800→¥5,000
マーベラス	¥6,800→¥2,000	オービットIII	¥6,900→¥4,000
トリトーン	¥6,800→¥2,000	五月並べ	¥4,800→¥2,000
ザ・ブラックオニキス	¥7,800→¥3,000	F2グランプリー	¥6,800→¥2,000
ザ・ファイヤークリスタル	¥7,800→¥2,000	エキサイトバイク	¥6,800→¥2,000
英雄伝説 サーガ	¥9,800→¥2,000	THE.プリントショップ	¥9,800→¥5,000
九玉伝	¥7,800→¥2,000		

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。

夏休み(8/13・14・15)

AIBIT
アイビット電子株式会社
☎0426(45)3001～3

〒192 東京都八王子市北野町560-5
●営業時間：10:00～19:00
●電話受付：20:00迄可
●休日：日曜日
〈御振込先〉富士銀行 八王子支店
(普通)1752505
FAX. 0426-44-6002

※正価は発売時のメーカー標準価格です。掲載されている商品は全て新品保証付です。

※本表示価格に消費税が加算されます。

夏の超特価

単品でもOK!!です。

新同 PC-9801 RX2 / HCM-401J(0.31ピッチ/アナログ/ノングレア) ¥398,000 / ¥ 84,800 / ¥482,800

セットで 特価¥285,000

新同 PC-98DO / HCM-401J(0.31ピッチ/アナログ/ノングレア) ¥298,000 / ¥ 84,800 / ¥382,800

セットで 特価¥258,000

新同 X68000PRO / CZ603D ¥298,000 / ¥ 84,800 / ¥382,800

セットで ユーバース特価 TELにて損チン!!

新同 PC-9801 RA2 / XC-1498C ¥498,000 / ¥ 99,800 / ¥597,800

セットで 特価¥383,000

新同 PC-9801EX2 / XC-1498C ¥348,000 / ¥ 99,800 / ¥447,800

セットで 特価¥290,000

新同 X68000 EXPERT / CZ602D ¥356,000 / ¥ 99,800 / ¥455,800

セットで ユーバース特価 TELにて損チン!!

掲載の商品価格には、消費税は含まれておりません。

☆2倍お得なこのチャンスをお見逃しなく。☆

中古品高額下取り・買取りフェア——実施中

高額下取り一例（7月15日現在）

PC-9801VX21	¥180,000	PC-9801M2	¥70,000
PC-9801VX2	¥170,000	X68000セット	¥180,000
PC-9801VM21	¥140,000	PC-8801MA	¥60,000
PC-9801VM2	¥130,000	2000文字モニター	5,000〜10,000
PC-9801UV21	¥120,000	4000文字モニター	20,000〜30,000
PC-9801UV2	¥110,000	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	¥530,000
〃 RA2	¥328,000
〃 RX2	¥235,000
〃 VM11	¥230,000
〃 DO	¥210,000
〃 EX2	¥238,000
〃 ES2	¥312,000
〃 UV11	¥193,000
〃 LV22	¥265,000
〃 LX2	¥312,000
〃 F2 （中古）	¥65,000
PC-8801MA	¥99,800
〃 FE	¥98,000
PC-286VF	ユーバース特価
〃 VS	¥265,000
〃 LE	¥258,000
〃 LS	¥338,000
PC-386	¥420,000
〃 LS	¥398,000
X68000PRO	ユーバース特価
〃 PRO-HD	ユーバース特価
〃 EXPERT	ユーバース特価
〃 EXPERT-HD	ユーバース特価
〃 ACE-HD	¥228,000
X-1G/30	¥35,000
X-1F/30	¥29,800
X-1F/10	¥12,800
FM-TOWNS-1S	¥263,000
FM-TOWNS-2S	¥310,000

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	¥66,000
PC-KD854N	¥64,000
HYUNDAI 401J	¥48,000
XC-1498C	¥57,000
N5913L	¥98,000
CU14FD	¥???,???
CMT147H	¥52,000
CMT147L	¥49,000
CZ-603D	ユーバース特価
CZ-602D	ユーバース特価
CZ-612D	ユーバース特価
CZ-860D	ユーバース特価
FM-DPC433	¥69,800
DM405S	¥38,000
4000文字カラー （中古）	¥38,000より
2000文字カラー （中古）	¥18,000より

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	¥64,000
PC-PR101TL3	¥53,000
PC-PR102TL3	¥38,000
PC-PR101TL （中古）	¥45,000
PC-PR201G	¥99,800
VP-2000PC	¥122,000
VP-900PC	¥98,000
AP-800PC	¥76,000
AP-550PC	¥50,000
M-1724P	¥60,000
CR-3415CL	¥98,000
TX-24CL	¥48,000
BR-2415	¥???,???
BJ-130J(PC)	¥168,000
CZ-8PC4	ユーバース特価
CZ-8PC3	ユーバース特価

その他プリンター大安売り//

〈ドライブ〉

SR-80(80MB)	¥150,000
SR-40(40MB)	¥89,800
CA-428(40MB内蔵)	¥112,000
CA-818(80MB内蔵)	¥185,000
CA-80LG(80MB)	¥160,000
ぴると4(40MB内蔵)	¥99,800
PC-HD300	¥670,000
FDC-56N(5"HD2ドライブ)	¥54,000
EX-501(5"2HD1ドライブ)	¥26,000
EX-351(3.5"2HD1ドライブ)	¥25,000
FX-352N(3.5"HD2ドライブ)	¥38,000
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コンサート＋	¥19,000
CZ-8BS1	¥18,800
サウンドオーケストラ	¥19,000
EM2000	¥49,800
MD-1200A2	¥16,800
MD-2400F	¥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	¥2,400
98マウス300カウント	¥3,280
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
OASYS30AF III	¥148,000
OASYS From12LX	¥105,000
文豪ミニ7HG	¥128,000
文豪ミニ7HR	¥208,000
文豪ミニ5HD	¥118,000
ルポ95F	¥128,000
ルポ80FX	¥94,000
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。

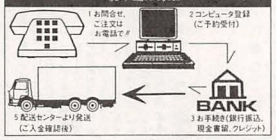
NEC、SHARP、富士通、EPSON、その他、国内メーカー超ディスカウント。

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

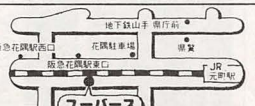
現金払いでお買い上げの場合、商品をお受け取りいただく時に、商品と引換えで代金をお支払いいただくシステムです。

●お申込み方法

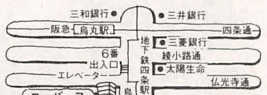




恵美須町駅から徒歩3分



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。

大日本橋阪店	大阪市浪速区日本橋4丁目5の11(椿本ビル2F)	神戸店	神戸市中央区元町高架通2の196(モトコー3番街)
	☎(06)631—4016 FAX06(631)8145		☎(078)371—1030 FAX078(371)1280
	振込銀行 太陽神戸銀行 大阪南支店 口座番号 普通口座3135055 ㈱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 ㈱ユーバース

京都店	京都市下京区鳥丸通り仏光寺下ル大政所町673(筆ビル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 ㈱ユーバース

今月の目玉商品

▶DYNA BOOK J3100SS
ビジコンポ(ソフト)¥40,000相当を無料プレゼント!!
特価 ¥198,000

▶PC-8801MA(新品)
特価 ¥99,800(5台限り)

〈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)

A.ビデオ端子・VHF対応……¥34,000
B.RGB21ピン対応……¥28,000
C.A,B両方対応……¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

早い者勝ち 18インチ Usedカラーテーブルゲーム機
完動品・整備済、30,000円(送料込)
セール中に付き限定50台格安販売中!!

激安! Usedゲーム基板3,000円より!
ゲームセンターでも見られなくなったなつかしのゲームからNewゲームまで特価品取り揃えて格安販売中!
★コントロールBOX用パーツ各種販売中★

New

愛されて30,000時間
静かなブームから人気急上昇!!

本物ゲームがステレオになった!
AV感覚満点



ついに実現!
こだわる方へ!
ステレオサウンドで
迫力ある音楽
(ステレオヘッドホン端子付)

付属品
●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕
※Ⓑには付きません。●2スピーカー(ステレオ用)ヘッドホン端子(3.5φ)●8方向ジョイスティック×2●トリガーボタン/30φ6個、24φ3個付き●スイッチング電源/5V7A、+12V1A、−5V1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

★ただ今サマーバーゲン中!

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1〜2ch)
★寸法:W450×D200×H100㎜

実用新案申請済

■KIC-045 各タイプの特長 (ⒶⒷⒸすべてステレオサウンドが楽しめます)

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル)TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。
家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

New ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる
KIC-045 組立てフルキット
〈図解入り、マニュアル付〉

★ハードに強くなろう
組立フルキットにチャレンジ!!
組立てフルキットは各タイプ(ⒶⒷⒸ)共、完成品価格の5,000円引きです。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。

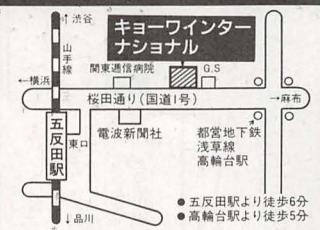
恒例サマーバーゲン開催中!
8月13日〜8月16日迄、休業致します。
お買い得ゲーム基板、多数揃えてあります。
売切御免、期間中のみの特別大奉仕。

★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
九州地区 パワードサービス ☎092-572-4110



(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。

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)その他
発売中!

全国通信販売

基板売買のトータル・アドバイザー

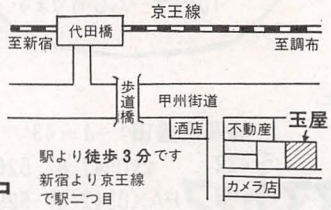
株式会社玉屋

〒168 東京都杉並区和泉2−1−26
TEL.03(323)5524(販売部)
FAX.03(323)5533
営業時間:AM9:00〜PM7:00(平日)
AM10:00〜PM5:00(日,祭)

第1期TAMAYA GAME CLUB会員募集開始!

詳しい資料・販売リスト御希望の方は62円切手2枚同封。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



駅より徒歩3分です
新宿より京王線で駅二つ目

"ゲームマニア専門店"(ゲーム機基板)

＊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
FAX.0423-62-8781
受付時間 午後4:00〜8:00

...TO BE CONTINUED

中古基板のことなら！



基板売買のトータル・アドバイザー

MAMA-TOP にお任せ!!

◎ゲーム基板の在庫多数……¥3,000より

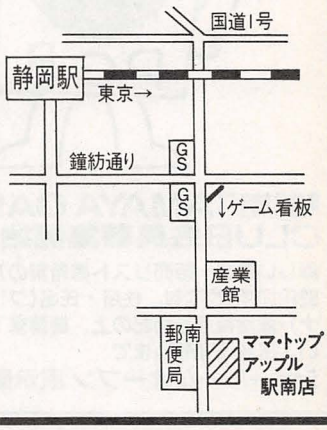
あなたのお部屋がゲーセンに！
コントロールBOX

◎SVG-8（ハッピー商会製品）
¥34,800
- 画面美しく
- 連射機能付き
- テレビのビデオ端子に接続するだけです。

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枚同封の上，ママ・トップBM係まで送って下さい。

～ようこそ～
県下最大ゲーム場（120坪）
アップル駅南店ぇ
オール50円
10円ゲームも有ります



静岡市豊田1－1－43
〒422　☎0542-87-5267
㈲ママ・トップ　FAX0542-87-5297

★ゲームに金縛り!!





■業務用ビデオゲームのソフトが手に入る!!■

ゲームセンターで使っているゲームがあなたの部屋でプレイできます!! コントロールBOX（KIC-045DX）もさらにパワーアップして登場。ステレオ2スピーカー、ヘッドホン端子付、ビデオ/RF出力も高画質になりました。しかも価格はすえおき、買うなら今しかない!!（旧タイプをお持ちの方は実費のみで改造致します。ゲーム基板も格安で販売中、アフターサービスも万全です。）

★ゲーム基板の価格は、本誌バイヤーズガイドをごらん下さい。　★代金引き換え発送もできます。

KIC-045DX



㈱キョーワインターナショナル製

Ⓐビデオ出力タイプ ――― ¥34,000
ⒷRGB出力タイプ ――― ¥28,000
ⒸA＋Bタイプ ――― ¥37,000
●組立キットはそれぞれ¥5,000円引

18インチ高画質RGBモニター

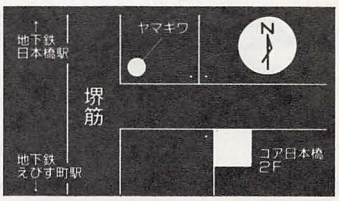


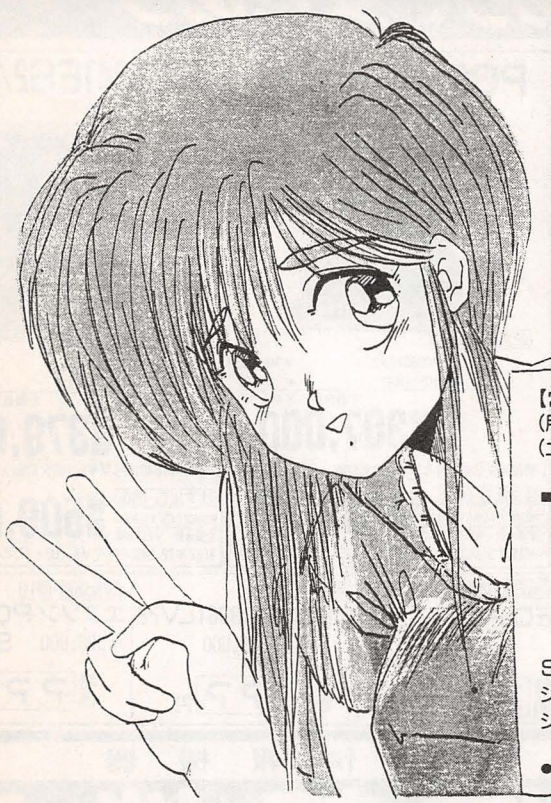
- 15kHz/24kHz切り替え可能
- 高画質対応
- マルチ21PIN/15PIN入力端子付
- 画面反転機能付
- タテ画面ヨコ画面兼用

¥78,000

通信販売もやってます
●詳しい資料ご希望の方は62円切手2枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

テクナート
●本社ショールームにて、展示販売中!!
〒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!!





ゲーム基板販売

SOFTLAND

ソフトランド 秀和

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F
TEL 06-649-7177
FAX 06-649-7222

サマーセール実施中!!

【営業時間】
(月～金) 12:00～19:00
(土・日) 12:00～20:00

18インチモニター
¥75,000

SVG-8がパソコン・ファミコンなどのジョイスティックに使える/
ジョイスティックコネクタ発売中//

●注) ソフトランド秀和はビデオゲーム販売店です。

BBS
かすみちゃん倶楽部
TEL. 06-645-5360
N81XN SHIFTJIS

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、ガヴティ(バルセルナ)、ウイザードリィI・II・III、ローグアライアンス、各7,980円イースIII、D・Cコネクション、キューティハニー、夢幻戦士ヴァリスII、妖獣機甲兵、サーク、天使達の午後III、コスモスクラブ、スタートレーダー スナッチャー、銀河英雄伝説、バレーツ、首斬り館、各7,100円、クリムゾンII、ミッドガルツ'A、B、ラストハルマギドン、イース・II、R-TYPE(VA)、アークス、ライトニングバッカス、トワイライトゾーン(III)、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、花の消息、時空の花嫁、ヴァルナ、ディルクター物語、白夜物語、気まぐれオレンジロード、サバッシュ、ヴェイグス、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、水晶士II、銀河、クリスタルドリーム、闇の巻き伝説、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、景虎台、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、カインドゥキャルズ、拿駄天いかせ男、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、デザート、シルフィード、エンジェルパーツ、天地を喰う、ピュア、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円美しき獲物たちパート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、ローズポーション、各7,300円マスターオブモンスター、スーパー大戦略、各2,780円サ・FOCUS、リップスティック1～5、各11,500円バランスオブパワー、ウイザードリィ4、ミッドガルツ、LALF、9,100円ディガンの魔石、各13,500円三国志、太平洋の嵐DX(VA)、

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、バイレーツ、マイト&マジックII、ソーサリアン、リーチ・フォー・ザ・スター、F-16ファイティングファルコンII、ロードス島戦記I、白夜物語、ミッドガルツ、琥珀色の遺言、スターコマンド、シュヴァルツシルトII、ウイザードリィI・II・III、大戦略III、天代統一、電脳将棋、麻雀武皇、麻雀遊手、ローグアライアンス、各7,980円スーパー大戦略、アランティア、サーク、大戦略II SP、ファーストクイーン、銀河英雄伝説、サイオブレード、南海の死闘、スタートレーダー、イースIII、夢幻戦士ヴァリスII、サイレントサービス、各7,100円実践ビリヤード、闇の巻き伝説、景虎台、探偵団X、集結皇帝、スタークルーザー、やじうまペナントレース、テレホンクラブストーリーS・P、ポッキー、時空の花嫁、リングマスター・I・II、銀河、シャッフルバックカフェ、アークス、自己中心派1・2、遊美伝、F-15ストライクイーグル、ディルクター物語、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、デザート、カインドゥギャルズ、ファイナルロリータ、天九牌、エンジェルパーツ、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列車で行う!!、ウイザードリィIV、囲碁'大将位'、バランスオブパワー、ザ・スーパーラスベガス、囲碁定石大将、A囲碁II、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、5,300円ひんまいばんまい1・2・3、琥珀、各13,500円三国志、信長II、7,480円アンジェラス、9,100円商田将棋II、10,750円ガンシップ、8,750円ダブルイーグル、ダークレイス、25,900円TURBO・CV2.0、33,800円忍者3、29,500円遊・名人、24,300円まいと～(Ver1・2、96,800円ミュージくん+マイクロミュージシャンAセット、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、ローグアライアンス、ウイザードリィI・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、ラストハルマギドン、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II、ハイドライド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、極道降取り、めぞん一刻、お嬢様くらぶ、各7,300円スーパー大戦略、マスターオブモンスター、13,500円三国志、6,800円ゼリアード、

X-68000シリーズ

各8,980円トリトーン、ファイナル、GAUDI(バルセロナ)、ローグアライアンス、ラストハルマギドン、アークス、マイト&マジックII、白夜物語、ライトニングバッカス、ホテルウォーズ、ファンタジーIII、デスブリンガー、ジンギスカン、信長の野望(全国)、サンダーフォースII、麻雀武皇(データ集4,380円)、名監督II、めぞん一刻完結編、プロダクションマネージャー、各7,980円スターシップランデブー、雪の国クルージュ、ジェノサイド、スーパー大戦略、サラマンダ、フルスロットル、ドラゴンスピリット、ニューシーランドストーリー、各7,100円R-TYPE、ファンタジーゾーン、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、マンハッタンクイエム、ザ・リターン・オブ・イシター、マダークラブDX、熱血高校ドッチボール部、桃太郎伝説、アルカノイド、麻雀客空、麻雀狂時代SP、源平討魔伝、バックマニア、今夜も朝までバウフルまあじゃん2、大江戸繁盛記、ソフトでハードな物語2、各13,500円三国志、太平洋の嵐DX、5,300円RYUKYU(琉球)、

各6,180円テトリス、スペースハリアー、旅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、くどき方教えます、カインドゥギャルズ、ボスコニアン、各11,600円A列車で行うII、大海令、ミッドガルツ、8,980円アフターバーナー、26,300円OS-9、36,800円Z's TRIPHONY DIGITAL CRAFT、15,800円サンプリングPRO、16,500円MUSIC PRO、25,900円ミュージックPRO(MIDI)、各17,300円テラッツオ、NEW Print Shop、コミュニケーション、25,800円、ミュージックPRO(MIDI)、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、9,880円パベットショウ、20,800円インテリジェントコントローラー、

FM-77AVシリーズ

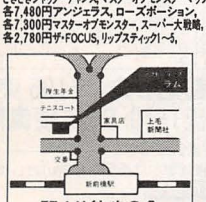
各8,980円水滸伝、琥珀色の遺言、ジンギスカン、怨霊戦記、ファンタジーIII、ローグアライアンス、アークス、ウイザードリィI～III、信長(全国)、各7,100円白夜物語、めぞん一刻(完結)、ディーバー、(リーセレモン、花の演里、ワールドゴルフII、マンハッタンレクイエム、天使たちの午後II、ゲンジ、イース・II、ジーザス、王子ピンピン物語、各6,180円シルフィード、SPACE RALLY、テトリス、ザ・リターンオブイシター、たんば、大戦略FM、麻雀客空、麻雀狂時代SP、うる星やつら、めぞん一刻、極道降取り、13,300円三国志、6,780円スペースハリアー、11,500円ウイザードリィIII、7,480円アンジェラス、

MSXシリーズ

各8,980円ファンタジーIII、トリトーンII、GAUDI、信長・戦国群雄伝⑫、水滸伝⑫、ローグアライアンス、スタッチャー、琥珀色の遺言、ウイザードリィ、マイト&マジックII、信長の野望(全国)⑫、各7,980円夢幻戦士ヴァリスII、ミッドガルツ'A・B、コスモスクラブ、サイオブレード、ディガンの魔石、スーパー大戦略⑫・⑬、ガルフストリーム、信長の野望(全国)⑫、首斬り館、各7,100円ラストハルマギドン、イース・II、カオスエンジェル、時空の花嫁、クリムゾンII、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、今夜もバウフルまあじゃん2、真・魔王ゴルベリアス、V/STOL FIGHTER、アルギースの翼⑫、めぞん一刻完結編⑫、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、花の消里、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、マグニの石、天使たちの午後・II、番外II、なぎさの館、ソーブランドストーリィー、各6,180円アンデットライン、プライベートスクール、テトリス⑫、ゼビウス'ファードラウト伝説'⑫、ザ・ゴルフ、アメリカンサクセス、ウルティマ1、マスターオブモンスター、機動戦士ガンダム、極道降取り、倉庫番パーフェクト、拿三胜、天九牌、麻雀客空、麻雀狂時代SP、脱獄、自己中心派1・2、拿駄天いかせ男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、カインドゥキャルズ、めぞん一刻、うる星やつら、バックマニア、LAYDOCK2、F-1スピリット⑫DSP、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⑫、インターの復活⑫各5,300円ゴーファーの野望⑫、陣の魔術師⑫、パロディウス⑫、F1スピリット⑫、めいず君、新10倍カートリッジ⑫、ケンペレチェス⑫、瑞斗最⑫、各11,500円ウイザードリィII⑫、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-TYPE⑫、4,380円ディスクステーション'初夏号、(他は1,800円)、各3,550円ディスクステーション夏休号、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-writeII、

FM-TOWNS

各8,980円アフターバーナー、R-TYPE、EVOLUTION、サバイバーシティ、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、ニューシーランドストーリー、リンケージ、各7,980円スーパー大戦略、麻雀客空、ラストハルマギドン、6,180円テトリス、各13,500円麻田将棋II、囲碁II、生ディスク1枚5"2DS0円・3.5"DD180円生ディスク1枚5"2HD180円・3.5"2HD300円



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円ハード周辺機器は1,000円。
- 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
  8月31日まで10：00～20：00月曜11：00～19：00定休日8月14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

NOVAに技あり、安さあり…！

PC98DO

注文No.B-0901

8801FR～MA2高額下取
受付中(詳しくはTelにて)



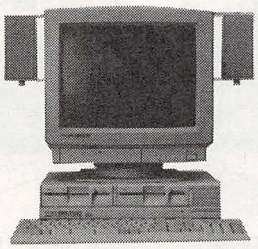
N E C PC98DO ¥298,000
三　菱 XC-1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥397,800

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-0902



N E C PC8801MA2 ¥168,000
サンヨー CMT147LW ¥ 79,800
定価合計 ¥247,800

特価167,000円

初回¥4,785／月々¥4,700×23回／㊎2万×4回

PC9801EX2/EX4



注文No.B-0903

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-0904

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-0905

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-0906

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-0907
NEC PC9801LX2
¥448,000
特価???円

注文No.B-0908
NEC PC9801LX4
¥588,000
特価???円

注文No.B-0909
NEC PC9801LX5
¥638,000
特価???円

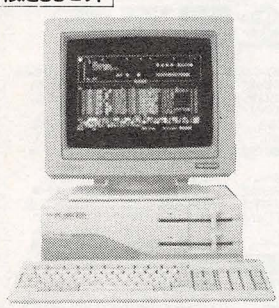
注文No.B-0910
NEC PC9801LV22
¥378,000
特価???円

注文No.B-0911
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-0912



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-0913



NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

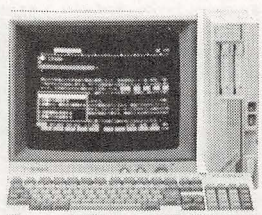
PC-9801RX2

N E C PC9801RX2 ¥398,000
三　菱 XC-1498C ¥ 99,800
定価合計 ¥497,800

特価308,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	13,720	10,300×35
	48	0	12,080	8,000×47

限定30セット　注文No.B-0914



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-0915



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。

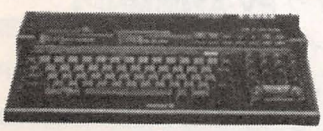
激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

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-0916

MSX2+ F1XDJ



SONY HB-FIXDJ
「ゲームプログラミングツール」、
「ゲームプログラミング解説本」付
¥69,800 特価53,500円

今月の超お買得セット

注文No.B-0917 SONY HB・FIXDJ/サンヨーCMT-A14F1



定価合計
¥134,600
特価93,500円

注文No.B-0918

MSX2+ PHC-70FD



SANYO PHC-70FD
¥64,800 特価46,000円

注文No.B-0919

MSX2+ AIFX



ナショナル FS-AIFX
3.5インチFDD、JIS第1水準
グラフィックツール・ディスクツール付
¥57,800
特価 ？？？ 円

注文No.B-0920

MSX2+ AIWX



ナショナル FS-AIWX
FM音源内蔵・JIS第1・2水準
日本語ワープロ内蔵
¥69,800
特価 ？？？ 円

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

MSX周辺機器も、ノバが安い!!

日本一の大特価

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-0921
¥49,800
特価41,500円

注文No.B-0922
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。

SANYOカラーディスプレイ

注文No.B-0924



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-0925
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-0923
ナショナルFS-PA1
¥44,800
特価 ？？？ 円





注文No.B-0926
SONY MSX通信カートリッジ
HBI-1200 ¥32,800
特価 ？？？ 円

注文No.B-0927
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-0928
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-0929
ナショナルMSX用マウス
FS-JM1-H
¥7,800 特価 ？？？ 円



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!!

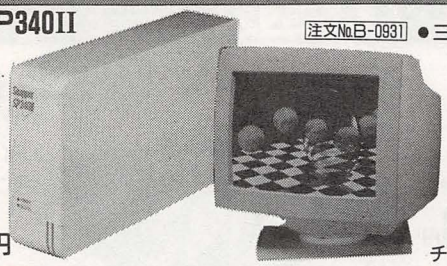
今月の目玉商品／ハードディスク・ディスプレイ

注文No.B-0930 ●Snapper SP340II

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
20台限

これはビックリ!!
B級品(外箱汚れ)
¥115,000 超特価 68,000円



注文No.B-0931 ●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
●NEOS MS-50AUTO……¥12,800➡ 7,900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-10RII……¥49,800➡35,800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

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-900 PCセット ¥128,000➡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➡45,500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-PR101TL3 ¥69,800➡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-0932 PRO
CZ652C/CZ602D
¥397,800
お電話にて激安

注文No.B-0933 PRO HD
CZ662C/CZ602D
¥507,800
お電話にて激安

EXPERT・EXPERT HD



注文No.B-0934 EXPERT
CZ602C/CZ602D
¥455,800
お電話にて激安

注文No.B-0935
CZ612C/CZ602D
¥565,800
お電話にて激安

FM TOWNS



注文No.B-0936 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-0937 MODEL1 基本システム ¥467,800
FM TOWNSモデル1本体/JISキーボード
カラーディスプレイ14/TOWNSシステムソフトウェア
お電話にて激安

超特価特選中古パソコン／全品完全保証付

CPU

PC-8801mkIIFR 30 ¥59,800ぢ
PC-8801mkIIMR ¥69,800ぢ
PC-8801FH 30 ¥79,800ぢ
PC-8801MH ¥88,000ぢ
エプソン PC286LE-STD ¥220,000ぢ
シャープ X1Fmodel20 ¥29,800
ナショナル FS-A1(MSX2) ¥12,800
FS-A1F ¥25,000
HB-F1(MSX2) ¥12,800
HB-FIXD ¥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
AP80ÉX ¥220,000

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

トムソン4475N
4000文字カラー・アナログ/デジタル対応
10台限 特価 34,800円

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。

BM9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。
キリトリ線
昭和 年 月 日

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

新品・中古パソコン多数品揃え!

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!!

中古パソコン高価に買取り致します。

☎06-644-0554
電話受付10:00～7:30

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→238,000円、PC9801VM11→219,000円
PC9801UV11→180,000円、PC286VF-STD→212,000円
PC9801DO→206,000円、PC9801RA2→318,000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……271,000円
X68000EXPERT、X68000PRO……特価です。
X68000 ACE HD……230,000円
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タウンズモデル2セット
本体＋モニター＋キーボード＋OS＋MS-DOSなど355,000円
東芝J3100ダイナブック……特価お問い合わせ下さい。
各社モニター、プリンター……ビックリプライス!
(一例)KD854N・51,000円、KD863S・76,000円、KD853N・75,000円
PCTV353・60,000円、PCTV454・79,000円、CU14FD・50,000円
PCTV455・88,000円、PR201G・95,000円、PR201H3・143,000円
VP2000PC・109,000円、VP900PC・90,000円、
AP800PC・70,000円、CR3410・70,000円、CR3415・90,000円
AP550PC・48,000円、CZ8PC3・47,800円、CZ8PC4・73,000円
PC8801FE、PC8801MA2……86,000円、114,000円
サウンドボードII、PC9801-26K……29,800円、18,900円
PC9801、PC8801用マウス……3,700円
X1用FM音源ボード、CZ52F……18,000円、15,000円
PCエンジン、セガメガドライブ……15,800円、15,000円
パナソニックFS-A1FX、FS-A1WX……36,800円、49,800円
ソニーHBF1XDJ、サンヨーWAVY70FD……51,000円、43,500円
※広告の価格には送料、消費税は含まれておりません。

中古コーナー

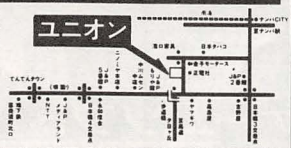
中古機種	買取り価格	販売価格
タウンズセット(モデル2は3万円高)	200,000	250,000
ファミコン	4,500	7,800
ディスクシステム	1,000	3,000
PCエンジン用CDロムI/F付	32,000	39,000
PCエンジン	7,000	10,800
セガメカドライブ	10,000	13,500
データーレコーダー	1,000	3,500
漢字プリンター	TELで	特価
ソフト・ゲーム他	TELで	定価の半額

中古機種	買取り価格	販売価格
9801RX2(RA2は7万円高)	200,000	220,000
9801VX2(VX21は1万円高)	185,000	200,000
9801UX21	175,000	190,000
9801CV21	165,000	180,000
9801UV11	150,000	165,000
9801LV22、PC286LE	190,000	210,000
9801LV21、PC286L-N	150,000	170,000
9801VM2(VM21は1.5万円高)	150,000	165,000
9801UV2(UV21は5千円高)	125,000	140,000
9801VF2	80,000	100,000
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
PC-88VA(VA2は3万円高)	95,000	115,000
8801MA(MA2は3千円高)	72,000	89,000
8801FA	66,000	80,000
8801MH	63,000	75,000
8801FH30(8801FEは4千円高)	56,000	69,000
8801MR	42,000	58,000
8801FR30(SRは3000円高)	42,000	56,000
8801mkII30	12,000	28,000
PC PR101TL	17,000	32,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000セット(HDは3万円高)	210,000	250,000
MSX2 FS-A1、HB-F1	4,000	8,000
MSX2 FS-A1F、HB-F1XD	15,000	24,000
MSX2＋FS-A1WX、HB-F1XDJ	30,000	40,000
MSX2用ディスクドライブ	15,000	22,000
X1 ターボZII	58,000	73,000
X1 ターボIII(Zは1.5万円高)	32,000	49,000
X1 ターボII	31,000	47,000
X1 ターボ30	30,000	45,000
X1F20(X1G30は5千円高)	7,000	15,000
X1ターボ用純正モニター	28,000	42,000
X1用FM音源ボード	7,000	16,000
CZ503F	7,000	15,000
FM77AV20(40は1万円高)	20,000	32,000
FM77AV2	14,000	26,000
FMTV151(152は4,000円高)	24,000	40,000
PC88用サウンドボードII	15,000	24,000
PC9801用 サウンドボード(26K)	5,000	13,000
PC TV352	40,000	50,000
PC KD854	25,000	40,000
PC KD862(863Sは6千円高)	30,000	48,000
200ラインカラーモニター	7,000	17,000
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
近鉄銀行
日本橋支店
普通0347632
パソコンショップユニオン



パソコンショップ ユニオン
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23
注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可 品物がついてからお金を払うこともできます
夜間受付(PM8:30～10:00)
TEL.0724-44-1781
FAX. 06-644-5954
ローンOK
スタッフ募集!

パソコンからビデオまで、周辺機器も大特価!

下取り買取り自由自在

コムイン 浜松店 静岡店

㈲マウント・リヴァー

ワープロ大放出フェア
実施中

新品/中古大特価

今がチャンス
高価下取りキャンペーン実施中

通信販売も、取り扱っております。まずは、お電話で…

浜松店:浜松市田町227-16 地産ビル3F ☎0534-55-1781㈹
静岡店:静岡県鷹匠1丁目14-2 イワタビル2F ☎0542-51-1523㈹



マイコンショップ
イヨ電子からのお知らせ

- ●中古品 PC-9801m2(RAM640K)・CRT付き ¥188,000
- ●開梱品 X-68000ACEHD・CRT付き ¥298,000
- ● 〃 シャープカラーイングジェットプリンターIO730 ¥148,000
- ● 〃 X-IC本体のみ ¥10,000
- ● 〃 日立ベーシックマスターMK5・CRT付き ¥20,000

ソフト何でも通信販売いたします。

(消費税別)詳しくはお電話にて。

〒382 長野県須坂市横町301－1(須坂銀座通り) TEL(0262)48－2399 FAX(0262)48－4492

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

夏休み中古マイコンフェアー

期間 '89.7.26～8.12および8.19～8.31（8.13～15は休業です）

場所：渋谷駅ハチ公口前　大外ビル5階　当社SHOP

PC-9801シリーズをはじめ、PC-8801シリーズ、PC-286シリーズ、各種ラップトップなど現行商品の中古や堀だしの旧モデルなど500台の大廉売！

同時開催

中古 ゲーム ソフト 大バーゲン！

来店のみの販売です

あなたのお手持ちのパソコンの下取りや買取りも大歓迎！

JR渋谷駅 ハチ公口 駅前の大和銀行の5階ですヨ！

フェアー会場 風景



フェアー会場の住所など

〒150 東京都渋谷区道玄坂2－3－2　大外ビル5階

（※1階が大和銀行です）　AM 10：00～PM 7：00

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-IS01	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-IS02	Falcom	Ys（イース）	7,800	7,020
B-IS03	Falcom	YsII（イースII）	7,800	7,020
B-IS04	ウエストサイド	WIZARD 88	12,800	11,520
B-IS05	ソフバル	EXPERT 88 Ver.2	12,800	11,520
B-IS06	ウルフチーム	ガウディ バルセロナの風	9,800	8,820
B-IS07	スタジオパンサー	神の聖都	9,800	8,820
B-IS08	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード～夏のミラージュ～	7,800	7,020
B-IS09	アイセル	KYAN KYAN COLLECTION	5,800	4,900
B-IS10	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派3	6,800	6,120
B-IS11	dBソフト	今夜も朝までパワフルまあじゃん	6,800	6,120
B-IS12	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-IS13	マイクロキャビン	サーク	8,800	7,920
B-IS14	ポニーテック	ザ・スキーム	7,800	7,020
B-IS15	京都メディア	ザ・ファイルマスター88	12,800	11,520
B-IS16	キャリーラボ	JETターミナル	9,800	8,820
B-IS17	光栄	水滸伝	9,800	8,820
B-IS18	Falcom	STARTRADER	8,700	7,830
B-IS19	コナミ	スナッチャー	8,800	7,920
B-IS20	徳間書店	全国おんせん麻雀（予約）	7,800	7,020
B-IS21	Falcom	ソーサリアン	9,800	8,820
B-IS22	Falcom	ピラミッドソーサリアン（ソーサリアンシナリオ3）	3,800	3,420
B-IS23	ハート電子	探偵団X	7,800	7,020
B-IS24	リバーヒルソフト	D.C.コネクション	9,800	8,820
B-IS25	アーテック	ディガンの魔石	10,000	9,000
B-IS26	B.P.S.	テトリス	6,800	6,120
B-IS27	クエイザーソフト	どろろ	8,800	7,920
B-IS28	ソフトタウン	NEW TYPE 88	16,800	15,120
B-IS29	光栄	信長の野望・戦国群雄伝	9,800	8,820
B-IS30	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-IS31	dBソフト	P.1（ピーワン）	40,000	32,000
B-IS32	呉ソフトウェア	ファーストクイーン（VA専用）	8,800	7,920
B-IS33	ウルフチーム	ミッド・ガルツ SIDE A	7,800	7,020
B-IS34	ウルフチーム	ミッド・ガルツ SIDE B	7,800	7,020
B-IS35	ウルフチーム	ミッド・ガルツ DUALSIDE	12,800	11,520
B-IS36	日本テレネット	夢幻戦士ヴァリスII	8,800	7,920
B-IS37	日本テレネット	めいず君	5,800	5,220
B-IS38	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編・さよなら、そして…	7,800	7,020
B-IS39	ブレイングレイ	ラスト・ハルマゲドン	7,800	7,020
B-IS40	徳間書店	LALF	12,800	11,520
B-IS41	Falcom	Wanderes From Ys	8,700	7,830

MSX・MSX2用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-IS42	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-IS43	マイクロキャビン	めぞん一刻 完結編(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-IS44	日本テレネット	めいず君(MSX2/DISK)	5,800	5,300
B-IS45	ウルフチーム	ミッドガルツ DUALSIDE(MSX2+/DISK)	12,800	11,520
B-IS46	ウルフチーム	ミッドガルツ SIDE B(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-IS47	ウルフチーム	ミッドガルツ SIDE A(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-IS48	ソニー	文書作左衛門(MSX2/DISK)	6,800	6,300
B-IS49	ソニー	プリントショップII（MSX2/DISK）	12,800	11,520
B-IS50	イタミコンピュータC	フォーカスVer.2(MSX2/DISK)	8,800	7,900
B-IS51	ポニーテック	ファンタジーIII（MSX2/DISK）	9,800	8,820
B-IS52	HAL研究所	ハルノート(MSX2/DISK)	29,800	26,820
B-IS53	ナムコ	パックマニア(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-IS54	ソニー	はがき書右衛門(MSX2/DISK)	7,800	7,300
B-IS55	B.P.S.	テトリス(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-IS56	アーテック	ディガンの魔石(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-IS57	データウエスト	第4のユニット3 デュアルターゲット(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-IS58	コナミ	スナッチャー(DISK+SCCカートリッジ)(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-IS59	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-IS60	テクノソフト	新丸玉伝(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-IS61	HAL研究所	Gterm（ジーターム）(MSX2/DISK)	10,000	9,000
B-IS62	HAL研究所	GCALC(ジーカルク)(MSX2/DISK)	14,800	13,320
B-IS63	HAL研究所	GCARD(ジーカード)(MSX2/DISK)	12,800	11,520
B-IS64	コナミ	THE プロ野球 激突!!ペナントレース(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-IS65	T&Eソフト	サイオブレード(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-IS66	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-IS67	BIT2	首斬り館(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-IS68	マイクロキャビン	きまぐれオレンジロード～夏のミラージュ～(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-IS69	コナミ	王家の谷－エルギーザの封印－(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-IS70	コナミ	王家の谷－エルギーザの封印－(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-IS71	ウルフチーム	アークス(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-IS72	スタジオパンサー	神の聖都（予約）(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-IS73	リバーヒルソフト	D.C.コネクション(MSX2/DISK)	9,800	8,820

● 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-IS74	B.P.S.	TETRIS	6,800	6,120
B-IS75	NCS	ヒストリーオブエルスリード	9,800	8,820
B-IS76	NCS	ライトニングバッカス	9,800	8,820
B-IS77	ZOOM	ジェノサイド	8,800	7,920
B-IS78	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-IS79	アイレム	R－TYPE	7,800	7,020
B-IS80	アルシスソフトウェア	スタークルーザー	8,800	7,920
B-IS81	ウルフチーム	アークスPRO 68K	10,000	9,000
B-IS82	ウルフチーム	ミッド・ガルツ PRO68K	9,800	8,820
B-IS83	コスモスC	麻雀武蔵	9,800	8,820
B-IS84	システムサコム	コロニー	9,800	8,820
B-IS85	システムソフト	SUPER大戦略68K	8,800	8,300
B-IS86	シャープ	OS-9/X68000 CZ219SS	29,800	26,820
B-IS87	シャープ	C compiler PRO-68K(CZ-211LS)	39,800	35,820
B-IS88	シャープ	バックマニア	7,800	7,020
B-IS89	テクノソフト	サンダーフォースII	9,800	8,820
B-IS90	ハミングバード	TERAZZO	19,400	17,460
B-IS91	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン	9,800	8,820
B-IS92	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-IS93	リバーヒルソフト	殺人倶楽部DX	7,800	7,020
B-IS94	リバーヒルソフト	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020
B-IS95	京都メディア	THE FILE MASTER	12,800	11,520
B-IS96	光栄	信長の野望・全国版	9,800	8,820
B-IS97	電波新聞社	アフターバーナー	9,200	8,700
B-IS98	電波新聞社	ドラゴンスピリット	8,800	8,000
B-IS99	電波新聞社	ファンタジーゾーン	7,800	7,300
B-IS100	日本テレネット	デスブリンガー	9,800	8,820

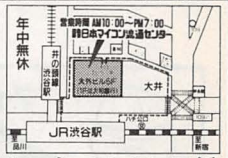
※ソフトの送料は1本の注文に限り¥600。
2本以上の注文は何本でも¥1,000です。

●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）

●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

年中無休



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。

Ⓑ9月号

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

消費税は内税

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!

渋谷駅前店紹介のページ ←

人気パソコン中古・新品激安販売! 買取り、下取り大歓迎!

日本マイコン流通センター 広告2ページ目 ←

中古マイコン激安

中古品在庫500台

渋谷駅前店

中古マイコン500台展示中

- 常時、倉庫を開放!! 手にとって、商品を確認できます。
- 本体から、周辺機器、ゲームソフト、ビジネスソフトまで、中古品大放出 (中古基板・中古ソフトもあります)



※誠に勝手ながら、8/13(日)～8/15(火)は休業させていただきます。

※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

NEC
SHARP
EPSON
富士通
各種
取扱店

6インチカラーTV
¥20,000より
各種無線機
ビデオ
ビデオカメラ
取扱中!!
お気軽にお問合せ下さい

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。

㊙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!



- 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!)

カード取扱い提携会社
JCB / VISA / UC / DC / 日本信販 / CF

分割払い取扱い提携会社
オリックスクレジット / ORIX / 日本信販 / JACS / オリエントファイナンス / CF

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(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4P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

分割払い月々3,000円より、ボーナス併用払いOK!

中古販売のページ→

←日本マイコン流通センター 広告3ページ目

中古マイコン激安SHOP

お手持ちのマイコンから中古マイコンへの買い換えが出来ます

価格はすべて消費税込みの価格です 在庫数500種2000点

中古マイコン大バーゲン!

今月の特選中古品

SHARP CZ-611D 新品



定価¥134,000

大特価 ¥89,800

- 新品限定10台限りの大特価
- X68はもちろん、PC98や88、MSX2にもOK!!
- TV付き、4050/2000文字、0.31ピッチ
- マルチスキャン3モード対応 アナログディスプレイTV

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,378	¥8,300
18回	¥7,172	¥5,600
36回	¥3,750	¥3,100

NEC PC-8801MKIIFR30



定価¥178,000

大特価 ¥72,800

- 漢字ROM標準実装
- 5'2Dドライブ2基内蔵 FM音源内蔵
- もちろんSR用ソフトもOK

回数	1回目	2回目以降
10回	¥8,252	¥7,900
15回	¥5,936	¥5,400
24回	¥5,404	¥3,500

SHARP X1 turbo 30 CZ-852C



定価¥278,000

大特価 ¥51,800

- 漢字ROM搭載
- 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

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,408	¥9,100
10回	¥6,062	¥5,600
20回	¥3,088	¥3,000

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	328,000
NEC PC-9801RX2(現行モデルの中古)	398,000	お電話にて
NEC PC-9801VX4(20Mハードディスク内蔵)	693,000	268,000
NEC PC-9801VX21	433,000	228,000
NEC PC-9801VX2	433,000	218,000
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(別売り256K-RAM¥8,900有り)	415,000	189,000より
NEC PC-9801VF2	348,000	119,000
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	415,000	150,000
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	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(別売り512K-RAM¥9,800有り)	218,000	55,800
NEC PC-9801(別売り512K-RAM¥9,800有り)	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	198,000
NEC PC-88VA3	398,000	お電話にて
NEC PC-88VA2	298,000	お電話にて
NEC PC-88VA	298,000	138,000
NEC PC-8801MA2	168,000	124,000
NEC PC-8801MA	198,000	99,800
NEC PC-8801MH	208,000	88,000
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	72,800
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-8001MKIISR	108,000	14,800
NEC PC-8001	168,000	9,800
NEC PC-6601SR	155,000	38,000
NEC PC-6601	143,000	24,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
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	お電話にて	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-286LE-H20(ラップトップ、20メガハードディスク内蔵)	503,000	348,000
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	お電話にて
東芝 J3100SGTシリーズ各種		お電話にて
東芝 J3100GTシリーズ各種		お電話にて
東芝 J3100SLシリーズ各種		お電話にて
東芝 J3100シリーズ各種		158,000より
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)(新品限定品)	399,800	298,000
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	258,000
シャープ CZ-601C(X68000ACE)	319,800	219,000
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)	119,800	12,800
シャープ CZ-811C(X1F10)	79,800	12,800
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	51,800
シャープ CZ-852C(X1turbo30)(取説なし)	278,000	48,800
シャープ CZ-862C(X1turbo40)	258,000	49,800
シャープ CZ-870C(X1turboIII)	168,000	65,800
富士通 FM-TOWNS2S限定セット	538,000	お電話にて
富士通 FM-TOWNS1S限定セット	478,000	お電話にて
富士通 FM-16βFD(16ビット、5'2HDX2)	330,000	84,800
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+MJD(40Mハードディスク内蔵、AS-パソコン)+専用モニター付	678,000	348,000
三菱 マルチ8(初心者BASIC入門に最適)		6,800
日立 MB6892(ベーシックマスターレベルIIマークIV)		9,800
任天堂 ファミリーコンピュータ	14,800	6,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
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-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-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-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-G30モデル1(MSX2)FDD×1	———	38,000
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(FDDX2)(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(FDDX1)(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-F1(MSX2)	32,800	19,800
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、FDDX1、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
シャープ WD-520(CRT、3.5'FDD内蔵、Ai辞書)	128,000	59,800
NEC 文豪7HG(CRT、5'FDD内蔵)	198,000	お電話にて
キャノン キャノワード4000(CRT、FDD、熱転写プリンター付	———	———
キャノン キャノワード450(CRT、FDD、熱転写プリンター付)	448,000	198,000
ハードディスク・フロッピーディスク		
アイテック IT-H540S(40メガハードディスク、98用I/F付)	148,000	75,800
テクノジャパン SP340(40メガハードディスク、98用I/F付)	128,000	65,000
テクノジャパン SP340II(40メガハードディスク、98用I/F付)新品	115,000	85,000
NEC PC-9832-4W(5'2DD 2ドライブ増設用)	198,000	48,000
NEC PC-80S31(5'2D 2ドライブ)	168,000	42,800
NEC PC-9881K(8'2D 2ドライブ)	320,000	59,800

中古マイコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

クレジット支払例 買いたい商品の合計額から計算してね

以下の例はすべて頭金なし、ボーナス月追加金なしの場合です。その他の金額、回数などはお気軽にお問い合せください。

商品金額	3回払	6回払	12回払	18回払	24回払	30回払	36回払	42回払	48回払	60回払
¥ 30,000	¥ 10,400	¥ 5,300	———	———	———	———	———	———	———	———
¥ 50,000	¥ 17,300	¥ 8,800	¥ 4,600	¥ 3,100	———	———	— (クレジットをお申込みで未成年の方は、必ず —			
¥ 80,000	¥ 27,700	¥14,100	¥ 7,400	¥ 5,000	¥ 3,900	¥ 3,200	— 両親に許可を得てからお電話下さい)			
¥100,000	¥ 34,600	¥17,600	¥ 9,200	¥ 6,300	¥ 4,900	¥ 4,000	¥ 3,400	¥ 3,000	———	———
¥150,000	¥ 52,000	¥26,500	¥13,800	¥ 9,500	¥ 7,300	¥ 6,000	¥ 5,200	¥ 4,500	¥ 4,000	¥ 3,400
¥200,000	¥ 69,300	¥35,300	¥18,500	¥12,600	¥ 9,800	¥ 8,100	¥ 6,900	¥ 6,000	¥ 5,400	¥ 4,600
¥250,000	¥ 86,600	¥44,100	¥23,100	¥15,800	¥12,200	¥10,100	¥ 8,600	¥ 7,600	¥ 6,800	¥ 5,700
¥300,000	¥104,000	¥53,000	¥27,700	¥19,000	¥14,700	¥12,100	¥10,400	¥ 9,100	¥ 8,100	¥ 6,900
¥350,000	¥121,300	¥61,800	¥32,300	¥22,100	¥17,200	¥14,100	¥12,100	¥10,600	¥ 9,500	¥ 8,000
¥400,000	¥138,600	¥70,600	¥37,000	¥25,300	¥19,600	¥16,200	¥13,800	¥12,100	¥10,900	¥ 9,200

新品激安

各社マイコン周辺機器・ソフトに至るまで激安クレジット、リース大歓迎!!

ソフト激安フェアー

毎週土曜日曜祝祭日は渋谷駅前店で中古ソフト祭り開催中!!

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

本体・周辺機器なんでもOK!

中古販売のページ

全品リフレッシュ、検査済み　メーカータイアップ保証で安心

新品と組合せOK!　全国どこでも手軽な通信販売OK!

日本マイコン流通センター広告4ページ目

各社人気パソコン新製品激安販売!全国通信販売OK!

全品保証付!!リフレッシュ済　クレジットOK!　通信販売OK!

NEC PC-KD854N

新品



定価 ¥84,800

特価 ¥56,000

- 4050文字対応 アナログ・RGB・ディスプレイ
- 0.39ドットピッチの鮮明画像
- PC-88、98、286に最適
- アナログ、RGBケーブル付き

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

テクノジャパン RE-80

新品



定価 ¥175,000

特価 ¥135,000

- 平均アクセスタイム28ms
- 98用SCSI I/F付
- 未来派のSCSI使用

回数	1回目	2回目以降
12回	¥13,450	¥12,400
20回	¥ 8,400	¥ 7,800
36回	¥ 7,750	¥ 4,600

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-9881(8"2D 2ドライブ)	390,000	32,800
NEC PC-8881(8"2D 2ドライブ)(PC98シリーズでも使用可)	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	39,800
シャープ CZ-503F(5"2D 1ドライブ)	49,800	19,800
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	32,000
富士通 MB-27611(5"2D 2ドライブFM7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
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-PR201V(136桁、24ピン、カラー、ドット)	298,000	119,000
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用ド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	37,800
シャープ CZ-8PC1(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
富士通 MB-27410B(136桁、24ピン、ドット)	300,000	54,800
富士通 MB-27411E(80桁、24ピン、ドット)	170,000	39,800
精工舎 GP-550E(80桁、16ピン、ドット)	99,800	18,800
ブラザー M-1024IIP/X(80桁、24ピン、ドット)(新品限定)	99,800	44,800
スター TR-24CL(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	25,800
パナソニック FS-PW1(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンター)	――	26,800
カシオ MW-24(80桁、24ピン、MSX用ワープロプリンター)	――	21,800
プリンター		
エプソン FP-80PC(80桁、ドット)	118,000	16,800
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)	89,800	15,800
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
精工舎 GP-500MX(80桁、ドット、MSXシリーズ用)	59,800	15,800
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

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
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-KD853(4000文字、アナログ、0.31)	118,000	65,800
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC PC-KD651(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	65,000
NEC PC-TV353(4000&2000文字、アナログ、TV)	102,600	65,000
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
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 CZ-603D(4000文字、スピードオーバスキャン、アナログ、0.39)	84,800	54,800
シャープ CZ-611D(4000&2000文字、スピードオーバスキャン、アナログ、0.31、TV)	134,000	89,000
シャープ CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)	64,800	39,800
シャープ CZ-850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129,800	54,800
シャープ MZ-1D22(4000&2000文字、デジタル)	119,800	49,800
シャープ MZ-1D01(2000文字、デジタル)	124,000	27,800
シャープ MZ-1D15(2000文字、デジタル)	――	26,800
シャープ 12M312C(2000文字、デジタル)	89,800	21,800
シャープ CZ-820D(2000文字、デジタル、TV)	79,800	37,800
シャープ CZ-802D(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
三　洋 CMT-141L(4000文字、デジタル、0.39)	――	39,800
富士通 MB-27343(2000文字、デジタル)	79,800	19,800
ニデコ NH-14D(2000文字、デジタル)	――	27,800
パナソニック TH15M5G(2000文字、21ピンアナログ)(新品同様品)	――	59,800
ソニー KX-14HD1(4050&2000文字、アナログ21、デジタル、0.37)(新品)	115,800	59,800
ソニー CPS-14F1(アナログ21ピン、ビデオ入力端子付)	60,000	42,800
ソニー CPD-14CP1(アナログ21ピン、デジタル8ピン)	――	42,800
日　立 C14-2191(2000文字デジタル)	――	18,000
各　社 4000文字カラー(アナログ、デジタル)	――	35,000より
各　社 2000文字カラー	――	19,000より
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)	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)(新品1セット)	288,000	59,800
オムディックス 5インチカラーTV(1ch~66ch、FM/AMラジオ付、ビデオ入力OK)	59,800	20,000より

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申し込み下さい。

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認下さい。

詳しいお申し込み方法

当社広告の1ページ目~8ページ目まですべてに対応

★まずはお電話をおかけ下さい。

東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙（何でも結構です）を同封して下さい。

- 現金書留の送り先

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F

㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座（下記の4口座）と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

- お振込先　（大和銀行 渋谷支店㊒6400197）
  （三井銀行 渋谷支店㊒5546936）
  （住友銀行 渋谷東口支店㊒1133110）
  （協和銀行 渋谷支店㊒451454）

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。

- 郵便振替口座 東京6-168261

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類（当社より郵送）にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間~1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品（ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい）は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙（何でも結構です）を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

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）

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463] 4455（ヨシコウ）

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4P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

全国どこでもお電話一本! 渋谷駅前徒歩0分!

新品販売のページ ➡ 日本マイコン流通センター広告5ページ目 ➡

消費税は内税

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!

新品も激安! メーカー代理店ならではの安心と信頼

NEC パソコン本体

パソコンは やっぱり「NEC」

NEC PC-9801RX2 PC-KD854N セット



PC-9801RX2 定価¥398,000
PC-KD854N 定価¥ 84,800
合計定価 ~~¥482,800~~

※写真のディスプレイは N-5913Lです

回数	1回目	2回目以降
15回	¥25,200	¥24,200
20回	¥19,800	¥18,800
36回	¥14,250	¥11,200
60回	¥11,900	¥ 7,400

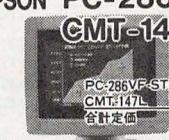
大特価 ¥325,000

商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
PC-9801RA2	¥498,000	¥349,000	¥32,200	¥17,100	¥12,100
PC-9801RX2	¥398,000	¥269,000	¥24,800	¥13,200	¥ 9,300
PC-9801VM11	¥328,000	¥245,000	¥22,600	¥12,000	¥ 8,500
PC-9801ES2	¥448,000	¥335,000	¥30,900	¥16,400	¥11,600
PC-9801EX2	¥348,000	¥259,000	¥23,900	¥12,700	¥ 8,900
PC-9801UV11	¥265,000	¥197,000	¥18,200	¥ 9,600	¥ 6,800
PC-9801LS2	¥628,000	¥458,000	¥42,300	¥22,500	¥15,900
PC-9801LX2	¥448,000	¥339,000	¥31,300	¥16,600	¥11,700
PC-9801LV22	¥378,000	¥375,000	¥34,600	¥18,400	¥13,000
PC-98DO	¥298,000	¥228,000	¥21,000	¥11,200	¥ 7,900
PC-88VA3	¥398,000	¥298,000	¥27,500	¥14,600	¥10,300
PC-88VA2	¥298,000	¥225,000	¥20,800	¥11,000	¥ 7,800
PC-8801MA2	¥168,000	¥129,000	¥11,900	¥ 6,300	¥ 4,400
PC-8801FE	¥129,000	¥ 99,800	¥ 9,200	¥ 4,900	¥ 3,400

EPSON パソコン本体

安い予算で 98のソフトが 動く!

EPSON PC-286VF-STD CMT-147L セット



PC-286VF-STD 定価¥298,000
CMT-147L 定価¥ 79,800
合計定価 ~~¥377,800~~

※写真のディスプレイは CR-4000です。

回数	1回目	2回目以降
12回	¥25,810	¥25,000
18回	¥18,240	¥17,100
36回	¥ 9,750	¥ 9,400
60回	¥ 8,180	¥ 6,200

大特価 ¥271,000

商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
PC-286VF-STD	¥298,000	¥224,000	¥20,700	¥11,000	¥ 7,700
PC-286X-STD	¥438,000	¥318,000	¥29,400	¥15,600	¥11,000
PC-286VS-STD	¥388,000	¥269,000	¥24,800	¥13,200	¥ 9,300
PC-286US-STD	¥268,000	¥195,000	¥18,000	¥ 9,500	¥ 6,700
PC-386-STD	¥598,000	¥444,000	¥41,000	¥21,800	¥15,400
PC-386LS-STD	¥538,000	¥429,000	¥39,600	¥21,000	¥14,800
PC-286LS-STD	¥478,000	¥365,000	¥33,700	¥17,900	¥12,600
PC-286LE-STD	¥368,000	¥255,000	¥23,500	¥12,500	¥ 8,800

SHARP パソコン本体

X68Kが人気 急上昇 ゲームも ビジネスもOK!

SHARP X68000 PRO 専用TVディスプレイ セット



CZ-652C 定価¥298,000
CZ-602C 定価¥ 99,800
合計定価 ~~¥397,800~~

※写真のディスプレイは CZ-602Dです。

回数	1回目	2回目以降
20回	¥19,048	¥18,400
24回	¥16,204	¥15,600
36回	¥12,250	¥11,000
60回	¥ 7,864	¥ 7,300

大特価 ¥317,800

商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 12回払(月々)	24回払(月々)	36回払(月々)
CZ-652C(X68K-PRO)	¥298,000	¥238,000	¥22,000	¥11,700	¥ 8,200
CZ-662C(X68K-PRO-HD)	¥408,000	¥318,000	¥29,400	¥15,600	¥11,000
CZ-602C(X68K-EXPERT)	¥356,000	¥279,000	¥25,800	¥13,700	¥ 9,600
CZ-612C(X68K-EXPERT-HD)	¥466,000	¥368,000	¥34,000	¥18,000	¥12,700
CZ-611C(X68K-ACE-HD)	¥399,800	¥298,000	¥27,500	¥14,600	¥10,300
CZ-602D(専用ディスプレイTV)	¥ 99,800	¥ 79,800	¥ 7,300	¥ 3,900	———
CZ-603D(専用ディスプレイ)	¥ 84,800	¥ 66,000	¥ 6,100	¥ 3,200	———
CZ-611D(専用高級ディスプレイTV)(限定)	¥134,000	¥ 89,800	¥ 8,300	¥ 4,400	¥ 3,100

各社 MSX2+

19268色対応で ゲームも 楽しくなった

SANYO WAVY70FD(MSX2+) CMT-A14F1(モニター) セット



WAVY 70FD 定価¥64,800
CMT-A14F1 定価¥64,800
合計定価 ~~¥129,600~~

回数	1回目	2回目以降
10回	¥11,202	¥10,600
15回	¥ 7,336	¥ 7,300
20回	¥ 7,048	¥ 5,600
36回	¥ 6,750	¥ 3,300

大特価 ¥97,800

商品名	定価	特価(税込)	クレジット例 6回払(月々)	10回払(月々)	12回払(月々)
三洋 WAVY70FD	¥64,800	¥49,800	¥ 8,700	¥ 5,400	¥ 4,600
SONY HB-F1XDJ	¥69,800	¥59,800	¥10,500	¥ 6,500	¥ 5,500
Panasonic FS-A1WX	¥69,800	¥59,800	¥10,500	¥ 6,500	¥ 5,500
Panasonic FS-A1FX	¥57,800	¥49,800	¥ 8,700	¥ 5,400	¥ 4,600
SONY HBP-F1C(予約)	¥49,800	¥42,800	¥ 7,500	¥ 4,600	¥ 3,900
SONY HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	¥36,800	¥31,800	¥ 5,600	¥ 3,400	———
富士通 ゼネラルDM-405(ディスプレイ)(限定)	¥59,800	¥34,000	¥ 6,000	¥ 3,700	———
三洋 CMT-A14F1(ディスプレイ)	¥64,800	¥48,000	¥ 8,400	¥ 5,200	¥ 4,400

ソフト2本プレゼント!

ただ今〔MSX2+本体〕をお買上げの方全員に
①人気ゲームソフト〔ゾンビハンター〕と ②英語の勉強に役立つ〔MSX英和辞典〕の2本(なんと定価合計¥14,600)をもれなくプレゼント!

新品マイコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
中古との組合せもできます
3回から60回まで

クレジット支払例 買いたい商品の合計額から計算してね

以下の例はすべて頭金なし、ボーナス月追加金なしの場合です。その他の金額、回数などはお気軽にお問い合せください。

商品金額	3回払	6回払	12回払	18回払	24回払	30回払	36回払	42回払	48回払	60回払
¥ 30,000	¥ 10,400	¥ 5,300	———	———	———	———	———	———	———	———
¥ 50,000	¥ 17,300	¥ 8,800	¥ 4,600	¥ 3,100	———	———	———	———	———	———
¥ 80,000	¥ 27,700	¥14,100	¥ 7,400	¥ 5,000	¥ 3,900	¥ 3,200	(クレジットをお申込みで未成年の方は、必ず両親に許可を得てからお電話下さい)			
¥100,000	¥ 34,600	¥17,600	¥ 9,200	¥ 6,300	¥ 4,900	¥ 4,000	¥ 3,400	¥ 3,000	———	———
¥150,000	¥ 52,000	¥26,500	¥13,800	¥ 9,500	¥ 7,300	¥ 6,000	¥ 5,200	¥ 4,500	¥ 4,000	¥ 3,400
¥200,000	¥ 69,300	¥35,300	¥18,500	¥12,600	¥ 9,800	¥ 8,100	¥ 6,900	¥ 6,000	¥ 5,400	¥ 4,600
¥250,000	¥ 86,600	¥44,100	¥23,100	¥15,800	¥12,200	¥10,100	¥ 8,600	¥ 7,600	¥ 6,800	¥ 5,700
¥300,000	¥104,000	¥53,000	¥27,700	¥19,000	¥14,700	¥12,100	¥10,400	¥ 9,100	¥ 8,100	¥ 6,900
¥350,000	¥121,300	¥61,800	¥32,300	¥22,100	¥17,200	¥14,100	¥12,100	¥10,600	¥ 9,500	¥ 8,000
¥400,000	¥138,600	¥70,600	¥37,000	¥25,300	¥19,600	¥16,200	¥13,800	¥12,100	¥10,900	¥ 9,200

FAX見積OK!

ファクシミリにて 見積り受けます
03-463-2394
又は
03-496-7267
お客様のFAX No.と 氏名をお忘れなく

ソフト激安フェアー

毎週土曜日曜 祝祭日は 渋谷駅前店で 中古ソフト祭り 開催中!!

その他各社商品取扱っております。詳しくはお電話にて!!

周辺機器も激安販売！通販OK！

全国通信販売もOK！ 下取り交換大歓迎！

新品周辺機器 大特価！ 当社が選んだ安心の品

新品販売のページ

当社オリジナル・アイデアディスク

日本マイコン流通センター広告6ページ目

徒歩0分 渋谷駅前店展示中！ご来店下さい。

カラーディスプレイ

いくら良いPCを持っていてもこれがなければダメ！

SANYO CMT-147L



定価 ~~¥74,800~~

特価 ¥47,000

アナログ、デジタル、RGB
（デジタルケーブルは別売 ¥1,500です）

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,320	¥8,300
10回	¥5,330	¥5,100
15回	¥3,640	¥3,500

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)	特徴
NEC	PC-TV455	¥147,000	¥109,000	TV付、4050文字、アナログ、デジタル、0.31ピッチ、チルト台付、マルチシンク3モード
NEC	PC-TV454(限定)	¥128,300	¥ 98,000	TV付、4050文字、アナログ、デジタル、0.35ピッチ、チルト台付、マルチシンク3モード
NEC	PC-KD863S	¥118,000	¥ 85,000	4050文字、アナログ、0.39ピッチ、チルト台付、マルチシンク2モード、アンプ内蔵スピーカー付
NEC	PC-KD853N	¥118,000	¥ 89,800	4050文字、アナログ、0.31ピッチ、チルト台付
NEC	PC-KD854N	¥ 84,800	¥ 56,000	4050文字、アナログ、0.39ピッチ、チルト台付
NEC	PC-KD855(限定)	¥ 69,800	¥ 46,800	4050文字、アナログ、0.42ピッチ、新品限定品
三菱	XC-1498C	¥ 99,800	¥ 54,800	4050文字、アナログ、0.28ピッチ、予約殺到！ 7月上旬発売予定
シャープ	CZ-611D(限定)	¥134,000	¥ 89,800	TV付、4050文字、アナログ、0.31ピッチ、マルチスキャン3モード
シャープ	CZ602D	¥ 99,800	¥ 79,800	TV付、4050文字、アナログ、0.39ピッチ、チルトスタンド付、マルチスキャン3モード
シャープ	CZ603D	¥ 84,800	¥ 66,000	4050文字、アナログ、0.31ピッチ、チルトスタンド付、マルチスキャン2モード

ハードディスク

今一番便利で最大限にPCを活かすのがハードディスクです

テクノジャパン SP-340II



定価 ~~¥115,000~~

特価 ¥85,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,550	¥7,800
18回	¥6,800	¥5,300
30回	¥4,675	¥3,400

- 平均アクセスタイム28ms
- PC-98シリーズ

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)	特徴
テクノジャパン	RE-80(予約)	¥175,000	¥135,000	80メガハードディスク、98用I/F付、SCSI仕様、28ms
テクノジャパン	RE-40(予約)	¥135,000	¥ 99,800	40メガハードディスク、98用I/F付、SCSI仕様、28ms
ICM	SR-80	¥198,000	¥159,000	80メガハードディスク、98用I/F付、28ms、キャシュRAM搭載
キャラベル	CA-80LG	¥248,000	¥169,000	80メガハードディスク、98用I/F付、18ms
キャラベル	CA-40LG	¥138,000	¥ 99,800	40メガハードディスク、98用I/F付、35ms
キャラベル	CA-428	¥148,000	¥108,000	40メガハードディスク、98RA、RX、RL内蔵型、28ms
CTS	HDα	¥245,000	お電話にて	145メガハードディスク、98・286・X68K、etc対応、SCSI仕様I/F付、23ms
ウィンテク	WD-40	¥102,000	¥ 85,000	40メガハードディスク、98用I/F付、42ms
コンピュータリサーチ	CRC-MH4H	¥138,000	¥118,000	40メガハードディスク、98用I/F付、28ms
コンピュータリサーチ	CRC-MH4	¥118,000	¥ 99,800	40メガハードディスク、98用I/F付、38ms

漢字プリンター

PCをワープロとして利用するには不可欠な商品です

Star CR3415CL



定価 ~~¥148,000~~

特価 ¥114,000

- 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

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

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)	特徴
NEC	PC-PR101E2	¥ 89,800	¥ 71,800	80桁、24ピン、ドット、トラクター/カットシートフィーダー標準装備
NEC	PC-PR201G	¥158,000	¥118,000	136桁、24ピン、ドット、16Kバッファー内蔵
NEC	PC-PR101TL3	¥ 69,800	¥ 55,800	80桁、24ピン、カラー熱転写、1Kバッファー内蔵
スター	TX-24CL	¥ 69,800	¥ 54,800	80桁、24ピン、カラー熱転写、1Kバッファー内蔵
スター	BR-2415	¥ 94,800	¥ 69,800	136桁、24ピン、ドット、トラクターフィーダー標準装備
ブラザー	M-1224P/X	¥ 79,800	¥ 59,800	80桁、24ピン、ドット、8.6Kバッファー内蔵、素書自動割付け機能
キャノン	BJ-130J(NMモデル)	¥198,000	¥158,000	136桁、24ピン、インクジェット、16Kバッファー内蔵
キャノン	LBP-B406(PC)	¥598,000	¥468,000	A4、B4対応レーザープリンター、手差し給紙可能
エプソン	AP-800(PC)	¥ 99,800	¥ 79,800	80桁、48ピン、カラー熱転写、52Kバッファー内蔵
エプソン	VP-550(PC)	¥ 87,000	¥ 69,800	80桁、24ピン、ドット、マルチローディング機能搭載
エプソン	VP-900(PC)	¥128,000	¥102,000	80桁、24ピン、カラードット、プッシュトラクターフィーダー標準装備、2Kバッファー内蔵
エプソン	VP-135EX(PC)	¥102,000	¥ 79,800	136桁、24ピン、ドット、トラクターフィーダー標準装備、1Kバッファー内蔵
エプソン	VP-2000(PC)	¥158,000	¥128,000	136桁、24ピン、カラードット、2Kバッファー内蔵

増設RAM EMSボード

ワークエリヤの拡張や処理のスピードUPが出来ます

I/Oデータ PIO-9234G-2MG

＋

IOS-10（RAMディスク、EMSユーティリティーソフト）

合計定価 ~~¥64,000~~

特価 ¥54,800

- IOS-10を使ってらくらく組み込みOK！
- IOS-10でEMSボードやプリンターバッファーに変身します。

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

メーカー名	商品名	定価	特価(税込)	特徴
I/Oデータ機器	PIO-PC34E-2M	¥ 75,000	¥ 61,500	2メガEMS-RAMボード、IOS-10(ソフト)でRAMディスク、プリンタースプーラに対応
I/Oデータ機器	PIO-PC34E-4M	¥135,000	¥110,000	4メガEMS-RAMボード、IOS-10(ソフト)でRAMディスク、プリンタースプーラに対応
I/Oデータ機器	IOS-10EMS	¥ 5,000	¥ 4,000	PIO-PC34Eシリーズ用RAMディスクソフト
I/Oデータ機器	PIO9234-0.25MF	¥ 15,000	¥ 12,500	主記憶増設用256KRAMボード
I/Oデータ機器	PIO9234-0.5MG	¥ 25,000	¥ 21,500	主記憶増設用512KRAMボード
I/Oデータ機器	PIO9234G-1.5MG	¥ 49,000	¥ 40,800	1.5メガ汎用RAMディスク、IOS-10(ソフト)でキャッシュディスクやEMSに対応します
I/Oデータ機器	PIO9234G-2MG	¥ 59,800	¥ 50,800	2メガ汎用RAMディスク、IOS-10(ソフト)でキャッシュディスクやEMSに対応します
I/Oデータ機器	PIO9834L-3MF	¥180,000	¥158,000	バックアップ機能付、3メガ汎用RAMディスク、電源ON2と共にソフトの起動が可能
I/Oデータ機器	IOS-10	¥ 5,000	¥ 4,000	PIO9234Gシリーズ用RAMディスクソフト
I/Oデータ機器	IOS-10X	¥ 5,000	¥ 4,000	PIO9234Gシリーズ用RAMディスクソフト、80286プロテクトモード対応
メルコ	HCE-2000	¥ 64,800	¥ 56,800	2メガ汎用RAMディスク、ソフトでキャッシュディスクやEMSに対応します
メルコ	EMZ-512	¥ 29,800	¥ 26,800	512KEMS専用ボード、既に汎用RAMボードをお持ちの方にお奨め

その他の周辺機器

PCを活かす数々の便利な周辺機器のご紹介です

パソコン通信特選セット

NEC コムスター1212AT

1200bps/300bps全2重モデル

定価 ~~¥21,000~~

＋

インターソフト まいと〜く

人気通信ソフト 定価 ~~¥28,000~~

セット特価 ¥42,000

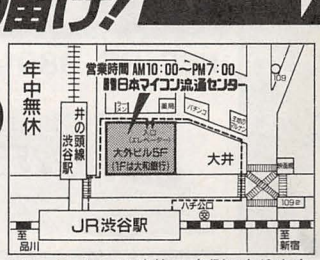
メーカー名	商品名	定価	特価(税込)	特徴
関西電機	KDM-3012L	¥ 19,800	¥ 15,800	1200ボー全2重モデム、RS232Cケーブル付属
オムロン	MD-1200AII	¥ 24,800	¥ 19,800	1200ボー全2重モデム、RS232Cケーブル付属
アイワ	PV-A24MNP5	¥ 54,800	¥ 48,000	2400ボー全2重モデム、RS232Cケーブル付属、MNPクラス5対応で高信頼性
NEC	コムスター2424AT/5	¥ 66,000	¥ 56,000	2400ボー全2重モデム、RS232Cケーブル付属、MNPクラス5対応で高信頼性
エプソン	FR-1000	¥ 59,800	¥ 54,000	PC98用ファクシミリボード、パソコンとFAXでデータの送受信が可能
SNE	MINI-III	¥ 39,800	¥ 26,800	PC98用増設3.5'1ドライブフロッピーディスク、2HD/2DD切換可能
アクセル	FDC-358	¥ 98,000	¥ 78,000	PC98用増設3.5'2ドライブフロッピーディスク、2HD/2DD自動切換
アクセル	FDC-58	¥ 98,000	¥ 78,000	PC98用増設5'2ドライブフロッピーディスク、2HD/2DD自動切換
アクセル	FDC-57	¥ 68,000	¥ 52,800	PC98用増設5'2ドライブフロッピーディスク、2HD/2DD自動切換、2HD/2DD自動切換

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

東京受付 03 [463] 4455（ヨシコ）

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX. 03(463)2394



エレベーターは建物の裏側にあります。

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 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4P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

当社オリジナル・アイデアデスク 徒歩0分 渋谷駅前店展示中!ご来店下さい。
日本マイコン流通センター 広告7ページ目

消費税は内税

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!

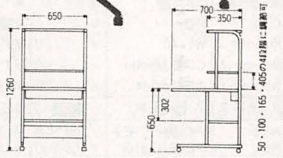
PC-11はディスプレイ台、PC-8MKII・PC-9MKIIはプリンター台の高さがそれぞれ調整できます。

待に待った新製品登場!!

PC-11 新製品



発売記念大特価 ¥19,800

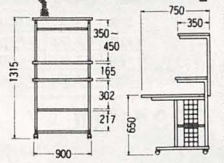


PC-8MKII



定価¥48,500
大特価 ¥32,500
33%ぉ引き

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,950	¥5,700
12回	¥3,075	¥3,000

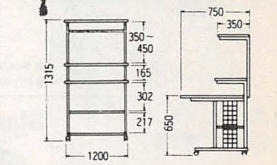


PC-9MKII



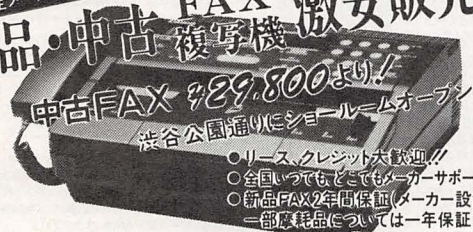
定価¥56,500
大特価 ¥39,800
30%ぉ引き

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

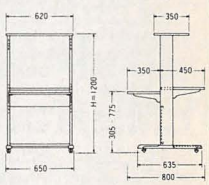
お問合せ、お見積請求は

☎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!





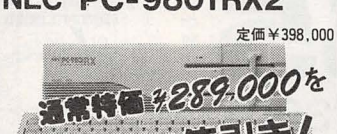
- 天板・棚板の追加(オプション)も可能
- ペーパートレイもあります。
- 天板や棚板が自由に取りはずし出来ます。
- その他のサイズも豊富にあります。お問合せ下さい。

定価 ~~¥45,000~~
発売記念特価
¥31,500

回数	1回目	2回目以降
3回	¥10,960	¥10,900
6回	¥ 5,890	¥ 5,500
10回	¥ 3,735	¥ 3,400

渋谷駅前店 店内改装につき 在庫原価処分
改装のため、在庫品を処分します!!

NEC PC-9801RX2
定価¥398,000



通常特価 ¥289,000を
さらに値引き!

4050文字カラーモニター
三洋 CMT-147L
定価¥79,800
通常特価¥49,800
限定 ¥47,000

CZ611C
X68000ACE(HD)
ハードディスク内蔵 定価¥399,800
大特価 ¥2??,000
安さは君のねばりしだい!

NEC PC-TV454 ~~¥128,000~~を
¥89,000 とうぜん税込み! 3台だ

X68000ユーザーならこの安さがわかる!!
CZ611D-GY
定価¥134,000
通常¥92,000
これでも充分安い! しかし
なんと ¥89,800

富士通FMタウンズをセットで買うと..もれなく「テレホンカード」プレゼント!
「なんのてれかかな~」「それは秘密」「でも君、わかるでしょ!」「なんの?」

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、X68K、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。

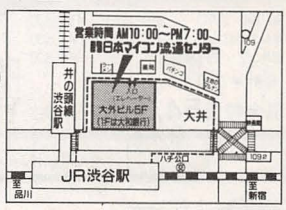
(注意) NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

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 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。お客様のFAX番号をお忘れなく記入してください。即時、返送させていただきます。(FAX)03-463-2394

《無料見積申込書》

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。

Ⓑ9月号

あなたのマイコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!

日本マイコン流通センター 広告8ページ目

ダブルエキサイティングセール

お買上げの方全員にファルコムキャラクターグッズの「イースIIマジカルボックス」をプレゼント中!!



イースIIマジカルボックス

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは9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 Panasonic A1FX MSX2+ パナソニックMSX2+FS-A1FX



●FDD搭載
●JIS第1水準漢字ROM内蔵
●連射,ゲームポーズ機能搭載

●MSXパソコン〈FS-A1FX〉 ¥57,800
●ROMソフト(限定品) ¥5,800
●ジョイカード(FS-JS220) ¥1,500
合計¥65,100を
現金特価49,800円(税別)

頭金なし / 第1回目4,780円 / 月々3,000円×17回
お支払合計……55,780円(税別)

④ Panasonic A1WX MSX2+ パナソニックMSX2+FS-A1WX

●ワープロ機能内蔵,別売のプリンター〈FS-PK1〉を接続するとワープロとして使用できます。



●ナショナルMSX2+パソコン〈FS-A1WX〉 ¥69,800
●ROMソフト ¥5,800
合計¥75,600を
現金特価64,800円(税別)

頭金なし / 第1回目3,870円 / 月々3,100円×23回
お支払い合計……75,170円(税別)

ELECTRIC & LIVING

エルタウン 庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市青葉区一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

コンピュータ・泉中央
仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855

コンピュータ・気仙沼
気仙沼市字赤岩杉の沢 ☎0226(24)2626

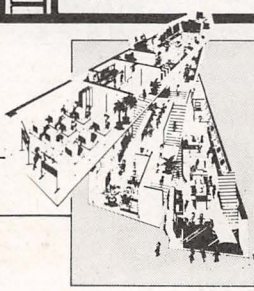
受付時間 AM10:30▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料発送** / ご注文は **商品NOでどうぞ** / 担当は **村上まで**

低金利でお得な **OAクレジット** / 手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い 長期 **60回払まで**OK!! / ゆっくりお支払い **9月からのお支払いで**OK!

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



パソコンの大型専門店 **コンピュータ・中央**

NIDECOM for Better Computer Living SOFT

極楽、痛快。まるごとおじゃんこ

エンターテイメント

フィーリング



画面はテーブルゲーム用です

ARKANOID II

ジョイコントローラ付!
(ボリューム方式)

MSX-12■アルカノイドII　定価6,800円　● MSX2

あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能!ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載!しかも画面数は約2倍にアップ(対前作比)。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし!

Super PIERROT スーパーピエロ

MSX-13■スーパーピエロ　定価5,800円　● MSX MSX2

パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。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　定価5,800円　● MSX2(ROM版)

アメリカン・サッカー

面倒なルールは一切なし!オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットこそが勝利へのカギを握る!

Victorious NINE II 高校野球編

MSX-11■ビクトリアスナインII
定価5,800円　● MSX2

誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園!となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。

The COCKPIT

MSX-14■ザ・コックピット
定価6,800円　● MSX2

進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派!





(提供:JALフォトサービス)

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代)FAX03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。

MSX は、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。
MSX は、アスキーの商標です。

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。

第八巻第九号通巻八十七号 一九八九年八月二十五日印刷 一九八九年九月一日発行 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
●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 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032
●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 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334

㊐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18361-09 T4911 03109446